

## Силабус курсу КІБЕРСПОРТ

Освітній ступінь	Бакалавр
Галузь знань:	01 освіта/педагогіка
Спеціальність	017 Фізична культура і спорт
<b>Освітньо-кваліфікаційна програма</b>	
Кількість кредитів	5
Рік підготовки	2024-2025
Семестр	I (денна форма навчання )
Компонент освітньої програми	Вибіркова
Мова викладання	Українська
Формат курсу	Денна форми навчання
Викладачі курсу	<b>Паськів Володимир Володимирович</b>
Контактна інформація	<b>e-mail: mr.patriotuk@gmail.com</b>
<b>Опис дисципліни</b>	
Загальна кількість годин	150
Обсяг курсу	<b>104 годин аудиторних</b> 3 них: 14 годин лекцій 90 годин семінарських та практичних занять <b>46 годин самостійної роботи</b>
Мета курсу	Метою навчальної дисципліни є теоретична та практична підготовка майбутніх фахівців до у напрямку кіберспорт розвиток їх фундаментального мислення та здібностей до аналізу отриманих результатів і їх достовірність; розвиток інтелекту, формувати мотивацію до занять руховою активністю та спортом як складової здорового способу життя
Навчальний контент	Додаток
Формування програмних компетентностей	<b>ЗК1.</b> Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. <b>ЗК3.</b> Здатність до адаптації та дії в новій ситуації. <b>ЗК5.</b> Здатність генерувати нові ідеї (креативність). <b>ЗК7.</b> Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети. культури і спорту. <b>СК2.</b> Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проекти у сфері фізичної культури і спорту. <b>СК9.</b> Здатність усвідомлювати принципи професійної та академічної етики і необхідність їх дотримання. <b>СК7.</b> Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем фізичної культури і спорту <b>СК13.</b> Здатність до пристосування професійної діяльності до потреб адаптивного спорту та спорту ветеранів війни.
Програмні результати навчання	<ol style="list-style-type: none"> <li>Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери кіберспорту, критично осмислювати проблеми у галузі та на межі галузей знань.</li> <li>Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проектів у сфері кіберспорту державною та іноземною мовами усно і письмово.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Розробляти і викладати спеціалізовані навчальні дисципліни у закладах вищої освіти.</li> <li>4. Організовувати ефективну роботу колективу, спрямовану на досягнення визначених цілей з урахуванням економічних, правових та етичних аспектів.</li> <li>5. Розробляти та реалізовувати наукові і прикладні проєкти, спрямовані на розв'язання проблем інноваційного характеру у сфері кіберспорту а також дотичні до неї міждисциплінарні проєкти.</li> </ol>
<p><b>Літературні джерела</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Основні:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. – К.: Олімп. л-ра, 2021.</li> <li>2. Денисова Л. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку / Л. Денисова, Н. Бишевець, О. Шинкарук // Мат. II Всеукр. електрон. конф. з міжнар. участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». – К.: НУФВСУ, 2019.</li> <li>3. Шинкарук О. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті / О. Шинкарук, Е. Анохін, Ю. Юхно, К. Сергієнко // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Мат. III Всеукр. електрон. наук.-практ. конф. з міжнар. участю. – К.: НУФВСУ, 2020.</li> <li>4. Denysova L., Byshevets N., Shynkaruk O., Imas Ye., Suschenko L., Bazylchuk O., Oleshko T., Syvash I., Tretiak O. Theoretical aspects of design and development of information and educational environment in the system of training of masters in physical culture and sport // Journal of Physical Education and Sport, Vol 20 (Supplement issue 1), Art 45 pp. 324–330, 2020.</li> <li>5. Newzoo. 2020 Global esports market report. Amsterdam, Netherlands: Author. Retrieved from: <a href="https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-lightversion/">https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-lightversion/</a></li> <li>6. Бишевець Н. Г. Візуальний скринінг робочої пози студентів у процесі навчання із використанням інформаційних комп'ютерних технологій / Н. Г. Бишевець, Л. В. Денисова, К. М. Сергієнко. – Теорія і методика фіз. виховання і спорту. – 2018. – № 2.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Допоміжні:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Всупереч: Шлях до перемоги Данило Тесленко 2019.</li> <li>2. Мітова, ОЛЕНА ОЛЕКСАНДРІВНА. "Теоретико-методичні основи контролю в командних спортивних іграх в процесі багаторічного вдосконалення." НУФВСУ. К (2021)</li> <li>3. Шинкарук, О., Е. Анохін, and Ю. Юхно. "Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху." Молодь та олімпійський рух: Збірник тез доповідей XIII Міжнародної конференції молодих вчених 16 (2020): 114-5</li> <li>4. Tang, Tang, Jake Kucek, and Steven Toepfer. "Active within structures: Predictors of esports gameplay and spectatorship." Communication &amp; Sport 10.2 (2022): 195- 215</li> <li>5. Cranmer, Eleanor E., et al. "Esports matrix: Structuring the esports research agenda." Computers in Human Behavior 117 (2021): 106671</li> <li>6. Чернявський, К. В., and С. В. Сахарова. "Кіберспорт як спортивне змагання." (2021).</li> <li>7. . Пінчук, Валерій Михайлович. "Безпосередня підготовка до змагань кіберспортивної команди з дисципліни CS: GO." (2021).</li> <li>8. The Invisible Game: Mindset of a Winning Team Paperback – May 7, 2016 by Zoltan Andrejkovics</li> <li>9. A Newborn Business: Esports (Discover the Industry Behind Professional Gaming and Streaming) Kindle Edition by Zoltan Andrejkovics 2020</li> </ol>

	<p>10. Rogstad, Egil Trasti. "Gender in eSports research: A literature review." European Journal for Sport and Society 19.3 (2022): 195-213</p> <p><b>Інформаційні ресурси інтернет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Записи трансляцій і ігрових матчів для розбору і аналітики студентами <a href="https://www.hltv.org/">https://www.hltv.org/</a></li> <li>• Міністерство молоді та спорту України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <a href="http://dsmsu.gov.ua/index/ua/">http://dsmsu.gov.ua/index/ua/</a></li> <li>• Демонстрації розкидів димових гранат, флешог, гранат, та коктейлів молотова на турнірних кратах <a href="https://csnades.gg/">https://csnades.gg/</a> для пратичних занять</li> <li>• Щоденна ігрова статистика граців, ігрова статистика та дані по кіберспортивних турнірах <a href="https://escharts.com/">https://escharts.com/</a></li> </ul>
<b>Політика оцінювання</b>	<p><b>Політика щодо дедлайнів та перескладання:</b> завдання модульного контролю виконуються у визначені робочою програмою терміни. При виконанні завдань з порушенням графіку без поважних причин (змагання, навчально-тренувальні збори, хвороба тощо), оцінка не перевищує 75% від максимальної.</p> <p><b>Політика щодо академічної доброчесності:</b> списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені. При виконанні письмових робіт із використанням ідей, тверджень, відомостей надавати посилання на джерела інформації. За відсутності коректних посилань на інформаційні джерела виконані завдання не оцінюються.</p> <p><b>Політика щодо відвідування:</b> відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали.</p>
<b>Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу</b>	Лекції, презентації, демонстрація відеороликів з історичними матеріалами, дискусії та аналіз ключових подій у професійних матчах; практичні заняття та тренувальні вправи на різних картах, симуляцій і тактичні завдання, інтерактивні методи (ситуаційні завдання, мозковий штурм, дискусії тощо)
<b>Оцінювання</b>	<p><b>Обов'язково:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Студенти виконують дві творчі письмові роботи (презентація) за індивідуальною темою кожна яка з них оцінюються з <b>0-20 балів</b>;</li> </ul> <p><b>Опціонально:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Активне навчання (відповіді, участь у дискусії, виконання завдань до семінарських занять) – <b>0-10 балів</b>.</li> </ul> <p>За виконання семестрових завдань – <b>0-50 балів</b>.</p> <p><b>Допуск до заліку – 18-50 балів.</b></p> <p><b>Залік – до 50 балів</b></p>

## ДОДАТОК

### Навчальний контент

	Теми	Результати навчання
<b>Змістовий модуль 1. Вступ до Кіберспорту</b>		
1	<b>Історія та розвиток кіберспорту</b>	<p><b>Знати:</b> основні етапи розвитку ігрової індустрії та кіберспорту; вплив технологічного прогресу на зростання кіберспортивної сфери, від високошвидкісного інтернету до стрімінгових платформ, таких як Twitch та YouTube; ключові події, турніри та фігури, що сприяли становленню кіберспорту як окремого виду діяльності; соціокультурний вплив кіберспорту, порівняння з класичними спортивними дисциплінами; сучасні виклики індустрії та розвиток кіберспортивних подій в Україні та світі.</p> <p><b>Вміти:</b> аналізувати розвиток кіберспорту від перших турнірів до сучасних професійних змагань; розуміти роль технологічних інновацій у</p>

		<p>зростанні індустрії; оцінювати значення видатних гравців, команд та тренерів у популяризації кіберспорту; порівнювати кіберспорт з класичними видами спорту, враховуючи соціокультурний вплив; визначати основні виклики, з якими зіштовхується індустрія, і можливості для її розвитку в Україні та світі.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Розуміти історичний контекст і технологічні зрушення, що вплинули на становлення кіберспорту як галузі.</li> <li>• Визначати та аналізувати ключові події, що сформували індустрію, та роль стрімінгових платформ у її популяризації.</li> <li>• Оцінювати соціокультурний вплив кіберспорту, порівнюючи його з класичними видами спорту та аналізуючи вплив на молодіжні спільноти.</li> <li>• Формулювати власне бачення перспектив і викликів кіберспорту, розглядаючи розвиток кіберспортивних ініціатив на локальному та глобальному рівнях.</li> </ul>
2	<p><b>Основні технічні навички в Кіберспорті</b></p>	<p><b>Знати:</b> основні типи комп'ютерного обладнання, яке використовується у кіберспорті; принципи налаштування і оптимізації геймпадів, клавіатури та миші для підвищення ефективності гравців; основні графічні налаштування та їх вплив на продуктивність гри; типові технічні проблеми, такі як затримки і збої, та методи їх усунення; принципи роботи мережевих з'єднань та фактори, що впливають на пінг; методи зберігання та резервного копіювання даних у кіберспортивних проєктах.</p> <p><b>Вміти:</b> налаштовувати та оптимізувати комп'ютерне обладнання і периферійні пристрої (геймпади, клавіатури, миші) для покращення ігрового процесу; коригувати графічні налаштування гри для забезпечення оптимальної якості зображення та продуктивності; швидко і ефективно вирішувати технічні проблеми з підключенням, затримками та збоєм гри; налаштовувати мережеве з'єднання для мінімізації пінгу та поліпшення швидкості реагування; організувати безпечне зберігання та регулярне резервне копіювання геймерських даних.</p> <p><b>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Аналізувати та застосовувати основні принципи налаштування комп'ютерного обладнання та периферії, адаптуючи їх до вимог кіберспортивних завдань.</li> <li>• Приймати технічно обґрунтовані рішення щодо налаштувань, оптимізації та усунення несправностей в ігровому середовищі для забезпечення максимальної продуктивності.</li> <li>• Пояснювати та застосовувати методи оптимізації мережевих параметрів, необхідних для стабільної роботи ігрових додатків, зокрема через контроль пінгу та швидкості з'єднання.</li> <li>• Вміти налаштувати та підготувати компютер до змагань використовуючи набуті навички. Швидко розбиратись у проблемах з ПК.</li> </ul>

3	<b>Підготовка змагань в Кіберспорті</b>	<p><b>Знати:</b> етапи планування та підготовки кіберспортивного турніру; види турнірних форматів (онлайн, офлайн, гібридний) і особливості кожного; основні принципи створення правил та формування призового фонду; рекламні стратегії для залучення аудиторії та методи маркетингу через соціальні мережі та інфлюенсерів; підходи до розробки медіа-паketу та важливість промо-матеріалів для спонсорів; основи реєстрації та управління учасниками, а також вимоги щодо захисту їхніх даних; принципи надання технічної підтримки через турнірні платформи (Toornament, FACEIT).</p> <p><b>Вміти:</b> аналізувати цілі турніру та вибирати оптимальний формат проведення; створювати турнірні правила та формувати команди з урахуванням цілей і формату; розробляти контент-план для просування турніру у соціальних мережах, співпрацювати з інфлюенсерами та створювати привабливий медіа-паket для спонсорів; організувати процес реєстрації учасників, забезпечувати безпеку даних та координувати комунікацію щодо правил і розкладу; використовувати технічні платформи для організації змагань і забезпечувати ефективну технічну підтримку.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Визначати ключові етапи підготовки турніру, включаючи планування дати, формату, створення правил і призового фонду.</li> <li>• Розробляти маркетингову стратегію з використанням соціальних медіа, контент-плану, медіа-паketу та співпраці з інфлюенсерами.</li> <li>• Здійснювати організацію та управління учасниками турніру, включаючи реєстрацію, комунікацію та захист даних.</li> <li>• Забезпечувати технічну підтримку та використовувати турнірні платформи для оптимізації проведення змагань.</li> </ul>
<b>Змістовий модуль 2. Основи Counter-Strike 2</b>		
4	<b>Вступ до Counter-Strike 2. Історія розвитку</b>	<p><b>Знати:</b> історію розвитку гри Counter-Strike та основні версії (1.6, Source, Global Offensive, Counter-Strike 2); основні режими гри (змагальний, звичайний, режим "боротьби на виживання" тощо); інтерфейс гри та базові налаштування для адаптації під індивідуальні потреби; механіку руху в грі, включаючи ходьбу, біг, присідання, стрибки; механіку стрільби, включаючи віддачу, розкид та контроль зажимання; принципи зміни зброї та перезарядки під час гри.</p> <p><b>Вміти:</b> орієнтуватися в інтерфейсі та налаштовувати гру для зручності та ефективності; виконувати основні дії в грі, такі як ходьба, біг, присідання та стрибки, відповідно до ситуації; контролювати стрільбу з урахуванням віддачі та розкиду для забезпечення точності; швидко та ефективно змінювати зброю та перезаряджати в умовах динамічної гри.</p> <p><b>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знати та розуміти історичний розвиток гри Counter-Strike, від ранніх версій до сучасної Counter-Strike 2.</li> <li>• Застосовувати ефективні налаштування гри відповідно до індивідуальних потреб та стилю гри.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Використовувати навички руху та стрільби, контролюючи механіку віддачі, розкиду та перезарядки для забезпечення максимальної точності ігрових дій.</li> <li>• Розробляти та інтегрувати базові стратегії, що базуються на розумінні інтерфейсу, руху та динаміки гри, для оптимальної гри в командних і індивідуальних режимах.</li> </ul>
5	<b>Вивчення основний механік Counter-Strike 2</b>	<p><b>Знати:</b> основні види зброї в Counter-Strike 2, включаючи пістолети; штурмові гвинтівки, снайперські гвинтівки, дробовики та пістолети-кулемети; механіку кожного типу зброї, включаючи віддачу та розкид куль; оптимальні умови для використання кожного типу зброї в різних ігрових ситуаціях.</p> <p><b>Вміти:</b> розпізнавати та відрізняти різні види зброї і їхні особливості в умовах гри; використовувати пістолети, штурмові та снайперські гвинтівки, дробовики та пістолети-кулемети відповідно до їхніх характеристик та умов бою; контролювати віддачу і розкид кожного типу зброї для точності стрільби; обирати зброю для різних ситуацій, орієнтуючись на дистанцію, мобільність і завдання в команді.</p> <p><b>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Розуміти характеристики та відмінності основних видів зброї в Counter-Strike 2, включаючи пістолети, штурмові і снайперські гвинтівки, дробовики та пістолети-кулемети.</li> <li>• Аналізувати та застосовувати знання про віддачу, розкид і механіку стрільби кожного типу зброї для ефективної гри.</li> <li>• Використовувати зброю в залежності від ігрових умов, комбінуючи навички точного контролю віддачі та вибору зброї для оптимальних результатів.</li> <li>• Розробляти базові стратегії вибору зброї, з урахуванням специфіки карти та завдань у командних або індивідуальних ігрових ситуаціях.</li> </ul>
6	<b>Огляд та властивості зброї у Counter-Strike 2</b>	<p><b>Знати:</b> основні види зброї в Counter-Strike 2, їх характеристики та призначення; механіку роботи кожного типу зброї, включаючи принципи віддачі, розкиду куль та точності; умови, в яких кожен тип зброї найефективніший, зокрема тактичні аспекти вибору зброї залежно від ситуацій; основи стратегічного вибору озброєння відповідно до специфіки карт і ролі у командній або індивідуальній грі; значення психологічної підготовки та розвитку стратегічного мислення для підвищення ефективності у грі.</p> <p><b>Вміти:</b> розпізнавати різні види зброї та розуміти їх оптимальне використання у відповідних ігрових ситуаціях; використовувати зброю максимально ефективно, контролюючи віддачу та розкид, щоб підвищити точність стрільби; вибирати відповідний тип зброї залежно від дистанції до супротивника, мобільності та тактичних завдань команди; практикувати стрільбу з різних видів зброї, вдосконалюючи контроль над віддачею та розкидом; розвивати стратегічне мислення та психологічну стійкість, що сприяє прийняттю оптимальних рішень у напружених ігрових ситуаціях.</p> <p><b>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Аналізувати характеристики різних видів зброї та визначати оптимальні ситуації для їхнього використання.</li> <li>• Оволодівати техніками контролю віддачі та розкиду для підвищення точності стрільби.</li> <li>• Застосовувати стратегічне мислення та адаптувати вибір озброєння до конкретних ситуацій і тактичних цілей.</li> <li>• Вдосконалювати навички стрільби з урахуванням механіки кожного виду зброї та покращувати психологічну підготовку для ефективної гри.</li> </ul>
7	<b>Основи економіки в Counter-Strike 2</b>	<p><b>Знати:</b> основи економіки в Counter-Strike 2, включаючи початковий бюджет гравця, систему бонусів за виграні та програні раунди, винагороду за вбивство суперника; різновиди закупівельних стратегій, такі як еко-раунди, форс-раунди, повні закупівлі; основні тактичні підходи до управління економічними ресурсами команди для вибору оптимальної стратегії закупівлі.</p> <p><b>Вміти:</b> аналізувати економічну ситуацію в грі для прийняття зважених рішень щодо закупівлі; використовувати різні закупівельні стратегії в залежності від наявного бюджету команди; планувати економічні ресурси команди на кілька раундів наперед, оцінювати переваги та ризики різних закупів; застосовувати тактичні рішення на додаткових раундах, зокрема при низькому або обмеженому бюджеті.</p> <p><b>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Розуміти основні принципи економіки в Counter-Strike 2 та вплив бюджетного управління на загальну стратегію гри.</li> <li>• Аналізувати ситуацію на кожному раунді для ефективного розподілу економічних ресурсів.</li> <li>• Формувати закупівельні стратегії з урахуванням специфіки раунду, бюджету та завдань команди.</li> <li>• Розробляти стратегічне мислення для управління командним бюджетом у конкурентних ігрових умовах.</li> </ul>