

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Дата и время: 2025-04-23 00:00:00
471086fad29a3b30e244c728abc3661ab35c9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436
Кузбасский гуманитарно – педагогический институт
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Кемеровский государственный университет»
Факультет физической культуры, естествознания и природопользования

«УТВЕРЖДАЮ»
Декан ФФКЕП
В.А. Рябов
«18» марта 2025г.

**Рабочая программа дисциплины
К.М.01.ДВ.01.01 Киберспорт**

Направление подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Код, название направления

Направленность (профиль) подготовки
Физическая культура и Дополнительное образование
(спортивная подготовка)

Программа бакалавриата

Квалификация выпускника
бакалавр

Форма обучения
очная

Год набора 2024

Новокузнецк 2025

Оглавление

1 Цель дисциплины	3
1.1 Формируемые компетенции	3
1.2 Индикаторы достижения компетенций	3
1.3 Знания, умения, навыки (ЗУВ) по дисциплине.....	3
2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации.	5
3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.	5
3.1 Учебно-тематический план	5
3.2. Содержание занятий по видам учебной работы	5
4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.	7
5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины.	7
5.1 Учебная литература.....	8
5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.	8
5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.	9
6 Иные сведения и (или) материалы.	9
6.1. Примерные вопросы и задания для промежуточной аттестации.....	9

1 Цель дисциплины

В результате освоения данной дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП):

УК-3 – Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

Содержание компетенций как планируемых результатов обучения по дисциплине см. таблицы 1 и 2.

1.1 Формируемые компетенции

Таблица 1 - Формируемые дисциплиной компетенции

Наименование вида компетенции (универсальная, общепрофессиональная, профессиональная)	Наименование категории (группы) компетенций	Код и название компетенции
универсальная	Командная работа и лидерство	УК-3 – Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

1.2 Индикаторы достижения компетенций

Таблица 2 – Индикаторы достижения компетенций, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции по ОПОП	Дисциплины и практики, формирующие компетенцию ОПОП
УК-3 – Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	3.1 Организует взаимодействие группы для решения проблемной ситуации и достижения поставленной индивидуальной и групповой цели, определяет свою роль в команде с использованием приемов диагностики. 3.2 Формирует (форматирует) межличностное, внутригрупповое и межгрупповое пространство и взаимодействие в команде с применением социально-коммуникативных технологий.	К.М.01 Социально-гуманитарный модуль К.М.01.05 Организация проектной и волонтерской деятельности К.М.05 Воспитательная деятельность К.М.05.01 Методика воспитательной работы и классное руководство К.М.05.03(П) Воспитательная работа. Классное руководство

1.3 Знания, умения, навыки (ЗУВ) по дисциплине

Таблица 3 – Знания, умения, навыки, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции, закрепленные за дисциплиной	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
----------------------------	--	---

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции, закрепленные за дисциплиной	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
УК-3 – Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	3.1 Организует взаимодействие группы для решения проблемной ситуации и достижения поставленной индивидуальной и групповой цели, определяет свою роль в команде с использованием приемов диагностики. 3.2 Формирует (форматирует) межличностное, внутригрупповое и межгрупповое пространство и взаимодействие в команде с применением социально-коммуникативных технологий.	Знать — основные командные стратегии и тактические приемы в киберспортивных дисциплинах с учетом роли каждого члена команды; — безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером; — основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин; — правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине. Уметь — выбирать и настраивать игровые периферийных устройства; — распределять роли в киберспортивной команде; Владеть — программами, для ведения онлайн трансляций матчей — программами, для оптимизации персонального компьютера; — программами, для голосового общения в команде; — навыками социального взаимодействия внутри киберспортивной команды и организации.

2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий.

Формы промежуточной аттестации.

Таблица 4 – Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоёмкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения
	ЗФО
1 Общая трудоёмкость дисциплины	72
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	12
Аудиторная работа (всего):	
в том числе:	
лекции	8
лабораторные работы	4
в интерактивной форме	
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	56
4 Промежуточная аттестация обучающегося - зачет	4

3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.

3.1 Учебно-тематический план

Таблица 5 - Учебно-тематический план очной формы обучения

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоём кость (всего час.)	Трудоёмкость занятий (час.)				Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ЗФО				
			Аудиторн. занятия			СРС	
			лекц.	практ.	лаб.		
Семестр							
1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История развития киберспорта	1	1				Устный опрос
2	Выбор и настройка игровых периферийных устройств и программ.	6	1		1	4	Лабораторная работа 1
3	Программы, используемые для ведения онлайн трансляций матчей и оптимизации персонального компьютера	6	1		1	4	Лабораторная работа 2
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	5	1			4	Устный опрос
5	Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин рассмотренных ранее направлений	5	1			4	Устный опрос
6	Правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине	5	1			4	Устный опрос
7	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине. Распределение ролей в команде	16	1		1	14	Лабораторная работа 3
8	Изучение командных стратегий и тактических приемов	16	1		1	14	Лабораторная работа 4
	Промежуточная аттестация						Зачет
	Всего:	72	8		4	48	

3.2. Содержание занятий по видам учебной работы

Таблица 6 – Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание занятия
<i>Содержание лекционного курса</i>		
1	Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История развития киберспорта	В лекции рассматриваются основные методы и приемы для безопасной работы за персональным компьютером. Рассматриваются такие темы как : требования к компьютерам; требования к помещениям для работы на компьютере; требования к микроклимату на рабочих местах с компьютером; требования к уровню шума и вибрации, освещению на рабочих местах с компьютером и т.д. Во второй части лекции дается обзорная информация об истории развития киберспорта с периода его зарождения до наших дней.
2	Выбор и настройка игровых периферийных устройств и программ.	В лекции рассматриваются какие игровые периферийные устройства чаще всего используемые в киберспортивных дисциплинах. Рассматриваются подходы к выбору, классификация и настройка этих устройств. Так же рассматриваются программы для голосового общения и командного взаимодействия.
3	Программы, используемые для ведения онлайн трансляций матчей и оптимизации персонального компьютера	В лекции рассматриваются различное программное обеспечение необходимое для записи, редактирования видео, в частности программы необходимые для записи онлайн трансляций киберспортивных соревнований. Отдельно рассматриваются программы направленные на оптимизацию компьютера.
4	Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	В лекции рассказываются какие жанры киберспортивных дисциплин в настоящий момент актуальны, дается их развернутая классификация. Проводится обзор действующих соревнований по киберспорту
5	Основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин рассмотренных ранее направлений	Лекция посвящена важности командного взаимодействия в киберспортивных дисциплинах, способности осуществлять социальное взаимодействие, а также понимать и реализовывать свою роль в команде является одной из важнейших компетенций, которой обладают все сотрудники в данной области. Это связано еще с тем, что понятие «команда» не ограничивается лишь внутри игровым взаимодействием киберспортсменов, так как каждая киберспортивная команда состоит не только из игроков, в нее так же входят менеджер киберспортивного состава, менеджер киберспортивной организации, SMM-менеджер, контент-менеджер, тренер и другие.
6	Правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине	В лекции рассматриваются основные правила и подходы к организации киберспортивных соревнований. В частности рассматриваются особенности организации киберспортивных в сравнение с обычными спортивными, рассказываются как устроены чемпионаты в основных киберспортивных дисциплинах.
7	Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине. Распределение ролей в команде	В лекции рассматриваются различные режимы игры в киберспортивных дисциплинах, описываются подходы к пониманию своего места в команде и основные моменты для распределения ролей в команде
8	Изучение командных стратегий и тактических приемов	В лекции рассматриваются вопросы основных командных стратегий, описываются тактические приемы. Проводится просмотр различных участков игр с разбором тех или иных тактических подходов и приемов.
<i>Содержание практических занятий</i>		
1	Лабораторная работа №1. Выбор и настройка игровых периферийных устройств и программ.	Необходимо провести выбор клавиатуры, компьютерной, мыши и наушников, с описанием критериев выбора, подробным сравнительным анализом. Так же необходимо настроить сервер на 3 площадках для голосового взаимодействия.
2	Лабораторная работа №2. Программы, используемые	Необходимо создать свой канал на любом доступном видео хостинге. Записать с помощью одной из доступных программ видеозапись игры, и

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание занятия
	для ведения онлайн трансляций матчей и оптимизации персонального компьютера	выложить на свой канал.
3	Лабораторная работа №3. Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине. Распределение ролей в команде	Лабораторная работа выполняется в малой группе. Необходимо выбрать членов команды, выбрать киберспортивную дисциплину. После этого распределить роли в команде, и провести тестовую игру, после этого роли меняются 2 раза. Все игры выложить на ранее созданный канал.
4	Лабораторная работа №4. Изучение командных стратегий и тактических приемов	По одной из проведенных игр сделать подробный анализ стратегий ведения игры, и локальных тактических приемов, с указанием вклада и роли каждого участника.

4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.

Для положительной оценки по результатам освоения дисциплины обучающемуся необходимо выполнить все установленные виды учебной работы. Оценка результатов работы обучающегося в баллах (по видам) приведена в таблице 7.

Таблица 7 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС)

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации	Баллы
Текущая учебная работа в семестре (Посещение занятий по расписанию и выполнение заданий)	80	Лекционные занятия (конспект) Лабораторные работы (4 работы)	4 балл посещение 1 лекционного занятия 6 балла (выполнено 51 - 85% заданий) 12 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	41-80
Итого по текущей работе в семестре				41 - 80
Промежуточная аттестация (зачет)	20	Ответ на теоретический вопрос	5 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	5 -10
		Выполнение практического задания 1	5 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	5 - 10
Итого по промежуточной аттестации (зачету)				10– 20 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

В промежуточной аттестации оценка выставляется в ведомость в 100-балльной шкале и в буквенном эквиваленте (таблица 8)

Таблица 8 – Соотнесение 100-балльной шкалы и буквенного эквивалента оценки

Сумма набранных баллов	Уровни освоения дисциплины и компетенций	Экзамен		Зачет
		Оценка	Буквенный эквивалент	Буквенный эквивалент
86 - 100	Продвинутый	5	отлично	Зачтено
66 - 85	Повышенный	4	хорошо	
51 - 65	Пороговый	3	удовлетворительно	
0 - 50	Первый	2	неудовлетворительно	Не зачтено

5 Материально-техническое, программное и учебно-

методическое обеспечение дисциплины.

5.1 Учебная литература

Основная учебная литература

1. Плешаков, В. А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a: Монография / Плешаков В.А. - Москва :МПГУ, 2012. - 212 с.: ISBN 978-5-7042-2368-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/757965> (дата обращения: 13.04.2022). – Режим доступа: по подписке.
2. Макарова, П. В. Спортивная журналистика : учебно-методическое пособие / П. В. Макарова. — Москва : МПГУ, 2018. — 32 с. — ISBN 978-5-4263-0657-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/122333> (дата обращения: 13.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная литература

3. Филиппова, Ю. С. Физическая культура : учебно-методическое пособие / Ю. С. Филиппова. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 201 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-015719-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1361807> (дата обращения: 13.04.2022). – Режим доступа: по подписке.
4. Риски интернет-коммуникации детей и молодежи : учебное пособие / под общей редакцией Н. Ю. Лесконог [и др.]. — Москва : МПГУ, 2019. — 80 с. — ISBN 978-5-4263-0723-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/125147> (дата обращения: 13.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
5. Гураль, О.Н. РАЗВИТИЕ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ / О. Н. Гураль, Е. И. Козинец, А. П. Щербак // Наука и спорт: современные тенденции. — 2020. — № 3. — С. 112-118. — ISSN 2308-8826. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/313663> (дата обращения: 13.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
6. Миронцов, И.В. КИБЕРСПОРТ КАК ИНСТРУМЕНТ (РЕ)СОЦИАЛИЗАЦИИ / И.В. Миронцов // Журнал Белорусского государственного университета. Философия и социальные науки. — 2018. — № 2. — С. 62-67. — ISSN 2520-2251. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/310785> (дата обращения: 13.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
7. Корчемная, Н.В. СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ СООБЩЕСТВА СТУДЕНТОВ, ЗАНИМАЮЩИХСЯ КИБЕРСПОРТОМ / Н. В. Корчемная // Проблемы современного образования. — 2020. — № 1. — С. 198-204. — ISSN 2218-8711. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/314287> (дата обращения: 13.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
8. Широбакина, Е.А. Киберспорт: от простого увлечения - к профессиональному виду спорта / Е.А. Широбакина // Физическое воспитание и спортивная тренировка. — 2016. — № 3. — С. 60-63. — ISSN 2311-8776. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/299233> (дата обращения: 13.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.

Учебные занятия по дисциплине проводятся в учебных аудиториях КГПИ ФГБОУ ВО

5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

Перечень СПБД и ИСС по дисциплине

CITForum.ru - on-line библиотека свободно доступных материалов по информационным технологиям на русском языке - <http://citforum.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования, содержащий рефераты и полные тексты - www.elibrary.ru

Информационная система «Единое окно доступа к информационным ресурсам» - <http://window.edu.ru/>

Базы данных и аналитические публикации на портале «Университетская информационная система Россия», режим доступа: <https://uisrussia.msu.ru/>

База данных Science Direct (более 1500 журналов издательства Elsevier, среди них издания по математике и информатике), режим доступа: <https://www.sciencedirect.com>

6 Иные сведения и (или) материалы.

6.1. Примерные вопросы и задания для промежуточной аттестации

Таблица 9 - Примерные теоретические вопросы и практические задания к зачету

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания
Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером. История развития киберспорта	1. методы и приемы для безопасной работы за персональным компьютером; 2. требования к компьютерам; 3. требования к помещениям для работы на компьютере; 4. требования к микроклимату на рабочих местах с компьютером; 5. требования к уровню шума и вибрации, освещению на рабочих местах с компьютером и т.д.	
Выбор и настройка игровых периферийных устройств и программ.	6. виды игровых периферийных устройств для киберспортивных дисциплин 7. классификация периферийных устройств 8. программы для голосового общения и командного взаимодействия.	Настроить сервер на площадке для голосового взаимодействия.
Программы, используемые для ведения онлайн трансляций матчей и оптимизации персонального компьютера	9. программное обеспечение для записи и редактировании видео, 10. программное обеспечение для записи онлайн трансляций 11. программное обеспечение для оптимизации компьютера;	Записать игру и выложить на свой канал.
Основные направления современных командных соревновательных киберспортивных дисциплин.	12. жанры киберспортивных дисциплин 13. классификации киберспортивных дисциплин 14. соревнований по киберспорту	
Основные принципы командных	15. Роли в киберспортивной команде	

соревновательных киберспортивных дисциплин рассмотренных ранее направлений	16. Роли в киберспортивной организации	
Правила организации и проведения чемпионатов по киберспортивной дисциплине	17. особенности организации киберспортивных, 18. организация чемпионатов по киберспортивных дисциплинах.	
Различные режимы игры в киберспортивной дисциплине. Распределение ролей в команде	19. Киберспортивные направления 20. Направления аркады 21. Направление стратегии 22. Направление МОБА	По видео отрывку определить какие роли занимают члены команды.
Изучение командных стратегий и тактических приемов	23. виды тактических приемов в киберспортивных дисциплинах	По видео отрывку провести анализ стратегий ведения игры, с указанием вклада и роли каждого участника.

Составитель (и):

Вячкин Е.С., канд.техн.наук

(фамилия, инициалы и должность преподавателя (ей))