

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования  
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 32

УТВЕРЖДАЮ

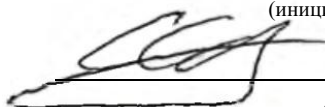
Руководитель образовательной программы

К.Т.Н., доц.

(должность, уч. степень, звание)

С.В. Солёный

(инициалы, фамилия)



(подпись)

«18» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ


«Киберспорт»  
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	15.03.06
Наименование направления подготовки/ специальности	Мехатроника и робототехника
Наименование направленности/ специализации	Цифровой инжиниринг робототехнических комплексов
Форма обучения	очная
Год приема	2026

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

доц., к.т.н., доц.  
(должность, уч. степень, звание)

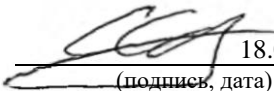
  
18.02.2026  
(подпись, дата)

В.С. Коломойцев  
(инициалы, фамилия)

Программа одобрена на заседании кафедры № 32  
«18» февраля 2026 г, протокол № 8

Заведующий кафедрой № 32

к.т.н., доц.  
(уч. степень, звание)

  
18.02.2026  
(подпись, дата)

С.В. Солёный  
(инициалы, фамилия)

Заместитель директора института №3 по методической работе

доц., к.т.н.  
(должность, уч. степень, звание)

  
18.02.2026  
(подпись, дата)

Н.В. Решетникова  
(инициалы, фамилия)

## Аннотация

Дисциплина «Киберспорт» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/ специальности 15.03.06 «Мехатроника и робототехника» направленности/специализации «Цифровой инжиниринг робототехнических комплексов». Дисциплина реализуется кафедрой «№32».

Дисциплина не является обязательной при освоении обучающимся образовательной программы и направлена на углубленное формирование следующих компетенций:

УК-2 «Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений»

УК-3 «Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде»

УК-6 «Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни»

ПК-2 «Способен проводить расчетные и конструкторские работы по проектированию и созданию объектов профессиональной деятельности с использованием средств цифрового инжиниринга»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением нормативно-правовых основ проведения киберспортивных мероприятий на территории Российской Федерации, а также изучению внутриигровых механик киберспортивных дисциплин.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические работы, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме зачета (4 семестр).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский»

# 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

## 1.1. Цели преподавания дисциплины

Целью реализации программы является получение знаний, умений и навыков, необходимых для освоения и понимания состава результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации, используемых в индустрии компьютерных игр и киберспорте, условия использования данных объектов при организации киберспортивных мероприятий и их трансляций в Российской Федерации.

1.2. Дисциплина является факультативной дисциплиной по направлению образовательной программы высшего образования (далее – ОП ВО).

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП ВО.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями или их частями. Компетенции и индикаторы их достижения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Категория (группа) компетенции	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Универсальные компетенции	<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p> <p>УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p> <p>УК-3 Способен осуществлять командное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>УК-1.3.1 знать методики поиска, сбора и обработки информации, в том числе с использованием информационных технологий</p> <p>УК-1.3.2 знать актуальные российские и зарубежные источники информации для решения поставленных задач, принципы обобщения информации</p> <p>УК-1.У.1 уметь применять методики поиска, сбора и обработки информации</p> <p>УК-1.У.2 уметь осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, для решения поставленных задач</p> <p>УК-1.У.3 уметь оценивать информацию на достоверность; сохранять и передавать данные с использованием цифровых средств</p> <p>УК-1.В.1 владеть навыками критического анализа и синтеза информации, в том числе с помощью цифровых инструментов</p> <p>УК-1.В.2 владеть навыками системного подхода для решения поставленных задач</p> <p>УК-2.3.2 знать действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность</p> <p>УК-2.У.1 уметь проводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, которые необходимо решить для её достижения</p> <p>УК-2.У.2 уметь использовать нормативную и правовую документацию</p> <p>УК-2.У.3 уметь выдвигать альтернативные варианты действий с целью выбора оптимальных способов решения задач, в том числе с помощью цифровых средств</p> <p>УК-2.В.1 владеть навыками выбора оптимального способа решения задач с учетом действующих</p>

		<p>правовых норм</p> <p>УК-2.В.2 владеть навыками выбора оптимального способа решения задач с учетом имеющихся условий, ресурсов и ограничений</p> <p>УК-2.В.3 владеть навыками использования цифровых средств для решения поставленной задачи</p> <p>УК-3.3.1 знает основы социального взаимодействия; технологии межличностной и групповой коммуникации</p> <p>УК-3.3.2 знает цифровые средства, предназначенные для социального взаимодействия и командной работы</p> <p>УК-3.В.1 владеет опытом распределения ролей и участия в командной работе</p>
--	--	--

## 2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина может базироваться на знаниях, ранее приобретенных обучающимися при изучении следующих дисциплин:

- «Физическая культура»,
- «Информатика»,

Знания, полученные при изучении материала данной дисциплины, имеют самостоятельное значение.

## 3. Объем и трудоемкость дисциплины

Данные об общем объеме дисциплины, трудоемкости отдельных видов учебной работы по дисциплине (и распределение этой трудоемкости по семестрам) представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Всего	Трудоемкость по семестрам
		№4
1	2	3
<b>Общая трудоемкость дисциплины, ЗЕ/ (час)</b>	2/ 72	2/ 72
<b>Из них часов практической подготовки</b>	4	4
<b>Аудиторные занятия, всего час.</b>	34	34
в том числе:		
лекции (Л), (час)	17	17
практические/семинарские занятия (ПЗ), (час)	17	17
лабораторные работы (ЛР), (час)		
курсовой проект (работа) (КП, КР), (час)		
экзамен, (час)		
<b>Самостоятельная работа, всего (час)</b>	38	38
<b>Вид промежуточной аттестации:</b> зачет, дифф. зачет, экзамен (Зачет, Дифф. зач, Экз.)	Зачет	Зачет

## 4. Содержание дисциплины

4.1. Распределение трудоемкости дисциплины по разделам и видам занятий. Разделы, темы дисциплины и их трудоемкость приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Разделы, темы дисциплины, их трудоемкость

Разделы, темы дисциплины	Лекции (час)	ПЗ (СЗ) (час)	ЛР (час)	КП/КР (час)	СР (час)
Семестр 4					
Модуль 1. Основы компьютерного спорта	3	1			3
Модуль 2. Основные дисциплины, представленные в компьютерном спорте в Российской Федерации	6	1			5
Модуль 3. Отработка игровых механик отдельных дисциплин	7	13			6
Модуль 4. Проведение соревнований по отдельным дисциплинам	1	2			24
Итого в семестре:	17	17			38
Итого	17	17	0	0	38

Практическая подготовка заключается в непосредственном выполнении обучающимися определенных трудовых функций, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

#### 4.2. Содержание разделов и тем лекционных занятий.

Содержание разделов и тем лекционных занятий приведено в таблице 4.

Таблица 4 – Содержание разделов и тем лекционного цикла

Номер раздела	Название и содержание разделов и тем лекционных занятий
<b>1</b>	<p><b>Модуль 1. Основы компьютерного спорта.</b></p> <p>Тема 1.1. Правила компьютерного спорта.</p> <p>Тема 1.2. Ключевые термины и определения. Понятия квалификации, матча, гейма, турнира. Ограничения на участие в киберспортивных мероприятиях. Общие правила и принципы проведения соревнований.</p> <p>Тема 1.3. Ключевые нормативно-правовые документы и организационное обеспечение соревнований по компьютерному спорту. Права и обязанности спортсменов, тренеров, представителей спортивных сборных команд на соревнованиях. Противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по компьютерному спорту и санкции, применяемые к участникам соревнований и другим официальным лицам соревнований за противоправное влияние на результаты таких соревнований. Компьютерный спорт и проблемы со здоровьем. Антидопинговое обеспечение. Требования к медико-санитарному обеспечению соревнований.</p>
<b>2</b>	<p><b>Модуль 2. Основные дисциплины, представленные в компьютерном спорте в Российской Федерации.</b></p> <p>Тема 2.1. Дисциплины компьютерного спорта РФ. Боевая арена. Соревновательные головоломки. Спортивный симулятор. Стратегия в реальном времени.</p> <p>Тема 2.2. Дисциплины компьютерного спорта РФ. Технический симулятор. Файтинг. Трехмерный тактический шутер.</p> <p>Тема 2.3. Ключевые правила и механики по дисциплинам. Правила проведения соревнований по дисциплинам. Инфраструктура необходимая для проведения соревнований. Рекомендуемые образцы отчетных документов. Уникальные особенности киберспортивных дисциплин.</p>

	<p>Тема 2.4. Основы работы с техническими средствами ввода-вывода. Требования к техническим характеристикам спортивного инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик. Работа с манипуляторами и вспомогательным оборудованием. Принципы коммуникации в командных соревнованиях.</p> <p>Тема 2.5. Представление механик и правил дисциплин на практике. Принципы распределения участников в команде – роли и ограничения. Основные механики киберспортивных дисциплин.</p>
<b>3</b>	<p><b>Модуль 3. Отработка игровых механик отдельных дисциплин.</b></p> <p>Тема 3.1. Анализ пользовательского интерфейса. Элементы пользовательского интерфейса. Взаимодействие с пользовательским интерфейсом. Настройка пользовательского интерфейса.</p> <p>Тема 3.2. Контроль игрового поля. Критические точки на игровом поле. Взаимосвязь игровых элементов на игровом поле. Адаптирование пользовательского интерфейса под текущую игровую ситуацию на игровом поле.</p> <p>Тема 3.3. Ключевые быстрые команды управления. Быстрые команды для координации работы команды. Быстрые команды для ускорения внутриигрового взаимодействия. Быстрые команды для контроля игрового поля. Быстрые команды для получения статистической и аналитической информации на игровом поле и для отчета после матча.</p> <p>Тема 3.4. Изучение скрытых механик и их использование. Способы реализации скрытых механик. Оценка рисков при реализации скрытых механик. Освоение применения группы скрытых механик (скриптов). Алгоритм оптимального применения скрытых механик во время матча.</p> <p>Тема 3.5. Построение плана матча. Анализ возможностей участников команды противника. Анализ критических ситуаций во время матча. Анализ промежуточных результатов матча. Способы и правила замены участников команды. Разработка и реализация тактических и стратегических шагов во время матча.</p>
<b>4</b>	<p><b>Модуль 4. Проведение соревнований по отдельным дисциплинам.</b></p> <p>Тема 4.1. Проведение соревнований по выбранным дисциплинам. Сведения о характере проведения соревнований. Системы проведения соревнований. Требования к участникам соревнований. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям. Требования, предъявляемые к организаторам, проводящим соревнования. Требования к месту проведения соревнований. Способы фиксации результатов соревнований и (или) нарушения правил. Способы определения победителя соревнований и распределения мест.</p>

#### 4.3. Практические (семинарские) занятия

Темы практических занятий и их трудоемкость приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Практические занятия и их трудоемкость

№ п/п	Темы практических занятий	Формы практических занятий	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Семестр 4					
1	Изучение правил киберспорта	Интерактивное занятие	1	0,5	1
2	Изучение	Интерактивное	1	0,5	2

	геймплейных механик различных киберспортивных дисциплин	занятие			
3	Изучение пользовательского интерфейса	Интерактивное занятие	2	0,5	3
4	Контроль игрового поля	Интерактивное занятие	4	0,5	3
5	Ключевые быстрые команды управления	Интерактивное занятие	2	0,5	3
6	Изучение скрытых механик и их использование	Интерактивное занятие	3	0,5	3
7	Построение плана матча	Интерактивное занятие	2	0,5	3
8	Проведение матча по выбранной дисциплине	Интерактивное занятие	2	0,5	4
Всего			17	4	

#### 4.4. Лабораторные занятия

Темы лабораторных занятий и их трудоемкость приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Лабораторные занятия и их трудоемкость

№ п/п	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Учебным планом не предусмотрено				
Всего				

#### 4.5. Выполнение курсового проекта/ курсовой работы

Учебным планом не предусмотрено

#### 4.6. Самостоятельная работа обучающихся

Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость приведены в таблице 7.

Таблица 7 – Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость

Вид самостоятельной работы	Всего, час	Семестр 4, час
1	2	3
Изучение теоретического материала дисциплины (ТО)	12	12
Подготовка к текущему контролю успеваемости (ТКУ)	20	20
Подготовка к промежуточной аттестации (ПА)	6	6
Всего:	38	38

### 5. Перечень учебно-методического обеспечения

для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся указаны в п.п. разделов 6-11.

### 6. Перечень печатных и электронных учебных изданий

Перечень печатных и электронных учебных изданий приведен в таблице 8.

Таблица 8– Перечень печатных и электронных учебных изданий

Шифр/ URL адрес	Библиографическая ссылка	Количество экземпляров в библиотеке (кроме электронных экземпляров)
<a href="https://www.labirint.ru/books/662506">https://www.labirint.ru/books/662506</a>	Ли Роланд Киберспорт // М. - Эксмо - 2018 - С. 352 - ISBN:978-5-04-097471-9	
<a href="https://www.labirint.ru/books/601658/">https://www.labirint.ru/books/601658/</a>	Майк Дайвер Твой путь в киберспорт //М. - Попурри. - 2017 - С. 190 - ISBN:978-985-15-3215-1	
<a href="https://www.labirint.ru/books/768412/">https://www.labirint.ru/books/768412/</a>	Алексей Савченко Игра как бизнес. От мечты до релиза //М. - Бомбора. - 2020 - С. 336 - ISBN: 978-5-04-102129-0	

### 7. Перечень электронных образовательных ресурсов

информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины приведен в таблице 9.

Таблица 9 – Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

URL адрес	Наименование
<a href="https://leagueoflegends.com">https://leagueoflegends.com</a>	Основной портал видеоигры League of Legend
<a href="https://resf.ru">https://resf.ru</a>	Основной портал Федерации компьютерного спорта России
<a href="http://www.ie-sf.com">http://www.ie-sf.com</a>	Основной портал International e-Sports Federation
<a href="http://starcraft.7x.ru">http://starcraft.7x.ru</a>	Портал видеоигрового сообщества StarCraft
<a href="https://www.counter-strike.net/">https://www.counter-strike.net/</a>	Основной портал видеоигры Counter Strike 2
<a href="http://wc3.3dn.ru">http://wc3.3dn.ru</a>	Портал видеоигрового сообщества Warcraft 3, Dota, Dota 2
<a href="https://steamcommunity.com">https://steamcommunity.com</a>	Видеоигровой сервис Steam
<a href="http://minsport.gov.ru/sport/high-sport/pravila-vidov-sporta/35578/">http://minsport.gov.ru/sport/high-sport/pravila-vidov-sporta/35578/</a>	Правила вида спорта "Компьютерный спорт" // Министерство спорта России

### 8. Перечень информационных технологий

8.1. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Перечень используемого программного обеспечения представлен в таблице 10.

Таблица 10– Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование
1	Adobe Reader
2	Браузер Google Chrome или Yandex
3	Steam
4	Counter Strike 2
5	Microsoft Office 2019 (договор ГУАП, информация о лицензии представлена по ссылке <a href="https://guap.ru/it/system/iso/po">https://guap.ru/it/system/iso/po</a> )

8.2. Перечень информационно-справочных систем, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень используемых информационно-справочных систем представлен в таблице 11.

Таблица 11– Перечень информационно-справочных систем

№ п/п	Наименование
	Не предусмотрено

## 9. Материально-техническая база

Состав материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине, представлен в таблице 12.

Таблица 12 – Состав материально-технической базы

№ п/п	Наименование составной части материально-технической базы	Номер аудитории (при необходимости)
1	Компьютерный класс (не менее 10 компьютеров)	ауд.116 (Московский проспект, 149 В)

## 10. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

10.1. Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине приведен в таблице 13.

Таблица 13 – Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Вид промежуточной аттестации	Перечень оценочных средств
Зачет	Итоговое тестирование; Демонстрация навыков и умений в ходе гейма и/или импровизированного турнира (в зависимости от размера группы).

10.2. В качестве критериев оценки уровня сформированности (освоения) компетенций обучающимися применяется 5-балльная шкала оценки сформированности компетенций, которая приведена в таблице 14. В течение семестра может использоваться 100-балльная шкала модульно-рейтинговой системы Университета, правила использования которой, установлены соответствующим локальным нормативным актом ГУАП.

Таблица 14 – Критерии оценки уровня сформированности компетенций

Оценка компетенции 5-балльная шкала	Характеристика сформированных компетенций
«зачтено»	– способен демонстрировать умение использовать основные видеоигровые механики, а также часть скрытых (неочевидных) игровых механик, изредка использует быстрые команды внутри гейма; – ответил на 70% и более вопросов теста.
«не зачтено»	– испытывает трудности в практическом применении знаний; – не ориентируется в игровых механиках и не способен построить логически связанный гейм; – не ориентируется в пользовательском интерфейсе и геймплейных возможностях видеоигры; – ответил на менее 69% вопросов теста.

10.3. Типовые контрольные задания или иные материалы.

Вопросы (задачи) для экзамена представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Вопросы (задачи) для экзамена

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для экзамена	Код индикатора
	Учебным планом не предусмотрено	

Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета представлены в таблице 16.

Таблица 16 – Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для зачета / дифф. зачета	Код индикатора
	Не предусмотрено	

Перечень тем для выполнения курсового проекта/ курсовой работы представлены в таблице 17.

Таблица 17 – Перечень тем для выполнения курсового проекта / курсовой работы

№ п/п	Примерный перечень тем для выполнения курсового проекта/ курсовой работы
	Учебным планом не предусмотрено

Вопросы для проведения промежуточной аттестации в виде тестирования представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Примерный перечень вопросов для тестов

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Как называется документ, который утверждает правила компьютерного спорта?                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Приказ Министерства спорта РФ от 22 января 2020 года №22.</li> </ol> </li> <li>2. Кем разработаны правила компьютерного спорта?                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт».</li> </ol> </li> <li>3. Где правила по компьютерному спорту обязательны к применению?                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. На территории РФ.</li> </ol> </li> <li>4. Что такое «Макрос»?                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. это программа сценария, последовательности или</li> </ol> </li> </ol>	УК-1.3.2 УК-2.3.2 УК-2.У.2

	<p>сочетания действий объекта управления, активируемая специально назначенными элементами устройств ввода (клавиши, кнопки и пр.).</p> <p>5. Назовите дисциплину вида спорта "компьютерный спорт".</p> <p>1. технический симулятор.</p> <p>6. Что входит в обязанности спортсмена?</p> <p>1. Быть корректным по отношению к соперникам и официальным лицам.</p> <p>7. Что такое «Технический симулятор»?</p> <p>1. это спортивная дисциплина компьютерного спорта</p> <p>8. Чем отличаются между собой дисциплины компьютерного спорта?</p> <p>Дисциплины отличаются между собой по характеру соревнований.</p>	
2	<p>9. Сколько сторон принимают участие в матче по дисциплине «Боевая арена»?</p> <p>1. 2</p> <p>10. Предусмотрены ли паузы в соревновательном процессе по дисциплине «Соревновательная головоломка»?</p> <p>1. Нет</p> <p>11. Какая цель в дисциплине «Спортивный симулятор»?</p> <p>1. В течение отведенного времени достичь результата, определяемого симулируемым видом спорта</p> <p>12. Чем определяются правила выбора объекта управления до начала матча в дисциплине «Спортивный симулятор»?</p> <p>1. Видом спорта и техническим регламентом</p> <p>13. Какие игры используются для соревнований по дисциплине «Стратегия в реальном времени»?</p> <p>1. Тактико-стратегические игры</p> <p>14. Какая цель в дисциплине «Стратегия в реальном времени»?</p> <p>1. Уничтожить игровые единицы оппонента и установление результата и/или достижение победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины</p> <p>15. Какая игра может быть использована в дисциплине «Файтинг»?</p> <p>1. Mortal Kombat #</p> <p>16. Делится ли Гейм на раунды в дисциплине «Тактический трехмерный бой»?</p> <p>Гейм может делить на раунды.</p>	<p>УК-1.3.1 УК-1.3.2 УК-2.3.2 УК-2.У.2 УК-2.В.3 УК-3.3.2</p>
3	<p>17. Что такое "пользовательский интерфейс"</p> <p>1. Средство взаимодействия пользователя с компьютерной программой или устройством.</p> <p>18. Сколько раундов идет игра в режиме «Соревновательный» в игре Counter Strike 2?</p> <p>1. 13.</p> <p>19. Где появляются игроки в начале каждого раунда?</p> <p>1. В точке возрождения (базе команды).</p> <p>20. В чем заключается контроль игрового поля?</p> <p>1. В удержании ключевых точек на карте.</p> <p>21. Что такое «критическая точка»?</p> <p>1. Такая точка (место) на карте, занятие которой имеет определяющее значение для исхода раунда.</p> <p>22. Что означает термин Quick Commands?</p>	<p>УК-1.У.1 УК-1.У.2 УК-1.У.3 УК-1.В.1 УК-1.В.2 УК-2.У.1 УК-2.У.3 УК-2.В.1 УК-2.В.2 УК-2.В.3 УК-3.3.2 УК-3.В.1</p>

	<p>1. Это предустановленные текстовые команды или сочетания клавиш</p> <p>23. Что означает быстрая команда «Cover me»?</p> <p>1. Прикройте меня.</p> <p>24. Что произойдет с меню после нажатия и удерживания «Tab» (по умолчанию) в игре Counter Strike 2?</p> <p>Откроется просмотр статистики игроков.</p>	
4	<p>25. Как разделяются соревнования по характеру?</p> <p>1. Личные соревнования, лично-командные соревнования, командные соревнования</p> <p>26. Что такое способ проведения соревнований «Круговая система»?</p> <p>1. система, при которой каждый участник соревнований поочередно встречается со всеми остальными участниками в один или несколько кругов.</p> <p>27. Что такое способ проведения соревнований «Олимпийская система с выбыванием»?</p> <p>1. Система, при которой участник соревнований, проигравший встречу, выбывает из дальнейшего участия в соревнованиях.</p> <p>28. В каких группах проводятся соревнования по компьютерному спорту?</p> <p>1. Мужчины и женщины.</p> <p>29. Какие могут быть ограничения на участие в соревновании?</p> <p>1. Возрастные.</p> <p>30. Что обязательно должно быть включено в программу соревнований?</p> <p>1. Место и сроки проведения соревнования</p> <p>31. Где фиксируются результаты матчей?</p> <p>1. В матчевах протоколах или в системе турнирной платформы</p> <p>32. Что относится к нарушению общепризнанных норм поведения?</p> <p>Громкая нецензурная брань</p>	<p>УК-1.3.2</p> <p>УК-1.У.1</p> <p>УК-1.У.2</p> <p>УК-1.У.3</p> <p>УК-2.У.1</p> <p>УК-2.У.3</p> <p>УК-2.В.1</p> <p>УК-3.3.1</p> <p>УК-3.3.2</p> <p>УК-3.В.1</p>

Перечень тем контрольных работ по дисциплине обучающихся заочной формы обучения, представлены в таблице 19.

Таблица 19 – Перечень контрольных работ

№ п/п	Перечень контрольных работ
	Не предусмотрено

10.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов, характеризующих этапы формирования компетенций, содержатся в локальных нормативных актах ГУАП, регламентирующих порядок и процедуру проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГУАП.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

11.1. Методические указания для обучающихся по освоению лекционного материала

Основное назначение лекционного материала – логически стройное, системное, глубокое и ясное изложение учебного материала. Назначение современной лекции в рамках дисциплины не в том, чтобы получить всю информацию по теме, а в освоении фундаментальных проблем дисциплины, методов научного познания, новейших достижений научной мысли. В учебном процессе лекция выполняет методологическую, организационную и информационную функции. Лекция раскрывает понятийный аппарат конкретной области знания, её проблемы, дает цельное представление о дисциплине, показывает взаимосвязь с другими дисциплинами.

Планируемые результаты при освоении обучающимися лекционного материала:

- получение современных, целостных, взаимосвязанных знаний, уровень которых определяется целевой установкой к каждой конкретной теме;
- получение опыта творческой работы совместно с преподавателем;
- развитие профессионально-деловых качеств, любви к предмету и самостоятельного творческого мышления.
- появление необходимого интереса, необходимого для самостоятельной работы;
- получение знаний о современном уровне развития науки и техники и о прогнозе их развития на ближайшие годы;
- научиться методически обрабатывать материал (выделять главные мысли и положения, приходить к конкретным выводам, повторять их в различных формулировках);
- получение точного понимания всех необходимых терминов и понятий.

Лекционный материал может сопровождаться демонстрацией слайдов и использованием раздаточного материала при проведении коротких дискуссий об особенностях применения отдельных тематик по дисциплине.

Лекционные занятия проводятся в дистанционном формате, с использованием средств дистанционного образования (СДО) и специализированного программного обеспечения (видеоигр), применяемых в демонстрационных целях.

11.2. Методические указания для обучающихся по участию в семинарах  
Не предусмотрено учебным планом.

11.3. Методические указания для обучающихся по прохождению практических занятий

В ходе выполнения практической работы обучающийся должен углубить и закрепить знания, практические навыки, овладеть современной методикой и техникой эксперимента в соответствии с квалификационной характеристикой обучающегося. Выполнение практических работ состоит из экспериментально-практической и контрольных мероприятий.

Выполнение практических работ обучающимся является неотъемлемой частью изучения дисциплины, определяемой учебным планом, и относится к средствам, обеспечивающим решение следующих основных задач обучающегося:

- приобретение навыков исследования процессов, явлений и объектов, изучаемых в рамках данной дисциплины;
- закрепление, развитие и детализация теоретических знаний, полученных на лекциях;
- получение новой информации по изучаемой дисциплине;
- приобретение навыков самостоятельной работы с техническими и программными средствами.

Практические занятия проводятся в дистанционном формате, с использованием средств дистанционного образования (СДО) и использованием специализированного программного обеспечения (видеоигр) или в интерактивной форме, в случаях невозможности их проведения с применением СДО, также с использованием

специализированного программного обеспечения (видеоигр). В ходе выполнения практической работы обучающиеся, используя специализированное программное обеспечение, выполняют ряд поставленных перед ними задач, в соответствии с темой практического занятия – изучаются возможности видеоигры, её особенности и правила использования. В ходе проведения практического занятия, обучающиеся могут быть объединены в группы для более глубокого и всестороннего изучения возможностей видеоигры, в том числе, по средствам проведения игры (гейма). Подтверждением успешного освоения обучающимся теоретического материала и практических навыков в ходе практического занятия является предоставление им отчета о результатах выполненной работы.

#### Задание и требования к проведению практических работ

Вариантов задания по каждой практической работе – не предусмотрено. Обучающийся получает краткую установку по теме практической работы, предварительно, перед проведением практической работы, обучающемуся следует внимательно ознакомиться с методическими указаниями по ее выполнению. В соответствии с заданием по теме практической работы, обучающийся должен подготовить необходимые данные, выполнить указанную последовательность действий, получить требуемые результаты, зафиксировав их, в удобной для демонстрации преподавателю, форме.

Например, в ходе практического занятия по изучению пользовательского интерфейса, обучающемуся необходимо изучить и проанализировать каждый элемент пользовательского интерфейса, необходимый для успешного проведения гейма видеоигры. Проанализировав пользовательский интерфейс построить логическую связь между его элементами и, возможно, найти скрытые (неочевидные) связи, позволяющие получить честное преимущество в ходе гейма. Произвести настройку (по предоставляемым в видеоигре возможностям) пользовательского интерфейса под личные предпочтения и повышение его удобства для личного восприятия. Продемонстрировать навыки ориентирования в пользовательском интерфейсе и взаимодействия с ним преподавателю. Отобразить выявленную структурную и логическую взаимосвязи элементов пользовательского интерфейса в отчете практического занятия.

#### Структура и форма отчета о лабораторной работе

Отчет не требуется

11.4. Методические указания для обучающихся по выполнению лабораторных работ

Не предусмотрено учебным планом.

11.5. Методические указания для обучающихся по выполнению курсового проекта/ курсовой работы

Не предусмотрено учебным планом.

11.6. Методические указания для обучающихся по прохождению самостоятельной работы

В ходе выполнения самостоятельной работы, обучающийся выполняет работу по заданию при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

В процессе выполнения самостоятельной работы, у обучающегося формируется целесообразное планирование рабочего времени, которое позволяет им развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивает высокий уровень успеваемости в период обучения, помогает получить навыки повышения профессионального уровня.

В ходе самостоятельной работы, обучающийся оформляет по требуемой форме отчеты по пройденным практическим занятиям, а также изучает дополнительные материалы, позволяющие ему более эффективно проходить последующие практические занятия.

Методическими материалами, направляющими самостоятельную работу обучающихся, являются: учебно-методический материал по дисциплине и онлайн-курсы на открытых платформах (например, «Основы тренировочного процесса киберспортсменов» – <https://openedu.ru/course/spbstu/CYBERS/>).

11.7. Методические указания для обучающихся по прохождению текущего контроля успеваемости.

Текущий контроль успеваемости предусматривает контроль качества знаний обучающихся, осуществляемого в течение семестра с целью оценивания хода освоения дисциплины. Форма проведения текущего контроля – защита отчетов по результатам практических занятий и прохождения тестирования на платформе онлайн-образования (LMS-ГУАП). Результаты текущего контроля учитываются при проведении промежуточной аттестации в соответствии с требованиями СТО ГУАП. СМК 3.76 «Положение о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации студентов и аспирантов ГУАП, обучающихся по образовательным программам высшего образования».

11.8. Методические указания для обучающихся по прохождению промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине. Она включает в себя: зачет – форма оценки знаний, полученных обучающимся в процессе изучения всей дисциплины или ее части, навыков самостоятельной работы, способности применять их для решения практических задач.

Зачет с оценкой проводится в период зачетной недели, включая в себя два этапа – тестирование и командная игра (гейм) – и завершается аттестационной оценкой «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Итоговый тест состоит из 20 вопросов. Время выполнения 15 минут, количество попыток 3 всего. Вопросы для каждой из попыток формируются случайным образом из банка вопросов.

Командная игра (гейм) включает в себя соревновательную игру командами из 3-5 человек (обучающихся). В ходе игры, каждому из участников команд необходимо произвести запуск командной игры, провести предварительную настройку игры (например, выбрать игрового персонажа, провести голосование по игровому полю и т.д.), настроить индивидуальный интерфейс пользователя и обеспечить победу своей команде честным способом (используя встроенные игровые механики, в том числе скрытые, и, разрешенные правилами соревнований, действия). В случае победы одной из команд, командная игра заканчивается, а обучающиеся в составе команды победителя считаются прошедшими командную игру. Для подтверждения правильности выполнения обучающимся указанных действий преподаватель может изучить запись проведенной игры, в том числе, для проверки навыков игры проигравшей команды и, при необходимости, заключения, что те или иные её участники также прошли командную игру. Время выполнения 30-45 минут (один гейм). Команда, досрочно завершившая гейм (команда сдалась), автоматически считается проигравшей, а её участники не прошедшими командную игру. В таком случае, участники этой команды имеют вторую попытку для сдачи командной игры, в установленный преподавателем срок.

Лист внесения изменений в рабочую программу дисциплины

Дата внесения изменений и дополнений. Подпись внесшего изменения	Содержание изменений и дополнений	Дата и № протокола заседания кафедры	Подпись зав. кафедрой