

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

Представлена освітньо-професійна програма «Кіберспорт (esports)» є своєчасною та відповідає викликам сучасної спортивної індустрії. Як фахівець академічної спільноти, що працює на перетині інформатики та біомеханіки, хочу відзначити декілька аспектів, які підтверджують важливість цієї програми для підготовки майбутніх фахівців у галузі фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті.

По-перше, програма пропонує міждисциплінарний підхід, що об'єднує традиційні спортивні дисципліни з сучасними технологіями. Така інтеграція дозволяє студентам опановувати водночас низку освітніх компонентів щодо системі змагань і підготовки в кіберспорті, інформаційних технологій, потрібних для організації ігрового процесу, аналітики змагань та розроблення тренувальних платформ. Поєднання цих складових є фундаментальним для розбудови ефективних кіберспортивних колективів та розвитку всієї інфраструктури кіберспорту.

По-друге, особливу увагу привертає розділ освітніх компонентів, що стосуються науково-дослідної практики та методології досліджень. Оскільки сфера кіберспорту розвивається стрімко, потрібна постійна аналітика ігрових даних, розробка нових моделей тренувань і проведення експериментів у галузі фізіології, психології та когнітивних функцій геймерів. Залучення студентів до наукових досліджень дає можливість отримувати практичні результати, важливі для вдосконалення тренувального процесу, а також стимулює розвиток аналітичних здібностей і критичного мислення.

По-третє, звертає на себе увагу практична орієнтація програми, що забезпечує випусникам конкурентоспроможність на ринку праці. У перелік дисциплін включено менеджмент, маркетинг і правові аспекти кіберспорту, тож випусники зможуть обіймати керівні й організаційні посади в кіберспортивних клубах, турнірних операторах, освітніх установах чи компаніях-розробниках програмного забезпечення. Наявні освітні компоненти, присвячені стратегії і тактиці гри, а також психологічному супроводу гравців, свідчать про комплексний підхід до підготовки, враховуючи різноманіття ролей, доступних у кіберспортивній індустрії.

Крім того, програма має практичну цінність для закладів вищої освіти і академічної спільноти загалом, оскільки реалізація даної програми сприяє формуванню нових дослідницьких груп, які працюватимуть над питаннями рухової активності, біомеханіки, інформатики, а також розроблятимуть сучасні методи збору й обробки великого обсягу даних, пов'язаних із ігровим середовищем та віртуальними змаганнями. Усе це розширює можливості співпраці між кафедрами різного профілю, що є цінним ресурсом для багатьох закладів вищої освіти.

Програма містить цикл загальних дисциплін як Педагогіка вищої школи, актуальні питання фізичної культури і спорту, іноземна мова, цикл дисциплін

Реалізація даної програми спроможна сформувати необхідні результати навчання та підготувати фахівців, які успішно працюватимуть в організаціях, пов'язаних із тренувальною і дослідницькою діяльністю, менеджментом кіберспортивних колективів, проведенням змагань і розвитку інновацій у спортивній сфері. Це дозволить сформувати професійну кіберспортивну спільноту, здатну розвивати цей напрям.

кандидат наук з фізичного виховання і спорту,
доцент, в.о. завідувача кафедри
інформатики та біомеханіки
Харківської державної академії
фізичної культури

Світлана ПЯТИСОЦЬКА

