

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. Загальна інформація про навчальну дисципліну

Повна назва навчальної дисципліни	Основи кіберспорту (Введення в кіберспорт)
Повна офіційна назва закладу вищої освіти	Сумський державний університет
Повна назва структурного підрозділу	Навчально-науковий інститут бізнесу, економіки та менеджменту. Кафедра економічної кібернетики
Розробник(и)	Єфіменко Аліна Юріївна
Рівень вищої освіти	Перший рівень вищої освіти, НРК – 6 рівень, QF-LLL – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл
Тривалість вивчення навчальної дисципліни	один семестр
Обсяг навчальної дисципліни	Обсяг становить 5 кред. ЄКТС, 150 год. Для денної форми навчання 64 год. становить контактна робота з викладачем (32 год. лекцій, 32 год. практичних занять), 86 год. становить самостійна робота. Для заочної форми навчання 24 год. становить контактна робота з викладачем (6 год. лекцій, 18 год. практичних занять), 126 год. становить самостійна робота.
Мова викладання	Українська

2. Місце навчальної дисципліни в освітній програмі

Статус дисципліни	Обов'язкова навчальна дисципліна для освітньої програми "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор"
Передумови для вивчення дисципліни	Передумови для вивчення відсутні
Додаткові умови	Додаткові умови відсутні
Обмеження	Обмеження відсутні

3. Мета навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни є формування критичного мислення та набуття студентами знань у теорії кіберспорту, практичних аспектах кіберспортивної галузі та здатності їх використовувати для аналізу кіберспортивних понять, ігрових дисциплін та турнірів.

4. Зміст навчальної дисципліни

<p>Тема 1 Еволюція комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі</p> <p>Характеристика кіберспорту як командного або індивідуального змагання на основі комп'ютерних відеоігор. Історія розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі. Кіберспорт у зарубіжних країнах. Тенденції розвитку кіберспорту в Україні.</p>
<p>Тема 2 Вступ до основних понять та термінів кіберспорту</p> <p>Поняття кіберспорту. Основні поняття та терміни кіберспорту: LAN, Major, Minor та ін. Види кіберспортивних матчів: BO1, BO2, BO3, BO4, BO5, BO6, BO7. Системи кібертурнірів: Round-robin, GSL-система та швейцарська система.</p>
<p>Тема 3 Організація та управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку</p> <p>Менеджмент кіберспортивної організації (КСО) у контексті сталого розвитку. Маркетинг КСО. Контрагенти екосистеми кіберспорту. Особливості маркетинг менеджменту в кіберспорті. Аудиторія кіберспорту. Міжнародні органи управління у кіберспорті. Організація та управління кіберспортом в Україні.</p>
<p>Тема 4 Класифікація та жанри комп'ютерних ігор</p> <p>Характеристики комп'ютерних ігор. Гейміфікація. Типи користувачів для гейміфікації. Класифікація комп'ютерних ігор. Жанри комп'ютерних ігор.</p>
<p>Тема 5 Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі у контексті 9-ї Цілі сталого розвитку</p> <p>Загальна характеристика дисциплін кіберспорту. Основні терміни з кіберспортивних дисциплін. Сутність кіберспортивних дисциплін. Класифікація кіберспортивних дисциплін. Матеріально-технічне забезпечення спортивних дисциплін у кіберспорті.</p>
<p>Тема 6 Змагальна діяльність у кіберспорті</p> <p>Сутність змагальної діяльності в кіберспорті. Особливості змагальної діяльності в кіберспорті. Види змагань, регламент та сітка проведення змагань у кіберспорті. Особливості проведення міжнародних та національних змагань у кіберспорті.</p>
<p>Тема 7 Аналітика у кіберспорті</p> <p>Поняття аналітики у кіберспорті, її роль та місце. Принципи аналітичної діяльності. Кіберспортивний аналітик. Алгоритм дій кіберспортивного аналітика. Аналітичні кіберспортивні сервіси: Esports Charts, Streams Charts, Mobalytics, TrueSight. Вибір кіберспортивних дисциплін для аналізу. Джерела інформації. Фактори аналізу.</p>
<p>Тема 8 Піар, стримінг та коментування в кіберспорті</p> <p>Піар у кіберспорті: об'єкт, напрями, інструменти. Кіберспортивні медіахолдинги. Стримінг у кіберспорті: особливості та платформи. Коментування у кіберспорті: характеристика та роль.</p>
<p>Тема 9 Стратегія і тактика професійного геймінгу</p> <p>Стратегія професійного гемінгу. Тактика професійного геймінгу. Тактична підготовка кіберспортсменів. Інтегральна (ігрова) підготовка кіберспортсменів. Технічна підготовка кіберспортсменів. Технічні дії гравця.</p>

5. Очікувані результати навчання навчальної дисципліни

Після успішного вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти зможе:

PH1	Розуміти еволюційні процеси комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі, організаційно-управлінську структуру кіберспорту.
PH2	Класифікувати жанри комп'ютерних ігор з метою їх систематизації для подальшого детального вивчення ігрових сценаріїв, механік та концептуальних основ функціонування, що формує базу для аналізу кіберспортивних дисциплін.
PH3	Знати основні терміни та поняття кіберспорту, а також базові засади, режими та фракції комп'ютерних ігор, необхідні для характеристики кіберспортивних дисциплін, що забезпечує розуміння специфіки їхньої організації, правил, ігрових механік та змагальних форматів.
PH4	Оцінювати діяльність ігрових організацій, кіберспортивних команд та турнірів на основі аналітичних даних спеціалізованих кіберспортивних сервісів, використовуючи статистичні показники, рейтинги, динаміку результатів та інші індикатори ефективності для формування обґрунтованих висновків і рекомендацій.
PH5	Аналізувати стратегії та тактики професійного геймінгу як ключові складові підготовки кіберспортсменів, визначати їх сильні та слабкі сторони, адаптувати до різних ігрових жанрів і дисциплін.

6. Роль навчальної дисципліни у досягненні програмних результатів

Програмні результати навчання, досягнення яких забезпечує навчальна дисципліна.

Для спеціальності 121 Інженерія програмного забезпечення:

PP1	Аналізувати, цілеспрямовано шукати і вибирати необхідні для вирішення професійних завдань інформаційно-довідникові ресурси і знання з урахуванням сучасних досягнень науки і техніки.
PP2	Знати кодекс професійної етики, розуміти соціальну значимість та культурні аспекти інженерії програмного забезпечення і дотримуватись їх в професійній діяльності.
PP25	Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери в кіберспортивній індустрії та розробці комп'ютерних ігор, критично осмислювати проблеми у галузі.
PP27	Відшуковувати необхідну інформацію у базах даних, які характеризують кіберспортивну індустрію, та інших джерелах, аналізувати та оцінювати цю інформацію.
PP28	Розробляти персональні та колективні тренувальні програми для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану у кіберспорті, рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті (esports), аналітики в кіберспорті.

7. Роль навчальної дисципліни у досягненні програмних компетентностей

Програмні компетентності, формування яких забезпечує навчальна дисципліна:

Для спеціальності 121 Інженерія програмного забезпечення:

PK1	ЗК01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
-----	---

ПК2	ЗК02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ПК3	ЗК06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
ПК4	ФК9. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності.
ПК5	ФК14. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.

8. Види навчальних занять

Тема 1. Еволюція комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі	
Лк1 "Еволюція комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі" (денна)	Характеристика кіберспорту як командного або індивідуального змагання на основі комп'ютерних відеоігор. Історія розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі. Кіберспорт у зарубіжних країнах. Тенденції розвитку кіберспорту в Україні.
Пр1 "Еволюція комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі" (денна)	Мета: дослідити еволюційних процесів у розвитку комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі. Хід роботи: 1. Ознайомитися з особливостями розвитку комп'ютерних ігор у різних країнах світу. 2. Періодизувати розвиток кіберспорту в обраній країні у форматі таблиці. 3. Провести SWOT-аналіз розвитку кіберспорту в обраній країні.
Тема 2. Вступ до основних понять та термінів кіберспорту	
Лк1 "Вступ до основних понять та термінів кіберспорту" (заочна)	Поняття кіберспорту. Основні поняття та терміни кіберспорту: LAN, Major, Minor та ін. Види кіберспортивних матчів: BO1, BO2, BO3, BO4, BO5, BO6, BO7. Системи кібертурнірів: Round-robin, GSL-система та швейцарська система.
Лк2 "Вступ до основних понять та термінів кіберспорту" (денна)	Поняття кіберспорту. Основні поняття та терміни кіберспорту: LAN, Major, Minor та ін. Види кіберспортивних матчів: BO1, BO2, BO3, BO4, BO5, BO6, BO7. Системи кібертурнірів: Round-robin, GSL-система та швейцарська система.
Пр2 "Вступ до основних понять та термінів кіберспорту" (денна)	Мета: ознайомитися з основними поняттями та термінами кіберспорту. Хід роботи: 1. Визначити особливості кіберспорту. 2. Охарактеризувати основні поняття та терміни кіберспорту. 3. Класифікувати види кіберспортивних матчів. 4. Визначити особливості систем кібертурнірів.
Тема 3. Організація та управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку	
Лк3 "Організація кіберспорту у контексті партнерства заради сталого розвитку" (денна)	Сутність менеджменту кіберспортивної організації. Сутність маркетингу кіберспортивної організації. Контрагенти екосистеми кіберспорту. Особливості маркетинг менеджменту в кіберспорті.

<p>Лк4 "Управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку" (денна)</p> <p>Аудиторія кіберспорту. Міжнародні органи управління у кіберспорті. Організація та управління кіберспортом в Україні. Кіберспортивна команда (e-sport team) як об'єкт управління.</p>
<p>Пр3 "Організація та управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку" (денна)</p> <p>Мета: визначити особливості формування організаційно-управлінської структури кіберспорту у світі. Хід роботи: 1. Обрати країну для визначення організаційно-управлінської структури кіберспорту та обґрунтувати свій вибір за допомогою опису останніх тенденцій у кібергалузі країни. 2. Визначити ключові органи управління кіберспортом обраної країни.</p>
<p>Пр4 "Управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку" (денна)</p> <p>Мета: сформувати організаційно-управлінську модель кіберспорту обраної країни. Хід роботи: 1. Побудова організаційно-управлінської моделі кіберспорту обраної країни. 2. Формування висновків за результатами проведеного аналізу. 3. Підготовка звіту.</p>
<p>Тема 4. Класифікація та жанри комп'ютерних ігор</p>
<p>Лк2 "Класифікація та жанри комп'ютерних ігор" (заочна)</p> <p>Характеристика комп'ютерних ігор. Гейміфікація. Типи користувачів для гейміфікації: гедоніст, кар'єрист, фермер, нетворкер, комунікатор, творець тощо. Класифікація комп'ютерних ігор. Жанри комп'ютерних ігор: 3D-шутери, аркада, симулятори, стратегії, пригоди.</p>
<p>Лк5 "Класифікація та жанри комп'ютерних ігор" (денна)</p> <p>Характеристика комп'ютерних ігор. Гейміфікація. Типи користувачів для гейміфікації: гедоніст, кар'єрист, фермер, нетворкер, комунікатор, творець тощо.</p>
<p>Лк6 "Класифікація та жанри комп'ютерних ігор" (денна)</p> <p>Класифікація комп'ютерних ігор. Жанри комп'ютерних ігор: 3D-шутери, аркада, симулятори, стратегії, пригоди.</p>
<p>Пр1 "Дослідження класифікації та жанрів комп'ютерних ігор" (заочна)</p> <p>Мета: вміти визначати жанри комп'ютерних ігор та їх сценарії. Хід роботи: 1. Обрати комп'ютерну гру як об'єкт дослідження. 2. Визначити жанр комп'ютерної гри (наприклад, action, симулятор, аркада, пригоди, головоломки). 3. Обґрунтувати вибір жанру за допомогою виділення його ключових особливостей. 4. Описати мету, учасників та основні завдання обраної гри. 5. Підготувати звіт.</p>
<p>Пр5 "Класифікація та жанри комп'ютерних ігор" (денна)</p> <p>Мета: вміти визначати жанри комп'ютерних ігор та їх сценарії. Хід роботи: 1. Обрати комп'ютерну гру як об'єкт дослідження. 2. Визначити жанр комп'ютерної гри (наприклад, action, симулятор, аркада, пригоди, головоломки). 3. Обґрунтувати вибір жанру за допомогою виділення його ключових особливостей.</p>

<p>Пр6 "Класифікація та жанри комп'ютерних ігор" (денна)</p> <p>Мета: вміти визначати жанри комп'ютерних ігор та їх сценарії. Хід роботи: 1. Описати мету, учасників та основні завдання обраної гри. 2. Підготувати звіт.</p>
<p>Тема 5. Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі у контексті 9-ї Цілі сталого розвитку</p>
<p>Лк7 "Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі у контексті 9-ї Цілі сталого розвитку" (денна)</p> <p>Загальна характеристика дисциплін кіберспорту. Основні терміни кіберспортивних дисциплін. Класифікація кіберспортивних дисциплін. Матеріально-технічне забезпечення спортивних дисциплін у кіберспорті.</p>
<p>Пр2 "Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі у контексті 9-ї Цілі сталого розвитку" (заочна)</p> <p>Мета: визначити особливості кіберспортивних дисциплін. Хід роботи: 1. Визначити сутність та загальну характеристику дисциплін кіберспорту. 2. Класифікувати кіберспортивні дисципліни. 3. Визначити матеріально-технічне забезпечення спортивних дисциплін у кіберспорті, його особливості. 4. Поточна контрольна робота (проміжний модульний контроль).</p>
<p>Пр7 "Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі в контексті впровадження інновацій (9-ї ЦСР)." (денна)</p> <p>Мета: визначити особливості кіберспортивних дисциплін. Хід роботи: 1. Визначити сутність та загальну характеристику дисциплін кіберспорту. 2. Класифікувати кіберспортивні дисципліни.</p>
<p>Пр8 "Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі" (денна)</p> <p>Мета: визначити особливості кіберспортивних дисциплін. Хід роботи: 1. Визначити матеріально-технічне забезпечення спортивних дисциплін у кіберспорті, його особливості. 2. Поточна контрольна робота (проміжний модульний контроль).</p>
<p>Тема 6. Змагальна діяльність у кіберспорті</p>
<p>Лк8 "Змагальна діяльність у кіберспорті" (денна)</p> <p>Сутність змагальної діяльності в кіберспорті. Особливості змагальної діяльності в кіберспорті. Види змагань.</p>
<p>Лк9 "Регламент та сітка проведення змагань у кіберспорті" (денна)</p> <p>Регламент та сітка проведення змагань у кіберспорті. Особливості проведення міжнародних та національних змагань у кіберспорті.</p>

<p>Пр3 "Дослідження змагальної діяльності у кіберспорті" (заочна)</p> <p>Мета: дослідити особливості та характеристики змагальної діяльності у кіберспорті. Хід роботи: 1. Визначити сутність змагальної діяльності в кіберспорті. 2. Визначити особливості змагальної діяльності в кіберспорті. 3. Класифікувати види змагань та визначити особливості регламенту та сітки проведення змагань у кіберспорті. 4. Проведення міжнародних та національних змагань у кіберспорті.</p>
<p>Пр9 "Дослідження змагальної діяльності у кіберспорті" (денна)</p> <p>Мета: дослідити особливості та характеристики змагальної діяльності у кіберспорті. Хід роботи: 1. Визначити сутність змагальної діяльності в кіберспорті. 2. Визначити особливості змагальної діяльності в кіберспорті. 3. Класифікувати види змагань та визначити особливості регламенту та сітки проведення змагань у кіберспорті. 4. Проведення міжнародних та національних змагань у кіберспорті.</p>
<p>Тема 7. Аналітика у кіберспорті</p>
<p>Лк3 "Аналітика у кіберспорті" (заочна)</p> <p>Поняття аналітики у кіберспорті, її роль та місце. Принципи аналітичної діяльності. Кіберспортивний аналітик. Алгоритм дій кіберспортивного аналітика. Аналітичні кіберспортивні сервіси: Esports Charts, Streams Charts, Mobalytics, TrueSight.</p>
<p>Лк10 "Аналітика у кіберспорті" (денна)</p> <p>Поняття аналітики у кіберспорті, її роль та місце. Принципи аналітичної діяльності.</p>
<p>Лк11 "Кіберспортивний аналітик та сервіси" (денна)</p> <p>Кіберспортивний аналітик. Алгоритм дій кіберспортивного аналітика. Аналітичний кіберспортивний сервіс Esports Charts.</p>
<p>Лк12 "Кіберспортивний аналітик та сервіси" (денна)</p> <p>Аналітичні кіберспортивні сервіси: Streams Charts, Mobalytics, TrueSight.</p>
<p>Пр4 "Дослідження кіберспортивної аналітики" (заочна)</p> <p>Мета: дослідження кіберспортивної аналітики, її особливостей, принципів. Хід роботи: 1. Визначити поняття аналітики у кіберспорті, її роль та місце. 2. Охарактеризувати принципи аналітичної діяльності. 3. Охарактеризувати алгоритм дій кіберспортивного аналітика. 4. Дослідити кіберспортивні аналітичні сервіси.</p>
<p>Пр5 "Дослідження кіберспортивної аналітики" (заочна)</p> <p>Мета: дослідження кіберспортивної аналітики за допомогою кіберспортивних сервісів Esports Charts, Streams Charts, Mobalytics, TrueSight, HLTV для оцінки ігрових організацій, кіберспортивних команд та турнірів. Хід роботи: 1. Обрати один із аналітичних кіберспортивних сервісів: Esports Charts, Streams Charts, Mobalytics, TrueSight, HLTV або інший (на вибір студента). 2. Зібрати дані щодо ігрових організацій (рейтинги, аналітика), кіберспортивних команд, найкращих кіберспортивних ігор, кіберспортивних турнірів (аналітика). 3. Провести оцінку зібраної кіберспортивної аналітики: провідні кіберспортивні команди / аутсайтери, максимальні / мінімальні призові фонди, години перегляду тощо. 4. Підготувати звіт за результатами виконаного практичного завдання.</p>

Пр10 "Дослідження кіберспортивної аналітики" (денна)

Мета: дослідження кіберспортивної аналітики, її особливостей, принципів. Хід роботи: 1. Визначити поняття аналітики у кіберспорті, її роль та місце. 2. Охарактеризувати принципи аналітичної діяльності. 3. Охарактеризувати алгоритм дій кіберспортивного аналітика. 4. Дослідити кіберспортивні аналітичні сервіси.

Пр11 "Дослідження кіберспортивної аналітики" (денна)

Мета: дослідження кіберспортивної аналітики за допомогою кіберспортивних сервісів Esports Charts, Streams Charts, Mobalytics, TrueSight, HLTV для оцінки ігрових організацій, кіберспортивних команд та турнірів. Хід роботи: 1. Обрати один із аналітичних кіберспортивних сервісів: Esports Charts, Streams Charts, Mobalytics, TrueSight, HLTV або інший (на вибір студента). 2. Зібрати дані щодо ігрових організацій (рейтинги, аналітика), кіберспортивних команд, найкращих кіберспортивних ігор, кіберспортивних турнірів (аналітика). 3. Провести оцінку зібраної кіберспортивної аналітики: провідні кіберспортивні команди / аутсайдери, максимальні / мінімальні призові фонди, години перегляду тощо. 4. Підготувати звіт за результатами виконаного практичного завдання.

Тема 8. Піар, стримінг та коментування в кіберспорті

Лк13 "Піар в кіберспорті" (денна)

Піар у кіберспорті: об'єкт, напрями, інструменти. Кіберспортивні медіахолдинги.

Лк14 "Стримінг та коментування в кіберспорті" (денна)

Стримінг у кіберспорті: особливості та платформи. Коментування у кіберспорті: характеристика та роль.

Пр6 "Дослідження піару, стримінгу та коментування в кіберспорті" (заочна)

Мета: дослідити стримінг як потокове онлайн-мовлення на основі даних стримінгових платформ Twitch, YouTube Live, Mixer, Periscope, WePlayEsport_UA, TaiTake. Хід роботи: 1. Обрати платформу для стримінгу (наприклад, Twitch, YouTube Live, Mixer, Periscope, WePlayEsport_UA, TaiTake). 2. Проаналізувати контент (зміст) платформи: рекомендовані ігри; за жанрами. 3. Визначити ігри, які мають найбільшу кількість переглядів на основі даних платформ для стримінгу. 4. Проаналізувати можливі причини такого рейтингу. 5. Підготувати звіт.

Пр12 "Піар, стримінг та коментування в кіберспорті" (денна)

Мета: дослідити стримінг як потокове онлайн-мовлення на основі даних стримінгових платформ Twitch, YouTube Live, Mixer, Periscope, WePlayEsport_UA, TaiTake. Хід роботи: 1. Обрати платформу для стримінгу (наприклад, Twitch, YouTube Live, Mixer, Periscope, WePlayEsport_UA, TaiTake). 2. Проаналізувати контент (зміст) платформи: рекомендовані ігри; за жанрами.

Пр13 "Піар, стримінг та коментування в кіберспорті" (денна)

Мета: дослідити стримінг як потокове онлайн-мовлення на основі даних стримінгових платформ Twitch, YouTube Live, Mixer, Periscope, WePlayEsport_UA, TaiTake. Хід роботи: 1. Визначити ігри, які мають найбільшу кількість переглядів на основі даних платформ для стримінгу. 2. Проаналізувати можливі причини такого рейтингу. 3. Підготувати звіт.

Тема 9. Стратегія і тактика професійного геймінгу	
Лк15 "Стратегія і тактика професійного геймінгу" (денна)	Стратегія професійного гемінгу. Тактика професійного геймінгу. Тактична підготовка кіберспортсменів.
Лк16 "Стратегія і тактика професійного геймінгу" (денна)	Інтегральна (ігрова) підготовка кіберспортсменів. Технічна підготовка кіберспортсменів. Технічні дії гравця.
Пр7 "Дослідження стратегії і тактики професійного геймінгу" (заочна)	Мета: визначення особливостей існуючих стратегій професійного геймінгу. Хід роботи: 1. Обрати комп'ютерну гру. 2. Визначити жанр комп'ютерної гри. 3. Описати мету та стратегію гри у цьому жанрі.
Пр8 "Дослідження стратегії і тактики професійного геймінгу" (заочна)	Мета: розробити власну стратегію відповідно до жанру комп'ютерної гри. Хід роботи: 1. Розробити власну стратегію комп'ютерної гри у визначеному жанрі. 2. Описати мету та стратегію гри у визначеному жанрі. 3. Підготувати презентацію власного кейсу.
Пр9 "Вивчення особливостей тактичної підготовки киберспортсменів" (заочна)	Мета: вивчити особливості тактичної підготовки кіберспортсменів. Хід роботи: 1. Тактична підготовка кіберспортсменів. 2. Інтегральна підготовка кіберспортсменів. Технічна підготовка кіберспортсменів. Презентація індивідуального пошуково-дослідного завдання.
Пр14 "Стратегія і тактика професійного геймінгу" (денна)	Мета: визначення особливостей існуючих стратегій професійного геймінгу. Хід роботи: 1. Обрати комп'ютерну гру. 2. Визначити жанр комп'ютерної гри. 3. Описати мету та стратегію гри у цьому жанрі.
Пр15 "Стратегія і тактика професійного геймінгу" (денна)	Мета: розробити власну стратегію відповідно до жанру комп'ютерної гри. Хід роботи: 1. Розробити власну стратегію комп'ютерної гри у визначеному жанрі. 2. Описати мету та стратегію гри у визначеному жанрі. 3. Підготувати презентацію власного кейсу.
Пр16 "Презентація індивідуального пошуково-дослідного завдання" (денна)	Мета: презентувати виконане індивідуальне пошуково-дослідне завдання. Хід роботи: Виконання та презентація індивідуального пошуково-дослідного завдання. 2. Обговорення кейсів.

9. Стратегія викладання та навчання

9.1 Методи викладання та навчання

Дисципліна передбачає навчання через:

МН1	Лекційне навчання
-----	-------------------

МН2	Електронне навчання
МН3	Кейс-орієнтоване навчання
МН4	Практикоорієнтоване навчання

Лекції надають студентам матеріали з основ кіберспорту, що є основою для самостійного навчання здобувачів вищої освіти (РН 1-5). Лекції доповнюються практичними заняттями, що надають студентам можливість застосовувати теоретичні знання для вирішення прикладних економічних задач у кіберспортивній галузі (РН 3-5). Самостійному навчанню сприятиме підготовка до лекцій, практичних занять, модульного контролю, а також виконання практичних робіт (РН 1-5) та індивідуального пошуково-дослідного завдання (РН 2-3).

9.2 Види навчальної діяльності

НД1	Підсумковий контроль: екзамен
НД2	Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)
НД3	Звіт за результатами виконання практичних робіт
НД4	Проміжний модульний контроль

10. Методи та критерії оцінювання

10.1. Критерії оцінювання

Визначення	Чотирибальна національна шкала оцінювання	Рейтингова бальна шкала оцінювання
Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок	5 (відмінно)	$90 \leq RD \leq 100$
Вище середнього рівня з кількома помилками	4 (добре)	$82 \leq RD < 89$
Загалом правильна робота з певною кількістю помилок	4 (добре)	$74 \leq RD < 81$
Непогано, але зі значною кількістю недоліків	3 (задовільно)	$64 \leq RD < 73$
Виконання задовольняє мінімальним критеріям	3 (задовільно)	$60 \leq RD < 63$
Можливе повторне складання	2 (незадовільно)	$21 \leq RD < 59$
Можливе одноразове повторне складання	2 (незадовільно)	$0 \leq RD < 20$

10.2 Методи поточного формативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МФО1 Опитування та усні коментарі викладача за його результатами	Обговорення на практичному занятті ключових питань теми для системного розуміння студентами матеріалу та уточнення дискусійних моментів	16	Так

МФО2 Проміжне оцінювання виконання практичних робіт	Виконання практичних робіт	16	Так
МФО3 Настанови викладача в процесі виконання практичних завдань	Проведення регулярних консультаційних заходів з приводу надання необхідних роз'яснень для студентів	16	Так
МФО4 Проміжне оцінювання виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)	Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання	16	Так
МФО5 Самооцінка поточного тестування	Виконання поточних модульних контрольних робіт	8	Так

10.3 Методи підсумкового сумативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МСО1 Підсумковий контроль: екзамен			
МСО2 Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)	Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання	16	Так
МСО3 Звіт за результатами виконання практичних робіт	Отримання звітів за результатами виконаних практичних робіт за темами 3, 4, 7, 8, 9	16	Так
МСО4 Проміжний модульний контроль у формі тестування	Проведення тестування	8	Так

Контрольні заходи:

		Максимальна кількість балів	Можливість перескладання з метою підвищення оцінки
Перший семестр вивчення		100 балів	
МСО1. Підсумковий контроль: екзамен		40	
		40	Ні
МСО2. Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)		10	
		10	Так
МСО3. Звіт за результатами виконання практичних робіт		40	
	5x8	40	Так
МСО4. Проміжний модульний контроль у формі тестування		10	
		10	Ні

Загальна позитивна оцінка з дисципліни може бути отримана, коли студентом отримано не менше 60% балів за виконання кожного виду завдань, враховуються бали набрані на поточному замірі знань, самостійній роботі та бали підсумкового заміру знань. Також в оцінювання враховуються додаткові/альтернативні види робіт (участь у вебінарах, проходження відкритих онлайн-курсів, публікаційна активність студента тощо). Заборонено користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; недоброчесне використання інструментів штучного інтелекту.

11. Ресурсне забезпечення навчальної дисципліни

11.1 Засоби навчання

ЗН1	Бібліотечні фонди
ЗН2	Інформаційно-комунікаційні системи
ЗН3	Комп'ютери, комп'ютерні системи та мережи

11.2 Інформаційне та навчально-методичне забезпечення

Основна література	
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. – 616 с. - ISBN 978-617-7492-15-2.
2	Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. еорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021. DOI: 10.32652/tmfvs.2020.4.13-17.
Допоміжна література	

1	Шинкарук О. Характеристика кіберспорту як сучасного соціального явища в світі та його місце в системі спортивного руху. Молодь та олімпійський рух: зб. тез доп. XIII Міжнар. конф. молодих вчених, 16 травня 2020 року. К., 2020. С. 114-5.
2	Бекар С. Кіберспорт у сучасному суспільстві. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 2. С. 64-70. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/TMFVS_2022_2_12 .
Інформаційні ресурси в Інтернеті	
1	Counter-Strike: Global Offensive. URL: https://blog.counter-strike.net/ .
2	Dota 2. URL: https://www.dota2.com/home?l=english .
3	CS GO Game Guide. Game Guides (en-US). URL: https://www.esports.com/en/a-beginners-guide-to-csgo-180270 .

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекції	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
денна форма навчання												
1	Еволюція комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
2	Вступ до основних понять та термінів кіберспорту	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
3	Організація та управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку	10	8	4	4	0	2	1	1	0	0	0
4	Класифікація та жанри комп'ютерних ігор	10	8	4	4	0	2	1	1	0	0	0
5	Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі у контексті 9-ї Цілі сталого розвитку	7.5	6	2	4	0	1.5	0.5	1	0	0	0
6	Змагальна діяльність у кіберспорті	7.5	6	4	2	0	1.5	1	0.5	0	0	0
7	Аналітика у кіберспорті	12.5	10	6	4	0	2.5	1.5	1	0	0	0
8	Піар, стримінг та коментування в кіберспорті	10	8	4	4	0	2	1	1	0	0	0
9	Стратегія і тактика професійного геймінгу	12.5	10	4	6	0	2.5	1	1.5	0	0	0
Контрольні заходи												
1	екзамен	30	0	0	0	0	30	0	0	0	30	0
Індивідуальні завдання												
1	інші індивідуальні завдання	40	0	0	0	0	40	0	0	0	0	40
<i>Всього з навчальної дисципліни (денна форма навчання)</i>		<i>150</i>	<i>64</i>	<i>32</i>	<i>32</i>	<i>0</i>	<i>86</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>0</i>	<i>30</i>	<i>40</i>

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекції	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
заочна форма навчання												
1	Еволюція комп'ютерних ігор та кіберспорту у світі	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0
2	Вступ до основних понять та термінів кіберспорту	5	2	2	0	0	3	3	0	0	0	0
3	Організація та управління кіберспортом у контексті партнерства заради сталого розвитку	10	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0
4	Класифікація та жанри комп'ютерних ігор	10	4	2	2	0	6	5.5	0.5	0	0	0
5	Ігрові дисципліни у кіберспортивному просторі у контексті 9-ї Цілі сталого розвитку	7.5	2	0	2	0	5.5	5	0.5	0	0	0
6	Змагальна діяльність у кіберспорті	7.5	2	0	2	0	5.5	5	0.5	0	0	0
7	Аналітика у кіберспорті	12.5	6	2	4	0	6.5	5.5	1	0	0	0
8	Піар, стримінг та коментування в кіберспорті	10	2	0	2	0	8	7.5	0.5	0	0	0
9	Стратегія і тактика професійного геймінгу	12.5	6	0	6	0	6.5	5	1.5	0	0	0
Контрольні заходи												
1	диференційний залік	6	0	0	0	0	6	0	0	0	6	0
Індивідуальні завдання												
1	інші індивідуальні завдання	40	0	0	0	0	40	0	0	0	0	40
<i>Всього з навчальної дисципліни (заочна форма навчання)</i>		<i>126</i>	<i>24</i>	<i>6</i>	<i>18</i>	<i>0</i>	<i>102</i>	<i>51.5</i>	<i>4.5</i>	<i>0</i>	<i>6</i>	<i>40</i>