



# СИЛАБУС ВИБІРКОВОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## КІБЕРСПОРТ

<b>Факультет</b>	Бізнесу та соціальних комунікацій
<b>Кафедра</b>	Кіберпсихології та реабілітації
<b>Статус навчальної дисципліни</b>	<b>Вибіркова компонента освітніх програм першого (бакалаврський) рівня вищої освіти</b>
<b>Рекомендовано для спеціальностей</b>	053 Психологія; 051 Економіка; 061 Журналістика; 073 Менеджмент; 075 Маркетинг; 121 Інженерія програмного забезпечення; 122 Комп'ютерні науки; 125 Кібербезпека та захист інформації; 171 Електроніка; 172 Електронні комунікації та радіотехніка; 174 Автоматизація, комп'ютерно-інтегровані технології та робототехніка; 175 Інформаційно-вимірювальні технології; 176 Мікро- та наносистемна техніка; 275 Транспортні технології на автомобільному транспорті; 281 Публічне управління та адміністрування
<b>Форма навчання</b>	Денна, заочно-дистанційна

### Викладачі

Гордієнко Дмитро Володимирович  
[gordienko344@gmail.com](mailto:gordienko344@gmail.com)



викладач кафедри Кіберпсихології та реабілітації

### Загальна інформація про дисципліну

<b>Анотація до дисципліни</b>	Дисципліна «Кіберспорт» рекомендована для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за всіма спеціальностями. «Кіберспорт» має міждисциплінарний характер. Вона інтегрує, відповідно до свого предмету, знання з ІТ сфери, психологічних та інших наук, які сприяють підвищенню рівня фізичного, інтелектуального розвитку, функціональному удосконаленню систем організму, набуттю основних життєво важливих рухових навичок, вмінь для
-------------------------------	---

	подальшої професійної діяльності.
<b>Мета дисципліни</b>	– Основною метою навчальної дисципліни «Кіберспорт» є формування у студентів здатності підтримувати на достатньому рівні стан фізичного здоров'я, фізичної та розумової працездатності; розвивати основні життєво необхідні професійно-прикладні рухові навички; формувати мотивацію до занять руховою активністю та спортом як складової здорового способу життя
<b>Компетентності, формуванню яких сприяє дисципліна</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Здатність вчитися та оволодівати сучасними знаннями.</li> <li>– Навички міжособистісної взаємодії.</li> <li>– Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</li> <li>– Здатність забезпечувати формування фізичної культури особистості.</li> <li>– Здатність зміцнювати здоров'я людини шляхом використання раціонального харчування та інших чинників здорового способу життя.</li> </ul>
<b>Результати навчання</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Показувати навички самостійної роботи, демонструвати критичне та самокритичне мислення.</li> <li>– Оцінювати рухову активність людини та її фізичний стан під час тренувань за комп'ютером, складати та реалізовувати програми кондиційного тренування, організовувати та проводити фізкультурно-оздоровчі заходи після довгого перебування за комп'ютером.</li> <li>– Застосовувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань та змістовно інтерпретувати отримані результати.</li> <li>– використовувати засоби кіберспорту з метою підвищення фізичної та розумової працездатності, розвитку фізичних якостей, відновлення та збереження здоров'я;</li> <li>– здійснювати контроль та самоконтроль за функціональним станом організму;</li> <li>– забезпечувати збереження і зміцнення стану індивідуального здоров'я з метою підтримки належного рівня фізичного стану.</li> </ul>
<b>Обсяг дисципліни</b>	Загальний обсяг дисципліни 6 кредитів ЄКТС (180 академічних годин), з них: лекцій – 10 год.; практичних занять – 120 год.; самостійна робота – 50 год.
<b>Форма підсумкового контролю</b>	Залік
<b>Терміни викладання дисципліни</b>	Відповідно до розкладу занять вибіркових компонент освітньої програми

## Програма дисципліни Теоретичний блок

**Тема 1.** *Інформаційне забезпечення проведення занять з кіберспорту.*  
Характеристика видів кіберспорту.

	Організація системи та розвиток кіберспорту в ДУІТЗ та Україні. Особливості тактико технічної підготовки в ігрових видах спорту. Техніка безпеки на заняттях зі кіберспорту. Вплив занять з ігрових видів спорту на організм людини.
<b>Тема 2</b>	<b><i>Різновиди ігрових дисциплін в кіберспортивному просторі.</i></b> Вивчення найпопулярніших дисциплін в змагальному кіберспорті таких як: CS:GO, DOTA2, PUBG і т.д.
<b>Тема 3</b>	<b><i>Методика визначення індивідуального фізичного стану.</i></b> Оцінювання фізичного стану тих, хто займається кіберспортом та вплив кіберспорту на здоров'я людини. Функціональна діагностика систем організму: тестування рівня функціонального стану ССС, дихальної системи та психофізичного стану організму людини. Антропометрія. Оцінка стану опорно-рухового апарату. Тестування рівня розвитку фізичних якостей, технічної підготовленості. Методи самооцінки фізичних станів людини.
<b>Тема 4.</b>	<b><i>Вдосконалення фізичних якостей засобами кіберспорту.</i></b> Методики розвитку фізичних якостей людини: швидкості, сили, координаційних здібностей, гнучкості, витривалості засобами ігрових видів спорту.
<b>Тема 5.</b>	<b><i>Розвиток та вдосконалення фізичних якостей засобами ігрових видів спорту.</i></b> Особливості застосування фізичних навантажень відповідно до рівня фізичної підготовленості тих, хто займається. Методики відновлення фізичної працездатності.
<b>Практичний блок</b>	
<b>Тема 1.</b>	<b><i>Апаратне забезпечення проведення занять з кіберспорту. Характеристики ігрових комп'ютерів.</i></b>
<b>Тема 2.</b>	<b><i>Методика визначення індивідуального фізичного стану. Аналіз та оцінювання рівня індивідуальної гри в кіберспорті.</i></b>
<b>Тема 3.</b>	<b><i>Вдосконалення фізичної та розумової підготовленості засобами кіберспорту.</i></b>
<b>Тема 4.</b>	<b><i>Методика навчання змагального кіберспорту.</i></b>
<b>Тема 5.</b>	<b><i>Контроль і оцінювання рівня підготовки виступу на змаганнях в ігрових платформах.</i></b>
<b>Тема 6.</b>	<b><i>Вдосконалення інтелектуальних, фізичних та командних якостей засобами кіберспорту.</i></b>

**Тема 7. Тестування індивідуального рівня та рівня команди перед змаганнями.**
**Список рекомендованих джерел**

- Розвиток кіберспорту в Україні  
<https://gameinside.ua/editors-choice/eksperti-galuzi-zrobili-progozi-shhodo-napryamkiv-ta-tempiv-rozvitku-kibersportu-u-2023-roci/322427/>
- Кіберспортивний клуб Navi <https://navi.gg/ua/company/history>
- Книга Всупереч. Шлях до перемоги.  
Данило Тесленко.

**Інформація про консультації**

**Щосереди** протягом 2024/2025 н.р. з 16<sup>00</sup> до 17<sup>30</sup> год., ауд. 334(спортивна зала)

**Загальна схема оцінювання**

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Шкала ЄКТС	Оцінка за національною шкалою		Нарахування балів	Бали нараховуються таким чином:  <i>Оцінювання знань здобувачів вищої освіти здійснюється за 100-бальною шкалою і становить: за поточну успішність (участь у практичних заняттях, виконання практичних завдань та контрольних робіт) – до 60 балів, за результати індивідуального завдання – до 40 балів. При оформленні документів за екзаменаційну сесію використовується таблиця відповідності оцінювання знань здобувачів вищої освіти за різними системами</i>
		для іспиту	для заліку		
90-100	A	Відмінно	зараховано		
82-89	B	Добре			
74-81	C				
64-73	D				
60-63	E	Задовільно	Не зараховано з можливістю повторного складання		
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання			
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни		

## Політика опанування дисципліни

**Відвідування:** Здобувачі вищої освіти самостійно планують відвідування лекційних занять, що проводяться в межах дисципліни. Присутність на практичних заняттях та контрольних заходах (залік) є обов'язковою. Важливим є своєчасне виконання індивідуальних завдань в межах самостійної роботи, передбачених програмою дисципліни.

**Умови зарахування пропущених занять:** Відпрацювання академічної заборгованості з дисципліни можливо до початку екзаменаційної сесії (відповідно до розкладу консультацій викладача).

**Інші умови:** Навчально-методичні матеріали дисципліни розміщені на платформі Moodle.