

РЕЦЕНЗІЯ
на освітньо-професійну програму
«Кіберспорт (esports)»
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
за спеціальністю 017 «Фізична культура і спорт»
галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»
(нова редакція)

Аналіз освітньо-професійної програми свідчить про її спрямованість на підготовку фахівців, здатних виконувати завдання у сфері спорту та цифрових технологій. Структура програми забезпечує баланс між фундаментальними дисциплінами фізичної культури і спорту та спеціалізованими компонентами, що формують компетентності у галузі кіберспорту.

Зміст програми охоплює підготовку з педагогіки, психології, біомеханіки, менеджменту, інформаційних технологій та специфічних аспектів кіберспортивної діяльності. Такий підхід відповідає потребам ринку праці, де зростає попит на кадри, що можуть поєднувати знання спортивної науки з навичками організації тренувального процесу, управління командами та проведення електронних турнірів.

Важливим аспектом програми є наявність практичних компонентів, які дозволяють студентам набувати досвіду в умовах, наближених до реальної діяльності. Передбачені курсові роботи, виробничі та професійно-орієнтовані практики формують прикладні вміння, необхідні для роботи у спортивних клубах, федераціях, освітніх закладах та індустрії розваг.

Суттєвою перевагою є інтеграція інноваційних напрямів, зокрема використання аналітики ігрових даних, цифрових платформ та інструментів управління. Це розширює можливості працевлаштування випускників у сферах тренерської діяльності, спортивного менеджменту, медіа та маркетингу.

З позицій стейкхолдерів доцільним вбачається:

поглибити акцент на підготовці з дисциплін, що стосуються управління кіберспортивними організаціями та комерційними проєктами;

включити модулі, присвячені правовим аспектам діяльності у сфері електронного спорту, захисту інтелектуальної власності та контрактним відносинам;

розширити співпрацю з IT-сектором і провайдерами кіберспортивних платформ для забезпечення доступу студентів до сучасних інструментів і технологій;

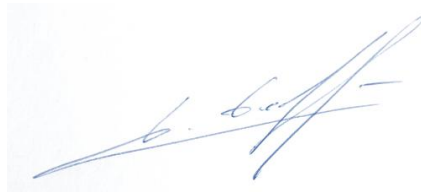
посилити дослідницьку складову програми через інтеграцію прикладних наукових проєктів, пов'язаних із психофізіологією гравців та аналітикою великих масивів ігрових даних;

передбачити розвиток спеціалізацій у вузьких напрямках (стримінг, спортивна аналітика, маркетинг у сфері esports), що розширить можливості для професійної реалізації випускників.

В цілому програма має чітку логіку побудови, відповідає стандартам вищої освіти та орієнтована на формування нового покоління спеціалістів, здатних розвивати індустрію кіберспорту в Україні.

Рецензент:

президент Федерації
електронного баскетболу
України, голова громадської
спілки «Ліга електронного
спорту України»



Денис ДАВИДОВ