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 – 2025

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 _____. протокол № _

Завідувач кафедри інформатики, кінезіології та кіберспорту:

_____ (Заневський І.П.)
(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>1-ій</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="10">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 8
самостійної роботи студента – 5</td><td rowspan="10">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.

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:

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.

На вивчення навчальної дисципліни відведено 180 годин / 6 кредитів ECTS.

3.Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Менеджмент і трансляції кіберспортивних турнірів

Тема 1. Підготовка до турнірів.

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. Логістика, підбір місця для проведення змагань, забезпечення технічної підтримки та організації процесу реєстрації учасників.

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. Підтримка та розвиток активності аудиторії.

Аналізу ролі стрімінгу у популяризації кіберспорту, студенти зможуть вибирати 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. Формування практичних навичок та знань, необхідних для адаптації комп'ютерного обладнання до специфічних потреб кіберспорту.

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

Тема 4. 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 місяцях 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.

Тема 5. 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. Застосовувати ролі гравців розміну для досягнення командної переваги.

Тема 6. 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. 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 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Counter-Strike 2

Тема 7. 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. 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 8. Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2

Огляд основних штурмових гвинтівок у Counter-Strike 2, AK-47, M4A4, M4A1-S, AUG та SG553. Порівняльний аналіз зброї з урахуванням їхніх унікальних характеристик, можливостей і застосування в ігрових ситуаціях. AK-47 як універсальна зброя з високою пробивною здатністю для команди терористів; M4A4 та M4A1-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 9. 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. 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 10. 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.. Взаємодія між гравцями, які використовують різні види зброї, для створення синергії в бою.

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. Менеджмент і трансляції кіберспортивних турнірів						
Тема 1. Підготовка до турнірів.	10	2	4	4	-	-
Тема 2. Стрімінг та трансляції турнірів	14	4	4	6	-	8
Тема 3. Основи менеджменту кіберспортивних турнірів	12	2	4	6	-	8
Разом за змістовим модулем 1	**36**	**8**	**12**	**16**	-	**16**
Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір мап у грі Counter-Strike 2						
Тема 4. Огляд основних карт в Counter-Strike 2	12	2	-	8	-	-
Тема 5. Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах	18	2	6	12	-	10
Тема 6. Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах	10	2	4	4	-	10
Разом за змістовим модулем 3	**40**	**6**	**10**	**24**	-	**20**
Змістовий модуль 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Counter-Strike 2						
Тема 7. Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2	16	2	4	10	-	8
Тема 8. Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2	16	2	6	10	-	-
Тема 9. Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2	16	2	6	10	-	-
Тема 10. Дробовики та пістолет-кулемети	12	-		8	-	-
Разом за змістовим модулем 3	**60**	**6**	**16**	**38**	-	**8**
Усього годин	**136**	**20**	**38**	**78**	-	**44**

5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Підготовка до турнірів.	4
2	Стрімінг та трансляції турнірів	4
3	Основи менеджменту кіберспортивних турнірів	4
4	Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах	4
5	Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах	4
6	Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2	4
7	Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2	6
8	Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2	6
	Разом	**38**

6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Підготовка до кіберспортивних турнірів.	4
2	Стрімінг та трансляції турнірів	6
3	Основи менеджменту кіберспортивних турнірів	6
4	Огляд основних карт в Counter-Strike 2	8
5	Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах	12
6	Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах	4
7	Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2	10
8	Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2	10
9	Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2	10
10	Дробовики та пістолет-кулемети	8
	Разом	**78**

7. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Стрімінг та трансляції турнірів	8
2	Основи менеджменту кіберспортивних турнірів	8
3	Розгляд тактик атаки та захисту на основних картах	10
4	Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах	10
5	Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2	4
	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 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

<table>
<tr><td rowspan="2">Виконання</td><td rowspan="2">Завдання</td><td rowspan="2">К-сть балів, мах</td><td colspan="2">Загальна к-сть балів</td></tr>
<tr><td>Обов’язково</td><td>мах</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Обов’язково</td><td>Творча письмова робота (презентація) за темою: «Вплив кіберспорту на суспільство та культуру»</td><td>11</td><td rowspan="3">18</td><td rowspan="3">50</td></tr>
<tr><td>Творча письмова робота (презентація) за темою: «Аналіз розвитку кіберспорту в Україні та світі»</td><td>11</td></tr>
<tr><td>Опціонально</td><td>Активне навчання (відповіді, участь у дискусії, виконання завдань до семінарських занять)</td><td>18</td></tr>
<tr><td>Обов’язково</td><td colspan="2">залік</td><td colspan="2">50</td></tr>
</table>

Шкала оцінювання: національна та ECTS

<table>
<tr><td rowspan="2">Сума балів за всі види навчальної діяльності</td><td rowspan="2">Оцінка ECTS</td><td colspan="2">Оцінка за національною шкалою</td></tr>
<tr><td>для екзамену, курсового проекту (роботи), практики</td><td>для заліку</td></tr>
<tr><td>90 – 100</td><td>A</td><td>відмінно</td><td rowspan="5">зараховано</td></tr>
<tr><td>82-89</td><td>B</td><td rowspan="2">добре</td></tr>
<tr><td>75-81</td><td>C</td></tr>
<tr><td>68-74</td><td>D</td><td rowspan="2">задовільно</td></tr>
<tr><td>61-67</td><td>E</td></tr>
<tr><td>35-60</td><td>FX</td><td>незадовільно з можливістю повторного складання</td><td>не зараховано з можливістю повторного складання</td></tr>
<tr><td>0-34</td><td>F</td><td>незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни</td><td>не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни</td></tr>
</table>

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.

Тема 3. Основи менеджменту кіберспортивних турнірів

Ознайомлення з основними етапами організації кіберспортивних турнірів, включаючи підготовку та планування заходу, вибір формату турніру, визначення правил і регламенту, управління командою організаторів, а також взаємодію зі спонсорами та партнерами. Вивчення ключових аспектів управління турнірними ресурсами та контролю виконання всіх етапів підготовки.

Завдання до семінару: Розробити план організації кіберспортивного турніру, включаючи етапи підготовки, розподіл відповідальності в команді, вибір формату турніру та складання регламенту. Описати, як будуть вирішуватися можливі технічні проблеми та які заходи комунікації плануються для взаємодії з учасниками, глядачами та спонсорами. Завдання можна виконати у вигляді текстового опису або презентації.

Змістовий модуль 2. Вивчення та розбір мап 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.

Тема 4. Аналіз та розбір власних матчів на основних мапах

Вивчення принципів аналізу та оцінки зіграних матчів на основних мапах (de_inferno, de_mirage, de_dust2, тощо). Розбір індивідуальних та командних помилок, аналіз тактичних рішень, позиціонування гравців, використання гранат та співпраця у команді. Визначення основних етапів для покращення ігрових навичок та коригування тактичних схем на основі отриманих результатів.

Завдання до семінару: Провести аналіз одного зі своїх зіграних матчів на вибраній мапі, виділити вдалі тактичні рішення та помилки, які вплинули на результат гри. Запропонувати зміни для покращення результату, враховуючи позиціонування, командну роботу та вибір стратегії. Підготувати звіт з аналізу у вигляді текстового опису або презентації.

Змістовий модуль 3. Детальний розбір і вивчення особливостей зброї у Counter-Strike 2

Тема 5. Вивчення і практика пістолетів у Counter-Strike 2

Вивчення основних характеристик пістолетів у грі Counter-Strike 2, включаючи огляд моделей (USP-S, Glock-18, P250, Desert Eagle, Tec-9, Five-Seven) та їхні переваги і недоліки в різних ситуаціях. Практика контролю віддачі, точності стрільби та оптимальних умов використання кожного пістолета. Відпрацювання технік ведення бою в ситуаціях з обмеженим бюджетом та необхідності швидкого переміщення.

Завдання до семінару: Вибрати один із пістолетів і підготувати його докладний аналіз: описати основні характеристики, умови, в яких його використання є найбільш ефективним, та запропонувати стратегії для

підвищення результативності у грі. Завдання можна виконати у вигляді текстового опису або презентації.

Тема 6. Штурмові гвинтівки у Counter-Strike 2

Ознайомлення з моделями штурмових гвинтівок (AK-47, M4A4, M4A1-S, Galil AR, FAMAS) та їхніми особливостями в Counter-Strike 2. Вивчення технік контролю віддачі, ведення вогню на середніх та дальніх дистанціях, а також оптимальних умов для використання різних штурмових гвинтівок. Практика ведення бою в позиційних та агресивних стилях гри.

Завдання до семінару: Обрати одну з штурмових гвинтівок та провести аналіз її основних характеристик, віддачі, оптимальних дистанцій стрільби та відповідних ігрових ситуацій. Продемонструвати ефективні стратегії її використання в командній грі та запропонувати вправи для вдосконалення контролю зброї. Завдання можна виконати у вигляді текстового опису або презентації.

Тема 7. Снайперські гвинтівки у Counter-Strike 2

Дослідження властивостей снайперських гвинтівок (AWP, SSG 08) у Counter-Strike 2. Вивчення технік прицілювання, точності, позиціонування та ведення вогню на великих дистанціях. Практика використання снайперських гвинтівок у захисній і атакуючій позиціях, аналіз найбільш ефективних місць для розташування на мапах.

Завдання до семінару: Вибрати одну з снайперських гвинтівок і провести детальний аналіз її характеристик, найефективніших місць для розташування, а також переваг і недоліків у різних ситуаціях. Розробити стратегії для використання у командних умовах та описати вправи для покращення влучності і швидкості реакції. Завдання можна виконати у вигляді текстового опису 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. Дени- сова, Н. Бишевець, О. Шинкарук // Мат. ІІ 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. Шинка- рук, Е. Анохін, Ю. Юхно, К. Сергієнко // Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії: Мат. ІІІ 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.

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 аналтіики 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 пратичних занять
4. Щоденна ігрова статистика граців, ігрова статистика та дані по кіберспортивних турнірах https://escharts.com/