

Силабус курсу КІБЕРСПОРТ

| | |
|---|---|
| Освітній ступінь | Бакалавр |
| Галузь знань: | 01 освіта/педагогіка |
| Спеціальність | 017 Фізична культура і спорт |
| Освітньо-кваліфікаційна програма | |
| Кількість кредитів | 6 |
| Рік підготовки | 2024-2025 |
| Семестр | II |
| Компонент освітньої програми | Вибіркова |
| Мова викладання | Українська |
| Формат курсу | Денна форми навчання |
| Викладачі курсу | Паськів Володимир Володимирович |
| Контактна інформація | e-mail: mr.patriotuk@gmail.com |
| Опис дисципліни | |
| Загальна кількість годин | 180 |
| Обсяг курсу | 136 годин аудиторних. З них: 20 годин лекцій 116 годин семінарських та практичних занять 44 годин самостійної роботи |
| 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 | ЗК1. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. ЗК3. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації. ЗК5. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК7. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети. культури і спорту. СК2. Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проекти у сфері фізичної культури і спорту. СК9. Здатність усвідомлювати принципи професійної та академічної етики і необхідність їх дотримання. СК7. Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем фізичної культури і спорту СК13. Здатність до пристосування професійної діяльності до потреб адаптивного спорту та спорту ветеранів війни. |
| Програмні результати навчання | <ol style="list-style-type: none"> Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери кіберспорту, критично осмислювати проблеми у галузі та на межі галузей знань. Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проектів у сфері кіберспорту державною та іноземною мовами усно і письмово. |

| | |
|----------------------------|---|
| | <ol style="list-style-type: none"> 3. Розробляти і викладати спеціалізовані навчальні дисципліни у закладах вищої освіти. 4. Організовувати ефективну роботу колективу, спрямовану на досягнення визначених цілей з урахуванням економічних, правових та етичних аспектів. 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. |
| Літературні джерела | <p style="text-align: center;">Основні:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 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. 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. 5. Newzoo. 2020 Global esports market report. Amsterdam, Netherlands: Author. Retrieved from: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-lightversion/ 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. <p style="text-align: center;">Допоміжні:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Всупереч: Шлях до перемоги Данило Тесленко 2019. 2. Мітова, ОЛЕНА ОЛЕКСАНДРІВНА. "Теоретико-методичні основи контролю в командних спортивних іграх в процесі багаторічного вдосконалення." НУФВСУ. К (2021) 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 4. Tang, Tang, Jake Kucek, and Steven Toepfer. "Active within structures: Predictors of esports gameplay and spectatorship." Communication & Sport 10.2 (2022): 195- 215 5. Cranmer, Eleanor E., et al. "Esports matrix: Structuring the esports research agenda." Computers in Human Behavior 117 (2021): 106671 6. Чернявський, К. В., and С. В. Сахарова. "Кіберспорт як спортивне змагання." (2021). 7. . Пінчук, Валерій Михайлович. "Безпосередня підготовка до змагань кіберспортивної команди з дисципліни CS: GO." (2021). 8. The Invisible Game: Mindset of a Winning Team Paperback – May 7, 2016 by Zoltan Andrejkovics 9. A Newborn Business: Esports (Discover the Industry Behind Professional Gaming and Streaming) Kindle Edition by Zoltan Andrejkovics 2020 |

| | |
|---|---|
| | <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>Інформаційні ресурси інтернет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Записи трансляцій і ігрових матчів для розбору і аналітики студентами https://www.hltv.org/ • Міністерство молоді та спорту України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://dsmsu.gov.ua/index/ua/ • Демонстрації розкидів димових гранат, флешок, гранат, та коктейлів молотова на турнірних картах https://csnades.gg/ для практичних занять • Щоденна ігрова статистика гравців, ігрова статистика та дані по кіберспортивних турнірах https://escharts.com/ |
| Політика оцінювання | <p>Політика щодо дедлайнів та перескладання: 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>Політика щодо академічної доброчесності: 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>Політика щодо відвідування: відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали.</p> |
| Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу | 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) |
| Оцінювання | <p>Обов'язково:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Студенти виконують дві творчі письмові роботи (презентація) за індивідуальною темою кожна яка з них оцінюються з 0-20 балів; <p>Опціонально:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Активне навчання (відповіді, участь у дискусії, виконання завдань до семінарських занять) – 0-10 балів. <p>За виконання семестрових завдань – 0-50 балів.</p> <p>Допуск до заліку – 18-50 балів.</p> <p>Залік – до 50 балів</p> |

ДОДАТОК

Навчальний контент

| | Теми | Результати навчання |
|---|--------------------------------|--|
| Змістовий модуль 1. Менеджмент і трансляції кіберспортивних турнірів | | |
| 1 | Підготовка до турнірів. | <p>Знати: основні кіберспортивні турніри та ліги з Counter-Strike 2, їхню структуру та вплив на популярність і розвиток гри; організаційні аспекти турнірів, зокрема формування призових фондів, етапи підготовки до змагань; важливість психологічної підготовки, аналізу суперників і стратегій; логістику, технічну підтримку та процес реєстрації учасників на турнірах.</p> <p>Вміти: планувати підготовку до турніру, включаючи формування команди, організацію тренувань і психологічну підготовку; аналізувати</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | | <p>суперників і відпрацьовувати стратегії для конкретних ігрових ситуацій; організувати тренувальні сесії різного формату, включаючи інтенсивні сесії, практику матчів і розбір помилок; підтримувати моральний дух команди та ефективну комунікацію під час підготовки до змагань.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Розуміти структуру і значення основних кіберспортивних турнірів і ліг з Counter-Strike 2 для розвитку гри та кар'єри в кіберспорті. • Організувати етапи підготовки до турнірів, зокрема планування тренувань, психологічну підготовку та вивчення суперників. • Впроваджувати різні методи тренувань, адаптовані під команди та індивідуальні потреби гравців, для підвищення ефективності гри. • Підтримувати командну комунікацію та моральний дух під час підготовки, сприяючи кращим результатам на змаганнях. |
| 2 | <p>Стрімінг та трансляції турнірів</p> | <p>Знати: роль стрімінгу в розвитку кіберспорту, зокрема його вплив на популяризацію кіберспортивних ігор та подій; основні стрімінг-платформи для кіберспорту, такі як Twitch, YouTube, та їхні переваги для проведення трансляцій змагань; налаштування обладнання для стрімінгу, включаючи використання камер, мікрофонів і стрімінгових програм; принципи організації трансляцій кіберспортивних турнірів і роль коментаторів та аналітиків у покращенні якості подачі контенту; стратегії просування стрімерського каналу та збільшення його аудиторії.</p> <p>Вміти: використовувати платформи для стрімінгу кіберспортивних подій, забезпечуючи належну якість трансляцій; налаштувати обладнання для стрімінгу, включаючи камери, мікрофони і стрімінгове програмне забезпечення, для створення професійних трансляцій; організувати трансляції турнірів з використанням коментаторів та аналітиків, що підвищують якість подачі інформації; розробляти стратегії просування стрімерського контенту, залучаючи аудиторію та рекламувати канал через соціальні мережі та інші ресурси.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Аналізувати роль стрімінгу в популяризації кіберспортивних подій та вибирати відповідні платформи для трансляцій. • Організувати якісні трансляції кіберспортивних турнірів, використовуючи технічне обладнання та програмне забезпечення для стрімінгу. • Працювати з коментаторами та аналітиками для створення професійного стрімінг-контенту, спрямованого на підвищення інтересу аудиторії. • Розробляти і впроваджувати ефективні стратегії просування стрімерського каналу для залучення та розширення аудиторії. • Збереження та редагування записів трансляцій з турнірних змагань. • Аналіз проведеного турніру |
| 3 | <p>Основи менеджменту</p> | <p>Знати: основні етапи планування та підготовки кіберспортивних турнірів; ключові аспекти визначення формату турніру, правил та призового фонду; основні методи реклами та маркетингу</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | кіберспортивних турнірів | <p>кіберспортивних подій, зокрема використання соціальних мереж та інших платформ для просування; принципи організації системи реєстрації учасників і комунікації з ними щодо правил, графіку та іншої інформації; роль технічної підтримки у забезпеченні безперебійного проведення турніру, зокрема використання онлайн-платформ та систем жеребкування.</p> <p>Вміти: планувати і організовувати кіберспортивні турніри на різних етапах підготовки; формувати турнірний формат, правила та призовий фонд з урахуванням особливостей заходу та аудиторії; розробляти і реалізовувати стратегії маркетингу та просування турніру через соціальні мережі та інші канали; організовувати та підтримувати систему реєстрації учасників, забезпечуючи оперативну комунікацію щодо правил та розкладу; забезпечувати ефективну технічну підтримку, вирішувати технічні проблеми та налаштовувати онлайн-платформи для успішного проведення турніру.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Застосовувати знання з менеджменту для планування та організації кіберспортивних турнірів, з урахуванням формату, правил та призових фондів. • Розробляти маркетингові стратегії просування кіберспортивних подій, використовуючи соціальні мережі та інші платформи для досягнення широкої аудиторії. • Організовувати та підтримувати ефективну систему реєстрації і комунікації з учасниками турнірів. • Здійснювати технічну підтримку турнірів, включаючи роботу з онлайн-платформами і вирішення технічних проблем під час змагань |
| Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір мап у грі Counter-Strike 2 | | |
| 4 | Огляд основних карт в Counter-Strike 2 | <p>Знати: основні частини карт в Counter-Strike 2 (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis); розташування ключових об'єктів, таких як бомбові місця, зони виходу та інші важливі об'єкти на кожній карті; основні позиції для атаки та захисту на кожній карті, зокрема контрольні точки, області для забезпечення оборонних або наступальних стратегій.</p> <p>Вміти: орієнтуватися на основних картах Counter-Strike 2, розпізнаючи їх частини та об'єкти; аналізувати розташування бомбових місць і зон виходу для ефективного планування стратегій; відпрацьовувати та застосовувати ключові позиції для атаки і захисту, забезпечуючи перевагу для своєї команди через ефективне використання зон для контролю мапи та виграшних позицій.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Розуміти структуру та основні частини популярних карт в Counter-Strike 2, аналізуючи їх функціонал для ефективного ігрового застосування. • Використовувати знання про розташування ключових об'єктів на картах для розробки ефективних тактик як у атаці, так і в захисті. |

| | | |
|---|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Оцінювати та обирати оптимальні позиції для атаки чи захисту, розвиваючи навички стратегічного мислення та контролю території. |
| 5 | Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах | <p>Знати: основні тактики атаки та захисту на картах Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis у Counter-Strike 2; ключові елементи для розробки тактичних рішень, включаючи контроль території, комунікацію між гравцями, планування раундів; ролі та функції гравців у загальних тактиках атаки і захисту, зокрема для захисту бомбових місць, перехоплення противника і розвідки на початку раунду.</p> <p>Вміти: розробляти і застосовувати тактичні схеми атаки та захисту на основних картах Counter-Strike 2, виходячи зі структури карти і позицій супротивника; координувати командні дії для реалізації загальних і специфічних тактик залежно від ситуації в раунді; використовувати ролі гравців та їх навички для виконання тактичних планів, а також адаптуватися до дій супротивника у грі.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> Аналізувати та розробляти тактичні стратегії для гри на різних картах у Counter-Strike 2, орієнтуючись на оптимальні рішення для атаки та захисту. Використовувати знання про тактичні схеми та ролі гравців для успішного контролю території та розгортання ефективних тактик у командній грі. Проводити адаптацію тактичних рішень в ігрових ситуаціях, використовуючи координацію дій та комунікацію з командою для досягнення ігрової переваги. |
| 6 | Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах | <p>Знати: методи збору статистики матчів у Counter-Strike 2, способи відстеження ключових показників ефективності та розуміння, як ці дані допомагають у формуванні тактики; важливість аналізу сильних і слабких сторін гравців і команди; вплив економічних рішень на загальний результат, вивчення впливу різних стратегій на успішність команди; основні тенденції в ігрових діях, розробка ефективних тактичних схем для атаки та захисту на картах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis).</p> <p>Вміти: збирати та аналізувати статистичні дані щодо ігрової ефективності, відстежувати ключові моменти, що визначають хід гри; виявляти сильні та слабкі сторони як окремих гравців, так і всієї команди; формувати та адаптувати тактичні схеми відповідно до економічного стану команди, особливостей кожної карти та гри супротивника; оцінювати успішність застосованих стратегій та впроваджувати ті, що принесли найбільший успіх; координуватися з командою для забезпечення злагоджених дій та максимальної ефективності на полі бою.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> Застосовувати методи збору та аналізу статистичних даних для вдосконалення ігрових навичок. Виявляти ключові аспекти, що впливають на результативність гравців та команди загалом. |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Впроваджувати ефективні тактичні схеми для атаки і захисту на різних картах. • Розвивати командну комунікацію та координацію для максимального використання сильних сторін команди. |
| Змістовий модуль 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Counter-Strike 2 | | |
| 7 | Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2 | <p>Знати: характеристики і особливості пістолетів у Counter-Strike 2, включаючи USP-S, Glock-18, P250, Desert Eagle, Tec-9 та Five-Seven; технічні параметри, такі як віддача, точність та оптимальні дистанції застосування; ролі пістолетів на різних етапах гри (економічні раунди, додаткове озброєння для основних зброї тощо).</p> <p>Вміти: використовувати різні види пістолетів залежно від тактичної ситуації, наприклад, точні удари для тримання позицій або швидкі постріли для ближніх дистанцій; контролювати віддачу і використовувати оптимальні дистанції для підвищення ефективності; оцінювати переваги і недоліки кожного пістолета в різних ситуаціях.</p> <p>Результати навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Аналізувати й вибирати відповідний пістолет у раундах з обмеженим бюджетом або на початкових стадіях гри. • Застосовувати навички контролю віддачі та точності стрільби для забезпечення переваги в боях на коротких дистанціях. • Оцінювати ситуації в раунді та обирати стратегії використання пістолетів залежно від особливостей зброї та позицій команди. |
| 8 | Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2 | <p>Знати: види штурмових гвинтівок у Counter-Strike 2, такі як АК-47, M4A4, M4A1-S, FAMAS та Galil AR; технічні параметри кожної гвинтівки, включаючи віддачу, кількість патронів, силу удару та точність на різних дистанціях; ролі штурмових гвинтівок для виконання тактик атаки та захисту на картах.</p> <p>Вміти: ефективно використовувати штурмові гвинтівки для ведення бою на середніх та великих дистанціях; контролювати віддачу для точного нанесення ударів по цілі; використовувати специфічні прийоми стрільби, як черги або одиночні постріли, залежно від ситуації; забезпечувати командну підтримку, утримання позицій та ефективні дії в атаці.</p> <p>Результати навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вибирати та налаштовувати стрільбу з різних штурмових гвинтівок для підвищення точності та ефективності у боях. • Контролювати віддачу і обирати оптимальні стратегії стрільби на різних дистанціях, відповідно до ситуації у раунді. • Координувати дії з командою, використовуючи штурмові гвинтівки для виконання загальних тактик. • Вибір між поодинокими вистрілами та зажимом • Простріли гвинтівками крізь стіни |

| | | |
|----|---|--|
| 9 | Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2 | <p>Знати: основні снайперські гвинтівки в грі, такі як AWP та SSG 08 (Scout); характеристики кожної снайперської гвинтівки, включаючи потужність удару, віддачу, точність та швидкість прицілювання; ролі снайперських гвинтівок для забезпечення переваги на великих дистанціях, підтримки позицій та виконання функцій розвідки.</p> <p>Вміти: обирати позиції для використання снайперських гвинтівок, які дозволяють отримати візуальну перевагу над супротивником; ефективно використовувати AWP і Scout, враховуючи швидкість перезарядки і техніку прицілювання; координувати дії з командою для утримання ключових позицій і підтримки захисту або атаки.</p> <p>Результати навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вибирати та оптимально застосовувати снайперські гвинтівки для утримання позицій і ведення прицільної стрільби на великих дистанціях. • Контролювати прицілювання і здійснювати точні постріли для нейтралізації супротивника на важкодоступних позиціях. • Працювати в команді, забезпечуючи прикриття та розвідку під час захисту та атаки. |
| 10 | Дробовики та пістолет-кулемети | <p>Знати: основні дробовики та пістолет-кулемети в Counter-Strike 2, такі як Nova, XM1014, MP9, MAC-10, UMP-45 та P90; характеристики кожного виду зброї, включаючи силу удару на ближніх дистанціях, скорострільність і віддачу; ситуації, в яких дробовики та пістолет-кулемети забезпечують тактичну перевагу.</p> <p>Вміти: застосовувати дробовики для нанесення значних ушкоджень на коротких дистанціях, особливо у вузьких просторах; використовувати пістолет-кулемети для швидкої та маневреної стрільби у середніх дистанціях; обирати тип зброї залежно від економічних умов та тактичної позиції команди.</p> <p>Результати навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Використовувати дробовики та пістолет-кулемети для домінування на ближніх і середніх дистанціях, обираючи тактику в залежності від карти. • Забезпечувати високу мобільність і маневреність під час бою для швидкої нейтралізації противника. • Ефективно працювати в команді, застосовуючи відповідний вид зброї для досягнення тактичної переваги. |