

Анотація вибіркової навчальної дисципліни

Практикум зі спортивних симуляторів

назва вибіркової навчальної дисципліни

Назва кафедри, яка викладає навчальну дисципліну	Кіберспорту та інформаційних технологій
Шифр вибіркової навчальної дисципліни	ВД39
Загальна кількість кредитів ЄКТС	3
Форма підсумкового контролю	залік
Короткий опис змісту дисципліни (мета, тематика та зміст)	Дисципліна спрямована на формування загальних і фахових компетентностей, передбачених освітньо-професійною програмою підготовки здобувачів спеціальності А7 «Фізична культура і спорт», зокрема щодо опанування сучасних спортивних симуляторів як окремого жанру електронного спорту. Під час вивчення дисципліни студенти отримують практичні навички управління ігровими механіками в симуляторах командного й індивідуального типу (FIFA/FC24, NBA2K, eFootball, F1, Tennis World Tour), вивчають принципи побудови стратегії, командної взаємодії, оцінки ефективності змагальної діяльності, а також опановують базові підходи до VR/AR-моделювання та аналізу ігрових сценаріїв. Обсяг дисципліни – 3 кредити ECTS. Основні теми: вступ до спортивних симуляторів у кіберспорті, механіка гри в командних та індивідуальних симуляторах, VR/AR-симуляційні практики, аналітика ігрової діяльності кіберспортсмена, підготовка до змагань. Підсумкова оцінка формується за результатами поточного контролю та заліку.
Очікувані результати навчання	застосування теоретичних та практичних положень спортивних симуляторів як жанру електронного спорту, зокрема під час індивідуальної або командної підготовки спортсмена, організації тренувального

	процесу, розробки ігрових сценаріїв, участі у змагальній діяльності, використання VR/AR-моделювання, а також критичного оцінювання результатів виступів (самостійно або у складі групи): <i>знанням:</i> розуміти сутність, класифікацію та специфіку спортивних симуляторів як жанру кіберспорту; визначати функціональні особливості основних дисциплін: EA Sports FC (FIFA), NBA2K, eFootball, F1, Tennis World Tour, iRacing; відтворювати принципи побудови тренувальних та змагальних сценаріїв у командних та індивідуальних симуляторах; характеризувати основи VR/AR-середовища у спортивних симуляторах; розуміти етичні, технічні й безпекові аспекти використання симуляторів у навчально-тренувальній та змагальній діяльності. <i>умінням:</i> використовувати механіки гри та внутрішньоігрові інструменти спортивних симуляторів у процесі підготовки; моделювати техніко-тактичні дії у симуляційних середовищах; застосовувати VR/AR-пристрої та програмне забезпечення для покращення ігрової ефективності; здійснювати аналіз ігрової діяльності за допомогою ігрових повторів, статистичних даних, стороннього ПЗ (Coach's Eye, HUD FIFA Tools тощо); аргументувати вибір тренувальних рішень, з урахуванням ролі гравця, ігрової ситуації та особливостей симулятора; планувати індивідуальні або командні тренувальні мікроцикли на основі аналізу попередніх ігор; використовувати сучасні методи самоосвіти, рефлексії та адаптації до нових технологій у кіберспорті; демонструвати навички критичного мислення, аргументації власних рішень та аналізу ігрового досвіду; планувати й проводити тренувальні заняття з урахуванням вікових, статевих та індивідуальних особливостей спортсменів. дотримуватися академічної доброчесності, авторського права при використанні
--	---

	цифрових матеріалів і вимог безпечної експлуатації обладнання (включно з VR/AR-гарнітурами, геймпадами, симуляторами керування).
ПІБ науково-педагогічного працівника/ів, який/і викладає/ють навчальну дисципліну, електронна пошта	Лут І.А. ilut@uni-sport.edu.ua , Пінчук В.М. vpinchuk@uni-sport.edu.ua , Кузьменко Д.С. dkyzmenko@uni-sport.edu.ua Петрик О.С. opetryk@uni-sport.edu.ua Бафадаров О.Ю. obafadarov@uni-sport.edu.ua