

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования**
**«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»**
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

МЕТОДИКА СПОРТИВНОЙ ТРЕНИРОВКИ

Организация киберспортивной деятельности

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Л1 Теоретических основ физического воспитания**

Учебный план 49.03.01 Физическая культура. Спортивная тренировка (о, 2025).plx
Направление подготовки 49.03.01 Физическая культура
Направленность (профиль) образовательной программы
Спортивная тренировка
Выпускающие кафедры:
Теоретических основ физического воспитания;
Методики преподавания спортивных дисциплин и национальных видов спорта;
Медико-биологических основ физической культуры и безопасности
жизнедеятельности;
Педагогика

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 39,85

контактная работа во время 0

промежуточной аттестации (ИКР)

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	Неделя 13 4/6		УП	РП
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	10	10	10	10
Практические	22	22	22	22
Контроль на промежуточную аттестацию (экзамен)	0,15	0,15	0,15	0,15
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,15	32,15	32,15	32,15
Сам. работа	39,85	39,85	39,85	39,85
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

к.п.н., доцент, Ситничук Сергей Сергеевич _____

Рабочая программа дисциплины Организация киберспортивной деятельности

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 49.03.01 Физическая культура (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 940)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 49.03.01 Физическая культура

Направленность (профиль) образовательной программы

Спортивная тренировка

Выпускающие кафедры:

Теоретических основ физического воспитания;

Методики преподавания спортивных дисциплин и национальных видов спорта;

Медико-биологических основ физической культуры и безопасности жизнедеятельности;

Педагогики

утвержденного учёным советом вуза от 24.06.2025 протокол № 10.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.05.2026 г. № 15

Зав. кафедрой Ситничук С.С.,

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол № 7 от 07 мая 2026г.

Председатель НМС УГН(С) Казакевич Н.Н.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Подготовка квалифицированных кадров для активно развивающейся индустрии компьютерного спорта. Интеграция стандартов классического спорта и спортивной тренировки в киберспортивную практику. Формирование управленческих компетенций для создания и администрирования киберспортивных клубов, команд и турнирных платформ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.ВДП.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Физическая культура и спорт
2.1.2	Патриотическое воспитание молодежи
2.1.3	История физической культуры и спорта
2.1.4	Технологии цифрового образования
2.1.5	Спортивные сооружения и экипировка
2.1.6	Современные технологии спортивной тренировки
2.1.7	Психология и педагогика спорта
2.1.8	Физическая культура и спорт (элективные дисциплины: Элективная дисциплина по общей физической подготовке / Элективная дисциплина по подвижным и спортивным играм / Элективная дисциплина по физической культуре для обучающихся с ОВЗ и инвалидов)
2.1.9	Теория и методика физического воспитания
2.1.10	Теория и методика спортивной тренировки
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Педагогическая практика
2.2.2	Технологии формирования функциональной грамотности (по профилю подготовки)
2.2.3	Оценка функциональной грамотности
2.2.4	Профессиональная деятельность тренера
2.2.5	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.6	Тренерская практика
2.2.7	Спортивная метрология

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен планировать и осуществлять учет и анализ результатов тренировочного процесса и соревновательной деятельности на различных этапах спортивной подготовки

ПК-1.1: Демонстрирует знания необходимые для осуществления планирования, учёта и анализа результатов тренировочной и соревновательной деятельности.

Знать:

Уровень 1	Нормативные документы и правила компьютерного спорта, регламентирующие планирование и учет спортивных результатов.
Уровень 2	Нормативные документы и правила компьютерного спорта, регламентирующие планирование и учет спортивных результатов. Специфику тренировочных циклов в киберспорте (микро-, мезо-, макроциклы), структуру предтурнирной подготовки и периодов восстановления.
Уровень 3	Нормативные документы и правила компьютерного спорта, регламентирующие планирование и учет спортивных результатов. Специфику тренировочных циклов в киберспорте (микро-, мезо-, макроциклы), структуру предтурнирной подготовки и периодов восстановления. Методы сбора игровой статистики (in-game метрики, KPI игроков по ролям) и способы анализа соревновательной деятельности соперников (скаутинг).

Уметь:

Уровень 1	Составлять планы индивидуальных и командных тренировок, распределяя время на теорию (разбор реплеев), практику (пракки) и физическую подготовку (ОФП).
Уровень 2	Составлять планы индивидуальных и командных тренировок, распределяя время на теорию (разбор реплеев), практику (пракки) и физическую подготовку (ОФП). Фиксировать и систематизировать результаты тренировочных матчей, используя специализированные сервисы аналитики и ведения баз данных.

Уровень 3	Составлять планы индивидуальных и командных тренировок, распределяя время на теорию (разбор реплеев), практику (пракки) и физическую подготовку (ОФП). Фиксировать и систематизировать результаты тренировочных матчей, используя специализированные сервисы аналитики и ведения баз
-----------	--

	данных. Оценивать динамику игровой формы киберспортсменов, выявлять сильные и слабые стороны команды на основе статистических показателей.
Владеть:	
Уровень 1	Технологиями планирования учебно-тренировочного процесса с интеграцией медико-биологических требований (режим сна, эргономика, профилактика выгорания).
Уровень 2	Технологиями планирования учебно-тренировочного процесса с интеграцией медико-биологических требований (режим сна, эргономика, профилактика выгорания). Навыками комплексного анализа эффективности соревновательной деятельности (матч-аналитика, разбор тактических ошибок, адаптация стратегий под патчи).
Уровень 3	Технологиями планирования учебно-тренировочного процесса с интеграцией медико-биологических требований (режим сна, эргономика, профилактика выгорания). Навыками комплексного анализа эффективности соревновательной деятельности (матч-аналитика, разбор тактических ошибок, адаптация стратегий под патчи). Методикой ведения учета спортивных достижений киберспортсменов для корректировки долгосрочных планов подготовки команды.
ПК-1.3: Осуществляет отбор занимающихся на различных этапах подготовки на основе анализа тренировочной и соревновательной деятельности	
Знать:	
Уровень 1	Основы, критерии и этапы спортивного отбора в компьютерном спорте; ключевые игровые показатели (KPI, винрейт, ранг, MMR, KDA) для различных киберспортивных дисциплин.
Уровень 2	Методики тестирования психофизиологических качеств (скорость реакции, когнитивная гибкость, объем внимания, стрессоустойчивость) и антропометрических/здоровьесберегающих показателей кандидата.
Уровень 3	Специфику формирования киберспортивных команд (ролевые модели в игре, психологическая совместимость типов личности, коммуникативные навыки) и принципы скаутинга на этапах высшего мастерства.
Уметь:	
Уровень 1	Проводить первичный скрининг кандидатов на основе их открытого игрового профиля, ранга в ладдере, истории матчей и базового анкетирования.
Уровень 2	Организовывать и проводить тестовые игры (трай-ауты), использовать специализированные тренажеры (например, Aim Lab, KovaaK's) и тесты для оценки индивидуального скилла и психомоторики игрока.
Уровень 3	Анализировать поведение кандидата в стрессовых игровых ситуациях, оценивать его коммуникацию в Discord/Teamspeak во время командных взаимодействий (колл-менеджмент) и гибкость при смене игровых мета-стратегий.
Владеть:	
Уровень 1	Навыками сбора и первичной обработки статистических данных игроков с аналитических платформ (Dotabuff, HLTV, OP.GG и др.) для формирования базы потенциальных кандидатов.
Уровень 2	Методами комплексной экспертизы тренировочной деятельности игрока (анализ реплеев/POV-демок) для выявления скрытого потенциала, обучаемости (coachability) и системных ошибок.
Уровень 3	Технологией принятия решений по зачислению, переводу на следующий этап подготовки или отчислению киберспортсменов на основе лонгитюдного (длительного) анализа их соревновательной эффективности и психологической интеграции в коллектив.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Киберспортивная деятельность						
1.1	Общая характеристика киберспорта /Лек/	4	2				
1.2	Киберспорт как один из интеллектуальных видов спорта /Лек/	4	2				
1.3	Участники и правила соревнований в киберспорте /Лек/	4	2				
1.4	Модель спортивной подготовки киберспортсмена /Лек/	4	2				

1.5	Индивидуальная тренировка под руководством специалиста /Пр/	4	10			
1.6	Самостоятельная индивидуальная тренировка /Ср/	4	39,85			
1.7	Диагностика физического и функционального состояния /Лек/	4	2			
1.8	Компьютерный спорт и проблемы со здоровьем /Пр/	4	2			
1.9	Пути развития компьютерного спорта в России /Пр/	4	2			
1.10	Медицинское обеспечение тренировочного процесса киберспортсменов /Пр/	4	8			
1.11	/КРЭ/	4	0,15			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Индустрия и нормативно-правовые основы киберспорта
Контрольные вопросы: Каков порядок признания игровой дисциплины официальным видом спорта в РФ? Чем структура управления Всероссийской федерации компьютерного спорта отличается от международных ассоциаций (IESF, GEF)? Какие юридические нюансы регулируют подписание контракта между киберспортивной организацией и несовершеннолетним игроком? Практическое задание (Тест/Кейс): Задание: Проанализируйте предложенный шаблон контракта киберспортсмена. Найдите 3 уязвимые точки для организации в разделах «Обязанности сторон» и «Порядок расторжения контракта». Выпишите их с обоснованием. Раздел 2. Планирование и учет результатов (ПК-1.1)
Контрольные вопросы: Какова оптимальная структура макроцикла подготовки киберспортивной команды к главному турниру сезона? Что такое «пракки» (scrims) и по каким критериям оценивается их эффективность, помимо фактора победы/поражения? Какова роль ОФП в тренировочном процессе киберспортсмена и как физическая нагрузка влияет на когнитивные функции игрока? Практическое задание: Задание: Разработайте недельный микроцикл (расписание по часам) для команды уровня Tier-2 в предсоревновательный период. Обязательно включите время на теорию, командные пракки, индивидуальный ладдер, ОФП, сессии с психологом и регламентированный отдых. Раздел 3. Спортивный отбор и скаутинг в киберспорте (ПК-1.3)
Контрольные вопросы: Какие in-game метрики (KPI) являются определяющими при первичном отборе игроков в дисциплинах жанра MOBA и FPS? Что включает в себя понятие «coachability» (обучаемость) кандидата и как экспертно оценить его на этапе отбора? Как выявить скрытый конфликтный потенциал игрока во время тестовых игр (трай-аутов)? Практическое задание: Задание: На основе предоставленной выгрузки статистики с аналитической платформы (например, Dotabuff или HLTV) трех кандидатов на одну позицию, составьте сравнительную таблицу. Напишите аргументированное заключение: кого из игроков стоит пригласить на тестовые игры, а кому отказать, опираясь на их игровую эффективность. II. Промежуточная аттестация (Зачет / Экзамен)
Теоретические вопросы к экзамену (зачету) История становления и современная структура мировой индустрии киберспорта. Классификация киберспортивных дисциплин и их специфика. Единая всероссийская спортивная классификация (ЕВСК) применительно к компьютерному спорту. Структура и содержание индивидуального плана подготовки киберспортсмена. Организация технического обеспечения киберспортивных соревнований (LAN и Online форматы). Особенности судейства и работы судейской коллегии на киберспортивных турнирах. Методология выстраивания системы скаутинга в киберспортивной академии. Психологическое выгорание и тильт в киберспорте: методы диагностики, профилактики и коррекции. Профилактика профессиональных заболеваний киберспортсменов (синдром запястного канала, проблемы со зрением, гиподинамия). Экономика киберспортивного клуба: источники доходов, спонсорские активации, призовые фонды. Комплексные практические кейсы для экзамена Кейс 1 (на ПК-1.1): «Команда по дисциплине Counter-Strike 2 показывает отличные результаты на тренировках, но проигрывает официальные матчи в утреннее время из-за "медленного включения" в игру и высокого уровня стартовой тревоги. Предложите комплекс мер по изменению графика подготовки, разминки и психологического сопровождения для решения этой проблемы». Кейс 2 (на ПК-1.3): «Вам поручено сформировать молодежную академию (состав игроков 14–16 лет) по дисциплине Dota 2. Опишите пошаговый алгоритм отбора: от поиска кандидатов в ладдере до финального подписания контрактов. Укажите, какие тесты (игровые, психологические, медицинские) они должны пройти». Кейс 3 (на организацию деятельности): «Разработайте регламент и смету проведения внутривизовского онлайн-турнира по мобильному киберспорту (например, Mobile Legends: Bang Bang) на 16 команд. Укажите необходимый персонал, платформу для проведения и сетку турнира».

5.2. Темы письменных работ

Темы рефератов (теоретико-аналитические работы) Специфика построения макроцикла подготовки киберспортивных команд к ключевым турнирам сезона. Влияние физической культуры и ОФП на когнитивные функции и скорость реакции компьютерных спортсменов. Методика проведения «пракков» (scrims) и разбора игровых реплеев (демок) как основа тренировочного процесса. Хронобиологические особенности киберспорта: адаптация графика тренировок к разным часовым поясам при участии в международных турнирах. Профилактика профессиональных заболеваний в киберспорте (синдром запястного канала, гиподинамия, нарушения зрения) средствами физической культуры.
Темы эссе (проблемно-дискуссионные работы) «Традиционный спорт vs Компьютерный спорт: какие методики тренировок можно интегрировать без изменений, а какие требуют полной переработки?» «Тильт и эмоциональное выгорание в киберспорте: является ли это следствием ошибок в планировании тренировочного процесса?» «Роль тренера и аналитика в киберспортивной команде: разделение обязанностей при учете результатов соревновательной деятельности».

Критерии и этапы спортивного отбора в детско-юношеские киберспортивные академии. Использование систем внутриигровой аналитики (Data Mining) для поиска и первичной оценки перспективных игроков. Психологическая совместимость и ролевые модели при формировании киберспортивного коллектива в командных дисциплинах. Методология проведения трай-аутов (тестовых игр): критерии оценки индивидуального скилла и коммуникации кандидата. Скаутинг в киберспорте: зарубежный и отечественный опыт выстраивания вертикали «Академия — Основной состав». Темы эссе (проблемно-дискуссионные работы) «Высокий ранг (MMR/Elo) против высокого уровня обучаемости (Coachability): на что должен опираться скаут при отборе игрока?» «Проблема ранней специализации в киберспорте: стоит ли отбирать детей в конкретную игровую дисциплину до 12–14 лет?» «Психологическая устойчивость как главный критерий отбора на этапе высшего спортивного мастерства в компьютерном спорте».

Нормативно-правовое регулирование компьютерного спорта в Российской Федерации (ФГОС, ЕВСК, правила видов спорта). Особенности организации и судейства соревнований в LAN и Online форматах. Экономическая модель киберспортивного клуба: структура доходов (спонсорство, мерч, призовые) и расходов. Стриминг и медиа-активность киберспортсменов как неотъемлемая часть профессиональной деятельности. Темы эссе (проблемно-дискуссионные работы) «Влияние частых обновлений игры (патчей/мета-изменений) на стабильность результатов команд и планирование тренировок». «Мобильный киберспорт: временный тренд или будущее индустрии компьютерного спорта?»

5.3. Фонд оценочных средств

1. Практические задания (макс. 10–15 баллов) 13–15 баллов (Отлично): Задание выполнено полностью. Продемонстрирован глубокий анализ статистики/контракта. Сетка микроцикла логична и учитывает здоровьесберегающие технологии. 10–12 баллов (Хорошо): Задание выполнено, но допущены мелкие неточности (например, не сбалансировано время отдыха в микроцикле или не полностью аргументирован выбор игрока при скаутинге). 7–9 баллов (Удовлетворительно): Задание выполнено поверхностно. Анализ поверхностный, расписание составлено с нарушениями норм гигиены труда. 0–6 баллов (Неудовлетворительно): Задание не выполнено или скопировано из интернета.

2. Письменная работа / Реферат / Эссе (макс. 10 баллов) 9–10 баллов: Тема раскрыта полностью. Используются актуальные киберспортивные кейсы и статистика. Оригинальность текста выше 75%. 7–8 баллов: Тема раскрыта, но не хватает личной аналитики или примеров из реальных дисциплин (Dota 2, CS2 и др.). 5–6 баллов: Работа носит сугубо реферативный характер без выводов. Оформление с ошибками. 0–4 баллов: Работа не сдана или уровень плагиата превышает норму.

3. Экзамен / Зачет (макс. 40 баллов) 35–40 баллов: Полный, уверенный ответ на теоретический вопрос. Безупречное решение практического кейса с демонстрацией компетенций ПК-1.1 и ПК-1.3. 28–34 баллов: Хороший ответ, но допущены незначительные ошибки в формулировках нормативной базы или в расчетах кейса. 20–27 баллов: Слабый ответ на теорию. Кейс решен с грубыми методическими ошибками. 0–19 баллов: Даны неверные ответы. Компетенции не сформированы.

Итоговая шкала перевода баллов в оценки 90 – 100 баллов — «Отлично» / «Зачтено (отлично)» 74 – 89 баллов — «Хорошо» / «Зачтено (хорошо)» 60 – 73 баллов — «Удовлетворительно» / «Зачтено» Менее 60 баллов — «Неудовлетворительно» / «Незачтено» (необходима пересдача)

5.4. Перечень видов оценочных средств

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

Для освоения дисциплины необходим компьютер с графической операционной системой, офисным пакетом приложений, интернет-браузером, программой для чтения PDF-файлов, программой для просмотра изображений и видеофайлов и программой для работы с архивами.

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Elibrary.ru: электронная библиотечная система: база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
3. Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: e.lanbook.com. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
4. Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
5. ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Лекционные занятия Ведение конспектов: фиксируйте нормативно-правовые акты (правила Минспорта, ЕВСК), классификации дисциплин и формулы расчета игровых KPI. Работа на опережение: просматривайте презентации и нормативные документы до лекции. Это позволит задать преподавателю сложные вопросы по структуре киберспортивного

бизнеса и контрактов. Практические занятия и семинары Подготовка к кейсам: практические занятия проходят в формате разбора реальных ситуаций (анализ реплеев, составление расписаний команд, проведение трай-аутов). Использование ПО: для работы вам потребуются базовые навыки работы со статистическими порталами (Dotabuff, HLTV, OP.GG) и симуляторами когнитивных способностей (Aim Lab/KovaaK's). Ознакомьтесь с их интерфейсом заранее.

2. Рекомендации по выполнению самостоятельной работы Написание реферата / эссе Выбор темы: выбирайте дисциплину, в которой вы ориентируетесь (например, тактические шутеры или МОБА). Это упростит подбор аналитических данных. Структура реферата: Введение (актуальность темы в современной индустрии). Основная часть (минимум 2–3 раздела с графиками, схемами тренировок или таблицами отбора). Заключение (конкретные выводы тренера/менеджера). Список литературы (не менее 10 источников, включая нормативные документы Минспорта РФ и научные статьи из РИНЦ/CyberLeninka). Требования к оригинальности: все работы проходят проверку в системе «Антиплагиат». Минимальный порог оригинальности текста — 75%. Разработка недельного микроцикла (ПК-1.1) При составлении расписания для команды жестко разграничивайте командные пракки (scrims) и индивидуальную игру (SoloQ/ладдер). Важно: обязательно закладывайте в план 45-минутные блоки ОФП (для компенсации гиподинамии) и фиксированные перерывы на зрительную гимнастику после каждых 2 часов за монитором. Моделирование процесса скаутинга (ПК-1.3) При анализе кандидатов не ограничивайтесь базовым винрейтом (Win Rate). Включайте в анализ скрытые метрики эффективности: урон по строениям/миньонам (для МОБА) или процент попаданий в голову / успешность разменов (для FPS). Учитывайте «фактор медиа» и токсичности: проверяйте открытые профили кандидатов на предмет дисциплинарных нарушений и банов.

3. Подготовка к промежуточной аттестации (Экзамену/Зачету) Регулярность: киберспортивная индустрия меняется стремительно. Накапливайте баллы в течение семестра (выполняйте практические кейсы вовремя). Сдать весь курс «в последнюю ночь» невозможно из-за объемных аналитических заданий. Алгоритм ответа на практический кейс: Опишите проблему (например, падение результатов команды из-за тильта). Предложите решение на основе теории спорта (перенос тренировок, изменение мезоцикла). Обоснуйте решение с помощью игровых и медицинских метрик.