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: А Освіта
(шифр і назва напряму підготовки)

Спеціальність: А7 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 – 2026

Робоча програма з дисципліни «Кіберспорт» для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності А7 Фізична культура і спорт – ІІ с. (денна форма навчання).

Розробив: Паськів В.В.

Робочу програму затверджено на засіданні кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту від __.__.26 р. протокол № __

В.о. завідувача кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту:

_____ (Мостова М.Р.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Робоча програма затверджена на засіданні Ради факультету післядипломної та заочної освіти

Голова _____ (Худоба В.В.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

1. **Опис навчальної дисципліни**

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, напрям підготовки, рівень вищої освіти</td><td>Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 6</td><td>А Освіта
галузь знань</td><td>Нормативна</td></tr>
<tr><td>Модулів – 1</td><td rowspan="4">Спеціальність (професійне спрямування):
А7 Фізична культура і спорт
(шифр і назва)</td><td>Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>Змістових модулів – 3</td><td>2-ий</td></tr>
<tr><td>Індивідуальне науково-дослідне завдання _____
(назва)</td><td>Семестр II</td></tr>
<tr><td>Загальна кількість годин – 180</td><td>Лекції</td></tr>
<tr><td rowspan="11">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 8
самостійної роботи студента – 5</td><td rowspan="11">Рівень вищої освіти:
перший (бакалавр)</td><td>20 год.</td></tr>
<tr><td>Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>116 год.</td></tr>
<tr><td>Лабораторні</td></tr>
<tr><td>-</td></tr>
<tr><td>Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>44 год.</td></tr>
<tr><td>Індивідуальні завдання:
-</td></tr>
<tr><td>Вид контролю: залік</td></tr>
</table>

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:

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.

СК2. Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проекти у сфері фізичної культури і спорту.

СК7. Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем фізичної культури і спорту

СК9. Здатність усвідомлювати принципи професійної та академічної етики і необхідність їх дотримання.

СК13. Здатність до пристосування професійної діяльності до потреб адаптивного спорту та спорту ветеранів війни.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Здійснювати аналіз суспільних процесів у сфері фізичної культури і спорту, демонструвати власне бачення шляхів розв’язання існуючих проблем.

ПРН 2. Спілкуватися українською та іноземною мовами у професійному середовищі, володіти фаховою термінологією та професійним дискурсом, дотримуватися етики ділового спілкування.

ПРН 3. Уміти обробляти дані з використанням сучасних інформаційних та комунікаційних технологій.

ПРН 4. Показувати навички самостійної роботи, демонструвати критичне та самокритичне мислення.

ПРН 5. Засвоювати нову фахову інформацію, оцінювати й представляти власний досвід, аналізувати й застосовувати досвід колег.

ПРН 8. Здійснювати заходи з підготовки спортсменів, організації й проведення спортивних змагань.

ПРН 12. Аналізувати процеси становлення та розвитку різних напрямів спорту, олімпійського руху та олімпійської освіти на міжнародному та національному рівнях.

ПРН 14. Застосовувати у професійній діяльності знання анатомічних, фізіологічних, біохімічних, біомеханічних та гігієнічних аспектів занять фізичною культурою і спортом.

ПРН 15. Визначати функціональний стан організму людини та обґрунтовувати вибір засобів профілактики перенапруження систем організму осіб, які займаються фізичною культурою і спортом.

ПРН 19. Аргументувати управлінські рішення для вирішення проблем, які виникають в роботі суб'єктів фізичної культури і спорту; мати навички лідерства.

ПРН 20. Використовувати нормативні та правові акти, що регламентують професійну діяльність.

ПРН 21. Застосовувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань та змістовно інтерпретувати отримані результати.

ПРН 24. Здійснювати аналіз історичного, політичного, економічного та соціально-культурного контексту розвитку українського та світового суспільства.

3.Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Предмети та герої у Dota 2

Тема 1. Основні предмети та їх властивості

Огляд ключових предметів для ролі керрі. Battle Fury як потужний артефакт для фарму та накопичення золота. Black King Bar (BKB), що дає імунітет до магії та дозволяє керрі уникати контролю й завдавати шкоди під час боїв. Ефективність Butterfly, що підвищує швидкість атаки, ухилення та показники атаки. Предмети мобільності та ініціації (Blink Dagger), посилення здібностей (Aghanim's Scepter, Aghanim's Shard). Вплив предметів на гру та стратегії їх використання. Варіативність збору предметів. Адаптація збору предметів залежно від суперників, складу команди і динаміки матчу. Вибір предметів залежно від етапу гри. Аналіз прикладів з реальних матчів з оглядом таймінгів купівлі предметів. Предмети саппортів (Glimmer Cape, Force Staff, Guardian Greaves тощо), їх вплив на гру та стратегії використання. Вибір предметів залежно від складу команди та ситуації у грі. Предмети для контролю карти (Observer Ward, Sentry Ward, Smoke of Deceit, Dust of Appearance). Зміни предметів в актуальних оновленнях гри.

Тема 2. Ключові герої та їхні ролі у Dota 2

Carry як основна сила команди у пізніх стадіях гри: герої з високим потенціалом у фармі та масштабуванні. Розгляд їхніх сильних і слабких сторін,

а також впливу на стратегію команди. Основні атрибути героїв (сила, спритність, інтелект, універсальні) та їх вплив на ігрову роль. Mid-герої (Invoker, Storm Spirit, Puck), що визначають темп гри завдяки високій мобільності та можливості впливати на всі лінії. Аналіз їхнього значення для контролю карти та ініціації боїв. Offlane-герої, які виконують роль фронтлайну та створюють простір для carry. Розбір їхніх здібностей у командних бійках і захопленні об’єктів. Support-герої, що забезпечують команду контролем, оглядом карти та підтримкою. Hard support та soft support — відмінності у завданнях і впливі на гру. Етапи драфту (вибір і блокування героїв) у режимі Captains Mode. Розгляд прикладів збалансованого драфту, коли вибір героїв відповідає етапу гри, складу суперників і бажаній стратегії. Вплив мети (актуальних патчів) на популярність та ефективність конкретних героїв. Аналіз прикладів із турнірних матчів, де правильний вибір героя визначав результат гри.

Змістовий модуль 2. Механіка гри та мікроконтроль у Dota 2

Тема 3. Ігрові механіки Dota 2

Розгляд фундаментальних принципів гри, які формують основу ігрового процесу. Особливості роботи лінійних крипів: таймінг їхньої появи, механіка last hit для отримання золота та deny для обмеження ресурсів суперника. Пояснення системи досвіду та впливу рівня героя на хід гри; система талантів. Роль нейтральних крипів і лісових таборів у формуванні економічної переваги. Вивчення видів рун (руни золота, мудрості, водяні руни та руни посилення: прискорення, невидимість, подвійна шкода, регенерація, чари, ілюзії, щит) та їх стратегічного значення у різні фази гри. Принципи агро крипів і контроль балансу лінії (creep equilibrium) як ключовий інструмент у ранній грі. Розбір роботи веж, казарм і Древнього як головних об’єктів на карті, що визначають темп гри та кінцеву мету. Рошан, Торментори та інші об’єкти карти відповідно до актуальної версії гри. Особливості огляду карти: застосування обсерверів, сентрі-вардів, смоків для контролю карти. Практичне відпрацювання ситуацій із використанням базових механік для формування ігрової стабільності.

Тема 4. Мікроконтроль героїв і юнітів

Аналіз управління додатковими юнітами, ілюзіями та кур’єром як важливої складової гри на високому рівні. Вивчення механіки керування ілюзіями для створення тактичної переваги: розвідка карти, баїт суперника, додатковий тиск на лінії. Особливості мікроконтролю героїв, що мають призивних істот (Chen, Beastmaster, Lycan, Enchantress, Visage, Lone Druid), та мультиконтролю (Meepo, Arc Warden). Методи створення гарячих клавіш і груп контролю для швидкого переключення між юнітами. Використання кур’єра як стратегічного ресурсу: доставка предметів, контроль виживання, особливості після оновлень гри. Розгляд нейтральних предметів: принципи їх отримання згідно з актуальною версією гри, розподіл у команді та вплив на баланс сил.

Типові помилки при мікроконтролі та методи їх уникнення. Практичний розбір ігрових епізодів, де якісний мікроконтроль може вирішити результат бою чи вплинути на темп гри.

Змістовий модуль 3. Економіка, стратегія і тактика у Dota 2

Тема 5. Типи стратегій у Dota 2

Стратегії для початку гри (Early Game). Важливість правильного розташування вардів, підтримки ліній та утримання ворогів подалі від фарму. Підтримка керрі саппортами та створення сприятливих умов для добування досвіду та золота. Контроль рун і перших об’єктів карти. Способи уникнення ризиків для керрі на початкових стадіях гри. Стратегії для середини гри (Mid Game). Захоплення веж суперника для контролю над картою. Тактики організації командних боїв, підтримки центральних героїв, а також важливість розміщення вардів у зонах потенційних сутичок. Стратегії для кінця гри (Late Game). Збереження економічної переваги та організація виграшних сутичок, зокрема під час боїв за Рошана та Aegis. Захист бази та ключових ліній. Правильне використання виграшних сутичок для завершення гри та руйнування ворожої бази. Адаптація стратегії залежно від суперника та стану гри. Практичний аналіз реальних ігрових ситуацій.

Тема 6. Основи економіки у Dota 2

Фарм як основа економічної стратегії в Dota 2. Залежність потужності героїв на кожному етапі гри від ефективності добування золота та досвіду. Техніки, які забезпечують ефективний фарм: ластхіт, денай, розуміння розташування крипів і ліній, стекування лісових таборів. Способи уникнення зони атаки ворога під час фарму. Час переходу до фарму нейтральних крипів, щоб збільшити кількість зібраного золота і досвіду. Розподіл фарму між позиціями (farm priority). Вплив економіки на стратегію гри. Основні фінансові рішення, що можуть прискорити або затримати розвиток героїв; вартість викупу. Аналіз своєї економічної ситуації і стану суперників. Використання співвідношення «час — ресурси». Ефективний контроль часу в грі. Опанування стратегій управління економікою команди. Баланс між фармом, боями і захистом територій. Методи контролю економіки, грамотне використання підтримуючих героїв для захисту керрі, контроль над Рошаном і вардами. Практичні приклади й аналіз матчів.

4. Структура навчальної дисципліни (II семестр)

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	усього	у тому числі				
		л	с	п	лаб	с.р.
Змістовий модуль 1. Предмети та герої у Dota 2						
Тема 1. Основні	34	4	6	16	-	8

предмети та їх властивості						
Тема 2. Ключові герої та їхні ролі у Dota 2	28	4	6	10	-	8
Разом за змістовим модулем 1	**62**	**8**	**12**	**26**	**-**	**16**
Змістовий модуль 2. Механіка гри та мікроконтроль у Dota 2						
Тема 3. Ігрові механіки Dota 2	24	4	-	14	-	6
Тема 4. Мікроконтроль героїв і юнітів	36	4	6	16	-	10
Разом за змістовим модулем 2	**60**	**8**	**6**	**30**	**-**	**16**
Змістовий модуль 3. Економіка, стратегія і тактика у Dota 2						
Тема 5. Типи стратегій у Dota 2	30	2	6	16	**-**	6
Тема 6. Основи економіки у Dota 2	28	2	12	8	**-**	**6**
Разом за змістовим модулем 3	**58**	**4**	**18**	**24**	**-**	**12**
Усього годин	**180**	**20**	**36**	**80**	**-**	**44**

5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Аналіз предметів за категоріями (початкові, середні, фінальні)	6
2	Приклади героїв для кожної ролі та їхні сильні й слабкі сторони	6
3	Приклади юнітів для контролю: ілюзії, призвані істоти, нейтральні крипи	6
4	Баланс макро- і мікрогри	6
5	Аналіз і розбір власних матчів: ухвалення рішень у різних фазах гри	6
6	Контроль карти та важливість таймінгів	6
	Разом	**36**

6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Виконання збірок предметів для різних ролей у грі (керрі, саппорт, мідер, офлейнер).	8
2	Аналіз реплеїв професійних матчів	6
3	Вправи на мікроконтроль: розділення юнітів у бою та уникнення	8

	AoE-умінь.	
4	Керування ілюзіями та використання їх для фарму, розвідки та тиску на лінії.	8
5	Використання нейтралів та призваних істот у грі: стакання, пулл, контроль карт.	6
6	Практичне застосування різних стратегій у тренувальних іграх (rush, turtle, split push).	10
7	Відпрацювання економічних рішень: ласт-хітинг, deny	6
8	Контроль рун і нейтральних кемпів: тренування таймінгів та синхронізації з командою.	8
9	Розбір та практичне відпрацювання таймінгових піків героїв (наприклад, вихід у ключові предмети).	10
10	Командна взаємодія: комунікація, розподіл ролей та узгодження дій у середині гри.	10
	Разом	**80**

7. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Вивчення таблиці предметів Dota 2 з їхніми ефектами та побудова власних збірок.	8
2	Складання індивідуального плану розвитку економіки в перші 10 хв гри.	6
3	Підготовка короткої характеристики двох героїв різних ролей із поясненням їхнього внеску в команду.	8
4	Написання есе «Яку стратегію обрав би я для гри проти агресивного суперника?».	6
5	Відпрацювання мікроконтролю у грі проти ботів (керування ілюзіями чи нейтральними крипами).	10
6	Опрацювання ігрових механік (руни, лісові табори, об’єкти карти) відповідно до актуальної версії гри.	6
	Разом	**44**

8. Індивідуальні завдання
Для студентів денної форми навчання, які навчаються за індивідуальним планом

- Завдання до семінарських занять;
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Вплив предметів і вибору героїв на стратегію команди в Dota 2»;
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Економіка та мікроконтроль як чинники перемоги у професійних матчах Dota 2».

9. Методи навчання

1.Самостійна робота здобувачів першого (бакалаврського) 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. Які категорії предметів існують у Dota 2 та чим вони відрізняються?
2. Чим відрізняються активні та пасивні предмети? Наведіть приклади.
3. Як синергія предметів із героями та ролями впливає на ефективність гри?
4. Які ключові предмети використовуються для ролі carry і яке їхнє значення у грі?
5. Які предмети допомагають support-героям змінювати хід гри на користь команди?
6. Чому вибір героїв на етапі драфту має вирішальне значення?
7. Які відмінності у завданнях між hard support і soft support у Dota 2?
8. Як вибір героя впливає на стратегію команди та перебіг гри?
9. Наведіть приклади універсальних героїв, які можуть виконувати кілька ролей.
10. Що таке «мета» у Dota 2 та як оновлення гри впливають на стратегії команд?
11. Які типи рун існують у Dota 2 та як організувати їх контроль?
12. Як виконуються стекування та відтягування нейтральних крипів і з якою метою?
13. Які принципи мікроконтролю ілюзій і призваних істот?
14. Як використовувати групи контролю та гарячі клавіші для мікроконтролю?
15. Які об’єкти карти (вежі, Рошан, Торментори) визначають темп гри?
16. Які типи стратегій (агресивна, оборонна, пуш, split push) застосовують у Dota 2?
17. Що таке таймінгові піки героїв і предметів та як їх використовувати?
18. Які основні фази гри (рання, середня, пізня) та які завдання ставляться перед командою на кожному етапі?
19. Як контроль карти впливає на економічну перевагу команди?
20. Які приклади стратегій застосовуються у професійних матчах Dota 2?
21. Як команда може адаптувати тактику залежно від складу суперників?

22. Яке значення має економіка ресурсів (золото, досвід) для темпу гри?
23. Як скласти економічний план на перші 10 хвилин гри?
24. Які основні кроки включає тактичний розбір матчів і як він впливає на подальші тренування?
25. Як можна використовувати результати аналітики для підготовки до наступного турніру?

12. Розподіл балів, які отримують здобувачі першого (бакалаврського) 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 предметів і вибору героїв на стратегію команди в Dota 2»	16	32	50
	Творча письмова робота (презентація) за темою: «Економіка та мікроконтроль як чинники перемоги у професійних матчах Dota 2»	16		
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	**A**	відмінно	зараховано
82-89	**B**	добре	
75-81	**C**		
68-74	**D**	задовільно	
61-67	**E**		
35-60	**FX**	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	**F**	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням

			дисципліни

13. Методичне забезпечення
Теми і зміст семінарських занять
Змістовий модуль 1. Предмети та герої у Dota 2

Тема 1. Аналіз предметів за категоріями (початкові, середні, фінальні)

Класифікація предметів Dota 2 за вартістю та призначенням: початкові предмети, предмети ранньої та середньої гри, фінальні предмети. Активні й пасивні ефекти, складові предмети та рецепти. Логіка збору предметів залежно від ролі героя, складу команд і стадії гри; значення предметів для контролю карти та захисту від здібностей суперника.

Завдання до семінару: Скласти збірки предметів для двох героїв різних ролей (наприклад, керрі та hard support) на ранню, середню й пізню гру з обґрунтуванням кожного вибору та альтернативами залежно від суперника. Завдання можна виконати у вигляді таблиці або презентації.

Тема 2. Приклади героїв для кожної ролі та їхні сильні й слабкі сторони

Огляд героїв для позицій 1–5: керрі, мідлейнер, офлейнер, soft support, hard support. Основні атрибути героїв і їх вплив на ігрову роль. Сильні та слабкі сторони героїв, контрпіки та синергії. Вплив актуальних оновлень балансу на популярність героїв у професійних матчах.

Завдання до семінару: Обрати по одному герою для кожної з п’яти позицій і підготувати коротку характеристику: роль, ключові здібності, сильні й слабкі сторони, основні контрпіки та героїв, з якими він утворює синергію. Завдання можна виконати у вигляді таблиці або презентації.

Змістовий модуль 2. Механіка гри та мікроконтроль у Dota 2

Тема 3. Приклади юнітів для контролю: ілюзії, призвані істоти, нейтральні крипи

Види додаткових юнітів у Dota 2: ілюзії, призвані істоти, підконтрольні нейтральні крипи, кур’єр. Герої з механіками мікроконтролю (Chen, Beastmaster, Lycan, Enchantress, Visage, Lone Druid, Meepo, Arc Warden). Налаштування груп контролю та гарячих клавіш, типові помилки під час керування кількома юнітами.

Завдання до семінару: Обрати героя з механікою мікроконтролю та описати алгоритм керування його юнітами в різних ситуаціях (фарм, розвідка, командний бій), запропонувати налаштування груп контролю та вправи для тренування. Завдання можна виконати у вигляді тексту або презентації.

Змістовий модуль 3. Економіка, стратегія і тактика у Dota 2

Тема 4. Баланс макро- і мікрогри

Співвідношення індивідуальних дій (мікрогра) та командних рішень (макрогра): контроль ліній, ротації, захоплення об’єктів, рішення щодо фарму та боїв. Вплив виконання окремих дій на реалізацію загальної стратегії команди. Прийняття рішень залежно від фази гри та стану економіки.

Завдання до семінару: Проаналізувати фрагмент професійного матчу (10 –15 хвилин гри), виокремити ключові макрорішення команди та приклади

мікрогри, що вплинули на результат. Запропонувати альтернативні рішення для епізодів, у яких команда втратила перевагу. Завдання можна виконати у вигляді тексту або презентації.

Тема 5. Аналіз і розбір власних матчів: ухвалення рішень у різних фазах гри

Методика розбору власних матчів: перегляд повторів, аналіз фарму, смертей, використання здібностей і предметів, участі в командних боях. Використання сервісів статистики (Dotabuff, STRATZ) для оцінювання показників гравця. Формування висновків і плану вдосконалення.

Завдання до семінару: Провести розбір одного власного матчу: визначити ключові моменти, вдалі та помилкові рішення, порівняти свої показники (золото та досвід за хвилину, участь у боях) із середніми для героя та сформулювати три конкретні цілі для наступних тренувань. Завдання можна виконати у вигляді звіту або презентації.

Тема 6. Контроль карти та важливість таймінгів

Огляд карти та контроль видимості: розміщення обсерверів і сентрі-вардів, використання Smoke of Deceit. Таймінги рун, появи крипів, Рошана та інших об’єктів карти. Таймінгові піки героїв і предметів, їх використання для планування атак і захисту.

Завдання до семінару: Розробити схему розміщення вардів для однієї сторони карти на ранню та середню гру з поясненням мети кожного варда, а також скласти таблицю ключових таймінгів матчу. Завдання можна виконати у вигляді схеми карти, таблиці або презентації.

Рекомендована література

Основні:

1. Про фізичну культуру і спорт : Закон України від 24.12.1993 № 3808-XII (зі змінами). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3808-12 (дата звернення: 24.09.2026).

2. Про визнання, відмову у визнанні видів спорту та внесення змін до Реєстру визнаних видів спорту в Україні : наказ М-ва молоді та спорту України від 16.09.2020 № 1557. URL: https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v1557924-20 (дата звернення: 24.09.2026).

3. Кіберспорт : монографія / О. Андрєєва та ін. ; за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук. Київ : Олімпійська література, 2021. 616 с.

4. Анохін Е. Система проведення змагань у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2021. № 3. С. 3–7. DOI: 10.32652/tmfvs.2021.3.3.

5. Анохін Е. Чинники, що впливають на успішність та результативність гравців у кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023. № 3. С. 3–10. DOI: 10.32652/tmfvs.2023.3.3-10.

6. Бекар С. Кіберспорт у сучасному суспільстві. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 2. С. 64–70.

7. Аналіз контингенту осіб, які займаються кіберспортом / О. Шинкарук та ін. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 1. С. 30–36. DOI: 10.32652/tmfvs.2022.1.30-36.

8. Шинкарук О., Лут І. Зміст та структура техніко-тактичної підготовки в кіберспорті. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2022. № 2. С. 29–36. DOI: 10.32652/tmfvs.2022.2.29-36.

9. Психологічна підготовка гравців та структура діяльності спортивного психолога в кіберспорті / О. Шинкарук та ін. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023. № 1. С. 84–90. DOI: 10.32652/tmfvs.2023.1.84-90.

10. Шинкарук О. Модель ігрової підготовленості гравців в кіберспорті. Спортивний вісник Придніпров'я. 2022. № 2. С. 158–168. DOI: 10.32540/2071-1476-2022-2-158.

11. Шинкарук О. Формування екосистеми кіберспорту (esports) як сучасного явища спорту, культури та освіти. Спортивний вісник Придніпров'я. 2023. № 1. С. 251–260. DOI: 10.32540/2071-1476-2023-1-251.

12. Hedlund D., Fried G., Smith R. Esports Business Management. Champaign : Human Kinetics, 2021. 272 p.

13. Collis W. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. New York : RosettaBooks, 2020. 208 p.

Допоміжні:

1. Імас Є. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020. № 4. С. 13–17.

2. Шинкарук О., Давидов Д. Вплив кіберспорту на формування спеціальних здібностей військовослужбовців у сучасних умовах. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2023. № 3. С. 96–102.

3. Мітова О. О. Теоретико-методичні основи контролю в командних спортивних іграх в процесі багаторічного вдосконалення : дис. … д-ра наук з фіз. виховання і спорту. Київ : НУФВСУ, 2021.

4. Modern approaches to the preparation system of masters in eSports / O. Shynkaruk et al. Sport Mont. 2021. Vol. 19, S2. P. 69–74. DOI: 10.26773/smj.210912.

5. Theoretical aspects of design and development of information and educational environment in the system of training of masters in physical culture and sport / L. Denysova et al. Journal of Physical Education and Sport. 2020. Vol. 20, Suppl. 1. P. 324–330.

6. Pinchuk V. Psychotype and thinking style as predictors of success in esports. Physical Education Theory and Methodology. 2025. Vol. 25, No. 4. P. 896–904. DOI: 10.17309/tmfv.2025.4.18.

7. Nagorsky E., Wiemeyer J. The structure of performance and training in esports. PLoS ONE. 2020. Vol. 15, No. 8. e0237584. DOI: 10.1371/journal.pone.0237584.

8. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review / I. Pedraza-Ramirez et al. International Review of Sport and Exercise Psychology. 2020. Vol. 13, No. 1. P. 319–352. DOI: 10.1080/1750984X.2020.1723122.

9. Esports research: a literature review / J. G. Reitman et al. Games and Culture. 2020. Vol. 15, No. 1. P. 32–50. DOI: 10.1177/1555412019840892.

10. Leis O., Lautenbach F. Psychological and physiological stress in non-competitive and competitive esports settings: a systematic review. Psychology of Sport and Exercise. 2020. Vol. 51. Art. 101738. DOI: 10.1016/j.psychsport.2020.101738.

11. Converging evidence supporting the cognitive link between exercise and esport performance: a dual systematic review / A. J. Toth et al. Brain Sciences. 2020. Vol. 10, No. 11. Art. 859. DOI: 10.3390/brainsci10110859.

12. Indexing esport performance / B. T. Sharpe et al. Journal of Electronic Gaming and Esports. 2023. Vol. 1, No. 1. DOI: 10.1123/jege.2022-0017.

13. Esports matrix: structuring the esports research agenda / E. E. Cranmer et al. Computers in Human Behavior. 2021. Vol. 117. Art. 106671.

14. Tang T., Kucek J., Toepfer S. Active within structures: predictors of esports gameplay and spectatorship. Communication & Sport. 2022. Vol. 10, No. 2. P. 195–215.

15. Rogstad E. T. Gender in eSports research: a literature review. European Journal for Sport and Society. 2022. Vol. 19, No. 3. P. 195–213.

16. Taylor T. L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton : Princeton University Press, 2018. 344 p.

17. Win prediction in multiplayer esports: live professional match prediction / V. J. Hodge et al. IEEE Transactions on Games. 2021. Vol. 13, No. 4. P. 368–379.

18. DOTA 2 match prediction through deep learning team fight models / C. H. Ke et al. 2022 IEEE Conference on Games (CoG). 2022. P. 96–103.

Інформаційні ресурси інтернет:

1. База даних турнірів, команд і гравців, записи матчів для розбору і аналітики студентами https://liquipedia.net/dota2/
2. Міністерство молоді та спорту України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://mms.gov.ua/
3. Статистика героїв, предметів і матчів для аналітики на практичних заняттях https://www.dotabuff.com/
4. Статистика глядацької аудиторії та дані щодо кіберспортивних турнірів https://escharts.com/
5. Аналітика матчів, гравців і професійних команд https://stratz.com/
6. Офіційні описи оновлень (патчів) Dota 2 https://www.dota2.com/patches