

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

(найменування центрального органу управління освітою, власник)

Кіберспорт

(назва навчальної дисципліни)

ПРОГРАМА

нормативної навчальної дисципліни

підготовки здобувачів першого (бакалавр) рівня вищої освіти
(назва рівня вищої освіти)

Галузь знань 01 Освіта / Педагогіка
(шифр і назва напрямку)

спеціальність 017 Фізична культура і спорт
(шифр і назва спеціальності)

(Шифр за ОПП _____)

ЛЬВІВ – 2024

Навчальна програма з дисципліни «Кіберспорт» для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності 017 Фізична культура і спорт – I-II с. (денна форма навчання).

Розробник: Паськів В.В.

Навчальну програму затверджено на засіданні кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту від 28.08.24 р. протокол № 1

Завідувач кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту:

(підпис)

(Заневський І.П.)
(прізвище та ініціали)

ВСТУП

Програма вивчення нормативної навчальної дисципліни «Кіберспорт» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 017 Фізична культура і спорт.

Предметом вивчення навчальної дисципліни "Кіберспорт" є основні аспекти підготовки гравців та команд у кіберспорті, зокрема історія розвитку кіберспорту, його організаційні, технічні, тактичні та стратегічні компоненти, а також сучасні тенденції та перспективи індустрії.

Міждисциплінарні зв'язки: «Загальна теорія підготовки спортсменів», «Антидопінговий контроль у спорті», «Теорія і методика спорту вищих досягнень».

Програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів:

1. Вступ до Кіберспорту
2. Основи Counter-Strike 2
3. Менеджмент і трансляції кіберспортивних турнірів
4. Вивчення та розбір мап у грі Counter-Strike 2
5. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Counter-Strike 2

1. Мета та завдання навчальної дисципліни

1.1. 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.

1.2. Основними завданнями вивчення дисципліни є формування професійного світогляду здобувачів освіти в галузі кіберспорту, набуття базових і спеціалізованих знань та навичок для підготовки гравців та команд, використання сучасних методик управління турнірами, аналітики ігор, розвитку стратегічного мислення та командної взаємодії.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми, здобувачі повинні:

Знати: історичні аспекти розвитку кіберспорту, включаючи основні етапи та події, що сприяли його популяризації, а також важливі особистості та організації, які вплинули на становлення індустрії; сучасні тенденції й перспективи кіберспорту, включаючи актуальні тренди, роль медіа, спонсорства та можливості професійного розвитку; особливості організації та управління кіберспортивними турнірами, зокрема етапи підготовки до турніру, технічні вимоги, логістика та роль менеджера у забезпеченні успіху заходу; принципи стратегічного та тактичного мислення у змагальній

діяльності, які включають основи створення стратегій для різних ігрових ситуацій та методи адаптації стратегій на основі аналізу; основи аналізу ігрової статистики та психологічної підготовки до кіберспортивних змагань, включаючи ключові показники, які впливають на ефективність команди, та методи психологічної підготовки й подолання стресу.

Вміти: застосовувати знання з організаційно-правових, технічних та управлінських аспектів кіберспорту, дотримуючись правових норм у процесі організації змагань і використовуючи технічні ресурси для проведення турнірів та стрімінгів; розробляти стратегії для команди та індивідуальних гравців, зокрема створювати тактичні плани для карт у Counter-Strike 2 та використовувати знання про зброю й економіку гри для формування ефективної стратегії; здійснювати аналіз ігрових показників, виявляти сильні та слабкі сторони гравців через перегляд записів ігор та використання ігрової статистики для корекції тактики; планувати й організовувати турніри, включаючи підбір команд, складання графіка матчів, технічну підтримку, а також ефективну роботу з аудиторією та гравцями; ефективно комунікувати з командою, проводити командні наради, обговорювати помилки, напрацьовувати спільну тактику, мотивувати гравців та забезпечувати командну злагодженість і покращення ігрових результатів

Вивчення навчальної дисципліни спрямовано на формування у здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти таких 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, досягнення яких заплановано під час вивчення навчальної дисципліни здобувачами другого (магістерського) рівня вищої освіти:

- Аналізувати тенденції, суперечності та перспективи розвитку сучасної індустрії кіберспорту, критично осмислювати проблеми в галузі та на межі суміжних галузей знань.
- Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проектів у сфері кіберспорту державною та іноземною мовами в усній та письмовій формі.

- Доносити власні знання, висновки та аргументацію з питань кіберспорту до фахівців та нефахівців, зокрема до студентів і учасників кіберспортивних проектів.
- Застосовувати сучасні цифрові технології, спеціалізоване програмне забезпечення для стрімінгу, аналізу ігор, методи статистичної обробки даних для розв'язання складних завдань у кіберспорті.
- Організовувати ефективну роботу команди, спрямовану на досягнення визначених цілей з урахуванням економічних, правових та етичних аспектів кіберспортивної діяльності.
- Знати технічні особливості та характеристики стрілецької зброї в Counter-Strike, включаючи віддачу, розкид куль, швидкість перезарядки та оптимальну дистанцію для кожного виду зброї.
- Аналізувати та застосовувати тактики і стратегії гри в Counter-Strike, зокрема на ключових картах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis), враховуючи розміщення об'єктів, основні позиції для атаки та захисту, а також можливості командної взаємодії.
- Розробляти персональні та командні стратегії для гри в Counter-Strike, аналізуючи ефективність використання різних підходів, враховуючи індивідуальні результати матчів та тенденції розвитку гри.
- Вільно проводити тренувальний процес у Counter-Strike, включаючи відпрацювання технік контролю віддачі, налаштування обладнання, розвиток стратегічного мислення, комунікації в команді та взаємодії з партнерами.
- Використовувати спеціалізоване програмне забезпечення для аналізу ігрових даних у Counter-Strike, зокрема статистики матчів, оцінки тактичних дій і вдосконалення командної взаємодії.
- Розробляти і викладати навчальні модулі з основ гри у Counter-Strike, включаючи налаштування обладнання, аналіз карт, розробку тактик та основи психологічної підготовки до змагань.
- Вміти контролювати віддачу та розкид зброї для досягнення максимальної точності в стрільбі, адаптуючи техніку стрільби до різних типів зброї та ситуацій у грі.
- Розпізнавати та обирати зброю відповідно до ігрових ситуацій, зокрема для короткої чи довгої дистанції, забезпечуючи відповідну мобільність і стратегію залежно від ролі в команді.
- Відпрацьовувати методи швидкої і точної стрільби, використовуючи навички флікінгу та переміщення між позиціями для отримання стратегічної переваги у грі.
- Проводити змагання регіонального, національного та міжнародного рівнів з дотриманням сучасних організаційних і матеріально-технічних вимог.
- Публікувати результати власних наукових досліджень і практичні досягнення в галузі кіберспорту.

На вивчення навчальної дисципліни відведено 330 годин / 11 кредитів ECTS.

2. Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Вступ до Кіберспорту

Тема 1. Історія та розвиток кіберспорту

Історія розвитку ігрової індустрії. Технологічний прогрес що став основою для старту кіберспорту. Основні поняття дисципліни та ключові етапи, що стали основою для розвитку цієї галузі. Перші турніри, які започаткували кіберспортивний рух, і ключові події, що заклали фундамент сучасного професійного кіберспорту. Розгляд впливу нових технологій — від високошвидкісного інтернету до вдосконаленої комп'ютерної техніки — на розвиток індустрії. Розвиток та популяризація стрімінгових сервісів і платформ, таких як Twitch та YouTube. Історія розвитку кіберспорту, роль видатних гравців, тренерів і команд, які вплинули на становлення галузі та її популяризацію. Соціокультурний вплив кіберспорту, розглядаючи як окремий вид спорту, Порівняння кіберспорту з класичним спортивними дисциплінами. Виклики, які зараз стоять перед індустрією. Розвиток кіберспортивних подій і проєктів в Україні та світі.

Тема 2. Основні технічні навички в Кіберспорті

Аспекти роботи з обладнанням та налаштуваннями, необхідні для професійної діяльності в кіберспорті. Огляд основних компонентів комп'ютерного обладнання, таких як процесори, відеокарти, оперативна пам'ять, а також різновиди периферії, як-от геймпади, клавіатури, миші та монітори. Принципи налаштування і оптимізації периферійних пристроїв, включаючи налаштування чутливості миші, використання макросів і кастомізацію параметрів для специфічних кіберспортивних завдань. Графічні налаштування для досягнення оптимальної продуктивності гри, включаючи роздільну здатність, частоту кадрів та згладжування. Типові технічні проблеми, їх виявлення та усунення. Реагування на зброї, затримки та проблеми з підключенням. Основи роботи мереж, фактори, що впливають на пінг, та методи його оптимізації. Принципи організації безпечного зберігання даних і резервного копіювання в кіберспортивних проєктах. Формування практичних навичок та знань, необхідних для адаптації комп'ютерного обладнання до специфічних потреб кіберспорту. Забезпечення стабільної продуктивності та організації технічної підтримки на змаганнях.

Тема 3. Підготовка змагань в Кіберспорті

Планування та підготовки турніру: аналіз цілей, вибір дати та формату, формування команди, створення правил та призового фонду. Формати

турнірів (онлайн, оф лайн, гібридний) та розробку прозорих і справедливих правил. Реклама та маркетинг: використання соціальних мереж (Instagram, Twitter, Facebook, YouTube, Twitch), розробка контент-плану для залучення аудиторії, співпраця з інфлюенсерами. Створення медіа-паketу із візуальними матеріалами та промо-матеріалами для спонсорів. Реєстрація та управління учасниками, що включає вибір платформи для реєстрації, комунікацію щодо правил і графіку, а також захист даних учасників. Технічна підтримка турніру через використання платформ для проведення турнірів (Toornament, FACEIT)

Змістовий модуль 2. Основи Counter-Strike 2

Тема 1. Вступ до Counter-Strike 2. Історія розвитку

Детальне вивчення історії розвитку серії Counter-Strike, включаючи основні версії, такі як 1.6, Source, Global Offensive та сучасну Counter-Strike 2, акцентуючи увагу на ключові зміни та вдосконалення, які вплинули на ігровий процес. Основні відмінності Counter-Strike 2 від попередніх версій, особливості рушіїв. Мінімальні та оптимальні вимоги гри від системи, оптимальні налаштування системи. Консоль та її можливості. Налаштування ПК для синхронізації FPS гри з монітором.

Тема 2. Вивчення основний механік Counter-Strike 2

Розбір HUD гри та його налаштувань. Вивчення механіки руху, що охоплює такі дії, як ходьба, біг, присідання та стрибки. Адаптація рухів до різних ситуацій на карті для максимізації ефективності. Загальне ознайомлення з механікою стрільби, принципи віддачі, розкиду та контролю зажимання, забезпечення точності у стрільбі. Основи зміни зброї та перезарядки в умовах динамічної гри. На практичних заняттях студенти набувають навичок налаштування гри для підвищення її ефективності, вивчаючи базові стратегії та тактики, які базуються на знаннях про інтерфейс, рух і динаміку гри. Розробка індивідуальних стратегій, що враховують особливості різних ігрових режимів і стилів гри.

Тема 3. Огляд та властивості зброї у Counter-Strike 2

Розуміння основних видів зброї, доступних у грі (пістолети, штурмові гвинтівки, снайперські гвинтівки, дробовики та пістолети-кулемети) Вивчення механіки кожного типу зброї, включаючи принципи віддачі та розкиду куль, точності в стрільбі. Визначення оптимальних умови використання кожного типу зброї. Коли і як краще застосовувати різні види озброєння в ігрових ситуаціях. Різні типи зброї, вивчаючи їхні особливості та характеристики, що впливають на ефективність у бою. Практика використання пістолетів, штурмових та снайперських гвинтівок, дробовиків та пістолетів-кулеметів. Навчання контролювати віддачу і розкид, щоб досягти максимальної точності під час стрільби. Вибір зброї залежно від ситуації, враховуючи дистанцію до

противника, мобільність та тактичні завдання команди. Практичні заняття з аналізу механіки стрільби, віддача та розкид кожного типу зброї. Базові стратегії вибору озброєння з урахуванням специфіки карт і цілей в командних або індивідуальних ігрових ситуаціях. Вдосконалення ігрових навичок, глибоке розуміння особливостей зброї, Психологічна підготовка і розвиток стратегічного мислення гравців у Counter-Strike 2.

Тема 4. Основи економіки в Counter-Strike 2

Принципи управління економікою у грі, Економіка як основний аспект для досягнення успіху в змаганнях. Основи економіки гри, (початковий бюджет гравця, система бонусів за виграні та програні раунди, гроші за вбивство суперника). Різновид закупівельних стратегій (еко-раунди, форс-раунди та повні закупівлі), формування тактичних підходів під час гри в залежності від закупу. Оцінка та управління економічними ресурсами команди для вибору оптимальних стратегій закупівель. Тактика на додаткових раундах. Економічні принципи, що впливають на формування бюджету команди. Стратегії закупівель для забезпечення конкурентної переваги в різних економічних умовах. Практика командних стратегій економічного управління. Формування стратегічного мислення для прийняття рішень з економіки в Counter-Strike 2.

Змістовий модуль 3. Менеджмент і трансляції кіберспортивних турнірів

Тема 1. Підготовка до турнірів.

Ознайомлення з основними кіберспортивними турнірами та лігами, які мають великий вплив на розвиток кіберспорту. Організаційні аспекти, призові фонди, як ці турніри впливають на популярність і розвиток Counter-Strike 2. Студенти дізнаються про етапи підготовки до участі у змаганнях, які включають планування, формування команди та організацію тренувань. Обговорюватимуться важливість психологічної підготовки, аналізу суперників та вивчення стратегій. Тренування і відпрацювання навичок перед змаганнями. Різні методи тренувань, що допомагають командам покращити свою гру. Посилене тренування на конкретних картах, відпрацювання командних стратегій та індивідуальних навичок. Обговорюватимуться також різні формати тренувань: інтенсивні сесії, практика в форматі матчів та аналіз помилок після ігор. Вивчення способів підтримання морального духу команди та комунікації під час підготовки до змагань.

Тема 2. Стрімінг та трансляції турнірів

Вивчення основних платформ для стрімінгу, такі як Twitch і YouTube, а також їхні переваги для трансляції змагань. Налаштування обладнання (камери, мікрофони та програмне забезпечення). Методи та засоби досягнення

професійної якості трансляцій. Принципи організації трансляцій турнірів. Коментатори, аналітики та їх вплив на подачі контенту. Основи просування стрімерського каналу та збільшення аудиторії через соціальні мережі. Навички організації трансляції турнірів з коментаторами та аналітиками. Підтримка та розвиток активності аудиторії. Аналізу ролі стрімінгу у популяризації кіберспорту, студенти зможуть вибрати ефективні платформи для трансляцій.

Тема 3. Основи менеджменту кіберспортивних турнірів

Аспекти роботи з обладнанням та налаштуваннями, необхідні для професійної діяльності в кіберспорті. Огляд основних компонентів комп'ютерного обладнання, таких як процесори, відеокарти, оперативна пам'ять, а також різновиди периферії, як-от геймпади, клавіатури, миші та монітори. Принципи налаштування і оптимізації периферійних пристроїв, включаючи налаштування чутливості миші, використання макросів і кастомізацію параметрів для специфічних кіберспортивних завдань. Графічні налаштування для досягнення оптимальної продуктивності гри, включаючи роздільну здатність, частоту кадрів та згладжування. Типові технічні проблеми, їх виявлення та усунення. Принципи організації безпечного зберігання даних і резервного копіювання в кіберспортивних проектах. Формування практичних навичок та знань, необхідних для адаптації комп'ютерного обладнання до специфічних потреб кіберспорту. Забезпечення стабільної продуктивності та організації технічної підтримки на змаганнях.

Змістовий модуль 4. Вивчення та розбір мап у грі Counter-Strike 2

Тема 1. Огляд основних карт в Counter-Strike 2

Розташування бомбових місць, зон виходу та інших важливих точок на мапах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis). Назви позицій на картах та місця встановлення бомби. Основні позиції для атаки та захисту на різних мапах. Контрольні точки та області, для оборонних чи наступальних стратегій. Орієнтація на основних картах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis), ключові частини та об'єкти. Аналіз розташування бомбових місць і зон виходу та відходу з позицій, для побудови стратегії команди. Відпрацьовування та застосування позицій атаки та захисту. Перевага команди через ефективне використання зон контролю мапи.

Тема 2. Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах

Основні принципи побудови тактичних стратегій на основних мапах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis) у Counter-Strike 2. Важливість розподілу ролей у команді для забезпечення кращої координації

та вибір позицій для кожного з гравців. Засвоєння принципів організації атаки, перехоплення супротивника, контроль над бомбовими місцями. Підходи до захисту територій, стратегічні позиції для захисту від атаки супротивника. Адаптація тактики під різні ігрові ситуації. Аналіз поведінки супротивника та місць розташування на карті. Комунікація між членами команди для скоординованих дій на картах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis). Розробка власних тактичних схем, враховуючи особливості кожної карти. Вибір оптимальні стратегії атаки або захисту в залежності від обраної карти та обставин. Застосовувати ролі гравців розміну для досягнення командної переваги.

Тема 3. Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах

Методи збору статистики матчу, зокрема відстеження ключових моментів і показників ефективності. Аналіз сильних і слабких сторін гравця і команди в цілому. Аналіз тактичних дій та економічних рішень. Вплив конкретних економічних стратегій на результат команди. Виявлення тенденції в ігрових діях, а також адаптації свої тактики залежно від особливостей кожної карти та гри супротивника. Оцінка успішності застосованих стратегій, та виокремлення тих принесли найбільший успіх. Розвиток вміння формулювати ефективні тактичні схеми як для атаки, так і для захисту у Counter-Strike 2 на основних картах (Vertigo, Nuke, Mirage, Inferno, Ancient, Dust 2, Anubis). Покращення координації та комунікації з командою для максимального використання сильних сторін кожного з гравців.

Змістовий модуль 5. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Counter-Strike 2

Тема 1. Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2

Розгляд основних моделей пістолетів, що використовуються у Counter-Strike 2, включаючи USP-S, Glock-18, P250, Desert Eagle, Tec-9, Five-Seven. Порівняльний аналіз кожного пістолета з точки зору тактики і використання в ігрових ситуаціях. Вивчення основних характеристик кожного пістолета, зокрема віддачі, розсіювання куль та пробивної здатності. Специфіка поводження зі зброєю та основи контролю віддачі для підвищення точності. Вивчення найбільш ефективних умов для використання кожного пістолета, враховуючи специфіку карт, тактики та позиціонування. Аналіз умов, в яких кожен пістолет найбільш ефективний: USP-S у віддаленому бою, Glock-18 у ближньому бою для агресивних атак, Desert Eagle для точного знешкодження цілей на середніх дистанціях тощо. Практичні вправи на точність стрільби з фокусом на контроль віддачі та покращення навичок серійних пострілів. Робота з тренувальними картами з кожного пістолета.

Тема 2. Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2

Огляд основних штурмових гвинтівок у Counter-Strike 2, АК-47, М4А4, М4А1-S, AUG та SG553. Порівняльний аналіз зброї з урахуванням їхніх унікальних характеристик, можливостей і застосування в ігрових ситуаціях. Детальне вивчення віддачі та особливостей стрільби кожної гвинтівки. Оволодіння основними техніками контролю віддачі для підвищення точності стрільби, а також вивчити вплив розсіювання куль і пробивної здатності на ефективність бою. АК-47 як універсальна зброя з високою пробивною здатністю для команди терористів; М4А4 та М4А1-S як стандартні гвинтівки для контр-терористів, що забезпечують високу точність на середніх і дальніх дистанціях. Тренування точності стрільби з акцентом на контроль віддачі та вдосконалення навичок прицілювання. Вправи з розподілом черг та одиничних пострілів, відповідно до обраної зброї.

Тема 3. Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2

Розгляд основних снайперських гвинтівок у Counter-Strike 2: AWP, SSG 08 (Scout), G3SG1 та SCAR-20. Порівняльний аналіз кожної зброї, їхньої ефективності, потужності та специфіки використання в різних ігрових ситуаціях. Вивчення основних характеристик снайперських гвинтівок, (віддача, точність та швидкість прицілювання). Важливість контролю над прицілом, а також як впливають фактори, як-от час затримки після пострілу та серії влучень, на загальну ефективність стрільби. Аналіз ігрових ситуацій, в яких снайперські гвинтівки є найбільш ефективними. AWP як основний снайперський інструмент для точного знищення противників на великих дистанціях. Вивчення специфіки карт і позицій, для максимального використання переваг снайперської зброї. Вправи на точність стрільби з снайперських гвинтівок, включаючи різні сценарії, такі як стрільба з укриття, пересування між позиціями та стрільба в русі. Тренування на спеціальних картах для снайперської стрільби.

Тема 4. Дробовики та пістолет-кулемети

Розгляд основних дробовиків, таких як Nova, XM1014, MAG-7 та Sawed-Off, а також пістолет-кулеметів, таких як MP9, MP5-SD, UMP-45, P90 та PP-Bizon. Порівняльний аналіз характеристик кожної зброї, їхньої потужності, швидкості стрільби та ефективності в різних ситуаціях гри. Вивчення особливостей механіки стрільби дробовиків та пістолет-кулеметів, включаючи розсіювання, віддачу та пробивну здатність. Техніки контролю стрільби. Обговорення важливості дистанції, з якої найбільша ефективність дробовиків. Аналіз ігрових ситуацій, в яких дробовики та пістолет-кулемети є найбільш ефективними. Вивчення стратегій для вибору оптимальної зброї відповідно до карт і тактики команди. Тренування точності стрільби з дробовиків та пістолет-кулеметів у різних сценаріях. Використання спеціальних карт для

практики стрільби, відпрацювання прийомів та стратегії ведення бою. Розробка тактик для ефективного використання дробовиків та пістолет-кулеметів у командних боях. Взаємодія між гравцями, які використовують різні види зброї, для створення синергії в бою.

3. Рекомендована література

Основні:

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.
7. Good Luck Have Fun: The Rise of eSports, Roland Li 2016

Допоміжні:

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. Tang, Tang, Jake Kucek, and Steven Toepfer. "Active within structures: Predictors of esports gameplay and spectatorship." Communication & Sport 10.2 (2022): 195- 215

4. Cranmer, Eleanor E., et al. "Esports matrix: Structuring the esports research agenda." *Computers in Human Behavior* 117 (2021): 106671
5. Чернявський, К. В., and С. В. Сахарова. "Кіберспорт як спортивне змагання." (2021).
6. . Пінчук, Валерій Михайлович. "Безпосередня підготовка до змагань кіберспортивної команди з дисципліни CS: GO." (2021).
7. *The Invisible Game: Mindset of a Winning Team* Paperback – May 7, 2016 by Zoltan Andrejkovics
8. *A Newborn Business: Esports (Discover the Industry Behind Professional Gaming and Streaming)* Kindle Edition by Zoltan Andrejkovics 2020
9. Rogstad, Egil Trasti. "Gender in eSports research: A literature review." *European Journal for Sport and Society* 19.3 (2022): 195-213

Інформаційні ресурси інтернет:

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://dsmsu.gov.ua/index/ua/>
3. Демонстрації розкидів димових гранат, флешок, гранат, та коктейлів молотова на турнірних картах <https://csnades.gg/> для практичних занять
10. Щоденна ігрова статистика гравців, ігрова статистика та дані по кіберспортивних турнірах <https://escharts.com/>

4. **Форма підсумкового контролю успішності навчання:** залік.
5. **Засоби діагностики успішності навчання:**
 - опитування на семінарах;
 - перевірка аналітичних і творчих письмових робіт;
 - залік.

Залікові вимоги

1. Вступ до Кіберспорту

- Що таке кіберспорт і які види кіберспортивних дисциплін існують?
- Назвіть основні особливості, які відрізняють кіберспорт від традиційного спорту.

2. Історія та розвиток кіберспорту

- Опишіть етапи розвитку кіберспорту від перших змагань до сучасного професійного рівня.
- Які фактори сприяли стрімкому розвитку кіберспорту в останні десятиліття?

3. Основні технічні навички в Кіберспорті

- Які технічні навички є ключовими для успішного виступу в кіберспорті?
- Як технічні навички впливають на тактику та командну гру?

4. Історія розвитку Counter-Strike 2.

- Як серія ігор Counter-Strike розвивалась і отримала популярність?
- Які основні зміни були впроваджені в Counter-Strike 2 порівняно з попередніми версіями?

5. Основні механіки руху в Counter-Strike 2

- Поясніть, як працює механіка стрільби та руху в Counter-Strike 2.
- Які базові принципи стрільби та переміщення мають знати гравці?

6. Огляд та властивості зброї у Counter-Strike 2

- Які категорії зброї доступні в Counter-Strike 2 та чим вони відрізняються?
- Як обирати зброю в залежності від ситуації в грі?

7. Основи економіки в Counter-Strike 2

- Як працює економічна система в Counter-Strike 2?
- Яким чином економіка впливає на вибір зброї та тактику команди?

8. Підготовка до турнірів

- Які кроки необхідно виконати для підготовки до кіберспортивного турніру?
- Яка роль аналізу суперників в підготовці до турніру?

9. Трансляції турнірів

- Які технічні вимоги необхідні для якісного стрімінгу турнірів?
- Як привернути увагу аудиторії під час трансляції?

10. Основи менеджменту кіберспортивних турнірів

- Які обов'язки має менеджер турніру?
- Як забезпечити ефективну організацію та контроль турнірного процесу?

11. Огляд основних карт в Counter-Strike 2

- Назвіть основні карти в Counter-Strike 2 та їх ключові особливості.
- Як гравці адаптують свої стратегії в залежності від карти?

12. Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах

- Які основні тактики атаки використовуються на карті de_inferno?
- Які переваги та недоліки різних стратегій захисту на карті de_mirage?

13. Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах

- Які аспекти варто аналізувати при перегляді власних матчів?
- Як аналіз минулих ігор допомагає вдосконалити стратегію?

14. Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2

- Які пістолети найбільш ефективні в початкових раундах та чому?
- Які особливості варто враховувати при стрільбі з пістолетів?

15. Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2

- Назвіть популярні штурмові гвинтівки та їхні основні характеристики.
- Як контролювати віддачу штурмових гвинтівок для підвищення точності?

16. Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2

- Які снайперські гвинтівки використовуються у грі, і яка їхня ефективність?
- Які тактичні прийоми варто використовувати зі снайперськими гвинтівками?

17. Дробовики та пістолет-кулемети

- У яких ситуаціях варто використовувати дробовики та пістолет-кулемети?
- Які обмеження мають дробовики у порівнянні з іншими видами зброї?