

Силабус курсу КІБЕРСПОРТ

Освітній ступінь	магістр
Галузь знань:	01 освіта/педагогіка
Спеціальність	017 Фізична культура і спорт
Освітньо-кваліфікаційна програма	
Кількість кредитів	3
Рік підготовки	2024-2025
Семестр	I (денна форма навчання)
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	90
Обсяг курсу	Денна форма: 30 годин аудиторних. З них: 4 годин лекцій 26 годин семінарських та практичних занять 60 годин самостійної роботи
Мета курсу	Метою викладання навчальної дисципліни «Кіберспорт» є вивчення історії розвитку кіберспорту, його організаційної структури, технічних, тактичних та стратегічних аспектів підготовки кіберспортсменів, а також сучасних тенденцій індустрії на національному та міжнародному рівнях. Програма охоплює основи підготовки гравців та команд, формування тактик і стратегій, розвиток професійних навичок і аналіз ігрових показників у кіберспортивних змаганнях
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	1. Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери кіберспорту, критично осмислювати проблеми у галузі та на межі галузей знань.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проектів у сфері кіберспорту державною та іноземною мовами усно і письмово. 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 проекти, спрямовані на розв'язання проблем інноваційного характеру у сфері кіберспорту а також дотичні до неї міждисциплінарні проекти.
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. Бишевец, 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. Бишевец Н. Г. Візуальний скринінг робочої пози студентів у процесі навчання із використанням інформаційних комп'ютерних технологій / Н. Г. Бишевец, 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).

	<p>8. The Invisible Game: Mindset of a Winning Team Paperback – May 7, 2016 by Zoltan Andrejkovics</p> <p>9. A Newborn Business: Esports (Discover the Industry Behind Professional Gaming and Streaming) Kindle Edition by Zoltan Andrejkovics 2020</p> <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 style="text-align: center;">Інформаційні ресурси інтернет:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Записи трансляцій і ігрових матчів для розбору і аналітики студентами https://www.hltv.org/ 2. Міністерство молоді та спорту України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://dmsu.gov.ua/index/ua/ 3. Демонстрації розкидів димових гранат, флешок, гранат, та коктейлів молотова на турнірних кратах https://csnades.gg/ для практичних занять 4. 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, 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. Залік – до 50 балів</p>

ДОДАТОК

Навчальний контент

	Теми	Результати навчання
Змістовий модуль 1. Вступ до кіберспорту		
1	Історія та розвиток кіберспорту	Знати: основні етапи розвитку кіберспорту; ключові події, які сприяли становленню кіберспорту як окремої галузі; вплив технологій на розвиток кіберспорту; важливі події та змагання, що заклали фундамент професійного кіберспорту; значення стрімінгових платформ для

		<p>популяризації кіберспорту; важливих гравців, тренерів та команди, що сприяли формуванню галузі.</p> <p>Вміти: аналізувати етапи розвитку кіберспорту, від початкових турнірів до сучасних змагань; оцінювати вплив технологій на розвиток кіберспорту; визначати роль кіберспорту у сучасних соціокультурних процесах; відрізнити особливості різних кіберспортивних турнірів та організацій; порівнювати кіберспорт із класичними видами спорту.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Аналізувати тенденції, суперечності та перспективи розвитку сучасної сфери кіберспорту; критично осмислювати виклики в індустрії кіберспорту та суміжних галузях знань. • Приймати обґрунтовані рішення щодо розвитку та управління кіберспортивними подіями і проектами, оцінюючи ризики та необхідні ресурси. • Чітко та однозначно доносити свої знання, висновки та аргументи з питань кіберспорту до фахівців та нефахівців, зокрема до учасників навчального процесу.
2	Основні технічні навички в Кіберспорті	<p>Знати: 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>Вміти: 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>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Аналізувати та застосовувати основні принципи налаштування комп'ютерного обладнання та периферії, адаптуючи їх до вимог кіберспортивних завдань. • Приймати технічно обґрунтовані рішення щодо налаштувань, оптимізації та усунення несправностей в ігровому середовищі для забезпечення максимальної продуктивності. • Пояснювати та застосовувати методи оптимізації мережевих параметрів, необхідних для стабільної роботи ігрових додатків, зокрема через контроль пінг та швидкості з'єднання.
Змістовий модуль 2. Основи Counter-Strike 2		
1	Вступ до Counter-Strike 2. Історія розвитку.	<p>Знати: 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</p>

		<p>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>Вміти: 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>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знати та розуміти історичний розвиток гри Counter-Strike, від ранніх версій до сучасної Counter-Strike 2. • Застосовувати ефективні налаштування гри відповідно до індивідуальних потреб та стилю гри. • Використовувати навички руху та стрільби, контролюючи механіку віддачі, розкиду та перезарядки для забезпечення максимальної точності ігрових дій. • Розробляти та інтегрувати базові стратегії, що базуються на розумінні інтерфейсу, руху та динаміки гри, для оптимальної гри в командних і індивідуальних режимах.
2	<p>Вивчення основний механік Counter-Strike 2</p>	<p>Знати: 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>Вміти: розпізнавати та відрізнити 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>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Розуміти характеристики та відмінності основних видів зброї в Counter-Strike 2, включаючи пістолети, штурмові і снайперські гвинтівки, дробовики та пістолети-кулемети. • Аналізувати та застосовувати знання про віддачу, розкид і механіку стрільби кожного типу зброї для ефективної гри. • Використовувати зброю в залежності від ігрових умов, комбінуючи навички точного контролю віддачі та вибору зброї для оптимальних результатів. • Розробляти базові стратегії вибору зброї, з урахуванням специфіки карти та завдань у командних або індивідуальних ігрових ситуаціях.
3	<p>Огляд та властивості зброї</p>	<p>Знати: основні характеристики і класи зброї в Counter-Strike 2, такі як пістолети, штурмові гвинтівки, снайперські гвинтівки, дробовики та пістолети-кулемети; особливості віддачі, розкиду та механіки кожного</p>

	<p>у Counter-Strike 2</p>	<p>типу зброї; оптимальні умови для застосування кожного класу зброї залежно від дистанції, позиції гравця та ролі в команді.</p> <p>Вміти: розрізняти види зброї за характеристиками і призначенням у грі; вибирати зброю відповідно до ігрової ситуації та завдань команди; контролювати віддачу і розкид кожного виду зброї для забезпечення точності стрільби; адаптувати стиль гри відповідно до особливостей обраної зброї.</p> <p>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знати характеристики та відмінності кожного типу зброї, зокрема пістолетів, штурмових і снайперських гвинтівок, дробовиків та пістолетів-кулеметів. • Аналізувати ефективність зброї в різних ігрових умовах, враховуючи віддачу та розкид куль. • Використовувати знання про особливості зброї для побудови ефективної стратегії в грі, включаючи вибір зброї на основі карти та завдань команди. • Розробляти базові стратегії контролю віддачі та оптимального використання зброї для досягнення кращих командних або індивідуальних результатів.
6	<p>Основи економіки в Counter-Strike 2</p>	<p>Знати: 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>Вміти: 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>Результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Розуміти основні принципи економіки в Counter-Strike 2 та вплив бюджетного управління на загальну стратегію гри. • Аналізувати ситуацію на кожному раунді для ефективного розподілу економічних ресурсів. • Формувати закупівельні стратегії з урахуванням специфіки раунду, бюджету та завдань команди. • Розробляти стратегічне мислення для управління командним бюджетом у конкурентних ігрових умовах.