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 – І-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)

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 – 5</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 – 2</td><td>2-ий</td></tr>
<tr><td>Індивідуальне науково-дослідне завдання _____
(назва)</td><td>Семестр І</td></tr>
<tr><td>Загальна кількість годин – 150</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>12 год.</td></tr>
<tr><td>Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>90 год.</td></tr>
<tr><td>Лабораторні</td></tr>
<tr><td>-</td></tr>
<tr><td>Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>48 год.</td></tr>
<tr><td>Індивідуальні завдання:
-</td></tr>
<tr><td>Вид контролю: залік</td></tr>
</table>

1.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.

Спеціальні компетентності:

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.

2.Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Тренування та підготовка кіберспортсменів

Тема 1. Планування тренувального процесу в кіберспорті

Побудова структури тренувань у кіберспорті: визначення цілей, тривалості та інтенсивності занять. Методи розподілу часу між індивідуальними та командними тренуваннями. Використання гнучких програм тренувань, що враховують специфіку гри (Counter-Strike 2, Dota 2 тощо). Розгляд принципів циклічності та періодизації тренувального процесу, застосування моделей з традиційного спорту. Планування підготовки з урахуванням календаря змагань і виходу оновлень гри. Використання даних статистики матчів для оцінювання прогресу та коригування тренувального плану. Важливість відпочинку, регенерації та запобігання перевтомі; сон, харчування та рухова активність як складові підготовки кіберспортсмена.

Тема 2. Розвиток когнітивних і моторних навичок

Методи розвитку реакції, швидкості прийняття рішень, уваги та багатозадачності. Використання спеціалізованих програм та тренажерів (наприклад, Aim Lab, KovaaK's для CS2, режим демонстрації героя (Demo Hero) та користувацькі тренувальні карти в Dota 2). Техніки тренування дрібної моторики, точності рухів та контролю. Формування стабільності виконання ігрових дій у стресових умовах. Приклади вправ для розвитку моторних

навичок («фліки», трекінг, відпрацювання last hit та deny) і когнітивних навичок (вправи на розподіл уваги, робочу пам'ять, прийняття рішень в умовах дефіциту часу). Контроль динаміки показників реакції та точності.

Тема 3. Психологічна підготовка гравців до змагань

Роль спортивного психолога у кіберспорті. Методи формування стресостійкості, емоційного контролю та впевненості в собі. Техніки концентрації, релаксації та управління емоціями під час матчів. Розроблення індивідуальних планів ментальної підготовки для гравців. Психологічні аспекти командної взаємодії: лідерство, мотивація, комунікація та вирішення конфліктів. Профілактика професійного вигорання, цифрова гігієна, протидія токсичній поведінці та кібербулінгу. Психологічна підтримка гравців в умовах воєнного стану.

Змістовий модуль 2. Вступ до Dota 2

Тема 4. Огляд гри Dota 2. Історія та основні поняття

Історія гри Dota 2, її походження як модифікації для Warcraft III та розвиток до окремого продукту. Етапи еволюції гри, значущі турніри (The International, DreamLeague, PGL, Esports World Cup) та вплив Dota 2 на кіберспорт загалом. Основні поняття, такі як «герої», «команди», «механіки гри» та «мета гри». Інтерфейс та налаштування гри: елементи HUD (Head-Up Display), інформація про героїв, команди, економіку та стан гри. Налаштування параметрів гри відповідно до стандартів, оптимізація графіки, звуку та управління. Вплив налаштувань на ігровий процес і комфорт. Структура карти Dota 2: основні лінії (лайни), території лісу, бази команд та ключові об'єкти. Головна мета гри — знищення Древнього (Ancient) противника. Важливість повного контролю карти, ресурсів та командної роботи для досягнення цієї мети. Ігрові режими Dota 2: звичайні та рейтингові ігри, режими All Pick, Captains Mode (турнірний режим), Turbo, Ability Draft, а також користувацькі ігри (Custom Games). Рейтингова система (MMR) та ранги. Ролі в команді: Carry, Mid-laner, Offlaner, Soft support та Hard support. Основи тактики гри, включаючи фази гри (рання, середня та пізня гра). Регулярні оновлення (патчі) та їх вплив на гру. Базове розуміння гри, її механіки та стратегій.

Тема 5. Механіка гри Dota 2

Основні механіки руху та атаки в Dota 2. Переміщення героїв по карті, швидкість пересування і повороту, дальність і анімація атаки. Практика правильної атаки ворогів та крипів, а також використання здібностей своїх героїв. Вивчення і обговорення важливості таймінгу в атаках. Важливість контролю ресурсів здоров'я і мани, їх відновлення та використання в різних ситуаціях. Механіка відродження героїв після смерті: час відродження та його вплив на стратегії команди, включаючи планування атак і захисту. Викуп (buyback) як тактичне та економічне рішення. Повернення героя на карту після

відродження: використання телепорту, вибір маршруту. Особливості добивання крипів (ластхіт) та денаю. Аналіз стратегій для покращення навичок ластхіту та денаю.

Тема 6. Ролі та позиції героїв у Dota 2

Розбір основних ролей: керрі, мідлейнер, офлейнер, саппорт, роумер. Позиції 1–5 та їх значення в сучасній Dota 2. Особливості та взаємодія кожної ролі. Ключові обов'язки кожної позиції і герої для них. Розбір позиції керрі (Carry) як центральної бойової сили команди на пізніх етапах гри. Важливість ролі саппорта (Support), що надає допомогу та захист іншим гравцям. Мідлейнер (Middle) як основа гри на центральній лінії. Стійкість офлейнера (Offlaner) на складній лінії. Особливості ролі роумера (Roamer) у переміщенні між лініями. Фокус керрі на фармі та розвитку до пізніх етапів гри. Забезпечення тиску мідлейнером і допомога на інших лініях. Стратегія стримування ворога офлейнером. Підтримка команди та контроль карти саппортами. Таймінги переміщення для роумерів. Взаємодія між ролями в команді. Принципи вибору героїв, які можуть доповнювати один одного. Визначення оптимального складу.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	усього	у тому числі				
		л	с	п	лаб	с.р.
Змістовий модуль 1. Тренування та підготовка кіберспортсменів						
Тема 1. Планування тренувального процесу в кіберспорті	26	4	4	8	-	10
Тема 2. Розвиток когнітивних і моторних навичок	24	4	4	8	-	8
Тема 3. Психологічна підготовка гравців до змагань	28	2	8	8	-	10
Разом за змістовим модулем 1	**78**	**10**	**16**	**24**	-	**28**
Змістовий модуль 2. Вступ до Dota 2						
Тема 4. Огляд гри Dota 2. Історія та	30	2	4	14	-	10

основні поняття						
Тема 5. Механіка гри Dota 2	18	-	4	14	-	-
Тема 6. Ролі та позиції героїв у Dota 2	24	-	-	14	-	10
Разом за змістовим модулем 2	**72**	**2**	**8**	**42**	**-**	**20**
Усього годин	**150**	**12**	**24**	**66**	**-**	**48**

4. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Принципи побудови тренувального плану в залежності від гри та ролі гравця.	4
2	Методи контролю навантаження й відновлення у кіберспорті.	4
3	Використання спеціальних програм і симуляторів для розвитку дрібної моторики та точності рухів.	4
4	Роль командної психології: комунікація, лідерство і взаємопідтримка.	4
5	Методи подолання стресу та формування ігрової стійкості.	8
	Разом	**24**

5. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Розподіл часу між індивідуальними вправами, командними тренуваннями та відпочинком.	8
2	Використання спеціальних програм (Aim Lab, Kovaak’s) або міні-ігор на увагу. Замірювання результатів і порівняння прогресу.	8
3	Виконання ласт-хітів та денаїв на тренувальній карті.	8
4	Проведення короткого матчу з умовами «стрес-тесту» (шум, таймінг, обмежений ресурс).	4
5	Використання здібностей і предметів у різних ігрових ситуаціях.	14
6	Відпрацювання командної взаємодії та виконання обов’язків за ролями.	14

7	Поділ студентів на групи й закріплення ролей (Carry, Support, Offlaner, Midlaner, Roamer).	10
	Разом	**66**

6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	**Ознайомитися з принципами періодизації тренувань у спорті та їх адаптацією до кіберспорту. Підготовка до семінарського заняття.**	10
2	**Опрацювати методики розвитку когнітивних і моторних навичок (тренажери Aim Lab, KovaaK's, тренувальні режими Dota 2). Підготовка до семінарського заняття.**	8
3	**Психологічна підготовка гравців до змагань. Підготовка до семінарського заняття.**	10
4	**Огляд гри Dota 2. Історія та основні поняття. Підготовка до семінарського заняття.**	10
5	**Підготувати характеристику п'яти основних ролей (Carry, Mid, Offlane, Soft Support, Hard Support).**	10
	Разом	**48**

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

- Завдання до семінарських занять;
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Психологічні аспекти підготовки кіберспортсменів до змагань та їх вплив на результат» (на прикладі обраного виду спорту);
- Творча письмова робота (презентація) за темою: «Еволюція ігрових механік у Dota 2 та їх значення для сучасного кіберспорту»

8. 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.

9. 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.

10. Залікові вимоги

1. Які етапи включає планування тренувального процесу у кіберспорті?
2. Які методи використовують для розвитку когнітивних та моторних навичок гравців?
3. Які техніки психологічної підготовки допомагають гравцям у турнірних умовах?
4. Як поєднувати індивідуальні та командні тренування у підготовці кіберспортсменів?
5. Які вправи застосовуються для тренування реакції та швидкості прийняття рішень?
6. Як роль тренера та аналітика впливає на підготовку команди?
7. Як контролювати тренувальне навантаження та запобігати перевтомі кіберспортсмена?
8. Як сформувати індивідуальний план ментальної підготовки гравця?
9. Які особливості відрізняють Dota 2 від інших кіберспортивних дисциплін?
10. Які основні ролі (позиції 1–5) існують у Dota 2 і які завдання вони виконують?
11. Як розподіл ролей впливає на стратегію та перебіг гри?
12. Які фактори сприяли становленню Dota 2 як провідної кіберспортивної дисципліни?
13. Які ключові особливості карти у Dota 2 визначають ігровий процес?
14. Які налаштування інтерфейсу та управління доцільно змінити для зручної гри в Dota 2?
15. Які механіки руху та атаки героїв необхідно враховувати в Dota 2?
16. Як працюють добивання крипів (ластхіт) і денай та чому вони важливі?
17. Як час відродження та викуп впливають на рішення команди?
18. Які обов’язки має кожна позиція (1–5) на різних етапах гри?
19. Які сервіси для збору та аналізу статистики в CS2 і Dota 2 ви знаєте? Які їхні основні можливості?

20. Які основні кроки включає тактичний розбір матчів і як він впливає на подальші тренування?

11. 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: «Психологічні аспекти підготовки кіберспортсменів до змагань та їх вплив на результат»	16	32	50
	Творча письмова робота (презентація) за темою: «Еволюція ігрових механік у Dota 2 та їх значення для сучасного кіберспорту»	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

12. Методичне забезпечення
Змістовий модуль 1. Тренування та підготовка кіберспортсменів

Тема 1. Принципи побудови тренувального плану в залежності від гри та ролі гравця

Вивчення основних принципів планування тренувального процесу з урахуванням специфіки кіберспортивної дисципліни (CS2, Dota 2 та ін.) і ролі гравця у команді. Аналіз особливостей індивідуальної та командної підготовки, розподілу часу між тренуваннями та відпочинком, а також формування довгострокових і короткострокових цілей.

Завдання до семінару: Скласти приклад тижневого тренувального плану для гравця певної ролі (наприклад, снайпер у CS2 чи мідер у Dota 2), враховуючи розвиток технічних, тактичних та психологічних аспектів. Завдання можна виконати у вигляді таблиці, плану або презентації.

Тема 2. Методи контролю навантаження й відновлення у кіберспорті

Огляд методів контролю інтенсивності тренувань і відстеження навантаження (метрики продуктивності, час реакції, показники стресу). Вивчення стратегій відновлення: розпорядок сну, фізична активність, харчування, когнітивний відпочинок. Аналіз підходів до запобігання вигоранню.

Завдання до семінару: Розробити рекомендації для гравця або команди щодо контролю тренувального навантаження. Створити приклад «чек-листа відновлення» після інтенсивного тренувального дня. Завдання можна оформити як текстовий документ або інфографіку.

Тема 3. Використання спеціальних програм і симуляторів для розвитку дрібної моторики та точності рухів

Розгляд популярних інструментів (Aim Lab, Kovaak’s, Osu!) для тренування швидкості реакції, координації та точності. Вивчення принципів побудови щоденних тренувальних сесій з використанням симуляторів.

Завдання до семінару: Виконати вправи у вибраному тренажері, зафіксувати результати та підготувати короткий звіт (графік або таблиця з прогресом). Завдання можна представити у вигляді скріншотів із програм або презентації.

Тема 4. Роль командної психології: комунікація, лідерство і взаємопідтримка

Вивчення значення командної взаємодії для досягнення результатів у кіберспорті. Аналіз ролі капітана, механізмів розподілу завдань і методів вирішення конфліктів. Розгляд практик формування позитивного мікроклімату у команді.

Завдання до семінару: Розробити правила комунікації для кіберспортивної команди. Скласти приклади фраз і методів спілкування в ігрових ситуаціях (обговорення тактики, підтримка після помилок). Завдання можна виконати у вигляді таблиці, чек-листа або презентації.

Тема 5. Методи подолання стресу та формування ігрової стійкості

Огляд технік управління емоціями під час тренувань та змагань: дихальні вправи, візуалізація, позитивне самонавіювання, мікропаузи. Вивчення прикладів психологічних підходів із традиційного спорту та їх адаптації до кіберспорту.

Завдання до семінару: Створити індивідуальний план психологічної підготовки до турніру. Запропонувати методи подолання стресових ситуацій (наприклад, програш у важливому раунді). Завдання можна оформити як пам’ятку, текстовий план чи міні-презентацію.

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