

**Результати опитування здобувачів вищої освіти  
другого (магістерського) рівня щодо якості  
освітньо-професійної програми «Кіберспорт (esports)»**

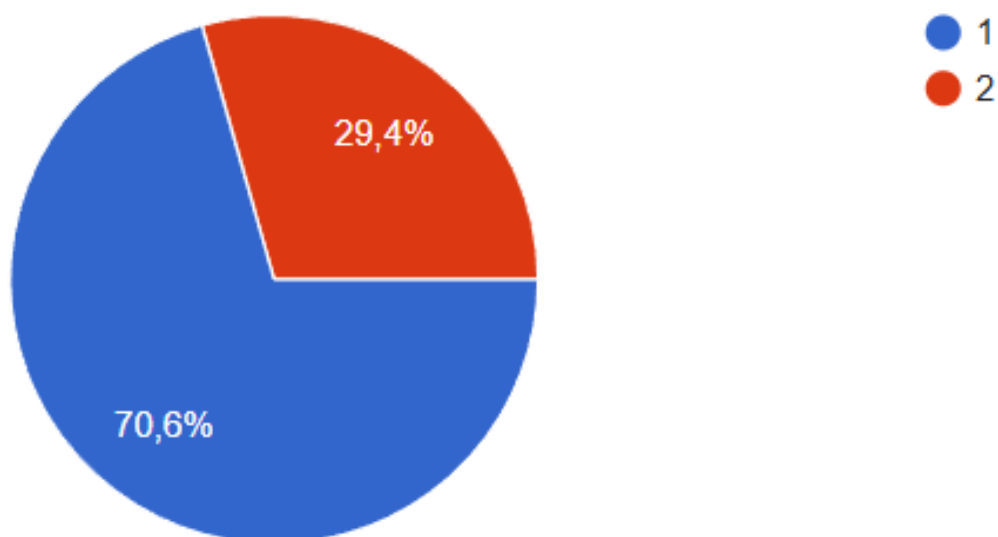
**Спеціальність 017  
ОПП «Кіберспорт (esports)»  
Кількість відповідей – 17**

Відповідно до Положення про розроблення, затвердження, моніторинг та удосконалення освітніх програм у Національному університеті фізичного виховання і спорту України, Положення про опитування стейкхолдерів у Національному університеті фізичного виховання і спорту України, з метою оновлення освітніх програм і забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти відділом забезпечення якості вищої освіти з 18 до 25 листопада 2024 року було проведено анонімне онлайн-опитування здобувачів вищої освіти другого (магістерського) рівня про якість освітньо-професійної програми «Кіберспорт (esports)».

В опитуванні взяли участь 17 здобувачів вищої освіти другого (магістерського) рівня, які навчаються за ОПП «Кіберспорт (esports)». Запропонована анкета містила 17 запитань, два з яких – відкриті, щодо реалізації критеріїв якості обраної освітньої програми.

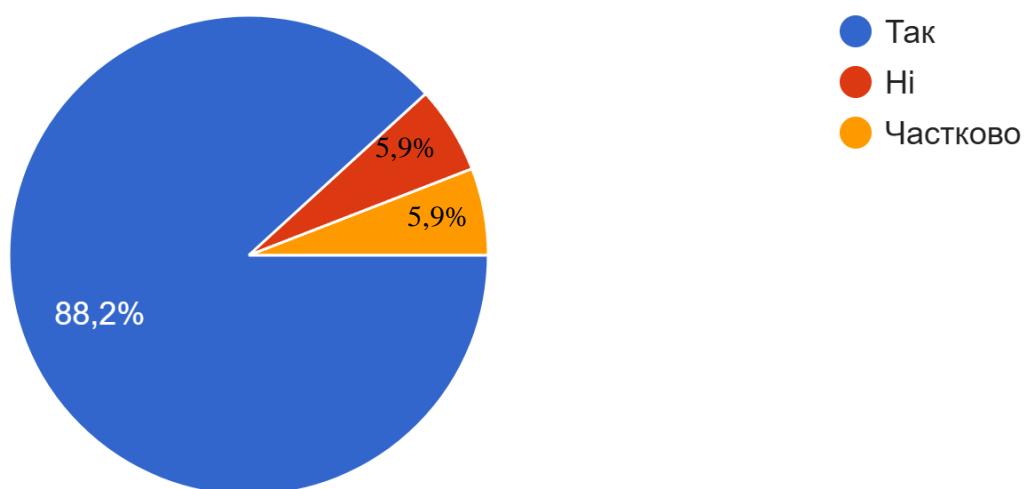
Результати онлайн-опитування у графіках подано у відсотках.

**1. Вкажіть курс, на якому Ви навчаєтеся на момент заповнення анкети.**



Рівень активності участі в дослідженні: найвищий серед здобувачів вищої освіти 1 курсу другого (магістерського) рівня (71%); помірний – 2 курсу другого (магістерського) рівня (29%).

## 2. Чи задоволені Ви переліком навчальних дисциплін, що містяться в обраній Вами освітній програмі?



Результати дослідження свідчать, що здобувачі вищої освіти ознайомилися з освітньою програмою і переважно задоволені (88%) або частково задоволені (6%) переліком навчальних дисциплін в обраній освітній програмі; не задоволені - 6%.

## 3. Для яких навчальних дисциплін обраної Вами освітньої програми, на Вашу думку, треба збільшити кількість кредитів ЄКТС?

Залишити без змін	41%
Стратегія та тактика професійного геймінгу	35%
Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)	29%
Теорія комп'ютерного геймінгу	12%
Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)	12%
Методологія наукових досліджень та аналітика у кіберспорті(esports)	12%
Науково-педагогічна практика	6%
Інформаційні технології в кіберспорті(esports)	6%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	6%
Основи ергономіки в кіберспорті(esports)	6%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	6%

Як показало анкетування, загалом респонденти припускають можливість перерозподілу обсягу навчального навантаження. Проте варіант «Залишити без змін» обрали 41% опитуваних у відповідь на запитання про можливе збільшення кількості кредитів ЄКТС, а 71% – у відповідь на запитання

про можливе зменшення кількості кредитів ЄКТС для навчальних дисциплін обраної освітньої програми.

**4. Для яких навчальних дисциплін обраної Вами освітньої програми, на Вашу думку, треба зменшити кількість кредитів ЄКТС?**

Залишити без змін	71%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	18%
Інформаційні технології в кіберспорті(esports)	12%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	12%
Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	6%
Педагогіка вищої освіти	6%
Науково-педагогічна практика	6%
Науково-дослідна практика	6%
Теорія комп'ютерного геймінгу	6%

**5. Які навчальні дисципліни, на Вашу думку, треба додати до обраної Вами освітньої програми?**

На думку 53% опитуваних, перелік навчальних дисциплін обраної освітньої програми не потребує розширення, проте здобувачі вищої освіти загалом припускають таку можливість, тому надали кілька пропозицій:

- «Пов'язані з практичним застосуванням знань у сфері кіберспорту»;
- «Етика і відповідальність у кіберспорті»;
- «Історія кібер-індустрії»;
- «Аналітика- коментування»;
- «Щось по конкретним кіберспортивним дисциплінам. Наприклад стратегія та тактика гри в CS:2.»;
- «Аналітика даних в кибберспорті, кібербезпека в кибберспорті»;
- «Практичні навички»;
- «Більше івент менеджменту».

**6. Які навчальні дисципліни, на Вашу думку, треба вилучити з обраної Вами освітньої програми?**

Залишити без змін	71%
Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	18%
Педагогіка вищої освіти	12%
Науково-педагогічна практика	12%
Професійно-орієнтована іноземна мова	6%
Науково-дослідна практика	6%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	6%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	6%

Як показало дослідження, переважна більшість здобувачів вищої освіти задоволена переліком навчальних дисциплін обраної освітньої програми, тому

71% респондентів обрали варіант «Залишити без змін»; на думку 18% опитуваних, можна вилучити з освітньої програми навчальну дисципліну «Актуальні проблеми фізичної культури і спорту».

### **7. Які навчальні дисципліни обраної Вами освітньої програми, на Вашу думку, викладалися найкраще?**

Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)	71%
Професійно-орієнтована іноземна мова	59%
Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)	47%
Інформаційні технології в кіберспорті(esports)	41%
Теорія комп'ютерного геймінгу	18%
Стратегія та тактика професійного геймінгу	18%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	18%
Науково-педагогічна практика	12%
Науково-дослідна практика	12%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	12%
Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	6%
Методологія наукових досліджень та аналітика у кіберспорті(esports)	6%

Рівень якості викладання майже всіх навчальних дисциплін отримав позитивні відгуки здобувачів вищої освіти. Найкраще, на думку опитуваних, викладались навчальні дисципліни «Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)», «Професійно-орієнтована іноземна мова», «Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)» та «Інформаційні технології в кіберспорті(esports)».

### **8. Які навчальні дисципліни обраної Вами освітньої програми, на Вашу думку, викладалися найгірше?**

Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	24%
Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)	24%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	18%
Педагогіка вищої освіти	12%
Основи ергономіки в кіберспорті(esports)	12%
Науково-педагогічна практика	6%
Науково-дослідна практика	6%
Інформаційні технології в кіберспорті(esports)	6%
Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)	6%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	6%
Методологія наукових досліджень та аналітика у кіберспорті(esports)	6%

Водночас респонденти виявились не у повній мірі задоволеними рівнем викладання деяких навчальних дисциплін.

**9. У процесі вивчення яких навчальних дисциплін обраної Вами освітньої програми Ви мали найповніше методичне забезпечення (зокрема робочу програму навчальної дисципліни, силабуси, презентації лекцій, завдання для самостійної роботи, методичні вказівки та ін.)?**

Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)	47%
Професійно-орієнтована іноземна мова	35%
Інформаційні технології в кіберспорті(esports)	35%
Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)	35%
Стратегія та тактика професійного геймінгу	24%
Науково-педагогічна практика	18%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	18%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	18%
Науково-дослідна практика	12%
Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	6%
Педагогіка вищої освіти	6%

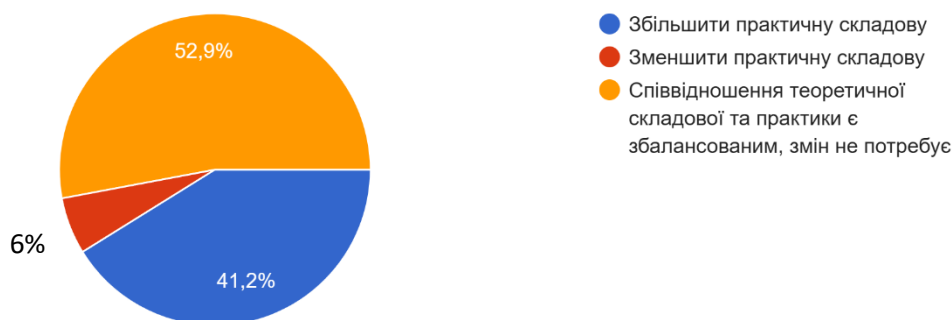
В цілому здобувачі вищої освіти переважно задоволені рівнем методичного забезпечення навчальних дисциплін обраної освітньої програми.

**10. У процесі вивчення яких навчальних дисциплін обраної Вами освітньої програми Ви мали недостатнє (відсутнє) методичне забезпечення (зокрема робочу програму навчальної дисципліни, силабуси, презентації лекцій, завдання для самостійної роботи, методичні вказівки та ін.)?**

Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	24%
Всього було достатньо	24%
Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	12%
Педагогіка вищої освіти	12%
Науково-педагогічна практика	12%
Основи ергономіки в кіберспорті(esports)	12%
Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)	6%
Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)	6%
Стрімінг та коментування	6%

Кількість негативних відгуків про рівень методичного забезпечення навчальних дисциплін менша, ніж кількість позитивних.

## 11. На Вашу думку, доцільно збільшити чи зменшити практичну складову обраної Вами освітньої програми?



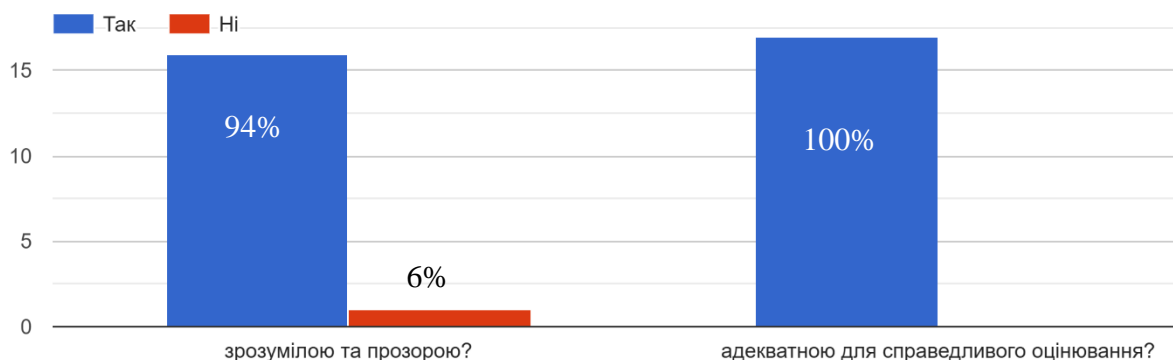
Опитування продемонструвало, що 53% здобувачів вищої освіти задоволені співвідношенням теорії та практики; 41% респондентів висловилися за збільшення кількості практичних занять у процесі оволодіння освітньою програмою; 6% – за зменшення.

## 12. Вкажіть, вивчення яких навчальних дисциплін, на Вашу думку, забезпечує Вам формування спеціальних (фахових) компетентностей?

Система підготовки та змагань в кіберспорті(esports)	77%
Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті(esports)	53%
Інформаційні технології в кіберспорті(esports)	47%
Теорія комп'ютерного геймінгу	41%
Професійно-орієнтована іноземна мова	35%
Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	35%
Стратегія та тактика професійного геймінгу	35%
Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті(esports)	35%
Основи ергономіки в кіберспорті(esports)	12%
Методологія наукових досліджень та аналітика у кіберспорті(esports)	12%
Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	6%
Науково-педагогічна практика	6%
Науково-дослідна практика	6%

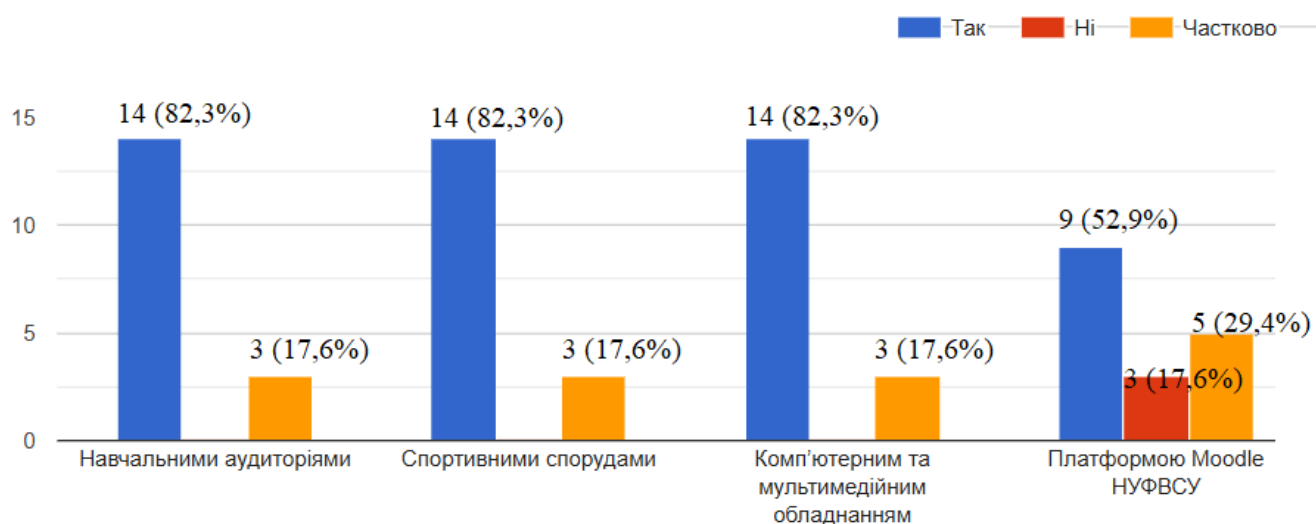
У відповідь на запитання № 12 опитувані вказали майже на кожен навчальну дисципліну в обраній ними освітній програмі.

**13. Зазначте, будь ласка, чи є система оцінювання результатів навчання в НУФВСУ для Вас зрозумілою та прозорою, а також адекватною для справедливого оцінювання?**



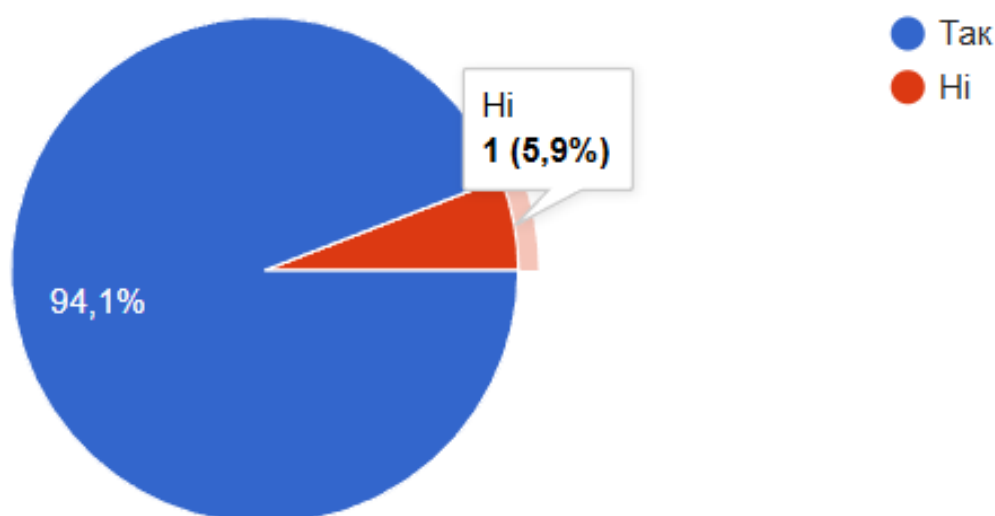
Дослідження показало, що переважна більшість здобувачів вищої освіти вважає чинну в університеті систему оцінювання зрозумілою, прозорою і справедливою.

**14. Чи задоволені Ви матеріально-технічним забезпеченням для опанування освітньої програми?**



Здобувачі вищої освіти у переважній більшості задоволені матеріально-технічним забезпеченням для опанування обраної освітньої програми.

**15. Чи отримуєте Ви вчасно (під час завершення кожного семінарського, практичного та лабораторного заняття) інформацію про поточне оцінювання знань:**



Переважна більшість (94%) опитуваних зазначила, що інформацію про поточне оцінювання знань отримує вчасно. Негативну відповідь дали 6 % респондентів.

**16. Якщо на запитання № 15 Ваша відповідь "Ні", то з яких саме навчальних дисциплін Ви не отримуєте вчасно (під час завершення кожного семінарського, практичного та лабораторного заняття) інформацію про поточне оцінювання знань:**

Негативну відповідь на запитання № 15 дали 3 респонденти та вказали назви навчальних дисциплін, під час вивчення яких інформація про поточне оцінювання не надходить вчасно: «Інформаційні технології в кіберспорті(esports)», «Стратегія та тактика професійного геймінгу», «Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті (esports)», «Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті (esports)».

**17. Що, на Вашу думку, треба змінити / здійснити для вдосконалення обраної Вами освітньої програми?**

- «Офлайн навчання»;
- «Домашня завдання та списки лекцій у різних все містах, іноді можливо заблукати»;
- «Мудл не юзер френдлі, але з часом звикаєш»;
- «Практики більше»;
- «Якщо це можливо, то збільшити кількість запрошених спікерів які є активними учасниками сфери кіберспорту (організатори та учасники



змагань, а також пов'язані спеціальності). Також можна розшири перелік дисциплін з яких приходять спікери. Це дозволить скласти детальнішу картину кіберспорту в світі. Також під час виступів можна не лише отримати нові знання, а й перевірити актуальність наданого матеріалу. Також це дозволяє обрати напрямок подальшого професійного розвитку»;

- «Все викладено на високому рівні, зміни не потрібні».

Відповіді опитуваних у початковому вигляді, без опрацювання відділом забезпечення якості вищої освіти, передано гаранту освітньої програми, деканам факультетів / директорам інститутів, завідувачу кафедри, що реалізують освітню програму «Кіберспорт (esports)», іншим зацікавленим особам відповідно до їхніх посадових обов'язків. Ці матеріали призначено для детального аналізу та можливого внесення коректив до зазначеної освітньої програми.