

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ  
імені ІВАНА БОБЕРСЬКОГО

Кафедра інформатики, кінезіології та кіберспорту

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Кіберспорт**

(шифр і назва навчальної дисципліни)

Галузь знань: 01 Освіта / Педагогіка

(шифр і назва напрямку підготовки)

Спеціальність: 017 Фізична культура і спорт

(шифр і назва спеціальності)

інститут, факультет, відділення: післядипломної та заочної освіти

(назва інституту, факультету, відділення)

рівень вищої освіти: перший (бакалавр)

ЛЬВІВ – 2024

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

Розробив: Паськів В.В.

Робочу програму затверджено на засіданні кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту від \_\_\_\_\_. протокол № \_

Завідувач кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту:

\_\_\_\_\_

(підпис)

(Заневський І.П.)

(прізвище та ініціали)

Робоча програма затверджена на засіданні Ради факультету післядипломної та заочної освіти

Голова \_\_\_\_\_

(підпис)

(Худоба В.В.)

(прізвище та ініціали)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	
Кількість кредитів – 5	<u>01 Освіта / Педагогіка</u> галузь знань	Нормативна	
Модулів – 1	Спеціальність (професійне спрямування): <u>017 Фізична культура і спорт</u> (шифр і назва)	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 2		1-й	
Індивідуальне науково-дослідне завдання _____ (назва)		<b>Семестр I</b>	
Загальна кількість годин – 150		<b>Лекції</b>	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 8 самостійної роботи студента – 5	Рівень вищої освіти: перший (бакалавр)	14 год.	
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		90 год.	
		<b>Лабораторні</b>	
		-	
		<b>Самостійна робота</b>	
46 год.			
<b>Індивідуальні завдання:</b>		-	
Вид контролю: залік			

**Примітка.**

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить: 104/46

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

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.

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.

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 другого (магістерського) 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.
- 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.
- Розробляти та реалізовувати наукові й прикладні проекти, спрямовані на вирішення інноваційних завдань у сфері кіберспорту, а також міждисциплінарні проекти, що пов'язані з галузями ІТ та менеджменту.

### **3. Програма 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. Порівняння кіберспорту з класичним спортивними дисциплінами.

#### **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. Графічні налаштування для досягнення оптимальної продуктивності гри, включаючи роздільну здатність, частоту кадрів та згладжування. Типові технічні проблеми, їх виявлення та усунення.

#### **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. Технічна підтримка турніру через використання платформ для проведення турнірів (Toornament, FACEIT)

## **Змістовий модуль 2. Основи Counter-Strike 2**

### **Тема 4. 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 5. 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.

### **Тема 6. 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. Практика використання пістолетів, штурмових та снайперських гвинтівок, дробовиків та пістолетів-кулеметів. Навчання контролювати віддачу і розкид, щоб досягти максимальної точності під час стрільби. Психологічна підготовка і розвиток стратегічного мислення гравців у Counter-Strike 2.

### **Тема 7. 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 запуску.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	усього	у тому числі				
		л	с	п	лаб	с.р.
<b>Змістовий модуль 1. Вступ до Кіберспорту</b>						
<b>Тема 1.</b> Історія та розвиток кіберспорту.	6	4	4	8	-	8
<b>Тема 2.</b> Основні технічні навички в Кіберспорті.	8	4	4	8	-	8
<b>Тема 3.</b> Підготовка змагань в Кіберспорті	6	2	4	8	-	10
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>-</b>	<b>26</b>
<b>Змістовий модуль 2. Основи Counter-Strike 2</b>						
<b>Тема 4.</b> Вступ до Counter-Strike 2. Історія розвитку	8	4	4	4	-	-
<b>Тема 5.</b> Вивчення основний механік Counter-Strike 2	12	-	4	14	-	10
<b>Тема 6.</b> Огляд та властивості зброї у Counter-Strike 2	8	-	-	14	-	-
<b>Тема 7.</b> Основи економіки в Counter-Strike 2	10	-	4	10	-	10
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>38</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>42</b>	<b>-</b>	<b>10</b>
<b>Усього годин</b>	<b>104</b>	<b>14</b>	<b>24</b>	<b>66</b>	<b>-</b>	<b>46</b>

#### 5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Історія та розвиток кіберспорту.	4
2	Основні технічні навички в Кіберспорті	4
3	Підготовка змагань в Кіберспорті	4
4	Вступ до Counter-Strike 2. Історія розвитку	4
5	Вивчення основний механік Counter-Strike 2	4
6	Основи економіки в Counter-Strike 2	4
<b>Разом</b>		<b>24</b>



### 6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Історія та розвиток кіберспорту.	8
2	Основні технічні навички в Кіберспорті	8
3	Підготовка змагань в Кіберспорті	8
4	Вступ до Counter-Strike 2. Історія розвитку.	4
5	Вивчення основний механік Counter-Strike 2	14
6	Огляд та властивості зброї у Counter-Strike 2	14
7	Основи економіки в Counter-Strike 2	10
	<b>Разом</b>	<b>66</b>

### 7. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	<b>Історія та розвиток кіберспорту.</b> Підготовка до семінарського заняття.	8
2	<b>Основні технічні навички в Кіберспорті.</b> Підготовка до семінарського заняття.	8
3	<b>Підготовка змагань в Кіберспорті</b>	10
4	<b>Вивчення основний механік Counter-Strike 2</b> Підготовка до семінарського заняття.	10
5	<b>Основи економіки в Counter-Strike 2</b>	10
	<b>Разом</b>	<b>46</b>

### 8. Індивідуальні завдання

Для студентів денної форми навчання, які навчаються за індивідуальним планом

- Завдання до семінарських занять;
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Вплив кіберспорту на суспільство та культуру» (на прикладі обраного виду спорту);
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Аналіз розвитку кіберспорту в Україні та світі»

### 9. Методи навчання

1. Самостійна робота здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти:

- підготовка до семінарських занять;
- виконання аналітичних і творчих письмових робіт;
- підготовка до заліку.

2. Словесні методи: лекція, бесіда, обговорення матеріалів.

3. Наочні методи: демонстрація слайдів, навчальних та документальних

фільмів, відеороликів, записів трансляцій та ігор.

## 10. Методи контролю

**Поточний контроль** здійснюють під час проведення семінарських занять в усній та письмовій формах.

1. Опитування.
2. Перевірка завдань для самостійної роботи.
3. Перевірка завдань до семінарських занять.

**Підсумковий контроль** – залік.

## 11. Залікові вимоги

1. Підготовка до турнірів
2. Основні етапи підготовки до турніру для команди та індивідуально.
3. Методи аналізу суперників та підготовка стратегій проти конкретних команд.
4. Трансляції турнірів
5. Основи налаштування технічного обладнання для трансляцій.
6. Роль коментатора та аналітика під час стрімів турнірів, вплив на глядацький інтерес.
7. Основи менеджменту кіберспортивних турнірів
8. Етапи організації та проведення турніру.
9. Основні завдання менеджера під час підготовки та проведення кіберспортивних змагань.
10. Огляд основних карт в Counter-Strike 2
11. Опис карт de\_inferno, de\_mirage, de\_dust2 та їхня стратегічна значущість.
12. Ключові локації на кожній карті та їх використання в атаці й захисті.
13. Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах
14. Методи аналізу власної гри та виявлення помилок.
15. Роль перегляду повторів та розробка плану вдосконалення на основі розбору.
16. Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2
17. Основні характеристики пістолетів у CS2 (USP-S, Glock-18, Desert Eagle).
18. Стратегії використання пістолетів у першому раунді та економічних раундах.
19. Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2
20. Порівняльний аналіз штурмових гвинтівок (AK-47, M4A4, M4A1-S).
21. Техніка контролю віддачі та рекомендації щодо використання в різних ситуаціях.
22. Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2
23. Властивості та використання AWP, SSG 08.
24. Тактична роль снайперів у команді та вибір позицій для контролю карт.
25. Дробовики та пістолет-кулемети
26. Огляд дробовиків (Nova, XM1014) та пістолет-кулеметів (MP9, MAC-10).

27. Переваги використання дробовиків та ПП у ближньому бою та економічних раундах.  
 28. Атака і захист на картах de\_inferno, de\_mirage, de\_dust2  
 29. Основні тактики атаки на кожній з карт та використання гранат для контролю території.  
 30. Принципи командного захисту і розподіл ролей для контролю стратегічних точок.

## 12. Розподіл балів, які отримують здобувачі другого (магістерського) рівня вищої освіти денна форма навчання

Виконання	Завдання	К-сть балів, мах	Загальна к-сть балів	
			Обов'язково	мах
Обов'язково	Творча письмова робота (презентація) за темою: «Вплив кіберспорту на суспільство та культуру»	11	18	50
	Творча письмова робота (презентація) за темою: «Аналіз розвитку кіберспорту в Україні та світі»	11		
Опціонально	Активне навчання (відповіді, участь у дискусії, виконання завдань до семінарських занять)	18		
Обов'язково	залік		50	

## Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
75-81	<b>C</b>		
68-74	<b>D</b>	задовільно	
61-67	<b>E</b>		
35-60	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## **12. Методичне забезпечення**

### **Теми і зміст семінарських занять**

#### **Змістовий модуль 1. Менеджмент і трансляції кіберспортивних турнірів**

##### **Тема 1. Підготовка до кіберспортивних турнірів**

Огляд процесу підготовки кіберспортивних команд та гравців до змагань, включаючи розробку стратегії, тренування, фізичну та психологічну підготовку. Вивчення важливості аналізу суперників, налаштування обладнання та створення розкладу для оптимальної підготовки. Аналіз значення командної взаємодії та адаптації до різних умов турніру.

**Завдання до семінару:** Створити детальний план підготовки команди або гравця до кіберспортивного турніру, включаючи розклад тренувань, вправи для покращення технічних навичок, та стратегії психологічної підготовки. Розробити рекомендації щодо адаптації під конкретного суперника або турнірні умови. Завдання можна виконати у вигляді тексту, плану або таблиці.

##### **Тема 2. Стрімінг та трансляції турнірів**

Вивчення технічних аспектів стрімінгу та трансляцій кіберспортивних турнірів, включаючи вибір платформи, налаштування якості трансляції, роботу зі спеціальним обладнанням та програмним забезпеченням. Вивчення принципів взаємодії з глядачами та особливостей створення професійної трансляції.

**Завдання до семінару:** Розробити план підготовки до стрімінгу турніру з описом технічних налаштувань (обладнання, програмне забезпечення, інтернет-з'єднання) та ключових аспектів взаємодії з аудиторією. Визначити, які стилі коментування та подання інформації найкраще підходять для популяризації турніру. Завдання можна виконати у вигляді текстового опису або презентації.

#### **Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір map у грі Counter-Strike 2**

##### **Тема 3. Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах**

Аналіз основних тактик атаки та захисту на популярних картах (наприклад, de\_inferno, de\_mirage, de\_dust2) у Counter-Strike 2. Вивчення значення позиціонування гравців, використання димових гранат та гранат флешів, а також методів координації командних дій. Огляд ефективних стратегій та ролей гравців для забезпечення успіху під час гри на певних ділянках карти.

**Завдання до семінару:** Обрати одну з основних карт та проаналізувати ефективні тактики атаки та захисту на ключових ділянках. Запропонувати оптимальні позиції для гравців, описати можливі комбінації використання гранат, а також визначити ключові ролі гравців під час виконання тактики. Завдання можна виконати у формі тексту, схеми карти або презентації.

## 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., Bazylichuk 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.

### 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. 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

10. 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, флешог, гранат, та коктейлів молотова на турнірних кратах <https://csnades.gg/> для практичних занять
4. Щоденна ігрова статистика граців, ігрова статистика та дані по кіберспортивних турнірах <https://escharts.com/>