

**МІНІСТЕРСТВО МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ УКРАЇНИ**

**ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА
«Кіберспорт (esports)»
другого (магістерського) рівня вищої освіти
за спеціальністю А7 Фізична культура і спорт
спеціалізації «Кіберспорт (esports)»
галузі знань А Освіта**

**Освітня кваліфікація: Магістр фізичної культури і спорту
за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»
(НОВА РЕДАКЦІЯ)**

ЗАТВЕРДЖЕНО

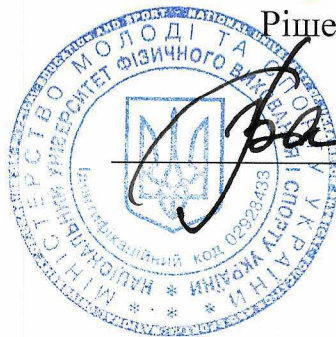
Вченою Радою Національного університету
фізичного виховання і спорту України
протокол № 8 від 30 січня 2025 р.;
Введено в дію наказом в. о. ректора
від 30 січня 2025 р. № 38-заг.

Зі змінами, внесеними згідно з рішенням Вченої ради НУФВСУ
протокол № 14 від 28 травня 2026 р.,

Голова Вченої ради
Мирослав ДУТЧАК

Рішення введено в дію наказом ректора
від 28.05.2026 р. № 278-заг

Геннадій ВАСИЛЬЧУК



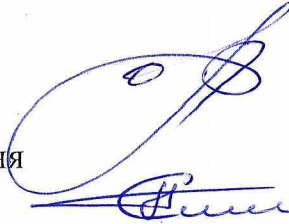
ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
освітньо-професійної програми

Проректор з навчально-
методичної роботи



Оксана ШИНКАРУК

Начальник навчально-
методичного відділу



Ольга Д'ЯЧЕНКО

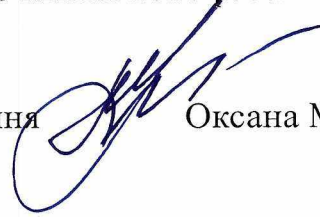
Начальник відділу забезпечення
якості вищої освіти



Сергій ПОПОВИЧ

Розглянуто та погоджено на засіданні кафедри кіберспорту та інформаційних технологій (протокол від 28 квітня 2026 р. № 10)

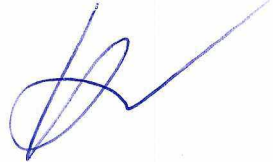
Директор Науково-навчального інституту
здоров'я, реабілітації та фізичного виховання



Оксана МАРЧЕНКО

Розглянуто та погоджено на засіданні кафедри кіберспорту та інформаційних технологій (протокол від 28 квітня 2026 р. № 10)

завідувач кафедри



Олена ЯКОВЕНКО

I. ПРЕАМБУЛА

Нову редакцію розроблено Робочою групою у складі:

1. Оксана ШИНКАРУК - проректор з навчально-методичної роботи, професор кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, доктор наук з фізичного виховання і спорту, професор (гарант освітньо-професійної програми).
2. Наталія БИШЕВЕЦЬ - доцент кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, кандидат педагогічних наук, доцент.
3. Лоліта ДЕНИСОВА - професор кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, доктор педагогічних наук, доцент.
4. Костянтин СЕРГІЄНКО - доцент кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент.
5. Олена ЯКОВЕНКО - завідувач кафедри кіберспорту та інформаційних технологій, кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент.
6. Олександр ВАСИЛЬЄВ – здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт, спеціалізації «Кіберспорт (esports)».

Рецензії-відгуки зовнішніх стейкхолдерів:

1. Віталій ЛАВРОВ – заступник Міністра молоді та спорту України з питань цифрового розвитку, цифрових трансформацій і цифровізації.
2. Антон МАРКЕЛОВ – виконавчий директор Всеукраїнської громадської організації «Федерація кіберспорту України (UESF)».
3. Світлана ПЯТИСОЦЬКА - в.о. завідувача кафедри інформатики та біомеханіки Харківської державної академії фізичної культури, кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент.
4. Мирослав БОРТНИК – випускник магістратури за освітньо-професійною програмою «Кіберспорт (esports)» для другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт спеціалізації «Кіберспорт (esports)» галузі знань 01 Освіта/Педагогіка.

**II. Профіль освітньо-професійної програми
зі спеціальності А7 Фізична культура і спорт
за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»**

2.1. Загальна інформація	
Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу	Національний університет фізичного виховання і спорту України; кафедра кіберспорту та інформаційних технологій
Ступінь вищої освіти	Магістр
Галузь знань	А Освіта
Спеціальність	А7 Фізична культура і спорт
Форма здобуття вищої освіти	очна (денна), дистанційна
Освітня кваліфікація	Магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»
Кваліфікація в дипломі	Ступінь вищої освіти - Магістр Спеціальність - А7 Фізична культура і спорт Спеціалізація - «Кіберспорт (esports)»
Тип диплому та обсяг освітньо-професійної програми	Диплом магістра, одиничний, 90 кредитів ЄКТС; строк навчання - 1 рік 4 місяці. Співвідношення обсягу кредитів ЄКТС, необхідний для здобуття ступеня магістра: Обов'язкова частина (66 кредитів ЄКТС, 1980 год., 73,3 %), з них: навчальні дисципліни (48 кредитів ЄКТС, 1440 год., 72,7 %); практика (10 кредитів ЄКТС, 300 год., 15,2 %); кваліфікаційна робота (8 кредитів ЄКТС, 240 год., 12,1 %). Вибіркова частина: вибір з Каталогу вибірових навчальних дисциплін (24 кредити ЄКТС, 720 год., 26,7 %). Університет має право визнати та перезарахувати кредити ЄКТС, отримані за попередньою освітньою програмою підготовки магістра (спеціаліста) за іншою спеціальністю. Максимальний обсяг кредитів ЄКТС, що може бути перезарахованим, не може перевищувати 15% від загального обсягу освітньо-професійної програми.
Наявність акредитації	Сертифікат про акредитацію освітньої програми № 19638, дійсний до 01.07.2031
Цикл / рівень	НРК України - 7 рівень; FQ-EHEA - другий цикл, EQF-LLL - 7 рівень
Передумови	Наявність ступеня бакалавра. Вимоги до результатів навчання осіб, які можуть розпочати навчання за ОПП,

	визначаються у програмах вступних випробувань з урахуванням вимог до результатів навчання, встановлених Стандартом вищої освіти для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю А7 Фізична культура і спорт
Мова викладання	Українська
Термін дії освітньо-професійної програми	До 1 липня 2031 р.
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньо-професійної програми	https://uni-sport.edu.ua/content/osvitni-programy https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/rozklad/kibersport_esports_0.pdf
2.2. Мета освітньо-професійної програми	
Підготовка фахівців, здатних розв'язувати задачі і практичні проблеми інноваційного та/або наукового характеру в сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports).	
2.3. Характеристика освітньо-професійної програми	
Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація):	Галузь знань: А Освіта Спеціальність: А7 Фізична культура і спорт Спеціалізація: Кіберспорт (esports)
Орієнтація освітньо-професійної програми	Освітньо-професійна програма прикладної спрямованості
Опис предметної області	<i>Об'єкти вивчення та діяльності:</i> процеси забезпечення рухової активності людей з метою їх гармонійного, передусім фізичного, розвитку та ведення здорового способу життя, підготовки спортсменів в кіберспорті з урахуванням різноманітних чинників; процеси виявлення та уніфікованого порівняння досягнень людей у фізичній, інтелектуальній та іншій підготовленості шляхом проведення спортивних змагань та відповідної підготовки до них, зокрема в кіберспорті; організація і забезпечення освітнього процесу в закладах вищої освіти з підготовки фахівців для системи фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту. <i>Цілі навчання:</i> підготовка фахівців, здатних розв'язувати складні задачі і практичні проблеми інноваційного та/або наукового характеру в сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports).

Теоретичний зміст предметної області: освітньо-професійна програма базується на інноваційних ідеях, поняттях, парадигмах, концепціях, теоріях та інших результатах сучасних наукових досліджень з проектування та використання спеціальних технологій, аналізу розвитку сфери фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту (esports), у межах яких можлива подальша професійна та наукова кар'єра.

Методи, методики та технології: загальнонаукові методи дослідження (аналіз і синтез; аналогія та моделювання; абстрагування і конкретизація; системний аналіз) для комплексної оцінки стану кіберспорту, його тенденцій розвитку; методи експертної оцінки, опитування, педагогічні, психологічні та медико-біологічні методи для визначення рівня підготовленості гравців і команд, оцінки їхньої сумісності та емоційно-вольової стійкості, що відповідає вимогам соціальної відповідальності та здатності до роботи в нових ситуаціях; методи моделювання та прогнозування у сфері фізичної культури і спорту, методи статистичного аналізу даних для аналітики ігрових процесів і результативності (зокрема з використанням статистичних пакетів і програм машинного навчання), що сприяє розвитку здатності розв'язувати складні задачі в непередбачуваному середовищі; педагогічні технології програмування занять, розроблення індивідуальних і командних тренувальних програм, що враховують особливості різних жанрів і сприяють розвитку креативності та ефективному управлінню проектами.

Інструменти та обладнання: сучасні прилади та устаткування, зокрема сучасне ігрове устаткування (високопродуктивні комп'ютери, дисплеї з високою частотою оновлення, спеціалізовані периферійні пристрої), прилади та програми для оцінки й контролю психологічного та фізичного стану гравців; інформаційно-аналітичні інструменти (мережеві системи пошуку та обробки інформації; бібліотечні ресурси та технології, зокрема електронні; мультимедійне обладнання; програми статистичної обробки та візуалізації даних, платформи для збору ігрових даних); засоби для стрімінгу та трансляцій (камери, мікрофони, спеціалізоване програмне забезпечення); обладнання наукових лабораторій відповідне до спеціальності.

	<i>Ключові слова:</i> фізична культура, спорт, кіберспорт, комп'ютерний геймінг, змагання, інновації, технології, стратегія, тактика гри, аналітика, методологія.
Основний фокус освітньо-професійної програми та спеціалізації	Спеціальна освіта та професійна підготовка у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті.
Особливості освітньо-професійної програми	Освітньо-професійна програма узгоджується з рекомендаціями проєкту з вирівнювання структури європейської вищої освіти у спортивній науці Європейської мережі спортивної освіти (ENSE)
2.4. Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	Проектна, тренувальна, організаційна, науково-дослідна, інноваційна, науково-педагогічна, сервісна, експертна та консультативна діяльність у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті. Випускники спроможні обіймати посади, кваліфікаційні вимоги яких передбачають наявність ступеня магістра, у суб'єктах господарювання, які здійснюють такі види економічної діяльності (за КВЕД ДК 009:2010): 72.20 Дослідження й експериментальні розробки у сфері суспільних і гуманітарних наук; 85.42 Вища освіта; 85.51 Освіта у сфері спорту та відпочинку; 93.1 Діяльність у сфері спорту; 93.12 Діяльність спортивних клубів; 93.19 Інша діяльність у сфері спорту; 93.29 Організування інших видів відпочинку та розваг; 94.12 Діяльність професійних громадських організацій. Випускники можуть обіймати посади в установах, закладах, підприємствах різних форм власності, органах публічного управління фізичною культурою і спортом різних рівнів, громадських спортивних організаціях та у закладах вищої освіти, що здійснюють підготовку фахівців для сфери фізичної культури та спорту, зокрема (за Класифікатором професій ДК 003 : 2010): 2310.2 Інші викладачі закладів вищої освіти (викладач закладу вищої освіти); 2359.2. Інші професіонали в галузі навчання.
Академічні права	Право продовжити здобуття освіти на третьому

випускників	(освітньо-науковому) рівні вищої освіти та набувати додаткові кваліфікації у системі освіти дорослих.
2.5. Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Освітній процес здійснюється на засадах студентоцентризму, компетентнісного підходу, партнерства науково-педагогічних працівників і здобувачів вищої освіти, самоосвіти, проблемно-орієнтованого навчання, інтеграції навчальної та наукової діяльності, професійної спрямованості. Переважно використовуються такі методи навчання: проблемно-пошуковий; евристичний; інформаційно-рецептивний; дослідницький; інтерактивні методи (мозковий штурм, «круглий стіл», тренінги, ділові ігри, «кейс-стаді» та ін.). Залучення до проведення занять фахівців-практиків зі сфери фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту. Викладання здійснюється у форматі лекцій, семінарських і практичних занять. Передбачені самостійні завдання (індивідуальні й групові), розв'язання практичних кейсів, користування спеціалізованими джерелами (навчальні посібники, інтернет-ресурси, аналітичні платформи). Самонавчання здобувачів вищої освіти за допомогою електронного навчання на базі освітніх платформ (зокрема Moodle), консультацій із викладачами, організація групової роботи з метою розвитку навичок командної взаємодії, критичного та креативного мислення, індивідуальні дослідницькі проєкти, проходження практик, написання кваліфікаційної роботи та складання атестаційного екзамену. Технології навчання: проблемне та диференційоване навчання, інтенсифікація та індивідуалізація навчання, програмоване навчання, інформаційні технології, розвивальне навчання, кредитно-трансферна система організації навчання, електронне навчання на платформі Moodle НУФВСУ та самоосвіта на основі досліджень.
Оцінювання	Поточний контроль: опитування; виступи на практичних (семінарських) заняттях; експрес-контроль; перевірка результатів виконання різноманітних індивідуальних завдань; презентації; есе; портфоліо; онлайн-тести, аналіз ігрових кейсів, оцінювання засвоєння навчального матеріалу, запланованого на самостійне опрацювання здобувачем вищої освіти. Семестровий контроль: екзамени та заліки 3

	урахуванням суми накопичених протягом вивчення навчальних дисциплін балів, захист звіту з практики. Атестація здобувачів вищої освіти проводиться у формі атестаційного екзамену та публічного захисту кваліфікаційної роботи. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою.
2.6. Перелік компетентностей	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати задачі дослідницького та/або інноваційного характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті.
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК1. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. ЗК2. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК3. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації. ЗК4. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми. ЗК5. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК6. Здатність розробляти проекти та управляти ними. ЗК7. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети. ЗК8. Здатність працювати в міжнародному контексті.
Спеціальні (фахові) компетентності	<i>Спеціальні компетентності спеціальності (СК)</i> СК1. Здатність до критичного осмислення проблем у сфері фізичної культури і спорту, оригінального мислення та проведення досліджень. СК2. Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проекти у сфері фізичної культури і спорту. СК3. Здатність здійснювати науково-педагогічну діяльність у закладах вищої освіти. СК4. Здатність управляти робочими або навчальними процесами у сфері фізичної культури та спорту, які є складними, непередбачуваними та потребують нових стратегічних підходів. 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. СК7. Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем

	фізичної культури і спорту. СК8. Здатність впроваджувати у практичну діяльність результати наукових досліджень, спрямованих на вирішення прикладних завдань у сфері фізичної культури і спорту. СК9. Усвідомлювати принципи професійної та академічної етики і необхідність їх дотримання. <i>Спеціальні компетентності спеціалізації (СКС)</i> СКС1. Здатність проектувати та впроваджувати комплексну систему підготовки кіберспортивних команд і гравців, організовувати та проводити змагання відповідно до вимог, програмувати індивідуальні та групові заняття з кіберспорту різного контингенту. СКС2. Здатність до застосування у професійній діяльності інноваційних засад менеджменту і маркетингу, спортивного права в сфері кіберспорту, здійснення аналізу управлінсько-організаційних засад функціонування клубів/академій з кіберспорту, адміністрування в кіберспорті. СКС3. Здатність освоювати та використовувати сучасне прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікаційні технології, спеціалізовані платформи для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності у сфері кіберспорту. СКС4. Здатність розуміти та враховувати у професійній діяльності психологічні, психофізіологічні, біомеханічні, біологічні та інші аспекти, здійснювати дослідження рухових та інтелектуальних можливостей гравців у сфері кіберспорту, застосовувати у професійній діяльності знання про наукове супроводження підготовки спортсменів. СКС5. Здатність надавати рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті, здійснювати аналітику в кіберспорті, використовувати методологію наукових досліджень в практичній діяльності.
	2.7. Результати навчання (РН) РН 1. Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери фізичної культури і спорту, критично осмислювати проблеми у галузі та на межі галузей знань. РН 2. Приймати ефективні рішення щодо вирішення проблем у сфері фізичної культури та спорту, генерувати та порівнювати альтернативи, оцінювати ризики та ресурсні потреби. РН 3. Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проєктів у сфері фізичної культури та спорту державною та

іноземною мовами усно і письмово.

РН 4. Зрозуміло і недвозначно доносити власні знання, висновки та аргументацію з питань фізичної культури та спорту до фахівців і нефахівців, зокрема до осіб, які навчаються.

РН 5. Розробляти і викладати спеціалізовані навчальні дисципліни у закладах вищої освіти.

РН 6. Відшуковувати необхідну інформацію у науковій літературі, базах даних, інших джерелах, аналізувати та оцінювати цю інформацію.

РН 7. Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення, методи статистичного аналізу даних для розв'язання складних задач фізичної культури та спорту.

РН 8. Організовувати ефективну роботу колективу, спрямовану на досягнення визначених цілей з урахуванням економічних, правових та етичних аспектів.

РН 9. Розробляти та реалізовувати наукові і прикладні проекти, спрямовані на розв'язання проблем інноваційного характеру у сфері фізичної культури і спорту, а також дотичні до неї міждисциплінарні проекти.

РН 10. Розробляти, реалізовувати й аналізувати комплексну систему підготовки та проведення змагань із кіберспорту (esports) із урахуванням сучасних методик, тренувальні програми для спортсменів різного віку, статі та фізичного стану у кіберспорті, рекомендації щодо аналітики, стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті.

РН 11. Застосовувати теоретичні положення менеджменту та маркетингу, спортивного права, прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікативні технології, аналітичні та стрімінгові платформи, методологію наукових досліджень для розв'язання конкретних задач у сфері кіберспорту.

РН 12. Ухвалювати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту на основі аналізу психологічних, психофізіологічних, біомеханічних, біологічних, медичних показників гравців.

РН 13. Визначати стратегічні пріоритети професійної діяльності у сфері кіберспорту, формування іміджу професіонала у цій сфері.

2.8. Ресурсне забезпечення реалізації освітньо-професійної програми

Кадрове забезпечення	Науково-педагогічні працівники, які здійснюють освітній процес з реалізації освітньо-професійної програми, відповідають кадровим вимогам, що передбачені Ліцензійними умовами провадження освітньої діяльності.
Матеріально-технічне забезпечення	Площа навчальних приміщень для здійснення освітнього процесу з реалізації освітньо-професійної програми, рівень забезпеченості їх комп'ютерними робочими місцями та мультимедійним обладнанням, спеціалізованими кіберспортивними аудиторіями, соціально-побутова інфраструктура відповідають вимогам, що передбачені Ліцензійними умовами

	провадження освітньої діяльності.
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Інформаційне забезпечення: наявність видань відповідного або спорідненого спеціальності профілю у бібліотеці університету; доступ до баз даних періодичних наукових видань англійською мовою відповідного або спорідненого спеціальності профілю; офіційний веб-сайт університету: https://uni-sport.edu.ua/ сторінка на офіційному веб-сайті: https://uni-sport.edu.ua/node/1208 університету англійською мовою: https://uni-sport.edu.ua/content/national-university-ukraine-physical-education-and-sport Цифрові та хмарні сервіси, доступні в Університеті; Система електронного навчання на платформі Moodle, наявний мобільний додаток; Електронний деканат; Інституційний репозитарій Національного університету фізичного виховання і спорту України з доступом до інформаційних, навчальних, освітніх джерел, каталогу кваліфікаційних робіт https://reposit.uni-sport.edu.ua/ Навчально-методичне забезпечення: ця Програма, навчальний план, за яким здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти за цією Програмою; робочі програми з усіх навчальних дисциплін навчальних планів; програми з усіх видів практичної підготовки; силабуси з усіх навчальних дисциплін навчальних планів; дидактичні та наочні матеріали для самостійної та індивідуальної роботи; навчальні та навчально-методичні посібники та підручники; спеціалізовані ігрові та аналітичні платформи з безкоштовним доступом; електронні навчальні курси Moodle НУФВСУ; програма атестаційного екзамену.
2.9. Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	Національна кредитна мобільність реалізується на підставі відповідних угод університету та вітчизняних закладів вищої освіти.
Міжнародна кредитна	Міжнародна кредитна мобільність реалізується на підставі відповідних угод університету та міжнародних

мобільність	партнерів.
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Іноземні здобувачі вищої освіти навчаються в університеті відповідно до умов, визначених законодавством України.

III. Перелік освітніх компонентів освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність

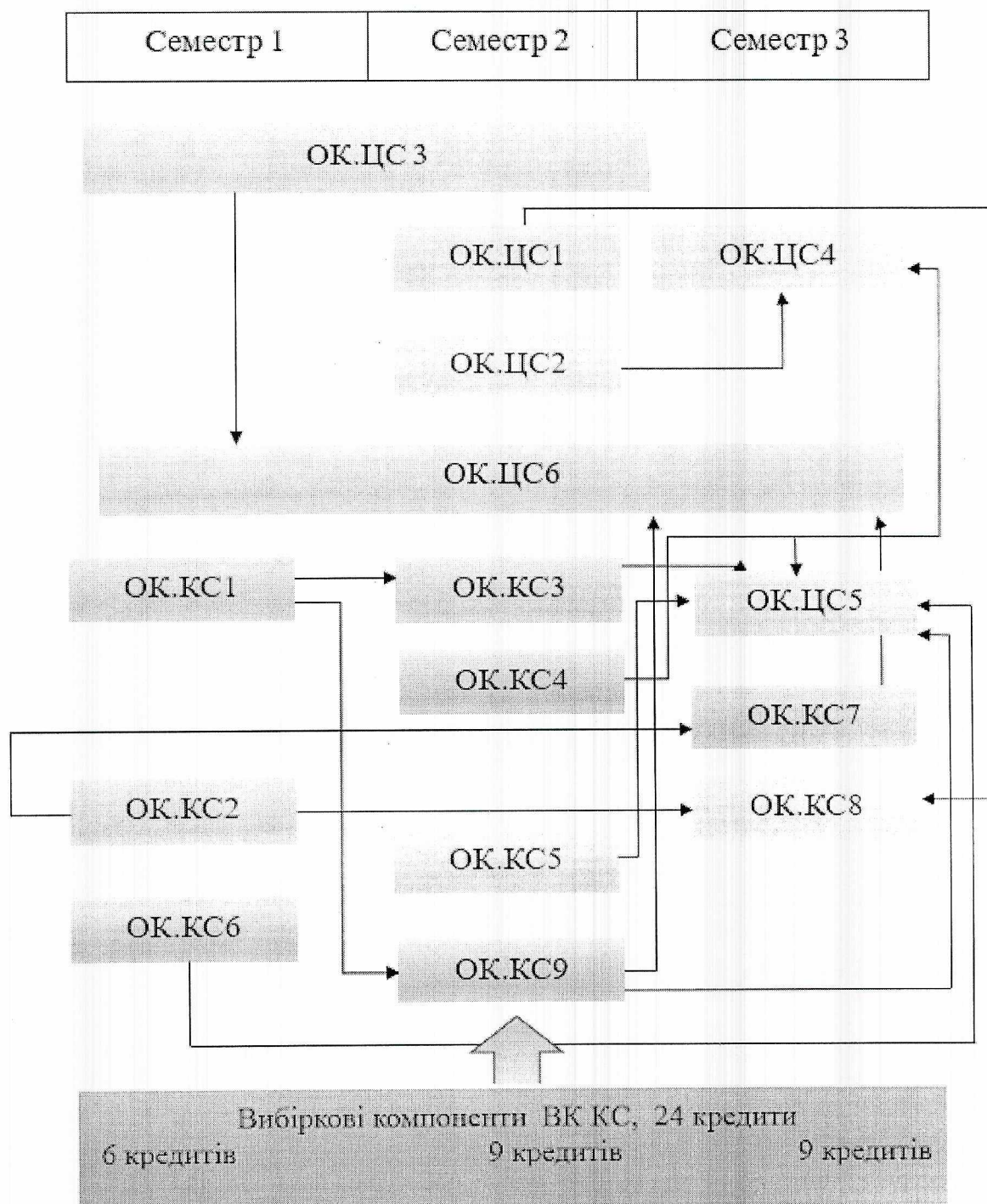
3.1. Перелік освітніх компонентів освітньо-професійної програми (ОПП)

Код	Компоненти освітньо-професійної програми (навчальні дисципліни, практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумкового контролю
Обов'язкові освітні компоненти ОПП			
<i>Цикл спеціальності</i>			
ОК.ЦС 1	Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	3	Залік
ОК.ЦС 2	Педагогіка вищої освіти	3	Залік
ОК.ЦС 3	Професійно-орієнтована іноземна мова	10	Екзамен
ОК.ЦС 4	Науково-педагогічна практика	3	Захист
ОК.ЦС 5	Науково-дослідна практика	7	Захист
ОК.ЦС 6	Кваліфікаційна робота	8	Захист
Усього:		34	
<i>Цикл спеціалізації</i>			
ОК.КС 1	Інформаційні технології в кіберспорті (esports)	4	Екзамен
ОК.КС 2	Система підготовки та змагань в кіберспорті (esports)	4	Екзамен
ОК.КС 3	Теорія комп'ютерного геймінгу	3	Екзамен
ОК.КС 4	Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	4	Екзамен
ОК.КС 5	Стратегія та тактика професійного геймінгу	4	Екзамен
ОК.КС 6	Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті (esports)	4	Залік
ОК.КС 7	Основи ергономіки в кіберспорті (esports)	3	Залік
ОК.КС 8	Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті (esports)	3	Залік
ОК.КС 9	Методологія наукових досліджень та аналітика у кіберспорті (esports)	3	Залік
Усього:		32	
Загальний обсяг обов'язкових освітніх компонентів:		66	

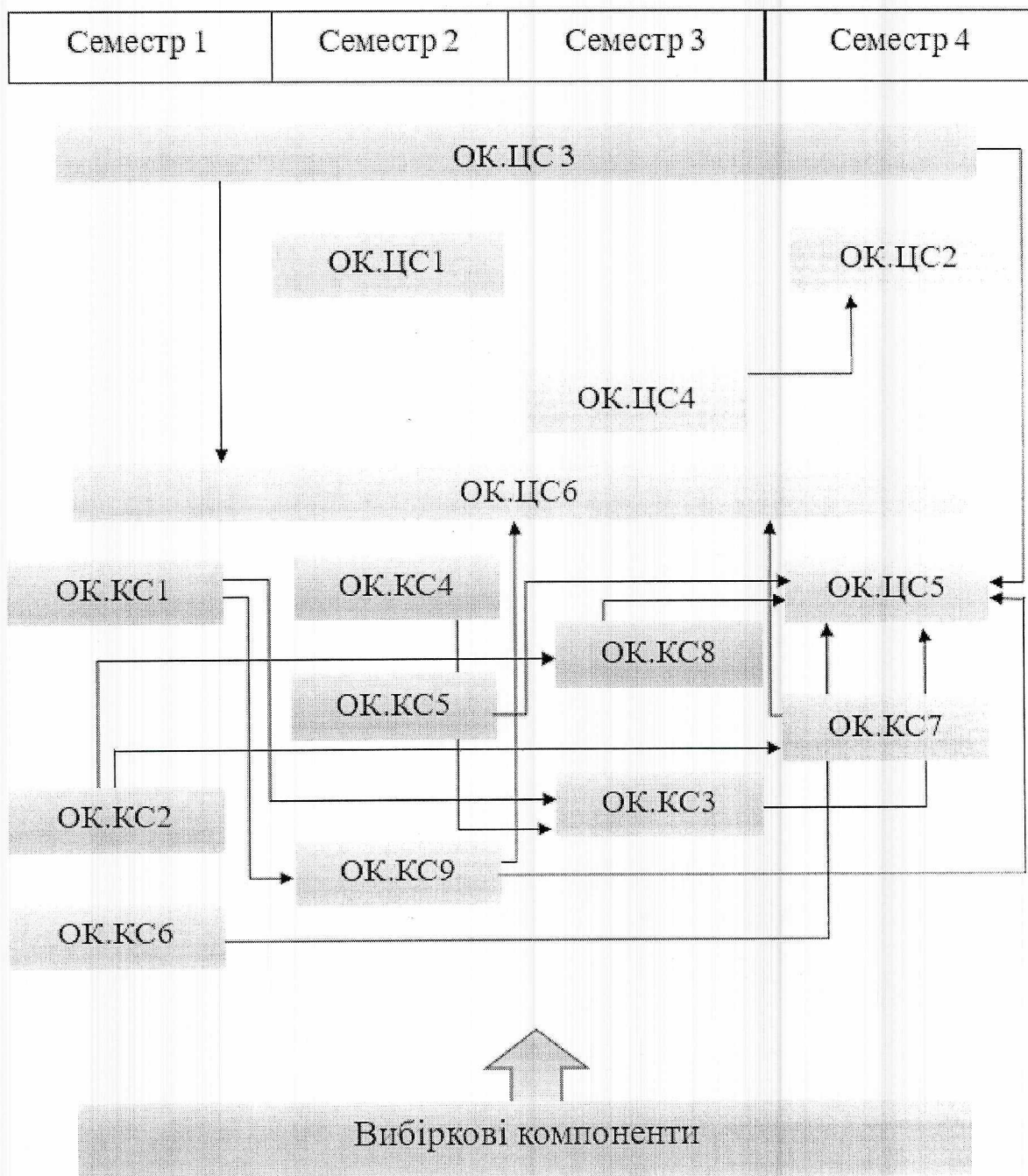
Загальний обсяг вибірових освітніх компонентів / навчальних дисциплін*:	24	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЇ ПРОГРАМИ	90	

* вибір вибірових освітніх компонентів / навчальних дисциплін здобувачами вищої освіти здійснюється відповідно до Положення про вибір навчальних дисциплін здобувачами вищої освіти у НУФВСУ із Каталогу вибірових навчальних дисциплін в обсязі 24 кредити ЄКТС.

3.2. Структурно-логічна схема ОП (денна форма навчання)



**Структурно-логічна схема ОП
(заочна форма навчання)**



IV. Форми атестації здобувачів вищої освіти

Форми атестації здобувачів вищої освіти	Атестація здійснюється у формі атестаційного екзамену та публічного захисту кваліфікаційної роботи.
Вимоги до кваліфікаційної роботи	Кваліфікаційна робота має передбачати виконання дослідження або інноваційного проєкту, спрямованого на розв'язання актуальної задачі фізичної культури або спорту, зокрема кіберспорту. Кваліфікаційна робота не повинна містити академічного плагіату, фабрикації та фальсифікації. Повнотекстові електронні версії кваліфікаційних робіт мають бути оприлюднені на офіційному сайті в блоці репозитарій академічних текстів Університету.
Вимоги до атестаційного екзамену	Атестаційний екзамен передбачає оцінювання здобуття результатів навчання, визначених стандартом вищої освіти та цією освітньо-професійною програмою.

За результатами успішної атестації видається документ встановленого зразка про присудження ступеня магістра із присвоєнням освітньої кваліфікації: магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)».

V. Система внутрішнього забезпечення якості вищої освіти

В університеті функціонує система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти (система внутрішнього забезпечення якості), що передбачає здійснення таких процедур і заходів:

- 1) визначення принципів і процедур забезпечення якості вищої освіти;
- 2) здійснення моніторингу та періодичного перегляду освітніх програм;
- 3) щорічне оцінювання здобувачів вищої освіти, наукових, науково-педагогічних і педагогічних працівників університету та регулярне оприлюднення результатів таких оцінювань на офіційному веб-сайті університету, на інформаційних стендах та в будь-який інший спосіб;
- 4) забезпечення підвищення кваліфікації наукових, науково-педагогічних і педагогічних працівників університету;
- 5) забезпечення наявності необхідних ресурсів для організації освітнього процесу, у тому числі самостійної роботи здобувачів вищої освіти, за кожною освітньою програмою;
- 6) забезпечення наявності інформаційних систем для ефективного управління освітнім процесом;
- 7) забезпечення публічності інформації про освітні програми, ступені вищої освіти та кваліфікації;

8) забезпечення дотримання академічної доброчесності працівниками університету та здобувачами вищої освіти, у тому числі створення і забезпечення функціонування ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату;

9) інших процедур і заходів.

Система забезпечення університетом якості освітньої діяльності та якості вищої освіти (система внутрішнього забезпечення якості) в установленому порядку оцінюється Національним агентством із забезпечення якості вищої освіти або акредитованими ним незалежними установами оцінювання та забезпечення якості вищої освіти на предмет її відповідності вимогам до системи забезпечення якості вищої освіти, що затверджуються Національним агентством із забезпечення якості вищої освіти, та міжнародним стандартам і рекомендаціям щодо забезпечення якості вищої освіти.

5. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

	ОК.Ц С 1	ОК.ЦС 2	ОК.ЦС 3	ОК.ЦС 4	ОК.ЦС 5	ОК.ЦС 6	ОК.КС 1	ОК.КС 2	ОК.КС 3	ОК.КС 4	ОК.КС 5	ОК.КС 6	ОК.КС 7	ОК.КС 8	ОК.КС 9
ЗК 1	•	•		•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•
ЗК 2			•	•	•	•	•								•
ЗК 3				•	•			•						•	
ЗК 4	•			•	•	•		•			•	•		•	•
ЗК 5				•	•	•	•		•	•	•				•
ЗК 6					•										•
ЗК 7		•		•										•	
ЗК 8			•		•	•		•				•			
СК 1	•				•	•									
СК 2	•				•	•									•
СК 3		•		•											
СК 4		•		•	•			•				•			
СК 5	•			•	•						•		•	•	
СК 6		•	•	•	•	•		•						•	
СК 7					•	•									•
СК 8					•	•		•							•
СК 9		•		•	•	•		•				•			
СКС 1				•	•	•		•							
СКС 2								•				•			•
СКС 3					•	•	•		•	•			•		•
СКС 4					•	•							•	•	•
СКС 5					•			•			•				•

**6. Матриця забезпечення програмних результатів навчання (ПРН)
відповідними компонентами освітньої програми**

	ОК.ЦС 1	ОК.ЦС 2	ОК.ЦС 3	ОК.ЦС 4	ОК.ЦС 5	ОК.ЦС 6	ОК.КС 1	ОК.КС 2	ОК.КС 3	ОК.КС 4	ОК.КС 5	ОК.КС 6	ОК.КС 7	ОК.КС 8	ОК.КС 9
ПН 1	•				•	•		•				•			
ПН 2	•				•			•			•	•			•
ПН 3		•	•	•	•	•						•			•
ПН 4	•	•	•	•	•	•									•
ПН 5		•		•				•							
ПН 6			•	•	•	•	•								•
ПН 7					•	•	•		•	•			•		•
ПН 8				•	•		•				•				
ПН 9					•	•									•
ПН 10				•	•	•		•			•				
ПН 11						•	•		•	•		•	•		•
ПН 12						•							•	•	•
ПН 13				•	•			•						•	