

Зміни та доповнення

до освітньо-професійної програми «Кіберспорт (esports)» другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт, затвердженої Вченою радою Національного університету фізичного виховання і спорту України (протокол № 10 від 21.05.2019 р.), введеної в дію наказом в.о. ректора від 21.05.2019 р. № 132-заг. з 01.09.2019 р. (https://uni-sport.edu.ua/sites/default/files/vseDocumenti/opp_magistr_kibersport2019.pdf)

Чинна редакція	Нова редакція
<i>Фахові компетентності спеціалізації</i>	<i>Фахові компетентності спеціалізації</i>
11.Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports).	11. Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports).
12.Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports).	12. Здатність програмувати персональні та колективні заняття з кіберспорту (esports) різного контингенту.
13.Здатність програмувати персональні та колективні заняття з кіберспорту (esports) різного контингенту.	13. Здатність розуміти та враховувати у професійній діяльності психологічні аспекти комунікацій та мотивування клієнтів, спортсменів у сфері кіберспорту (esports).
14.Здатність розуміти та враховувати у професійній діяльності психологічні аспекти комунікацій та мотивування клієнтів у сфері кіберспорту (esports).	14. 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.
15.Здатність до застосування у професійній діяльності інноваційних засад менеджменту і маркетингу у сфері кіберспорту (esports), здійснення аналізу управлінсько-організаційних засад функціонування клубів з кіберспорту, адміністрування в кіберспорті.	15. 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).
16.Здатність використовувати сучасне прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікаційні технології, спортивне право для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності у сфері кіберспорту (esports).	16. Здатність здійснювати психофізіологічні, біомеханічні

<p>17.Здатність здійснювати психофізіологічні дослідження рухових та інтелектуальних можливостей клієнтів у сфері кіберспорту (esports) й використовувати їх результати для оптимізації відповідних занять.</p> <p>18.Здатність надавати рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті (esports).</p>	<p>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.</p> <p>17. Здатність надавати рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті (esports), здійснювати аналітику в кіберспорті.</p>
<p align="center">Програмні результати навчання</p> <p>12. Розробляти персональні та колективні тренувальні програми для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану.</p> <p>17. Приймати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту (esports) на основі аналізу психологічних та фізіологічних показників клієнтів.</p> <p>19.Дискутувати з проблематики сфери фізичної культури і спорту, аргументувати власну точку зору з використанням сучасних наукових досягнень</p>	<p align="center">Програмні результати навчання</p> <p>12. 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.</p> <p>17. Приймати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту (esports) на основі аналізу психофізіологічних, біомеханічних, медичних показників клієнтів.</p> <p>19.Дискутувати з проблематики сфери фізичної культури і спорту, кіберспорту, аргументувати власну точку зору з використанням сучасних наукових досягнень.</p>
<p align="center"><i>Вибірковий блок 1</i></p> <p>ВК.КС 1.Теорія і методика підготовки в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 6, форма підсумкового контролю - екзамен)</p> <p>ВК.КС 2 Психологія особистості та психорегуляція стану у спортивній діяльності геймерів (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю -</p>	<p align="center"><i>Вибіркові дисципліни*</i></p> <p>ВК.КС 1.Теорія і методика підготовки в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 6, форма підсумкового контролю - екзамен)</p> <p>ВК.КС 2 Психологія особистості та психорегуляція стану у спортивній діяльності геймерів (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю -</p>

екзамен)	екзамен)
ВК.КС 3 Івент-менеджмент в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - екзамен)	ВК.КС 3 Івент-менеджмент в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - екзамен)
ВК.КС 4 Лідерство та командоутворення в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)	ВК.КС 4 Лідерство та командоутворення в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)
ВК.КС 5 Менеджмент та адміністрування в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)	ВК.КС 5 Менеджмент та адміністрування в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)
ВК.КС 6 Інноваційні технології в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)	ВК.КС 6 Інноваційні технології в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)
ВК.КС 7 ШАР та журналістика в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)	ВК.КС 7 ШАР та журналістика в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)
Вибірковий блок 2	
ВК.КС 8 Теорія і методика підготовки в кіберспорті (esports) (кількість кредитів – 6, форма підсумкового контролю - екзамен)	ВК.КС 8 Технології розробки комп'ютерних ігор (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - екзамен)
ВК.КС 9 Технологія проектування персональних та командних тренувальних програм в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - екзамен)	ВК.КС 9 Технологія проектування персональних та командних тренувальних програм в кіберспорті (кількість кредитів – 6, форма підсумкового контролю - екзамен)
ВК.КС 10 Івент-менеджмент в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - екзамен)	ВК.КС 10 Маркетинг ігор (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - екзамен)
ВК.КС 11 Психорегуляція у спортивній діяльності геймерів (кількість кредитів – 3, форма	ВК.КС 11 Психорегуляція у спортивній діяльності геймерів (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)
	ВК.КС 12 Стримінг та коментування в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового

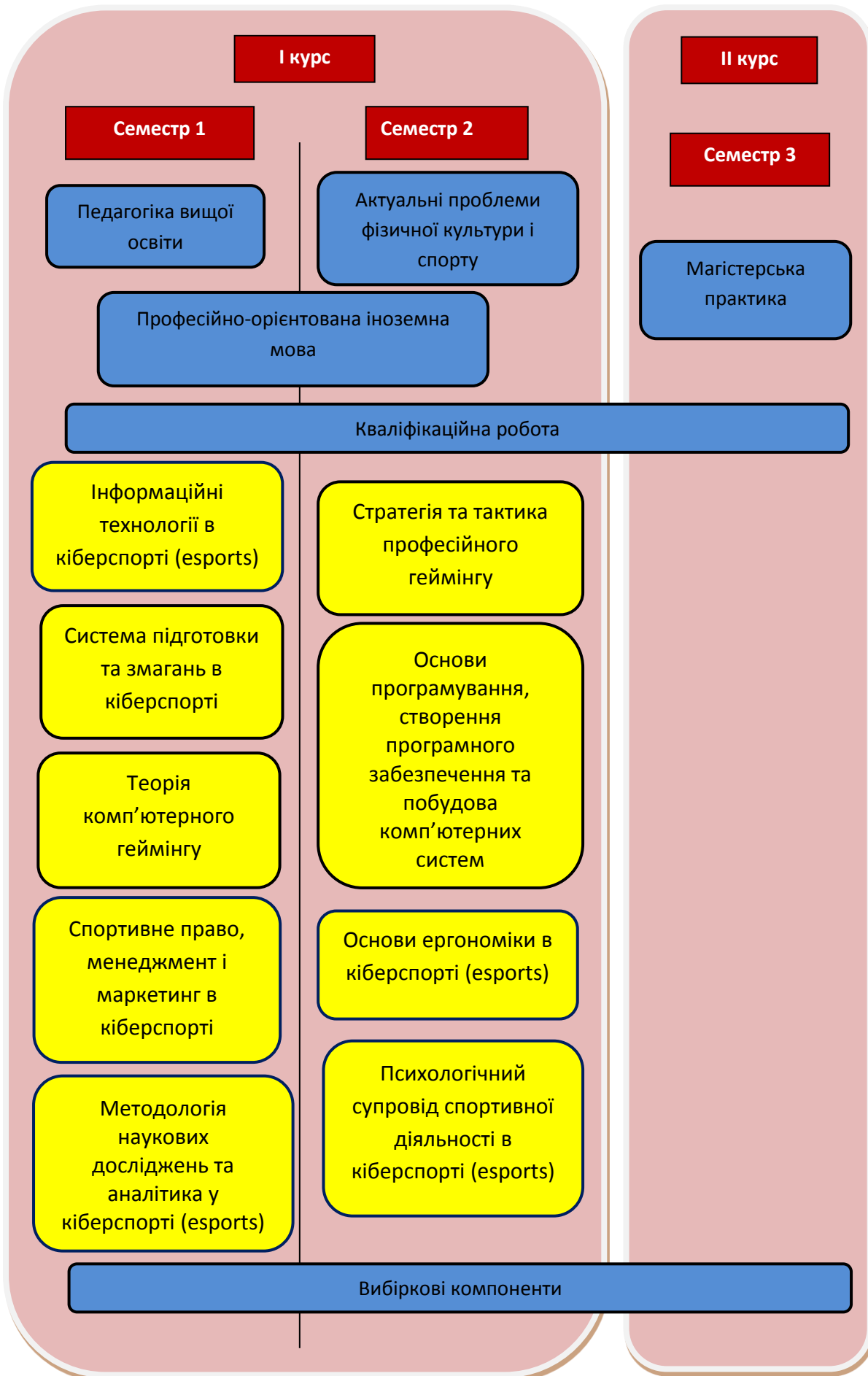
<p>підсумкового контролю - залік)</p> <p>ВК.КС 12 Менеджмент та адміністрування в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)</p> <p>ВК.КС 13 Інноваційні технології в кіберспорті (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)</p> <p>ВК.КС 14 Біомеханіка просторової організації тіла спортсменів в кіберспорті: сучасні методи та засоби діагностики (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)</p>	<p>контролю - залік)</p> <p>ВК.КС 13 Медичне забезпечення та супроводження підготовки кіберспортсменів (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)</p> <p>ВК.КС 14 Біомеханіка просторової організації тіла спортсменів в кіберспорті: сучасні методи та засоби діагностики (кількість кредитів – 3, форма підсумкового контролю - залік)</p>
<p>*Вибіркові компоненти ОП включають два блоки (кожен блок – 24 кредити); студент обирає один із цих блоків.</p>	<p>*Вибіркові компоненти ОП включають 14 дисциплін, здобувачі вищої освіти обирають 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.</p>
<p>Чинна структурно-логічна схема</p>	<p>Нова редакція структурно-логічної схеми</p>
<p>Чинна Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми</p>	<p>Нова редакція . Матриці відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми</p>
<p>Чинна Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми</p>	<p>Нова редакція . Матриці відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми</p>

Гарант ОП, завідувач кафедри інноваційних та інформаційних технологій у ФКС
28.01.2021 р.



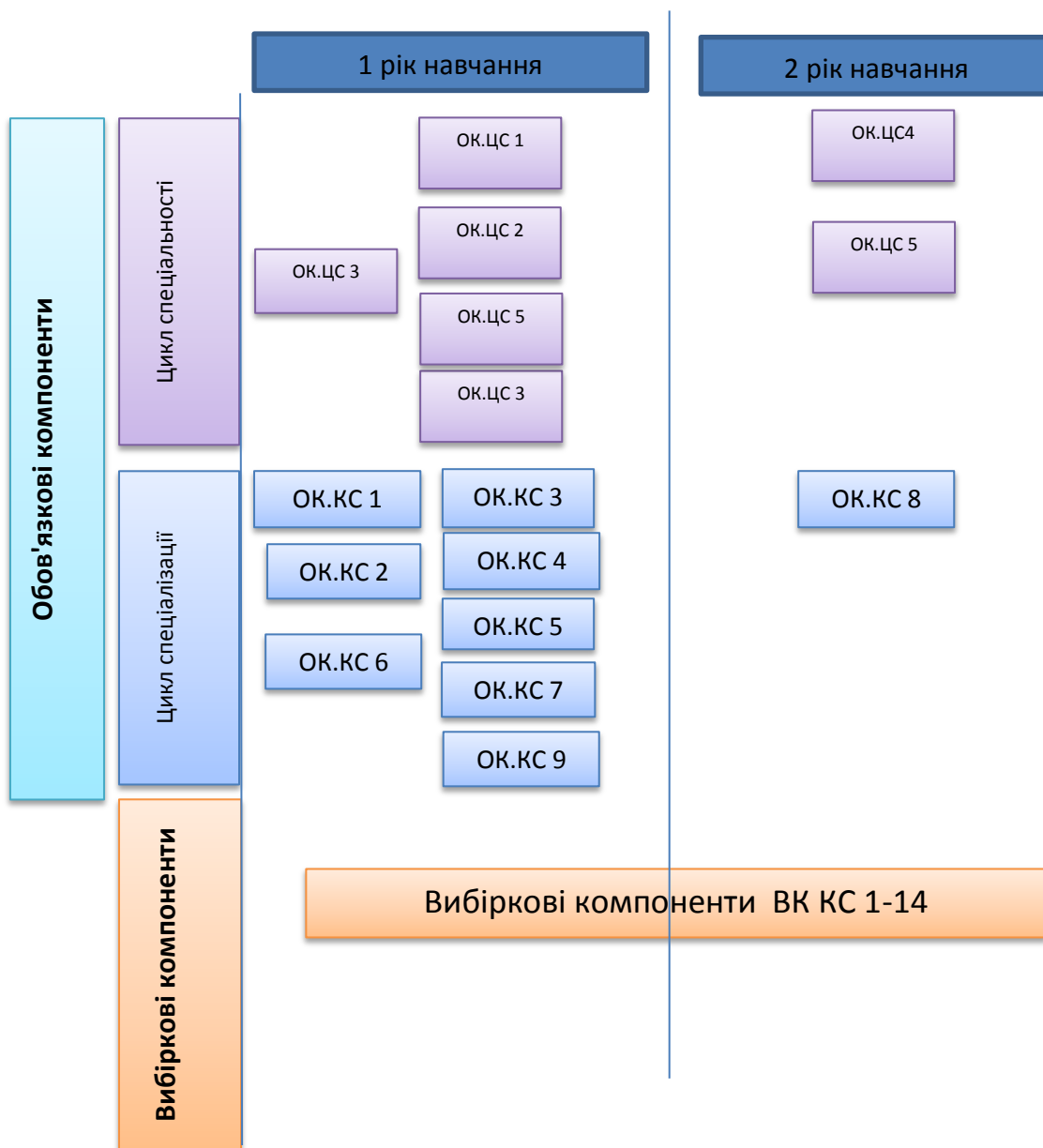
О.А. Шинкарук

Чинна Структурно-логічна схема ОП



Нова редакція

Структурно-логічна схема ОПП



Чинна Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

	ОК.ЦС 1	ОК.ЦС 2	ОК.ЦС 3	ОК.ЦС 4	ОК.ЦС 5	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	ВК.КС 1.	ВК.КС 2	ВК.КС 3	ВК.КС 4	ВК.КС 5	ВК.КС 6	ВК.КС 7	ВК.КС 8	ВК.КС 9	ВК.КС 10	ВК.КС 11	ВК.КС 12	ВК.КС 13	ВК.КС 14	
ЗК 1	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
ЗК 2				+											+							+							
ЗК 3	+				+		+			+	+		+	+				+	+			+				+	+		+
ЗК 4				+								+	+							+	+							+	+
ЗК 5	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+		+	+	+
ЗК 6	+			+			+			+			+									+							+
ЗК 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	
ЗК 8				+	+									+	+								+						
ЗК 9				+	+		+			+		+		+	+		+			+	+		+		+			+	
ЗК 10							+			+	+		+	+			+		+	+	+			+		+		+	+
ФК 1	+			+	+																								
ФК 2					+	+	+			+	+			+						+	+						+	+	
ФК 3		+																											
ФК 4			+																			+							+
ФК 5				+					+						+		+					+	+		+				+
ФК 6	+			+			+			+																			
ФК 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 8	+				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 9					+									+															
ФК 10				+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 11																													
ФК 12																	+			+					+			+	
ФК 13												+				+				+		+		+					+
ФК 14										+		+					+		+					+			+		
ФК 15						+			+					+	+				+	+	+	+	+	+	+			+	+
ФК 16												+		+		+		+			+	+	+	+		+			
ФК 17							+			+					+					+		+	+			+		+	

Нова редакція Матриці відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

	ОК.ЦС 1	ОК.ЦС 2	ОК.ЦС 3	ОК.ЦС 4	ОК.ЦС 5	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	ВК.КС 1.	ВК.КС 2	ВК.КС 3	ВК.КС 4	ВК.КС 5	ВК.КС 6	ВК.КС 7	ВК.КС 8	ВК.КС 9	ВК.КС 10	ВК.КС 11	ВК.КС 12	ВК.КС 13	ВК.КС 14
ЗК 1	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ЗК 2				+			+								+			+										
ЗК 3	+				+		+			+	+		+	+				+	+			+		+	+			
ЗК 4				+									+					+				+					+	
ЗК 5	+		+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+			+				+	+	
ЗК 6	+			+			+			+			+									+					+	+
ЗК 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+		+	+	+	+	+
ЗК 8				+	+									+	+								+	+	+		+	
ЗК 9				+	+		+			+		+		+	+		+				+			+	+		+	
ЗК 10					+		+			+				+			+		+		+	+		+				+
ФК 1	+			+	+																							
ФК 2		+			+	+								+					+	+		+	+	+				
ФК 3		+																										
ФК 4			+															+				+					+	
ФК 5				+											+	+	+					+					+	+
ФК 6	+			+			+																					
ФК 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 8	+				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+
ФК 9					+									+														
ФК 10				+	+		+			+		+	+	+	+		+				+		+					
ФК 11		+		+															+									
ФК 12				+			+										+				+			+				
ФК 13													+			+	+									+		
ФК 14										+			+				+		+					+				
ФК 15						+			+	+	+		+		+				+		+		+					+
ФК 16				+								+	+	+		+		+							+		+	+
ФК 17							+			+					+										+			+

