

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ УКРАЇНИ

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

«КІБЕРСПОРТ (ESPORTS)»

Другого (магістерського) рівня вищої освіти
за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт
галузі знань 01 Освіта/Педагогіка
(зі змінами)

Кваліфікація: Магістр з фізичної культури і спорту за
спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»

ЗАТВЕРДЖЕНО ВЧЕНОЮ РАДОЮ

протокол № 10 від 21 травня 2019 р.; рішення
введено в дію наказом в.о. ректора від 21 травня 2019 р.; № 132-заг.

Освітньо-професійна програма вводиться з 1 вересня 2019 р.

Із змінами, внесеними згідно з рішенням Вченої ради НУФВСУ
протокол № 8 від 5 квітня 2021 р.; рішення
введено в дію наказом ректора від 6 квітня 2021 р.; № 111-заг.

В редакції, затвердженій Вченою радою
протокол № 11 від 30 червня 2021 р., рішення
введено в дію наказом ректора від 30 червня 2021 р. № 191-заг.

Голова Вченої ради, ректор НУФВСУ

Є. В. Імас

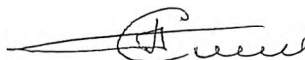
ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
освітньо-професійної програми

Перший проректор з науково-педагогічної роботи



М. В. Дутчак

Начальник навчально-методичного відділу



С. І. Попович

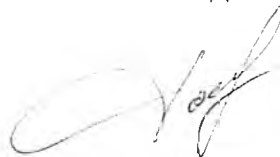
Начальник відділу забезпечення якості вищої освіти



О. І. Рудешко

Розглянуто та погоджено на засіданні вченої ради тренерського факультету (протокол № 13 від 25 червня 2021 р.)

Декан тренерського факультету



Є. В. Гончаренко

Розглянуто та погоджено на засіданні кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті (протокол № 17 від 13 травня 2019 р.)

Зміни розглянуто та погоджено на засіданні кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті (протокол № 17 від 3 червня 2021 р.)

Завідувач кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті



О. А. Шинкарук

ПЕРЕДМОВА

Нову редакцію розроблено Робочою групою у складі:
керівник Робочої групи:

1. Шинкарук Оксана Анатоліївна – завідувач кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, професор, доктор наук з фізичного виховання і спорту (*гарант освітньо-професійної програми*);

3.06.2021 р.

дата



підпис

члени Робочої групи:

2. Денисова Лоліта Вікторівна – професор кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, доцент, доктор педагогічних наук;

3.06.2021 р.

дата

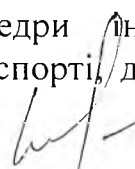


підпис

3. Юхно Юрій Олександрович – доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, доцент, кандидат наук з фізичного виховання і спорту;

3.06.2021 р.

дата

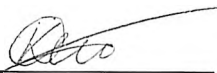


підпис

4. Сергієнко Костянтин Миколайович – доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, доцент, кандидат наук з фізичного виховання і спорту;

3.06.2021 р.

дата



підпис

5. Яковенко Олена Олегівна - доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, кандидат наук з фізичного виховання і спорту;

3.06.2021 р.

дата



підпис

Рецензії-відгуки зовнішніх стейкхолдерів:

1. Данішевський Іван Олегович - Президент Esports Ukraine – ГО «Українська Федерація Електронного Спорту»;

2. Шовковський Владислав Олександрович - Президент Української Асоціації Електронного Футболу

3. Анохін Едуард Володимирович - операційний директор Esports Ukraine – ГО «Українська Федерація Електронного Спорту»;

4. Леонтієва Олександра Юріївна – здобувач другого (магістерського) рівня зі спеціалізації «Кіберспорт» кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті Національного університету фізичного виховання і спорту України

Профіль освітньо-професійної програми зі спеціальності 017 «Фізична культура і спорт» за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»

1 – Загальна інформація	
Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу	Національний університет фізичного виховання і спорту; кафедра інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті.
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Магістр Магістр з фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)».
Офіційна назва програми	Кіберспорт (esports).
Тип диплому та обсяг освітньо-професійної програми	Диплом магістра, одиночний, 90 кредитів ЄКТС, термін навчання – 1 рік 4 місяці, (денна форма навчання); 1 рік 7 місяців (заочна форма навчання).
Наявність акредитації	Акредитована до 01 липня 2026 року відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України від 30.10.2017 року № 1432 (зі змінами) та сертифікату про акредитацію Міністерства освіти і науки України від 14.08.2017 року серія ND 1188896
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 017 Фізична культура і спорт.
Мова викладання	Українська.
Термін дії освітньої програми	До 1 липня 2026 р.
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://uni-sport.edu.ua
2 – Мета освітньої програми	
Підготовка фахівців, здатних розв'язувати складні задачі і практичні проблеми інноваційного та/або наукового характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports).	
3 – Характеристика освітньої програми	

Предметна область (галузь знань, Спеціальність, спеціалізація)	Галузь знань: 01 Освіта/Педагогіка Спеціальність: 017 Фізична культура і спорт Спеціалізація: Кіберспорт (esports)
Орієнтація освітньої програми	Освітньо-професійна програма прикладної спрямованості. 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
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Спеціальна освіта та професійна підготовка у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports). Ключові слова: кіберспорт (esports), комп'ютерний геймінг, інновації, технології, дослідження.
Особливості програми	Освітньо-професійна програма узгоджується з рекомендаціями проекту з вирівнювання структури європейської вищої освіти у спортивній науці Європейської мережі спортивної освіти (ENSE)
4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	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; ✓ 90.0 Діяльність у сфері творчості мистецтва та розваг; ✓ 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.
Подальше навчання	Випускники можуть продовжити здобуття освіти

	на третьому (освітньо-науковому) рівні вищої освіти та набувати додаткові кваліфікації у системі освіти дорослих.
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Освітній процес здійснюється на засадах студентоцентризму, компетентнісного підходу, партнерства науково-педагогічних працівників і студентів, самоосвіти, проблемно-орієнтованого навчання, інтеграції навчальної та наукової діяльності, професійної спрямованості. Переважають використовуються такі методи навчання: проблемно-пошуковий; евристичний; інформаційно-рецептивний; дослідницький; інтерактивні методи (мозковий штурм, «круглий стіл», тренінги, ділові ігри, «кейс-стаді» та ін.)
Оцінювання	Поточний контроль: опитування; виступи на практичних (семінарських) заняттях; експрес-контроль; перевірка результатів виконання різноманітних індивідуальних завдань; презентації; есе; портфоліо; оцінювання засвоєння навчального матеріалу, запланованого на самостійне опрацювання студентом. Семестровий контроль: екзамени та заліки з урахуванням суми накопичених протягом вивчення 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.
6 – Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати задачі дослідницького та/або інноваційного характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports).
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, предметні) компетентності	<i>Спеціальні компетентності спеціальності</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.

Спеціальні компетентності спеціалізації

СКС1. Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports).

СКС2. Здатність програмувати персональні та колективні заняття з кіберспорту (esports) різного контингенту.

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 у 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).

СКС6. Здатність здійснювати психофізіологічні, біомеханічні та інші дослідження рухових та інтелектуальних можливостей клієнтів у сфері кіберспорту (esports) й використовувати їх результати для оптимізації відповідних занять, застосовувати у професійній діяльності знання про медичне супроводження підготовки кібератлетів.

СКС7. Здатність надавати рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті (esports), здійснювати аналітику в кіберспорті.

7 – Програмні результати навчання

- ПРН 1. Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери фізичної культури і спорту, критично осмислювати проблеми у галузі та на межі галузей знань.
- 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 5. Розробляти і викладати спеціалізовані навчальні дисципліни у закладах вищої освіти.
- ПРН 6. Відшуковувати необхідну інформацію у науковій літературі, базах даних, інших джерелах, аналізувати та оцінювати цю інформацію.
- 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 8. Організовувати ефективну роботу колективу, спрямовану на досягнення визначених цілей з урахуванням економічних, правових та етичних аспектів.
- ПРН 9. Розробляти та реалізовувати наукові і прикладні проєкти, спрямовані на розв'язання проблем інноваційного характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports), а також дотичні до неї міждисциплінарні проєкти.
- ПРН 10. Дотримуватися вимог академічної доброчесності та не допускати їх порушення під час навчання та наукової роботи.
- ПРН 11. Розробляти персональні та колективні тренувальні програми для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану у кіберспорті, рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті (esports), аналітики в кіберспорті.
- ПРН 12. Застосовувати теоретичні положення менеджменту та маркетингу, прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікативні технології для розв'язання конкретних задач у сфері кіберспорту (esports).
- ПРН 13. Здійснити 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 психофізіологічних, біомеханічних, медичних показників клієнтів (спортсменів). ПРН 15. Описати компоненти успішного працевлаштування у сфері кіберспорту (esports), формування іміджу професіоналу у цій сфері.	
8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми	
Кадрове забезпечення	Науково-педагогічні працівники, які здійснюють освітній процес з реалізації програми, відповідають кадровим вимогам, що передбачені Ліцензійними умовами провадження освітньої діяльності у сфері вищої та післядипломної освіти для осіб з вищою освітою.
Матеріально-технічне забезпечення	Площа навчальних приміщень для здійснення освітнього процесу з реалізації програми, рівень забезпеченості їх комп'ютерними робочими місцями та мультимедійним обладнанням, соціально-побутова інфраструктура відповідають вимогам, що передбачені Ліцензійними умовами провадження освітньої діяльності у сфері вищої та післядипломної освіти для осіб з вищою освітою
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Інформаційне забезпечення: ✓ наявність п'яти вітчизняних та закордонних фахових періодичних 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 університету англійською мовою: https://uni-sport.edu.ua/content/national-university-ukraine-physical-education-and-sport Навчально-методичне забезпечення: ✓ ця Програма, навчальні плани, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти за цією Програмою; ✓ робочі програми з усіх навчальних дисциплін навчальних планів;

	✓ програми з усіх видів практичної підготовки; ✓ методичні матеріали для проведення підсумкової атестації здобувачів вищої освіти за цією Програмою; ✓ навчальні плани з обов'язковим вивченням української мови як окремої навчальної дисципліни «Українська мова як іноземна» для підготовки іноземців та осіб без громадянства.
9 – Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	Національна кредитна мобільність реалізується на підставі відповідних угод університету та вітчизняних закладів вищої освіти.
Міжнародна кредитна мобільність	Міжнародна кредитна мобільність реалізується на підставі відповідних угод університету та міжнародних партнерів.
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Іноземні студенти навчаються в університеті відповідно до умов, визначених законодавством України.

**Перелік компонент освітньо-професійної програми
та їх логічна послідовність**

2.1. Перелік компонент освітньо-професійної програми (ОПП)

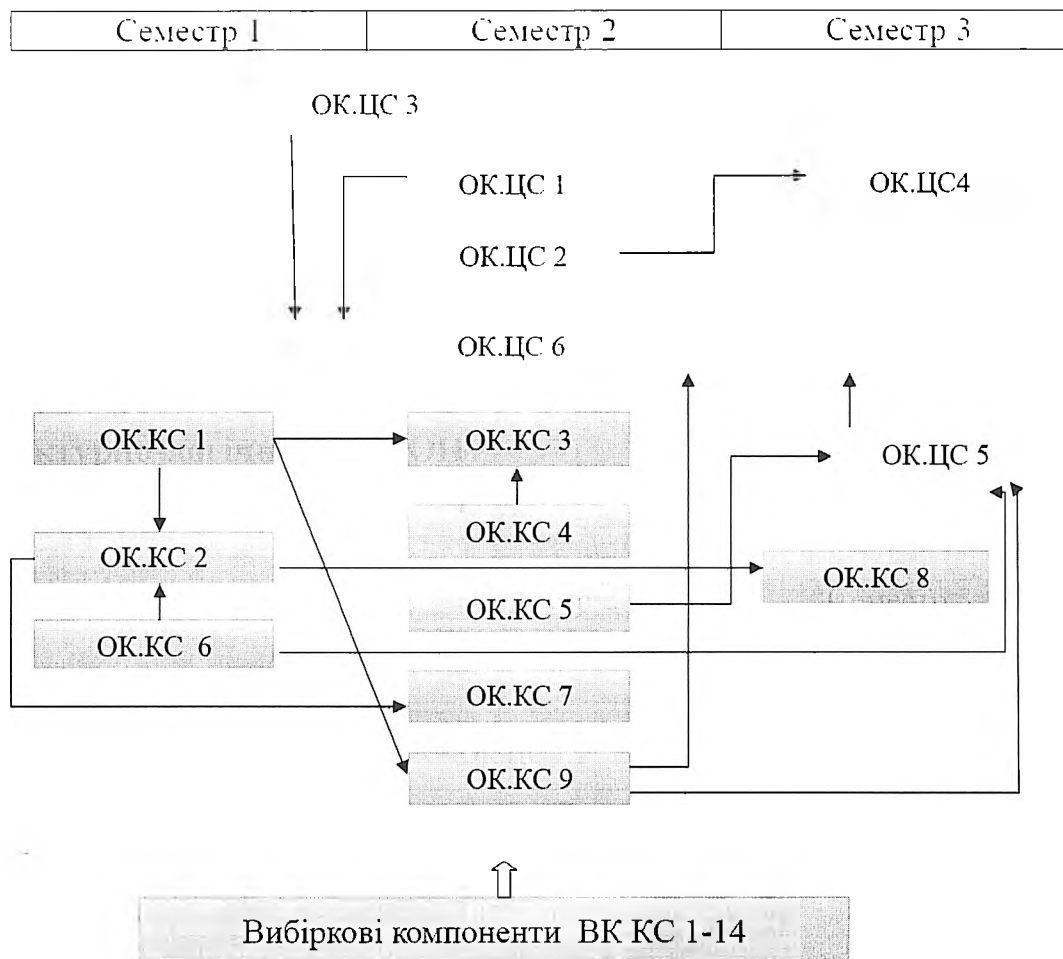
Код	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумк. контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
<i>Цикл спеціальності</i>			
ОК.ЦС 1	Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	3	Залік
ОК.ЦС 2	Педагогіка вищої освіти	3	Залік
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	3	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)	4	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 компонент:		66	
Вибіркові компоненти ОП*			
ВК.КС 1	Теорія і методика підготовки в кіберспорті (esports)	6	Екзамен
ВК.КС 2	Психологія особистості та психорегуляція	3	Екзамен

	стану у спортивній діяльності геймерів		
ВК.КС 3	Івент-менеджмент в кіберспорті	3	Екзамен
ВК.КС 4	Лідерство та командоутворення в кіберспорті (esports)	3	Залік
ВК.КС 5	Менеджмент та адміністрування в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 6	Інноваційні технології в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 7	ПІАР та журналістика в кіберспорті (esports)	3	Залік
ВК.КС 8	Технології розробки комп'ютерних ігор	3	Екзамен
ВК.КС 9	Технологія проектування персональних та командних тренувальних програм в кіберспорті	3	Екзамен
ВК.КС 10	Маркетинг ігор	3	Екзамен
ВК.КС 11	Психорегуляція у спортивній діяльності геймерів	3	Залік
ВК.КС 12	Стримінг та коментування в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 13	Медичне забезпечення та супроводження підготовки кіберспортсменів	3	Залік
ВК.КС 14	Біомеханіка просторової організації тіла спортсменів в кіберспорті: сучасні методи та засоби діагностики	3	Залік
Усього:		24	
Загальний обсяг вибіркового компонента:		24	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		90	

*Вибіркові компоненти ОП включають 14 дисциплін, здобувачі вищої освіти обирають дисципліни на 24 кредити ЄКТС.

Здобувачі вищої освіти мають право вибирати навчальні дисципліни з будь-якої освітньої програми, що реалізується в університеті, за погодженням з завідувачем випускової кафедри.

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



3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація випускників освітньо-професійної програми «Кіберспорт (esports)» спеціальності 017 Фізична культура і спорт проводиться у формі атестаційного екзамену та публічного захисту кваліфікаційної роботи й завершується видачою документу встановленого зразка про присудження ступеня магістра із присвоєнням кваліфікації: магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)».

Атестація здійснюється відкрито і публічно.

4. Система внутрішнього забезпечення якості вищої освіти

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

- 1) визначення принципів та процедур забезпечення якості вищої освіти;
- 2) здійснення моніторингу та періодичного перегляду освітніх програм;
- 3) щорічне оцінювання здобувачів вищої освіти, науково-педагогічних і педагогічних працівників закладу вищої освіти та регулярне оприлюднення результатів таких оцінювань на офіційному веб-сайті закладу вищої освіти, на інформаційних стендах та в будь-який інший спосіб;
- 4) забезпечення підвищення кваліфікації педагогічних, наукових і науково-педагогічних працівників;
- 5) забезпечення наявності необхідних ресурсів для організації освітнього процесу, у тому числі самостійної роботи студентів, 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 закладів вищої освіти 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.

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