

Опис освітнього компонента вільного вибору	
Освітній компонент	Вибірковий освітній компонент 4 «Основи кіберспорту»
Рівень ВО	перший (бакалаврський) рівень
Назва спеціальності/освітньо-професійної (освітньо-наукової) програми	122 Комп'ютерні науки / Комп'ютерні науки та інформаційні технології
Форма навчання	Денна
Курс, семестр, протяжність	3 (5 семестр), 5 кредитів ЄКТС
Семестровий контроль	Залік
Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	150год, з них: лекцій - 26 год, лабораторних – 28 год
Мова викладання	Українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Комп'ютерних наук та кібербезпеки
Автор курсу	Доктор фізико-математичних наук; професор кафедри комп'ютерних наук та кібербезпеки 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 та/або web-покликання	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.