

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ УКРАЇНИ  
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**ЗАТВЕРДЖЕНО**  
Вченою радою НУФВСУ  
(протокол №\_\_ від \_\_\_\_\_ 2024 р.)

Голова Вченої ради, ректор НУФВСУ

\_\_\_\_\_ Євгеній ІМАС

**СЕРТИФІКАТНА ПРОГРАМА**  
**КІБЕРСПОРТ: ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА СТРІМІНГУ**

Київ – 2024

**Керівник сертифікатної програми:**

Д.фіз.вих., професор, завідувач  
кафедри кіберспорту та  
інформаційних технологій  
НУФВСУ



Оксана ШИНКАРУК

**РЕКОМЕНДОВАНО:**

Кафедрою кіберспорту та інформаційних технологій,  
(протокол № 10 від 13 лютого 2024 р.)

Завідувач кафедри кіберспорту та  
інформаційних технологій



Оксана ШИНКАРУК

**ПОГОДЖЕНО:**

Проректор з науково-педагогічної  
роботи та стратегічного розвитку



Олександр ПИЖОВ

Директор центру підвищення  
кваліфікації та перепідготовки



Володимир ТОМАШЕВСЬКИЙ

## Анотація сертифікатної програми

Сертифікатна програма спрямована на професійну підготовку (спеціалізацію) у сфері підвищення кваліфікації фахівців спеціальності 017 Фізична культура і спорт та формування загальних та фахових компетентностей, зокрема в напрямку кіберспорту (esports) та стрімінгу, зокрема здатності до освоєння та використання сучасного інструментарію кіберспорту та стрімінгу, здійснювати заходи з кіберспорту для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності в кіберспорті (esports).

Мета програми: формування компетенцій та навичок у ветеранів війни та учасників бойових дій у сфері кіберспорту та стрімінгу, які дозволять їм використовувати цей інструмент для ефективної інтеграції на ринок праці, самовираження, психологічної реабілітації та створення нових професійних можливостей в цифровому просторі.

Програма зосереджена на розвитку професійних компетенцій, які відповідають актуальним потребам ринку праці в контексті цифрової комунікації, вмінні створювати та просувати контент, а також використанні стрімінгу як засобу терапії та реабілітації.

Набуття слухачем компетентностей та програмних результатів, що формують здатність виконувати конкретні вузькі професійні завдання, дії, функції та обов'язки в рамках спеціальності 017 Фізична культура і спорт або професії, які відповідають новим потребам суспільства та ринку праці, забезпечують більш цільове набуття умінь, навичок, поглиблення рівня їхньої професійної компетентності та розширення можливостей для працевлаштування, задоволення інших індивідуальних освітніх потреб.

Обсяг програми – 5 кредитів ЄКТС.

Основні теми: Кіберспорт в реабілітації військових та учасників бойових дій: кіберспортивна індустрія, її значення та потенціал для ветеранів як інструменту реабілітації та інтеграції, основи кіберспортивних дисциплін, правила, формати змагань та популярні, кіберспортивні дисципліни, психологічні аспекти кіберспорту, мотивація, стрес та командна робота, структура тренувальних програм, фізична та психологічна підготовка кіберспортсменів, кар'єра та можливості в кіберспорті для ветеранів.

Основи стрімінгу в кіберспорті як інструмент інклюзії праці: загальна характеристика стрімінгу в кіберспорті, кіберспорт та його роль для ветеранів, переваги стрімінгу як інструменту реінтеграції, розробка та просування кіберспортивного контенту, стратегії створення контент-плану

для стрімів, вибір ігор та організація турнірів, комунікація та підтримка через стрімінг та кіберспорт, монетизація кіберспортивного контенту, роль стрімінгу в реабілітації та адаптації ветеранів

Підсумкова оцінка формується з урахуванням результатів заліків та екзамену.

## Мета та завдання сертифікатної програми

Мета програми: формування компетенцій та навичок у ветеранів війни та учасників бойових дій у сфері кіберспорту та стрімінгу, які дозволять їм використовувати цей інструмент для ефективної інтеграції на ринок праці, самовираження, психологічної реабілітації та створення нових професійних можливостей в цифровому просторі.

Програма зосереджена на розвитку професійних компетенцій, які відповідають актуальним потребам ринку праці в контексті цифрової комунікації, вмінні створювати та просувати контент, а також використанні стрімінгу як засобу терапії та реабілітації.

Набуття слухачем компетентностей та програмних результатів, що формують здатність виконувати конкретні вузькі професійні завдання, дії, функції та обов'язки в рамках спеціальності 017 Фізична культура і спорт або професії, які відповідають новим потребам суспільства та ринку праці, забезпечують більш цільове набуття умінь, навичок, поглиблення рівня їхньої професійної компетентності та розширення можливостей для працевлаштування, задоволення інших індивідуальних освітніх потреб.

Завдання сертифікатної програми спрямовані на професійний розвиток у сфері стрімінгу, адаптацію до ринку праці, терапію та реабілітацію через стрімінг, набуття компетентностей та практичного досвіду, індивідуальні освітні потреби:

1. Забезпечити ветеранів знаннями та навичками для можливості працевлаштування в індустрії кіберспорту та стрімінгу — від роботи ігрових тренерів, коментаторів до менеджерів кіберспортивних подій.
2. Використовувати стрімінг як платформу для спілкування та обміну досвідом, що допоможе ветеранам відновити соціальні зв'язки та покращити психологічний стан.
3. Залучити кіберспорт як інструмент для психологічної реабілітації, дозволяючи ветеранам знаходити вихід зі стресових станів та PTSD через ігровий процес та спільноту.
4. Стимулювати розвиток критичного мислення, командної взаємодії, стратегічного планування та лідерських якостей через участь у кіберспортивних змаганнях та створення контенту.
5. Побудова міцної та підтримуючої спільноти ветеранів-геймерів та стрімерів, яка сприятиме обміну досвідом, взаємодопомозі та співпраці.
6. Заохочувати інновації та креативний підхід у створенні унікального контенту, що дозволить ветеранам виділитися на ринку та реалізувати себе як творців.
7. Навчання основам стрімінгу, зокрема технічним аспектам, платформи та інструменти, розвиток навичок створення та редагування контенту.

8. Аналіз актуальних потреб ринку праці в сфері цифрових медіа та стрімінгових сервісів.
9. Формування здатності виконувати конкретні професійні завдання у сфері кіберспорту та стрімінгу, що сприяє працевлаштуванню.
10. Розширення професійної компетентності через набуття умінь та навичок у сфері кіберспорту та стрімінгу.
11. Організація практичних занять та реальних стрімів для закріплення отриманих знань.
12. Аналіз власного досвіду та отримання зворотного зв'язку від кураторів програми та спільноти.
13. Задоволення індивідуальних освітніх потреб через гнучку програму навчання, адаптовану до різних рівнів попередньої підготовки та інтересів слухачів.
14. Надання можливостей для самостійного дослідження, експериментування та творчого розвитку в області стрімінгу.

Цільова підготовка (професійний розвиток) слухачів, орієнтованих на актуальні потреби ринку праці в сфері кіберспорту, зокрема в напрямку стрімінгу.

### **Цільова аудиторія потенційних слухачів програми та вимоги до них**

Бакалавр фізичної культури і спорту, магістр фізичної культури і спорту, інші категорії учасників, зокрема військовослужбовці та учасники бойових дій.

**Форма здобуття освіти – змішана.**

**Обсяг сертифікатної програми** становить 5 кредитів ЄКТС: 1 кредит (30 годин) = 20 контактних годин з викладачем шляхом використання цифрових технологій та 10 годин самостійної роботи.

Форми навчання	Види навчальних занять				Самостійна робота	Разом
	лекції	лабораторні	практичні	семінарські		
Денна	20		80		50	150

**Термін опанування сертифікатної програми** становить 7,5 навчальних тижнів.

**Перелік компетентностей**, які здобуваються під час опанування сертифікатної програми:

Шифр	Компетентності
<b>Загальні компетентності</b>	
ЗК1	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.
ЗК4	Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
ЗК5	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
ЗК7	Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети.
ЗК8	Здатність працювати в міжнародному контексті
<b>Фахові компетентності спеціальності</b>	
СК1.	Здатність до критичного осмислення проблем у сфері фізичної культури і спорту, оригінального мислення та проведення досліджень.
СК2.	Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проєкти у сфері фізичної культури і спорту.
СК5.	Здатність розв'язувати проблеми у сфері фізичної культури та спорту у нових або незнайомих середовищах за наявності неповної або обмеженої інформації з урахуванням аспектів соціальної та етичної відповідальності.
СК6.	Здатність до самоосвіти, самовдосконалення та саморефлексії для успішної професіоналізації у сфері фізичної культури і спорту.
<b>Спеціальні компетентності спеціальності</b>	
СКС1.	Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports).
СКС3.	Здатність розуміти та враховувати у професійній діяльності психологічні аспекти комунікацій та мотивування клієнтів, спортсменів у сфері кіберспорту (esports).
СКС4.	Здатність до застосування у професійній діяльності інноваційних засад менеджменту і маркетингу, спортивного права, PR, коментування та стрімінгу в сфері кіберспорту (esports), здійснення аналізу управлінсько-організаційних засад функціонування клубів з кіберспорту, адміністрування в кіберспорті.
СКС5.	Здатність освоювати та використовувати сучасне прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікаційні технології

	для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності у сфері кіберспорту (esports).
--	--

**Зміст сертифікатної програми, сформульований у термінах програмних результатів навчання:**

Шифр	Програмні результати навчання
ПРН 2.	Приймати ефективні рішення щодо вирішення проблем у сфері фізичної культури та спорту, генерувати та порівнювати альтернативи, оцінювати ризики та ресурсні потреби.
ПРН 3.	Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проєктів у сфері фізичної культури та спорту, зокрема в кіберспорті (esports) державною та іноземною мовами усно і письмово.
ПРН 4.	Зрозуміло і недвозначно доносити власні знання, висновки та аргументацію з питань фізичної культури та спорту, з кіберспорту (esports), до фахівців і нефахівців, зокрема до осіб, які навчаються.
ПРН 7.	Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення, методи статистичного аналізу даних для розв'язання складних задач фізичної культури та спорту, зокрема з кіберспорту (esports).
ПРН 12.	Застосовувати теоретичні положення менеджменту та маркетингу, PR, коментування та стрімінгу, прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікативні технології для розв'язання конкретних задач у сфері кіберспорту (esports).
ПРН 13.	Здійснювати наукове дослідження з актуальної теми для сфери фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту (esports); готувати матеріали наукових досліджень до публікації в наукових періодичних виданнях.
ПРН 14.	Приймати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту (esports) на основі аналізу психологічних, психофізіологічних, біомеханічних, біологічних, медичних показників гравців.
ПРН 15.	Описувати компоненти успішного працевлаштування у сфері кіберспорту (esports), формування іміджу професіоналу у цій сфері.

**Перелік та опис освітніх компонентів:**

№ з/п	Назва освітнього компоненту	Вид навчального заняття (опанування освітнього компонента)	Обсяг у кредитах ЄКТС	Форма та критерії оцінювання / атестації
1	Кіберспорт в реабілітації військових та учасників бойових дій	Лекції / практичні заняття/ самостійна робота	3 кредити (лекції 10 год, практичні 50 год, самостійна робота 30 год)	Експрес-контроль, презентації та їх обговорення, тестування
2	Основи стрімінгу в кіберспорті як інструмент інклюзії праці	Лекції / практичні заняття / самостійна робота	2 кредити (лекції 10 год, практичні 30 год, самостійна робота 20 год)	Експрес-контроль, презентації та їх обговорення, тестування
3	Підсумкова атестація			Іспит

**Програма навчальної дисципліни  
«Кіберспорт в реабілітації військових та учасників бойових дій»**

Номер і назва теми	Кількість годин			
	денна форма навчання			
	усього	у тому числі		
		л.	практ.	с. р.
Тема 1: Вступ до кіберспорту Лекція 1: Кіберспортивна індустрія, її значення та потенціал для ветеранів як інструменту реабілітації та інтеграції. Практичні заняття 1-4: 1. Ознайомлення з ігровими пристроями та обладнанням. 2. Вибір та налаштування оптимального обладнання для кіберспорту.	16	2	8	6
Тема 2: Основи кіберспортивних дисциплін	20	2	12	6

<p>Лекція 2: Правила, формати змагань та популярні кіберспортивні дисципліни та ігри.</p> <p>Практичні заняття 5-10:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Освоєння основ геймплею в популярних іграх. Вибір ігор, що найкраще підходять для ветеранів.</li> <li>2. Проведення міні-турнірів для закріплення навичок.</li> </ol>				
<p>Тема 3: Психологічні аспекти та командна взаємодія у кіберспорті</p> <p>Лекція 3: Психологічні аспекти кіберспорту, мотивація, стрес та командна робота.</p> <p>Практичні заняття 11-16:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Розвиток навичок командної гри та ефективної комунікації.</li> <li>2. Тренування психологічної стійкості та стратегічного мислення</li> </ol>	20	2	12	6
<p>Тема 4: Тренування та підготовка до змагань в кіберспорті</p> <p>Лекція 4: Структура тренувальних програм, фізична та психологічна підготовка кіберспортсменів.</p> <p>Практичні заняття 17-21:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Розробка та реалізація індивідуальних тренувальних планів.</li> <li>2. Симуляція змагального процесу та аналіз ігрових стратегій.</li> </ol>	18	2	10	6
<p>Тема 5: Кар'єрні можливості у кіберспорті</p> <p>Лекція 5: Кар'єра та можливості в кіберспорті для ветеранів.</p> <p>Практичні заняття 22-25:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Роль тренера, аналітика, організатора турнірів у кіберспорті. Співпраця з кіберспортивними організаціями та спонсорами</li> <li>2. Розвиток навичок, необхідних для кар'єри в кіберспорті (аналіз ігор, тренування команди). Розробка та реалізація кіберспортивного проекту</li> </ol>	16	2	8	6
Усього годин	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>30</b>

**Програма навчальної дисципліни  
«Основи стрімінгу в кіберспорті як інструмент інклюзії праці»**

Номер і назва теми	Кількість годин			
	денна форма навчання			
	усього	у тому числі		
л.		практ.	с. р.	
<p>Тема 1: Вступ до дисципліни. Загальна характеристика стрімінгу в кіберспорті. Лекція 1: Кіберспорт та його роль для ветеранів, переваги стрімінгу як інструменту реінтеграції. Практичні заняття:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основи налаштування обладнання для стрімінгу та платформ для кіберспортивного контенту.</li> <li>2. Проведення першого тестового стріму з базовим оглядом кіберспортивної гри.</li> </ol>	8	2	4	4
<p>Тема 2: Розробка та просування кіберспортивного контенту Лекція 2: Стратегії створення контент-плану для стрімів, вибір ігор та організація турнірів. Практичні заняття:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Планування та організація власного кіберспортивного стріму.</li> <li>2. Розвиток навичок ведення стріму та взаємодії з аудиторією.</li> </ol>	14	2	8	4
<p>Тема 3: Комунікація та підтримка через стрімінг та кіберспорт Лекція: Будівництво спільноти, значення підтримки та обміну досвідом між ветеранами через кіберспорт. Практичні заняття:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Практика стрімінгу ігрового процесу та ведення коментарів.</li> <li>2. Використання стрімінгу для обміну досвідом, навчання та підтримки між ветеранами.</li> </ol>	12	2	6	4
<p>Тема 4: Монетизація кіберспортивного контенту Лекція 4 : Монетизація стрімінгу з кіберспорту. Практичні заняття:</p>	12	2	6	4

1. Вивчення та впровадження стратегій монетизації кіберспортивного контенту. 2. Створення та просування профілів у соціальних мережах для залучення ширшої аудиторії.				
Тема 5: Кіберспорт як інструмент реабілітації та розвитку Лекція 5 : Роль стрімінгу в реабілітації та адаптації ветеранів Практичні заняття: Практичні сесії з розвитку навичок стрімінгу. Підготовка та проведення фінального кіберспортивного стріму або турніру з аналізом отриманого досвіду.	12	2	6	4
Усього годин	<b>60</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>20</b>

**Інформація про наявність на платформі Moodle НУФВСУ повнотекстових матеріалів та посилань на відеоматеріали (та їх перелік):**

1. Презентації лекцій з дисципліни «Основи кіберспорту як засобу реабілітації ветеранів війни та учасників бойових дій»
2. Презентації лекцій з дисципліни «Основи стрімінгу в кіберспорті як інструмент інклюзії праці»
3. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. К.: Олімп. л-ра, 2022. 616 с
4. Робоча програма з дисципліни «Основи кіберспорту як засобу реабілітації ветеранів війни та учасників бойових дій»
5. Робоча програма з дисципліни «Основи стрімінгу в кіберспорті як інструмент інклюзії праці»

**Рекомендовані слухачам додаткові джерела інформації:**

**Рекомендовані джерела інформації:**

**Основна література:**

1. Кіберспорт: монографія / [Андрєєва О., Анохін Е., Бекар С. та ін. / за заг. ред. Є. В. Імаса, О. В. Борисової, О. А. Шинкарук]. К.: Олімп. л-ра, 2022. 616 с

**Додаткова**

1. Breuer, J., & Bente, G. (2010). "Why so serious? On the relation of serious games and learning". Journal for Computer Game Culture, 4(1), 7-24.

2. Consalvo, M. (2020). "Twitch Plays Pokémon: Trolls, Oligarchies, and Anarchy in Large-Scale Media Systems". *Journal of Virtual Worlds Research*, 13(1). DOI: 10.4101/jvwr.v13i1.7384.
3. Cunningham, S., Craig, D., & Potts, J. (2016). "Streaming, Sharing, Stealing: Big Data and the Future of Entertainment". MIT Press. ISBN 978-0262034791.
4. Edge, D. (2020). "The Ultimate Guide to Streaming on Twitch". Independently published. ISBN 979-8604231628.
5. Freeman, G., & Wohn, D.Y. (2017). "Social Support in eSports: Building Emotional and Esteem Support from Instrumental Support Interactions in a Highly Competitive Environment". *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*.
6. Gackenbach, J., & Bown, J. (Eds.). (2011). "Play Reality: How Video Games are Changing Everything". Seven Stories Press. ISBN 978-1609802855.
7. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). "What is eSports and why do people watch it?" *Internet Research*, 27(2), 211-232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
8. Hamilton, W., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). "Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media". *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. DOI: 10.1145/2556288.2557048.
9. Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C., & Olrich, T.W. (2017). "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'". *Quest*, 69(1), 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517.
10. Johnson, M.R., & Woodcock, J. (2019). "The Impacts of Live Streaming and Twitch.tv on the Video Game Industry". *Media, Culture & Society*, 41(5), 670-688. DOI: 10.1177/0163443718818363.
11. Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). "Electronic sport and its impact on future sport". *Sport in Society*, 13(2), 287-299. DOI: 10.1080/17430430903522996.
12. Kow, Y.M., & Young, T. (2013). "Media Consumption or Media Production: A Pareto Principle of Video Game Enjoyment". *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*. DOI: 10.1145/2583008.2583010.
13. Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). "The relation between eSports and cognitive control: A systematic review". *Frontiers in Psychology*, 10, 3017. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.03017.
14. Pizzo, A.D., Baker, B.J., Na, S., Lee, M.A., Kim, D., & Funk, D.C. (2018). "eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives". *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108-123.
15. Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007). "Exploring e-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike". *Proceedings of the Digital Games Research Association Conference*.

16. Seering, J., Kraut, R.E., & Dabbish, L. (2018). "Shaping Pro and Anti-Social Behavior on Twitch Through Moderation and Example-Setting". Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 2(CSCW). DOI: 10.1145/3274434.
17. Seo, Y. (2016). "Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports". Journal of Business Research, 69(1), 264-272. DOI: 10.1016/j.jbusres.2015.07.039.
18. Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). "Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users". Computers in Human Behavior, 75, 985-996. DOI: 10.1016/j.chb.2016.10.019.
19. Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). "Live Streaming Video for Community Development: Twitch.tv as a Platform for Tool-Led Discussion". Proceedings of the 2013 ACM conference on Pervasive and Ubiquitous Computing Adjunct Publication. DOI: 10.1145/2494091.2499778.
20. Tassi, P. (2020). "Streaming Wars: The New Media Battleground". Forbes Media. ISBN 978-1950665189.
21. Taylor, T.L. (2018). "Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming". Princeton University Press. ISBN 978-0691184975.
22. Witkowski, E. (2012). "On the Digital Playing Field: How We 'Do Sport' With Networked Computer Games". Games and Culture, 7(5), 349-374. DOI: 10.1177/1555412012454222.
23. Witkowski, E. (2020). "Watching the Game: Esports and the Professionalization of Computer Gaming". MIT Press. ISBN 978-0262043380.
24. Woodcock, J., & Johnson, M.R. (2019). "Live Streamers on Twitch.tv as Social Media Influencers: Chances and Challenges for Strategic Communication". International Journal of Strategic Communication, 13(4), 321-335. DOI: 10.1080/1553118X.2019.1630417.

***Електронні ресурси:***

25. Правила спортивних змагань з кіберспорту (електронного спорту)  
[https://sport.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla\\_zmagan/2020/pravila-kibersport.pdf](https://sport.gov.ua/storage/app/sites/16/Sport/Pravyla_zmagan/2020/pravila-kibersport.pdf)
26. <https://streamscharts.com/overview?platform=youtube>
27. <https://escharts.com/tournaments>
28. <https://www.hltv.org/>
29. <https://dotabuff.com/>
30. <https://dota2.fandom.com/>
31. <https://www.esportsearnings.com/>
32. <https://liquipedia.net/>
33. <https://www.twitch.tv/>
34. <https://www.youtube.com/gaming>