

Анотація вибіркової навчальної дисципліни

Технологія проектування персональних та командних тренувальних програм у кіберспорті

назва навчальної дисципліни

Шифр навчальної дисципліни	ВД.ФКС123
Загальна кількість кредитів	3 кредити ECTS
Короткий опис змісту дисципліни	<p>Дисципліна спрямована на формування визначених освітньо-професійною програмою загальних та фахових компетентностей, здатності розв'язувати задачі дослідницького та/або інноваційного характеру в кіберспорті (esports), зокрема в напрямку технологій проектування персональних та командних тренувальних програм у кіберспорті, зокрема здатності до програмування персональних та колективних занять з кіберспорту (esports) різного контингенту, розробці тренувальних програм та планів підготовки для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності в кіберспорті (esports). Основні теми: вступ до дисципліни «Технологія проектування тренувальних програм у кіберспорті», основні засади та завдання; персональна тренувальна програма: складання та налаштування для гравця; командна тренувальна програма: організація та планування для команди; аналіз та оцінка ефективності тренувальних програм: методи та інструменти; інноваційні технології та перспективи проектування тренувальних програм у кіберспорті. Підсумкова оцінка формується з урахуванням результатів поточного контролю та екзамену.</p>
Перелік компетентностей, які формуються під час вивчення навчальної дисципліни	<p>ЗК1 Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. ЗК5 Здатність генерувати нові ідеї (креативність). Спеціальні компетентності спеціальності. 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. СКС1 Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports). СКС2 Здатність програмувати персональні та колективні</p>

	заняття з кіберспорту (esports) різного контингенту. 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).
Передумови, що мають бути виконані здобувачами вищої освіти для обрання навчальної дисципліни	Успішне опанування навчальними дисциплінами на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти як: «Загальна теорія кіберспорту», «Основи тренерської діяльності в кіберспорті», «Організація тренувального процесу в кіберспорті», «Управління спортивною підготовкою в кіберспорті», «Практикум з кіберспорту», «Практикум зі спортивного удосконалення в кіберспорті», «Комп'ютерна техніка», «Професійний спорт», «Неолімпійський спорт», «Теорія і методика підготовки спортсменів».
Назва кафедри, що викладає навчальну дисципліну	Кіберспорту та інформаційних технологій
ПІБ науково-педагогічного працівника, який викладає навчальну дисципліну	Шинкарук Оксана Анатоліївна Юхно Юрій Олександрович, Лут Іван Андрійович, Пінчук Валерій Михайлович
Рішення Науково-методичної ради університету про включення навчальної дисципліни до каталогу вибіркових дисциплін	Протокол № 2 від 25.04.2023 р.