

РЕЦЕНЗІЯ
на освітньо-професійну програму «Кіберспорт (esports)»
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
зі спеціальності А7 Фізична культура і спорт
спеціалізації «Кіберспорт (esports)»

Стрімка цифрова трансформація та зростання спортивних ініціатив з використанням інформаційних й комунікаційних технологій стали підґрунтям розробки освітньо-професійної програми «Кіберспорт (esports)» на першому (бакалаврському) рівні, і підготовка здобувачів вищої освіти, що здійснюється, свідчить про вчасну реакцію освітньої спільноти на запити галузі. Як заступник Міністра молоді та спорту України з питань цифрового розвитку, цифрових трансформацій і цифровізації, хочу підкреслити, наскільки важливо зараз готувати фахівців, котрі розуміють сучасний спорт з огляду на виклики і можливості цифрового середовища.

Передусім слід відзначити, що дана програма передбачає поступове занурення студентів у комплекс дисциплін, які охоплюють як традиційні аспекти фізичної культури і спорту, так і спеціальні освітні компоненти з кіберспорту. Завдяки такому поєднанню майбутні фахівці набувають розуміння анатомії, фізіології, психології, а водночас засвоюють правила та механізми змагань з кіберспортивних дисциплін, специфіку тренувального процесу у кіберспорті й організацію турнірів у цифровому просторі. Подібна інтеграція є принципово важливою, оскільки цифрові формати дають змогу виводити спортивні дії на новий рівень доступності, прозорості й залучення молоді.

Програма має вагомий вплив на кількість дисциплін, присвячених ІТ-складовій та інформаційним технологіям, що підтримує державний курс на цифровізацію різних галузей, зокрема спортивної. Застосування цих знань забезпечує підготовку фахівців, які не просто оперують базовими навичками комп'ютерної грамотності, а вміють аналізувати й працювати з даними, налаштовувати цифрові платформи для трансляцій і спільної роботи, а також впроваджувати інноваційні рішення в освітній та спортивній діяльності.

Окремо хотів би звернути увагу на блок дисциплін, що спрямований на виховання творчих і управлінських компетенцій у сфері кіберспорту. Цифрове середовище відкриває широкі можливості для розбудови стратегій просування кіберспортивних турнірів, налагодження комунікацій зі спільнотами в соцмережах і створення глобальних співпраць. Саме тому в навчальному плані передбачено предмети з маркетингу, менеджменту та сучасних технологій, що дають випускникам змогу стати рушійною силою подальшого розвитку кіберспорту як в Україні, так і за її межами.

Не менш важливим є аспект практичної складової: студенти залучаються до спеціалізованих практик і курсових робіт із кіберспорту, що розвиває їхні навички проведення тренувань, моделювання ігрових сценаріїв і управління змагальним процесом у динамічному онлайн-середовищі. У цьому сенсі програма відповідає актуальним міжнародним трендам, оскільки світовий ринок

кіберспорту дедалі активніше вимагає компетентних фахівців для створення комплексних проєктів, пов'язаних з іграми.

Вважаю, що освітньо-професійна програма «Кіберспорт (esports)» робить важливий внесок у формування нової генерації спортивних фахівців, які об'єднують традиційні спортивні принципи з інноваційними цифровими методами. Така підготовка сприятиме популяризації змагань з кіберспорту, долученню молоді до здорового суперництва й інтеграції України у глобальну кіберспортивну спільноту. Зі свого боку Міністерство молоді та спорту України всебічно підтримує впровадження подібних освітніх ініціатив, що відповідають стратегії цифрового розвитку й роблять молодіжну політику більш сучасною та конкурентоспроможною.

РЕЦЕНЗЕНТ

Заступник Міністра молоді та спорту України
з питань цифрового розвитку,
цифрових трансформацій і цифровізації



Віталій ЛАВРОВ