



Силабус навчальної дисципліни
«Стратегія і тактика Кіберспорту»
 Галузь знань: 12 «Інформаційні технології»
 Спеціальність: 123 «Компютерна інженерія»
 Освітньо-професійна програма:
 «Компютерна інженерія»

Освітньо-професійний ступінь	Фаховий молодший бакалавр
Статус дисципліни	Вибіркова навчальна дисципліна
Форма навчання	Очна (денна)
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/ загальна кількість годин	3 кредити / 90 годин
Мова викладання	Українська
Анотація дисципліни	Дисципліна "Стратегія і тактика Кіберспорту" розрахована на студентів, які бажають отримати знання та навички у сфері кіберспорту, зокрема з питань стратегічного та тактичного управління командами, аналізу ігрових процесів, застосування сучасних технологій у змагальних іграх. Курс поєднує теоретичні аспекти стратегій у кіберспорті та практичне застосування алгоритмів прийняття рішень у командних та індивідуальних дисциплінах.
Що буде вивчатися (предмет навчання)	Основними завданнями вивчення дисципліни є стратегії та тактики, що використовуються у кіберспорті, аналіз ігрових механік, розробка алгоритмів для оптимізації ігрового процесу, використання штучного інтелекту для покращення стратегій, а також управління кіберспортивними командами та проектами.
Чому це цікаво/потрібно вивчати (мета)	Формування у студентів знань та навичок стратегічного мислення, аналізу, планування та реалізації стратегій у кіберспортивних дисциплінах, а також ознайомлення з технічними та програмними засобами підтримки кіберспортивних команд.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Після завершення курсу студенти зможуть: Аналізувати та розробляти стратегії для різних кіберспортивних дисциплін. Використовувати сучасні інструменти для аналізу ігор та покращення тактик. Управляти командами в кіберспорті, враховуючи психологічні та організаційні аспекти. Інтегрувати технології штучного інтелекту та машинного навчання для аналізу ігрових сценаріїв.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	ЗК2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової

	активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя. ЗК3. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК5. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. ЗК7. Здатність працювати в команді. ЗК8. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. ЗК9. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. ЗК10. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК11. Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.
Навчальна логістика	МОДУЛЬ І ОСНОВИ КІБЕРСПОРТУ Тема 1. Вступ в кіберспорт. • Історія та розвиток кіберспорту • Основні етапи розвитку кіберспорту як галузі. • Сучасний стан кіберспорту в світі та в Україні. Тема 2. Основні кіберспортивні дисципліни • Огляд популярних кіберспортивних дисциплін. • Особливості кожної дисципліни: правила, мета гри, ключові елементи. Тема 3. Основи стратегічного планування та мислення в кіберспорті • Основні поняття стратегії та тактики. • Приклади успішних стратегій у різних дисциплінах. • Аналіз ігрових ситуацій та прийняття рішень. Тема 4. Аналіз ігрових механік • Основні ігрові механіки та їх вплив на стратегію. • Аналіз балансу в іграх. • Використання статистики для покращення гри. Тема 5. Використання алгоритмів для оптимізації ігрового процесу • Алгоритми для аналізу ігрових даних. • Оптимізація стратегій за допомогою алгоритмів. • Приклади використання алгоритмів у кіберспорті. • Тема 7. Віртуальна та доповнена реальність у кіберспорті. Тема 8. Кібербезпека та захист даних у кіберспорті. МОДУЛЬ ІІ. КІБЕРСПОРТИВНА АНАЛІТИКА. УПРАВЛІННЯ КІБЕРСПОРТИВНИМИ ПРОЄКТАМИ Тема 6. . Інструменти для аналізу ігрових даних. • Огляд інструментів для збору та аналізу даних (наприклад, Tableau, Python, R). • Практичне застосування інструментів для аналізу ігрових стратегій. • Візуалізація даних для покращення стратегій. Тема 9. Управління кіберспортивними командами • Організація та управління командою. • Роль тренера та менеджера в кіберспорті. • Планування тренувань та стратегій.

	Тема 10. Організація кіберспортивних турнірів • Основні етапи організації турнірів. • Логістика та технічне забезпечення турнірів. • Роль спонсорів та партнерів у кіберспорті. Тема 11. Маркетинг та фінансування в кіберспорті • Маркетингові стратегії для кіберспортивних проєктів. • Джерела фінансування кіберспортивних команд та турнірів. • Роль соціальних медіа у просуванні кіберспорту. Тема 12. Майбутнє кіберспорту: нові технології та тренди.		
Пререквізити	Дисципліна «Стратегія і тактика Кіберспорту» може вивчатися після дисциплін, «Математична статистика (Математика)», «Алг.-ція та прогр.-ня (Алг. та програмування)», «Комп'ютерне проєктування (Технології)», «Інтегровані пакети прикладних програм (Інформатика)», «Економічна теорія (Гром. освіта / Економічний модуль)».		
Постреквізити	Базові знання, набуті під час вивчення дисципліни, будуть корисними та дозволять студентам працювати в галузі кіберспорту, розробляти програмне забезпечення для аналізу ігор та управління командами.		
Рекомендована література	Основна (базова) 1. Smith, J. The Art of Strategy in Esports. – 2020. 2. Johnson, L. Esports Management: Building and Leading Teams. – 2019. 3. Lee, H. Artificial Intelligence in Esports. – 2021. 4. Collins, N. "Esports Analytics: Using Data to Improve Competitive Gaming Performance" (2020) Допоміжна 5. Bartle, R. "Designing Virtual Worlds" (2003) 6. Rouse, R. "Game Design: Theory & Practice" (2010) 7. Juho Hamari & Max Sjöblom, "What is eSports and why do people watch it?" (2017) 8. Brown, T. Psychology of Esports. – 2018. 9. Green, R. Game Analysis Tools and Techniques. – 2020.		
Інформаційні ресурси	Додаткові ресурси: офіційні правила кіберспортивних ліг, аналітичні статті на Liquipedia та ESL Gaming. https://www.esports.com https://www.kaggle.com/datasets/esports-analytics https://www.twitch.tv		
Формат та обсяг курсу	Вид занять	Кількість годин	
	Лекції	18	
	Практичні	36	
	Самостійна робота	36	
Розподіл балів, форма контролю	Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Модуль 1	25	
	Модуль 2	25	
	ЗАЛІК	50	
Циклова комісія	Циклова комісія прикладної математики та інформаційних технологій		
Відділення	Природниче відділення		
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою

Шкала оцінювання, національна та ЄКТС	90-100	A	Зараховано
	80-89	B	
	70-79	C	
	60-69	D	
	50-59	E	
	35-49	FX	Не зараховано (з можливістю повторного складання)
	0-34	F	Не зараховано (з обов'язковим повторним вивченням дисципліни)
Викладач(і)	ВАСИЛЬ ВАСИЛЬОВИЧ КОРОПЕЦЬКИЙ Посада: викладач Категорія: викладач вищої кваліфікаційної категорії Педагогічне звання: – Науковий ступінь: – Вчене звання: – Профайл викладача (-ів): https://cs-college.chnu.edu.ua/tsyklova-komisiia/sklad-tsyklovoi-komisii/koropetskyi-vasyl-vasylovych/ E-mail: v.koropetskiy@chnu.edu.ua		
	ОЛЕКСАНДР ЮРІЙОВИЧ ТАЩУК Посада: викладач Категорія: вища кваліфікаційна категорія Педагогічне звання: – Науковий ступінь: – кандидат фізико математичних наук Вчене звання: – Профайл викладача (-ів): https://ce-college.chnu.edu.ua/tsyklova-komisiia/sklad-tsyklovoi-komisii/tashchuk-oleksandr-yuriiovych/ E-mail: o.tashchuk@chnu.edu.ua		
	ЮРІЙ ВІТАЛІЙОВИЧ ЛУЦЮК Посада: викладач Категорія: перша кваліфікаційна категорія Педагогічне звання: – Науковий ступінь: – Вчене звання: – Профайл викладача (-ів): https://amit-college.chnu.edu.ua/tsyklova-komisiia/sklad-tsyklovoi-komisii/lutsiuk-yurii-vitaliiovych/ E-mail: y.luysiuk@chnu.edu.ua		
Покликання на дисципліну (сторінка курсу в Moodle)	https://moodle.chnu.edu.ua		