

Освітній компонент	ВОК Основи кіберспорту
Рівень ВО	перший бакалаврський
Назва спеціальності/освітньо-професійної (освітньо-наукової) програми	Комп'ютерні науки та інформаційні технології
Форма навчання	денна
Курс, семестр, протяжність	3 курс, 5 семестр, тривалість – один семестр
Семестровий контроль	Залік
Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	150 год: лекції 10 год, лабораторні 20 год
Мова викладання	українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	комп'ютерних наук та кібербезпеки
Автор курсу	Пастернак Ярослав Михайлович
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Бажання до розвитку та роботи в команді
Що буде вивчатися	Вступ до світу кіберспорту. Коротка історія кіберспорту та його менеджменту. Стейкхолдери індустрії кіберспорту. Неписані правила управління в кіберспорті. Мережа бізнес моделей. Майбутнє кіберспорту. Створення та керування командою е-спорту. Стратегії до перемоги в кіберзмаганні.
Чому це цікаво/треба вивчати	Дисципліна стосується вивчення основ кіберспорту, його бізнес-моделей, з'ясування основних ролей усіх учасників процесу із фокусом на команду гравців, її менеджмент та лідерство. Особливу увагу приділено практичним заняттям зі створення команд для змагань у турнірах відомих відеоігор, розробки стратегій перемоги, поділу ролей гравців та ін.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Результатом вивчення дисципліни є розвиток комунікативних компетентностей, лідерських якостей, умінь роботи в командах тощо.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Дисципліна розвиває м'які навички, поглиблює розуміння процесів, що роблять е-спорт успішним та привабливим для бізнесу. Дисципліна дає можливість

	отримати базові знання та навички із просування продуктів на ринку е-спорту, розуміння основних типів бізнесів у цій галузі.
Інформаційне забезпечення	Taylor T.L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. The MIT Press, 2015. Collis W. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. Rosetta Books, 2020.