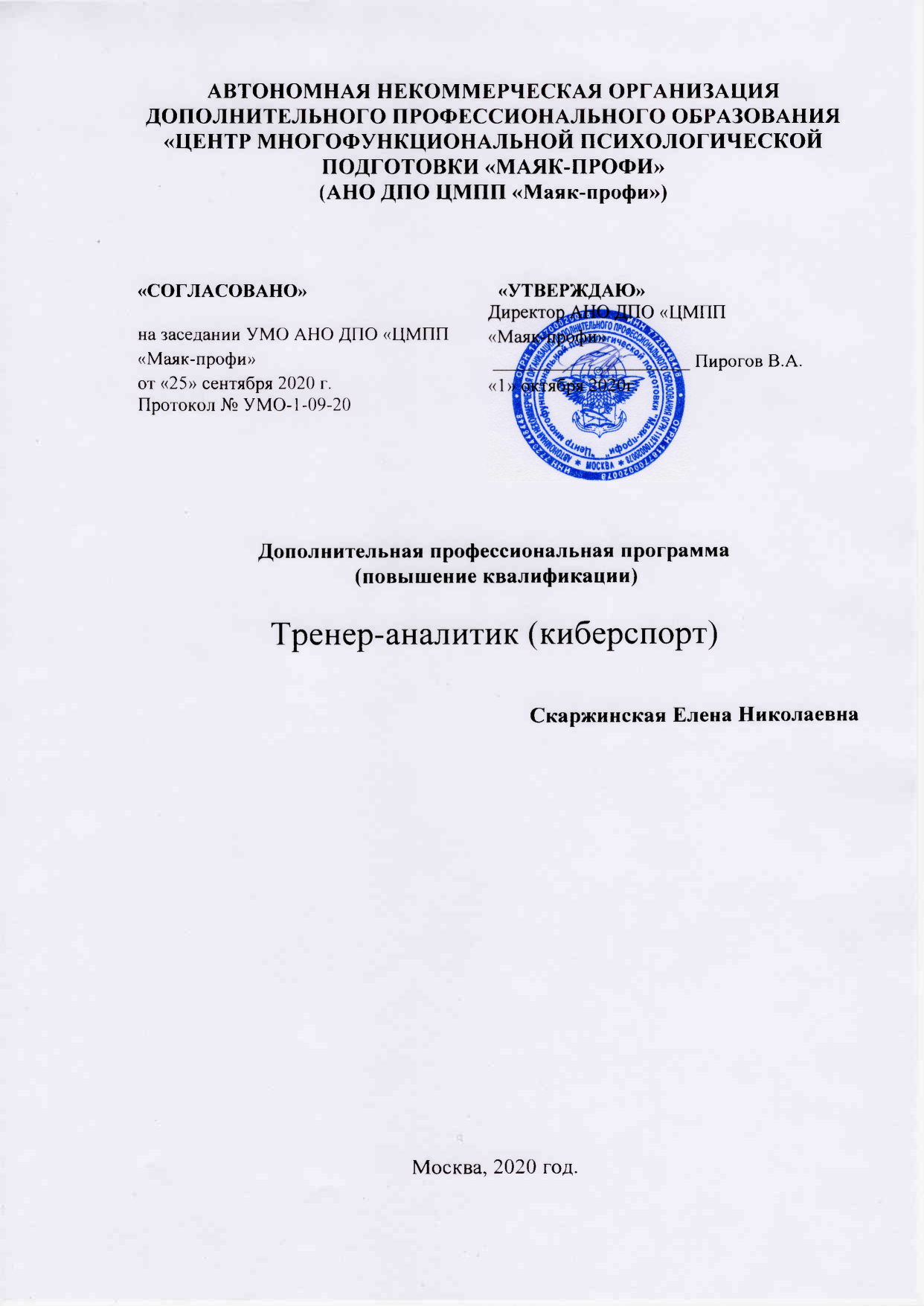
****

**Паспорт Образовательной программы**

**«Тренер-аналитик (киберспорт)»**

**I. Паспорт Образовательной программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия программы** | **1** |
| **Дата Версии** | **01.10.2020** |

1. **Сведения о Провайдере**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1 | Провайдер | **Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Центр многофункциональной психологической подготовки «Маяк-профи** |
| 1.2 | Логотип образовательной организации |  |
| 1.3 | Провайдер ИНН | 7720448448 |
| 1.4 | Ответственный за программу ФИО | Пирогов Вячеслав Александрович |
| 1.5 | Ответственный должность | Директор |
| 1.6 | Ответственный Телефон | 9057046493 |
| 1.7 | Ответственный Е-mail | Mayak-profi@mail.ru |

1. **Основные Данные**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название** | **Описание** |
| 2.1 | Название программы | Тренер-аналитик (киберспорт) |
| 2.2 | Ссылка на страницу программы | <http://analys-trainer.ru> |
| 2.3 | Формат обучения | Онлайн |
| 2.4 | Подтверждение от ОО наличия возможности реализации образовательной программы с применением электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий с возможностью передачи данных в форме элементов цифрового следа | подтверждаю |
| 2.5 | Уровень сложности | Базовый |
| 2.6 | Количество академических часов | 72 |
| 2.7 | Практикоориентированный характер образовательной программы: не менее 50 % трудоёмкости учебной деятельности отведено практическим занятиям и (или) выполнению практических заданий в режиме самостоятельной работы | 48 часов практико-ориентированных часов, из них:  28 часов самостоятельной работы  20 часов практической работы |
| 2.8 | Стоимость обучения одного обучающегося по образовательной программе, а также предоставление ссылок на 3 (три) аналогичные образовательные программы иных организаций, осуществляющих обучение, для оценки объективности стоимости или обоснование уникальности представленной образовательной программы в случае отсутствия аналогичных образовательных программ на рынке образовательных услуг | Стоимость обучения одного слушателя 20 000 рублей (двадцать тысяч рублей)  Цифровые компетенции в профессиональных стандартах работников отрасли физической культуры и спорта отсутствуют.  Аналогичных программ нет  Стоимость подготовки современных специалистов в области спорта варьируется от до  72 часа - 22 000 рублей  <http://ido.sportedu.ru/povyshenie-kvalifikatsii/fekhtovanie-aktualnye-problemy-sovershenstvovaniya-trenerskogo-masterstva>  72 часа - 17.500 рублей  <https://mgafk.ru/fpk_obshchaya_informatsiya>  72 часа - от 12 000 до 20 000 рублей (зависит от количества человек в группе)  <http://www.lesgaft.spb.ru/ru/fpk_course/podgotovka-sportivnyh-sudey-glavnoy-sudeyskoy-kollegii-i-sudeyskih-brigad-fizkulturnyh-i> |
| 2.9 | Минимальное количество человек на курсе | 100 |
| 2.10 | Максимальное количество человек на курсе | 300 |
| 2.11 | Данные о количестве слушателей, ранее успешно прошедших обучение по образовательной программе | отсутствуют |
| 2.12 | Формы аттестации | Зачет в форме защиты проекта |
| 2.13 | Указание на область реализации компетенций цифровой экономики, к которой в большей степени относится образовательная программа, в соответствии с Перечнем областей | Большие данные |

1. **Аннотация программы**

Востребованность образовательной программы высокая. Индустрия киберспорта находится в стадии интенсивного развития. Растет количество киберспортивных мероприятий, прежде всего в формате онлайн. Важна подготовка спортсменов, поэтому тренеры-аналитики востребованы.

Совершенствуемые компетенции цифровой экономики:

* Креативное мышление.
* Управление информацией и данными.

Совершенствуемые профессиональные компетенции по направлению Большие данные

* Знает, как использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта
* Умеет реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся
* Владеет способностью организовывать процессы корпоративного обучения на основе информационных технологий и развития корпоративных баз знаний

Уровень подготовленности слушателей – базовый.

Форма обучения: дистанционная

Срок освоения программы – 72 часа.

II.ШАБЛОН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (ДПО)

Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Центр многофункциональной психологической подготовки «Маяк-профи»

«УТВЕРЖДАЮ»

ХХХХХХХХХХХ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ХХХХХХ

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

**«Тренер-аналитик (киберспорт)»**

72 часа

**1.** **Раздел «Характеристика программы»**

**1.1. Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций тренеров-аналитиков, необходимых для профессиональной деятельности в условиях становления цифровой экономики на основе больших данных.

Образовательная программа «Тренер-аналитик (киберспорт)» разработана в соответствии с:

* Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
* приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
* приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
* приказом Министерства экономического развития Российской Федерации от 24 января 2020 года № 41 «Об утверждении методик расчета показателей федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации»
* Федеральным государственным стандартам высшего образования
* Уставу и локальных актов организации.

**1.2. Планируемые результаты обучения**

Совершенствуемые компетенции цифровой экономики

**Таблица 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№пп** | **Компетенция цифровой экономики** | **Характеристика компетенции** |
| 1 | **Креативное мышление.** | Компетенция предполагает способность человека генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей: перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов. |
| 2 | **Управление информацией и данными.** | Компетенция предполагает способность человека искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач. |

Совершенствуемые профессиональные компетенции по направлениям «Физическая культура» (компетенции тренера) и «Прикладная математика и информатика» (компетенции аналитика по направлению цифровой экономики «Большие данные»)

Таблица 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Компетенции** | **Направление подготовки**  **Код компетенции** | |
| **Бакалавриат**  **49.03.01 «Физическая Культура»** | **Магистра-тура** |
| **01.04.02**  **Прикладная математика и информатика** |
|  |
| 1. | **Знает** как использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта | ПК-8 |  |
| 2. | **Умеет** реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся | ПК-10 | ПК-6 |
| 3. | **Владеет** способностью организовывать процессы корпоративного обучения на основе информационных технологий и развития корпоративных баз знаний |  |  |

**1.3.** **Категория обучающихся:**

Требования к уровню образования и (или) квалификации обучающегося:

* наличие высшего профессионального или среднего профессионального образования (или программ переподготовки);
* опыт тренерской деятельности;
* навыки анализа выступлений киберспортивных команд

Уровень подготовленности слушателей – базовый.

**1.4. Форма обучения:** дистанционная

**1.5.** **Срок освоения программы** – 72 часа.

**1.6. Режим аудиторных занятий** – 6 часов в день.

**2. Раздел «Содержание программы*»***

**2.1. Учебный (тематический) план**

Таблица 3

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов/модулей и тем** | **Общая трудоемкость**  **(часы)** | **Аудиторные занятия** | | **Самосто-ятельная**  **работа**  **(очно-заочная**  **форма) (часы)** | **Формы контроля** |
| **Лекции**  **(часы)** | **Практи-ческие**  **занятия** |
| **I.** | **Базовая часть** | **12** | **6** |  | **6** |  |
| **1.1.** | **Киберспорт – спорт цифровой экономики** | **12** | **6** |  | **6** | **Контрольная работа №1 (эссе)** |
| **II.** | **Профильная часть (предметно-методическая)** | **54** | **12** | **20** | **22** |  |
| **2.1.** | **Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте** | **14** | **6** | **2** | **6** | **Контрольная работа №2 (тестирование)** |
| **2.2.** | **Особенности спортивной подготовки в киберспорте** | **40** | **6** | **18** | **16** |  |
| **Итоговая аттестация** | | **6** |  |  |  | **Защита итогового практико-ориентирован-ного проекта** |
| **Итого:** | | **72** | **18** | **20** | **28** | **6** |

**2.2. Распределение часов (трудоемкость) по темам и видам работ**

Таблица 4

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название модулей разделов/модулей и тем** | **Общая трудоемкость (часы)** | **Вебинары** | | **Самостоя-тельная работа (практическая)** | **Формы контроля** |
| **Лекции** | **Практические занятия (часы)** |
| **I.** | **Базовая часть.** | **12** | **6** |  | **6** |  |
| **1.1.** | **Киберспорт – спорт цифровой экономики** | **12** | **6** |  | **6** | **Контрольная работа №1** |
| 1.1.1. | Теория информационного общества, как основа цифровой экономики (методологические, нормативно-правовые и аксиологические аспекты) | 4 | 2 |  | 2 |  |
| 1.1.2. | Прикладное значение киберспорта в цифровой экономике | 8 | 4 |  | 4 | **Эссе** |
| **2.** | **Профильная часть (предметно-методическая)** | **54** | **12** | **20** | **22** | **Контрольная работа №2** |
|  | | | | | | |
| 2.1. | **Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте** | **14** | **6** | **2** | **6** |  |
| 2.1.1. | Обзор баз данных в киберспорте | 6 | 4 | 2 |  |  |
| 2.1.2. | Сравнительно-сопоставительный анализ киберспортивных команд | 4 |  |  | 4 |  |
| 2.1.3. | Инструменты для анализа результативности команд в киберспорте | 4 | 2 |  | 2 | Тестирование |
| **2.2.** | **Особенности спортивной подготовки в киберспорте** | **40** | **6** | **18** | **22** | **Разработка авторского проекта** |
| 2.2.1. | Изучения tier 1 команд | 8 | 2 | 2 | 4 |  |
| 2.2.2. | Этап высшего спортивного мастерства в киберспорте | 8 | 2 | 4 | 2 |  |
| 2.2.3. | Этап совершенствования спортивного мастерства в киберспорте | 10 | 2 | 4 | 4 |  |
| 2.2.4. | Тренировочный этап (этап спортивной специализации) в киберспорте | 6 |  | 4 | 2 |  |
| 2.2.5. | Этап начальной подготовки в киберспорте | 6 |  | 4 | 2 |  |
| 2.2.6. | Разработка плана тренировочного процесса для киберспортивной команды | 6 |  |  | 6 |  |
|  | | | | | | |
| **Итоговая аттестация.** | | **6** |  |  |  | **Защита итогового практико-ориентиро-ванного проекта** |
| **Итого:** | | **72** | **18** | **20** | **28** | **6** |

**2.3. Календарный учебный график**

Таблица 5

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№пп** | **Разделы модулей/темы** | **1 неделя** | **2 неделя** |
| **1.1.** | Киберспорт – спорт цифровой экономики | **+** |  |
| **2.1.** | Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте | **+** |  |
| **2.2.** | Особенности спортивной подготовки в киберспорте | **+** | **+** |
|  | Итоговая аттестация |  | + |

*Возможна реализация по индивидуальному графику (до 3 недель).*

**2.4. Содержание программы**

1. **Базовая часть.**

**Тема 1.1.** **Киберспорт – спорт цифровой экономики**

***1.1.1.*** ***Теория информационного общества, как основа цифровой экономики (методологические, нормативно-правовые и аксиологические аспекты)***

***Лекция (2 часа)***

Смена парадигмы формационного подхода на цивилизационный подход. Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации: периоды реализации и перспективы. Основные направления цифровой экономики. Роль и место киберспорта в этих процессах.

***Самостоятельная работа (2 часа)***

Ознакомиться с нормативными документами, обеспечивающими цифровую трансформацию социальных сфер. Контент-анализ содержания профессий в киберспорте (анализ рынка вакансий). Алгоритмы анализа больших данных. Подготовить выступление к практическим занятиям.

***1.1.2. Прикладное значение киберспорта в цифровой экономике***

***Лекция (4 часа)***

Теория постиндустриального информационного общества в контексте перспектив развития киберспорта. Киберспорт как инструмент формирования компетенций цифровой экономики. Этапы развития киберспорта и классификация киберспортивных мероприятий. Роль производителей компьютерных игр в развитии индустрии киберспорта. Профессии в индустрии киберспорта. Интеллектуальные системы анализа цифровых следов в киберспорте.

***Самостоятельная работа (4 часа)***

Кастомизация программного комплекса. Провести контент-анализ основных документов, регламентирующих тренировочный процесс в компьютерном спорте. Выполнение контрольной работы №1.

**Тема 2.1. Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте**

***2.1.1. Обзор баз данных в киберспорте***

***Лекция (4 часа)***

Основные базы данных в киберспорте: игры, винрейт, карты. Основные термины и определения, используемые в веб-аналитике. Особенности цифровых инструментов анализа баз данных. Обзор крупных сайтов для изучения баз данных. Анализ роли баз данных в индустрии киберспорта. Особенности работы с партнёрскими площадками: риски, возможности и бюджетирование. Особенности работы с медийными агентствами: риски, возможности и бюджетирование.

***Практические занятия (2 часа)***

Выступление с докладами по результатам самостоятельной работы. Коллективное обсуждение терминов: целевая аудитория, сегменты целевой аудитории, персонаж (типичный пользователь), клиентский опыт и пользовательский опыт, управление клиентским опытом, пользовательского сценария данных в киберспорте. Перекрёстный экспресс-опрос.

***2.1.2.*** ***Сравнительно-сопоставительный анализ киберспортивных команд***

***Самостоятельная работа (4 часа)***

Выборка крупнейших киберспортивных баз данных. Составить отчет по анализу конкурентной среды. Провести сравнительный анализ конкурентов по сайтам и страницам в социальных сетях. Подготовка эссе по конкретному киберспортивному ресурсу.

***2.1.3. Инструменты для анализа результативности команд в киберспорте***

***Лекция (2 часа)***

Классификация киберспортивных команд. Обзор сервисов, необходимых тренеру-аналитику для анализа результатов команд. Проведение сравнительного анализа ресурсов для изучения киберспортивных команд.

***Самостоятельная работа (2 часа)***

Выполнение контрольной работы №2.

***Тема 2.2. Особенности спортивной подготовки в киберспорте***

***2.2.1.*** ***Изучения tier 1 команд (2 часа)***

Обзор терминологии киберспорта. Структура киберспортивных турниров. Формирование команды и оценка их компетенций. Определение уровня команд. Использование искусственного интеллекта в анализе. Информационная система в тренировочном процессе.

***Практические занятия (2 часов)***

Выступление с докладами по результатам самостоятельной работы. Коллективное обсуждение тренировочных процессов рассматриваемых проектов. Перекрёстный экспресс-опрос.

***Самостоятельная работа (4 часа)***

Сформировать команду и определить компетенции каждого члена команды. Составить план тренировок на неделю с анализом результатов.

***2.2.2.******Этап высшего спортивного мастерства в киберспорте***

***Лекция (2 часа)***

Обзор киберспортивных команд победителей прошедших турниров. Анализ выступлений после изменений состава.

***Практические занятия (4 часов)***

Выступление с докладами по результатам самостоятельной работы. Коллективное обсуждение как влияло изменение игроков в команде на результативность командных выступлений.

***Самостоятельная работа (2 часа)***

Выполнить обзор тренировочного процесса киберспортивной команды (победителя турнира).

***2.2.3. Этап совершенствования спортивного мастерства в киберспорте***

***Лекция (2 часа)***

Определение роли каждого игрока в тренировочном процессе. Роль психолога в киберспортивнгой команде. Значение тренировочного расписания и дисциплины в совершенствовании спортивного мастерства в киберспорте. Буткемп. Определение мотивации каждого игрока в развитии командной игры.

***Практические занятия (4 часа)***

Выступление с докладами по результатам самостоятельной работы. Коллективное обсуждение способов совершенствования спортивного мастерства в киберспорте и значение каждого игрока. Перекрёстный экспресс-опрос.

***Самостоятельная работа (4 часа)***

Составить обзор и сравнение тренировочных процессов профессиональных команд (не менее 2). Составить SWOT-анализ 3-х способов по совершенствованию спортивного мастерства киберспортивной команды.

***2.2.4.*** ***Тренировочный этап (этап спортивной специализации) в киберспорте***

***Практические занятия (4 часа)***

Выступление с докладами по результатам самостоятельной работы. Коллективное обсуждение финансовых аспектов tier 1 команд. Перекрёстный экспресс-опрос.

***Самостоятельная работа (2 часа)***

Изучить классификацию команд, разделения на уровни. Специфика цифровых инструментов анализа киберспортивного рынка для определения уровня команд. Подготовить доклады к практическим занятиям.

***2.2.5. Этап начальной подготовки в киберспорте***

***Практические занятия (4 часа)***

Выступление с докладами по результатам самостоятельной работы. Коллективное обсуждение финансовых особенностей b2c маркетинга. Перекрёстный экспресс-опрос

***Самостоятельная работа (2 часа)***

Анализ инструментов работы с: Email маркетинг, SMS маркетинг, Web push маркетинг, Чат-боты в мессенджерах и социальных сетях. Примеры киберспортивных решений.

***2.2.6. Разработка авторской программы тренировочного процесса для киберспортивной команды***

***Самостоятельная работа (6 часов)***

Разработка авторской программы спортивной подготовки на основе анализа больших данных. Оформление презентации. Подготовка к защите

**3.Раздел«Формы аттестации и оценочные материалы»**

3.1. Аттестационные процедуры включают промежуточную и итоговую аттестации:

- *промежуточная аттестация* организуется после изучения всех разделов программы;

- *итоговая аттестация* проводится после изучения всего курса.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вид**  **аттеста-ции** | **Форма контроля** | **Характеристика оценочных материалов** -  практические задания |
| Контрольная работа  № 1 | Написание эссе (о конкретном киберспортивном проекте) |
| Контрольная работа  № 2 | Тест по теме «*Методологические подходы к тренировочному процессу спортивной подготовки в киберспорте*». |
| Итоговая аттестация | Зачет (защита итогового практико-значимого проекта) | Проект. «*Разработка авторской программы тренировочного процесса для киберспортивной команды»* |

Программа построена с учётом квалификации слушателей ДОО. В ходе её реализации осуществляется дифференцированный подход к слушателям с опорой на достигнутый ими профессиональный уровень, который осуществляется посредством практических заданий (знания, умения) и личностно-характерологические особенности (компетенции).

Разработка авторской программы, выполнение презентации позволяет осуществить проверку результатов учебно-познавательной деятельности слушателей.

**3.2.***Эссе* позволяет раскрыться ценностному потенциалу слушателя и проявляет уровень его подготовленности. Оценивается зачтено и не зачтено (по факту наличия). При необходимости преподаватель может рекомендовать слушателю уточнить некоторые детали эссе.

**3.3.**Примеры контрольных заданий по модулям

**Контрольное работа №1**

НАПИСАНИЕ ЭССЕ

(о конкретном киберспортивном проекте)

ЗАДАНИЕ И ПРОЕКТ НАПИСАНИЕ ЭССЕ

(киберспортивное мероприятие выбирается слушателем произвольно, в Программе здесь дается пример написания эссе о Фестивале киберспорта Подмосковья)

Структурные требования к эссе:

Первая часть – актуальность В 5-7 предложениях обоснуйте, почему Вы выбрали для рассмотрения конкретный киберспортивный проект.

Рекомендации: не пишите здесь слишком громких и голословных заявлений. Четко аргументируйте свое мнение о том, почему именно этот киберспортивный проект важен для Вас – кто организатор, какая целевая аудитория и значимость (цели и задачи мероприятий). Можно указать уникальность мероприятия или почему (как Вам кажется) проект актуален в настоящее время. Можно указать источники, где Вы узнали о проекте.

Вторая часть – описание проекте. В 6-8 предложениях опишите содержание проекта.

Рекомендации: желательно представленный текст снабдить количественными показателями и фото, видео материалами. Можно дать техническую характеристику используемой техники. Оценить особенности спортивного судейства. Выскажитесь о количестве участников и об уровне спортивной подготовке киберспортсменов, участников данного мероприятия. Опишите уровень удовлетворённости потребностей зрительской аудитории. Если есть возможность, определите степень удовлетворенности заказчика. Возможно описание медийной привлекательности проекта.

Третья часть –. оценка проекта. В 5-7 предложениях представьте Вашу позицию по отношению к проекту.

Рекомендации: постарайтесь аргументировать оценочную личную позицию. Аргументация должна быть написана понятным языком с использованием понятийного аппарата индустрии киберспорта. Рассуждения вида: "Мне кажется, турнир плохой", "Вчера мы разговаривали об этом с Иван Ивановичем и мне было весело", считаются неприемлемыми и оценка за подобную аргументацию будет существенно снижена.

Четвертая часть - вывод. В 2-4 предложениях подведите итог Вашей работе.

Рекомендации: обоснованная итоговая оценка и обобщённые рекомендации.

Требование к объёму и оформление работ.

Рекомендуется: размер эссе - один лист А4. Текст набирается шрифтом Times New Roman, 14 размера с межстрочным расстоянием 1,5 (полуторный). Выравнивается текст по ширине страницы. Пример эссе «Посещение Фестиваля киберспорта Московской области»

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ЭССЕ

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ЭССЕ

Тема: Работа тренера-аналитика в киберспортивной команде TPB «Технопарк Пушкино»

Киберспорт в наше время является неотъемлемой частичкой жизни многих молодых людей. Школьники, студенты и даже вполне взрослые, состоявшиеся люди, имеющие постоянную работу, любят, приходя домой, прокатить пару боев в Танки, или наказать противников в старую добрую Контру или Доту. Все эти киберспортивные дисциплины командные, поэтому в процессе тренировок возникает множество нюансов, для разрешения которых, как раз и существует такая профессия как Тренер аналитик. Данная вакансия очень востребована на современном киберспортивном рынке.

Принимая меня на работа http://techprom.biz/, работодатель закрепил за мной следующие функции: менеджмент, улучшения, нововведения, подготовка и сбор статистики. Если говорить подробнее о каждом из пунктов, то в каждой команде, играющей на профессиональном уровне, к какому-то моменту остро встанет вопрос коммуникации между турнирными организаторами, разработчиками продукта, в который игроки играют, организацией, под тегом которой они играют, а также прочие структуры по типу тур фирм, посольств стран и так далее. Обобщая, менеджмент нужен для налаживания чёткого и качественного общения игроков с другими структурами, снимая с первых большую часть забот и беспокойств. Улучшения: Как понятно из названия, каждая команда должна улучшаться по разным причинам: если у команды плохой результат, чтобы достичь больше, если хороший, чтобы не ухудшить его. Однако улучшения могут происходить по нескольким направлениям: Командное, индивидуальное и тактическое. Нововведения – очень важная часть в развитии и существовании каждой команды. Периодические изменениях в мете благодаря регулярным добавлениям новых персонажей и карт в игру, а также просто изменения в трендах разыгровок тех или иных позиций не могут бесследно пройти мимо тактик любой команды. Подготовка: Соревнования – это игрока одних команд против других. И это в свою очередь обязывать каждую команду готовится к другим, с которым им предстоит играть. Просмотр демок команд противника, изучение их привычек, тактических особенностей и поиск слабых мест – всё это ложится на плечи тренеров и аналитиков. Сбор статистики: Последний пункт, по моему мнению – это сбор статистики. Данный пласт вещей просто необходим для улучшения, изменения и подготовки команды, поскольку это чётко позволяет понять, что идёт не так и как это можно улучшить. Как и улучшения, нововведения в тактику игры, а также постоянную адаптацию к новой мете или новому тренду может увеличить шансы на победы команды.

Мне понравился опыт работы с составом в данной организации, я старался придерживаться четкого плана и работать по вышеперечисленным пунктам, но с течением времени я понял, что хочу еще попробовать себя в роли игрока, у меня проснулся азарт, желание вернутся и показать себя непосредственно в игре, но для себя я вынес четкие понятия и определения - Менеджмент – взаимодействие команды с разными организациями, обеспечение своевременных решение организационных вопросов по типу перелётов, бронирование отелей и так далее; Улучшения – улучшение или поддержание команды в нужной формы для её победы; Нововведения – введение новых тактик и разыгровок для доминирования на турнирах; Подготовка – подготовка к противникам, против которых команда будет играть; Сбор статистики – сбор анализ статистики по команде противника или команде, которую тренируют. Даже если сейчас я не продолжаю работать в качестве тренера-аналитика, но приобретенные знания определенно подняли уровень моих компетенций в данной сфере.

Фотоотчет за время проведенное в данной организации можно найти в их официальной группе: <https://vk.com/tpbesport>

**Контрольное работа №2**

**Методологические подходы к тренировочному процессу спортивной подготовки в киберспорте**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Вопрос | Выбрать правильный ответ | | |
| 1 | 2 | 3 |
| 1 | В какое время проведение буткемпа наиболее продуктивно? | На протяжение всего тренировочного процесса | В преддверии крупных турниров, в случае ротации состава команды | С определенной периодичностью 1-2 месяца |
| 2 | Какие компьютерные игры способствуют увеличению двигательной активности? | FIFA | CS:GO | Just Dance |
| 3 | В какой игре тренер может влиять непосредственно на принятия решений в игре? | Dota 2 | CS:GO | Hearthstone |
| 4 | Как аналитики предоставляют информацию для игроков? | В словесной форме | В форме диаграмм и графиков | В форме презентации |
| 5 | Как определить компетенции каждого члена команды? | Спортивный результат | По игровому рейтингу | По группе факторов |
| 6 | В какой среде работа тренера более продуктивна? | В оффлайн | В онлайн | Не имеет значения |
| 7 | Сколько часов в день, необходимо получать игровой практике игрокам, для наибольшей продуктивности | 2-3 | 7-8 | 11-12 |
| 8 | Необходимо ли общее расписание? | Да | Нет | Не имеет значения |
| 9 | Где тренеру получать статистику матчей? | Клиент игры | Сторонние базы данных | От других участников тренировочного процесса |
| 10 | Тренерство доступно | В приватных лобби | В турнирных лобби | В рейтинговых матчах |
| 11 | Основные задачи тренера-аналитика | Мораль, взаимоотношения | Распорядок дня, статистика | Медиа |
| 12 | Что такое «синдром отличника»? | Если делаю, то только идеально | Довожу любые дела до конца | Важность оценочного суждения со стороны |
| 13 | Главные принципы обучения школьников на основе киберспорта | достоверность,  индивидуальный подход | избранность, игровое обучение | доступность, наглядность, игровое обучение |
| 14 | На занятиях по киберспорту у занимающегося происходит | психологичес-кая разгрузка | процесс возбуждения | процесс торможения |
| 15 | В каких играх доступна тактическая пауза | Dota 2 | CS:GO | Starcraft 2 |

*Тестирование* позволяет осуществить проверку результатов деятельности слушателей.

***Ключ к тесту***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Номер вопроса** | **Правильный ответ** | **Правильный ответ** | **Правильный ответ** |
| 1 | - | 2 | - |
| 2 | - | - | 3 |
| 3 | - | 2 | - |
| 4 | - | 2 | - |
| 5 | - | - | 3 |
| 6 | 1 | - | - |
| 7 | - | 2 | - |
| 8 | 1 | - | - |
| 9 | - | 2 | - |
| 10 | 1 | - | - |
| 11 | - | 2 | - |
| 12 | 1 | - | - |
| 13 | - | - | 3 |
| 14 | 1 | - | - |
| 15 | - | 2 | - |

Слушатель, не прошедший контрольное тестирование, считается имеющим задолженность и не допускается к аттестации по курсу.

Тестирование не может быть зачтено, если в нем допущено 50% ошибочных ответов.

**3.4. Критерии и шкала оценивания качества контрольного тестирования**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Оцениваемые параметры контрольной работы** | **Баллы** |
| 1 | На все вопросы даны правильные ответы | 8 |
| 2 | правильные ответы даны не менее, чем на 70% вопросов. | 6-7 |
| 3 | правильные ответы даны не менее, чем на 50% вопросов. | 4-5 |
| 4 | правильные ответы даны не менее, чем на 25% вопросов. | 2-3 |
| 5 | правильные ответы даны не мене, чем на 10% вопросов. | 1 |

**3.5. Итоговая аттестация: выполнение итогового практико-ориентированного проекта.**

Итоговая аттестация осуществляется в процессе представления и последующей защиты итогового практико-ориентированного проекта. Итоговый практико-ориентированный проект рассматривается как обобщение опыта усвоения данного программного модуля слушателями курсов, является логическим завершением курса, систематизирует знания, практические умения и навыки, способы реализации компетенций цифровой экономики, полученных в ходе практических занятий, выполнения самостоятельных внеаудиторных работ, написания контрольных работ.

**Тематика проекта**

Тему авторской программы спортивной подготовки слушатели выбирают самостоятельно в рамках любой из темы прослушанных занятий, при этом они могут внести изменения в формулировку заинтересовавшей их темы с учетом собственных профессиональных интересов. Тематика авторской программы соотнесена с ключевыми компетенциями цифровой экономики.

*Примерные темы:*

1. Проект авторской разработки тренировочного процесса киберспортивной команды в одной из игр (на выбор).
2. Проект тренировки игрока определенного уровня.

Итоговый практико-ориентированный проект представляется в цифровом варианте.

Форма представления итогового практико-ориентированного проекта в виде презентации в формате презентации мультимедийные, видео-, интерактивные презентации.

* 1. **Критерии оценки итогового практико-ориентированного проекта**

Технические требования к форме (выбирает слушатель) и оформлению работы: мультимедийная презентация результатов выполнения работы на 15-18 слайдах или видеоматериал

*Требования к работе:*

* соответствие теме и целевым запросам потребителя;
* полнота и глубина раскрытия структурных компонентов прогроаммы спортивной подготовки;
* обоснованность отбора применимых баз больших данных;
* практическая значимость и ожидаемый результат;
* реалистичность предлагаемой программ спортивной подготовки (возможность внедрения).

Помимо оценки итогового практико-ориентированного проекта, представленной в виде электронного печатного текста и/или видеоматериалов, предусмотрена процедура «защиты».

Защита представляет собой выступление слушателя с кратким сообщением (время определяется регламентом) о сути и результатах своего проекта, с последующими ответами на вопросы экспертов.

Итоговая работа слушателей курсов оценивает по 8-ми балльной системе. Дополнительный балл выставляется за успешную публичную защиту проекта по окончании курсов.

1. **Раздел *«*Организационно-педагогические условия реализации программы*»***

Реализация программы происходит в сети Интернет. Лекции проходят в формате веб наров. Практические результаты самостоятельной работы фиксируются в леченом кабинете слушателя. Практические занятия проводят в интерактивном формате дистанционно. Доминирующий педагогический инструмент – перекрестный экспресс-опрос.

**4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы**

**Нормативно-правовые источники:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
2. Федеральный закон "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" от 04.12.2007 N 329-ФЗ

**Основная литература:**

1. I межрегиональная конференция "Прикладные аспекты киберспорта", РГУФКСМиТ, Москва, 2019.

**Дополнительная литература:**

1. Алиева Э.Ф., Сарафанова Е.В., Новоселов М.А., Скаржинская Е.Н., Формирование социально-коммуникативных компетенций учащихся посредством киберспорта -- Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2018. № 3. С. 28-31..

2. Большаков В.А., Киберспорт - что это? В сборнике: Материалы регионального конкурса на лучшую научную работу среди студентов и аспирантов (молодых ученых) образовательных органи­заций высшего образования и научных учреждений Курганской области Ответственный редактор О.В. Филистеев. Курган, 2017. С. 38-40

3. Бугай М.В., Ковалева О.С., Гетман С.А., Катрин О.А.., Проблемы подготовки киберспортсменов к соревнованиям в техническом университете // Наука и образование: проблемы, идеи, инновации. 2018. № 3 (6). С. 12-15.

4. Глабель М.А., Развитие киберспорта как массового спорта в России // В сборнике: Современные спортивные технологии (актуальные вопросы подготовки спортивного резерва) Материалы VI межрегиональной научно-практической конференции . 2018. С. 54-59.

5. Горбаченко А.Ф., Скаржинская Е.Н., Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества -- В сборнике: Материалы Научно-практической конференции с международным участием "Управление в сфере науки, образования и технологического развития" 2016. С. 115-119.

6. Налесная Я.А., Лебедев Е.П., Следует ли сегодня считать киберспорт настоящей профессией? В сборнике: Научный диалог: Вопросы философии, социологии, истории, политологии Сборник научных трудов по материалам XIII международной научной конференции. 2018. С. 8-13.

7. Новоселов М.А. Подготовка специалистов по компьютерному спорту РГУФКСМиТ // Тезисы докладов I Всероссийской научно-практической конференции «Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы» (г. Москва, 25 ноября 2011 г.)- Москва, РГУФКСМиТ, 2012, с. 42-4.

8. Новосёлов М.А., Скаржинская Е.Н., Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта - Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2017. № 2. С. 39-40.

9. Семенова М.С., Текущие тенденции и перспективы развития киберспорта в России // В сборнике: Современная наука: актуальные вопросы, достижения и инновации - Сборник статей Международной научно-практической конференции. В 2 частях. 2018. С. 198-200.

10. Суходимцев П.А., Стратегия социального партнерства при подготовке конкурентоспособного специалиста киберспорта // В сборнике: Внедрение конструктивных моделей сотрудничества работодателей и образовательных учреждений в практической подготовке молодых специалистов Материалы Научно-практической конференции. 2018. С. 123-126.

11. Суходимцева А.П., Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности // Профессиональное образование и рынок труда. 2017. № 3. С. 49-56.

**Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

1. Официальная страница кафедры Теории и методики компьютерного спорта и прикладных компьютерных технологий РГУФКСМиТ <http://it.sportedu.ru/> (дата обращения 12 мая 2019 года)
2. Официальный сайт проекта КиберВызов Центра патриотического воспитания и школьного спорта Департамента образования города Москвы <https://kibervizov.ru/ru/kibervizov> (дата обращения 04 июня 2019 года)
3. Сайт образовательной программы analys-trainer.ru

Методическое обеспечение учебного процесса включает также разработки: мультимедийные презентации, методические рекомендации, учебно-методические материалы для практических занятий и др.

**4.2.** **Материально-технические условия реализации программы**

Процесс реализации Программы в сети Интернет обеспечен необходимыми материально-техническими условиями для проведения всех видов учебных занятий, предусмотренных учебным планом: лекционной, практической работы.

* 1. **Кадровое обеспечение программы**

Автоыр программы квалифицированные тренеры по компьютерному спорту, имеют тематические публикации в журналах ВАК. Также к реализации программы привлекаются представители спортивной индустрии, эксперты по цифровым технологиям.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

1. **Цель программы**

совершенствование профессиональных компетенций тренеров-аналитиков, необходимых для профессиональной деятельности в условиях становления цифровой экономики на основе больших данных.

1. **Планируемые результаты обучения:**
   1. Знание (осведомленность в областях):
      1. менеджмента информационного контента; управления проектами;
      2. основ информационной безопасности;
      3. основных средств и методов для организации управления информацией и данными;
      4. системы средств и методов организации мыследеятельности в условиях реализации проектов в цифровой экономике;
      5. структуры состава и свойств современных решений при организации маркетинговых исследований в киберспорте;
      6. основных видов цифрового контента;
      7. способов создания, модификации, интеграции данных;
      8. основных средств и методов для организации креативного мышления;
      9. системы средств и методов организации мыследеятельности в условиях реализации киберспортивных проектов;
      10. истоков и эволюции формирования теории спортивной тренировки;
      11. медико-биологических и психологических основ и технологии тренировки в киберспорте;
      12. санитарно-гигиенических основ деятельности в сфере физической культуры и спорта;
      13. системы отбора и спортивной ориентации в киберспорте;
      14. современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся;
      15. системы отбора и спортивной ориентации в киберспорте;
      16. современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.
   2. Умение (способность к деятельности):
      1. проектировать деятельность с использованием цифровых образовательных ресурсов
      2. использовать основные средства и методы организации индивидуального и группового мышления при разработке и реализации проектов в киберспорте;
      3. использовать современные средства и методы организации индивидуальной и групповой мыследеятельности;
      4. применять информационные технологии для индивидуального и группового мышления при разработке и реализации проектов в киберспорте.
      5. ориентироваться в инструментальных средствах по созданию электронных материалов;
      6. использовать современные средства и методы организации индивидуальной и групповой мыследеятельности.
      7. использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта.
      8. реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.
      9. реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.
   3. Навык (использование конкретных инструментов)
      1. искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию использованием цифровых средств, также с помощью алгоритмов при работе с полученными различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач;
      2. использования цифровых технологий для индивидуального и группового мышления при решении прикладных задач в киберспортивной деятельности;
      3. генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей: перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов;
      4. использования цифровых технологий для индивидуального и группового мышления при решении прикладных задач в киберспорте;
      5. генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в киберспорте, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта;
      6. реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся;
      7. способностью реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.
2. **Категория слушателей** (возможно заполнение не всех полей)
   1. Требования к уровню образования и (или) квалификации обучающегося:

* наличие высшего профессионального или среднего профессионального образования (или программ переподготовки);
* опыт тренерской деятельности;
* навыки анализа выступлений киберспортивных команд.
  1. Предварительное освоение иных дисциплин/курсов /модулей не требуется

1. **Учебный (тематический) план**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов/модулей и тем** | **Общая трудоемкость**  **(часы)** | **Аудиторные занятия** | | **Самосто-ятельная**  **работа**  **(очно-заочная**  **форма) (часы)** | **Формы контроля** |
| **Лекции**  **(часы)** | **Практи-ческие**  **занятия** |
| **I.** | **Базовая часть** | **12** | **6** |  | **6** |  |
| **1.1.** | **Киберспорт – спорт цифровой экономики** | **12** | **6** |  | **6** | **Контрольная работа №1 (эссе)** |
| **II.** | **Профильная часть (предметно-методическая)** | **54** | **12** | **20** | **22** |  |
| **2.1.** | **Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте** | **14** | **6** | **2** | **6** | **Контрольная работа №2 (тестирование)** |
| **2.2.** | **Особенности спортивной подготовки в киберспорте** | **40** | **6** | **18** | **16** |  |
| **Итоговая аттестация** | | **6** |  |  |  | **Защита итогового практико-ориентирован-ного проекта** |
| **Итого:** | | **72** | **18** | **20** | **28** | **6** |

1. **Календарный план-график реализации образовательной программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№пп** | **Разделы модулей/темы** | **1 неделя** | **2 неделя** |
| **1.1.** | Киберспорт – спорт цифровой экономики | **+** |  |
| **2.1.** | Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте | **+** |  |
| **2.2.** | Особенности спортивной подготовки в киберспорте | **+** | **+** |
|  | Итоговая аттестация |  | + |

*Возможна реализация по индивидуальному графику (до 3 недель).*

1. **Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название модулей разделов/модулей и тем** | **Общая трудоемкость (часы)** | **Вебинары** | | **Самостоя-тельная работа (практическая)** | **Формы контроля** |
| **Лекции** | **Практи-ческие занятия (часы)** |
| **I.** | **Базовая часть.** | **12** | **6** |  | **6** |  |
| **1.1.** | **Киберспорт – спорт цифровой экономики** | **12** | **6** |  | **6** | **Контрольная работа №1** |
| 1.1.1. | Теория информационного общества, как основа цифровой экономики (методологические, нормативно-правовые и аксиологические аспекты) | 4 | 2 |  | 2 |  |
| 1.1.2. | **Прикладное значение киберспорта в цифровой экономике** | 8 | 4 |  | 4 | **Эссе** |
| **2.** | **Профильная часть (предметно-методическая)** | **54** | **12** | **20** | **22** | **Контрольная работа №2** |
|  | | | | | | |
| 2.1. | **Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте** | **14** | **6** | **2** | **6** |  |
| 2.1.1. | Обзор баз данных в киберспорте | 6 | 4 | 2 |  |  |
| 2.1.2. | Сравнительно-сопоставительный анализ киберспортивных команд | 4 |  |  | 4 |  |
| 2.1.3. | Инструменты для анализа результативности команд в киберспорте | 4 | 2 |  | 2 | Тестирование |
| **2.2.** | **Особенности спортивной подготовки в киберспорте** | **40** | **6** | **18** | **22** | **Разработка авторского проекта** |
| 2.2.1. | **Изучения tier 1 команд** | 8 | 2 | 2 | 4 |  |
| 2.2.2. | Этап высшего спортивного мастерства в киберспорте | 8 | 2 | 4 | 2 |  |
| 2.2.3. | Этап совершенствования спортивного мастерства в киберспорте | 10 | 2 | 4 | 4 |  |
| 2.2.4. | Тренировочный этап (этап спортивной специализации) в киберспорте | 6 |  | 4 | 2 |  |
| 2.2.5. | Этап начальной подготовки в киберспорте | 6 |  | 4 | 2 |  |
| 2.2.6. | **Разработка плана тренировочного процесса для киберспортивной команды** | 6 |  |  | 6 |  |
|  | | | | | | |
| **Итоговая аттестация.** | | **6** |  |  |  | **Защита итогового практико-ориентиро-ванного проекта** |
| **Итого:** | | **72** | **18** | **20** | **28** | **6** |

1. **Учебная программа. Описание состава / модулей программы**

I. Базовая часть.

1.1. Киберспорт – спорт цифровой экономики

1.1.1. Теория информационного общества, как основа цифровой экономики (методологические, нормативно-правовые и аксиологические аспекты)

1.1.2. Прикладное значение киберспорта в цифровой экономике

2. Профильная часть (предметно-методическая)

2.1. Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте

2.1.1. Обзор баз данных в киберспорте

2.1.2. Сравнительно-сопоставительный анализ киберспортивных команд

2.1.3. Инструменты для анализа результативности команд в киберспорте

2.2. Особенности спортивной подготовки в киберспорте

2.2.1. Изучения tier 1 команд

2.2.2. Этап высшего спортивного мастерства в киберспорте

2.2.3. Этап совершенствования спортивного мастерства в киберспорте

2.2.4. Тренировочный этап (этап спортивной специализации) в киберспорте

2.2.5. Этап начальной подготовки в киберспорте

2.2.6. Разработка плана тренировочного процесса для киберспортивной команды

***Описание практико-ориентированных заданий и кейсов***

Тема 2.1. Методологические подходы к тренировочному процессу в киберспорте

2.1.1. Обзор баз данных в киберспорте

Изучение особенностей цифровых инструментов анализа баз данных. Обзор крупных сайтов для изучения баз данных. Анализ роли баз данных в индустрии киберспорта.

2.1.2. Сравнительно-сопоставительный анализ киберспортивных команд

Составление отчета по анализу конкурентной среды. Проведение сравнительного анализа конкурентов по сайтам и страницам в социальных сетях.

2.2.1. Изучения tier 1 команд (2 часа)

Формирование команды и определение компетенции каждого члена команды. Составление плана тренировок на неделю с анализом результатов.

2.2.2. Этап высшего спортивного мастерства в киберспорте

Выполнение обзора тренировочного процесса киберспортивной команды (победителя турнира).

2.2.3. Этап совершенствования спортивного мастерства в киберспорте

Составление обзора и сравнение тренировочных процессов профессиональных команд (не менее 2). Составление SWOT-анализ 3-х способов по совершенствованию спортивного мастерства киберспортивной команды.

2.2.4. Тренировочный этап (этап спортивной специализации) в киберспорте

Определение классификации команд, разделения на уровни. Специфика цифровых инструментов анализа киберспортивного рынка для определения уровня команд.

2.2.6. Разработка авторской программы тренировочного процесса для киберспортивной команды

1. **Оценочные материалы по образовательной программе**
   1. **Вопросы тестирования по модулям**
      1. **Вопросы входного тестирования**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Вопрос | 1 | 2 | 3 |
| 1.Киберспорт - это | организованная по определённым правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их физических и (или) интеллектуальных способностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в её процессе. | командное или индивидуальное соревнование на основе книг. | командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. |
| 2. Признан ли киберспорт официальным видом спорта в России? | да | нет | в процессе оформления |
| 3. Какая кибирспортивная дисциплина не является командной? | Dota 2 | CS:GO | Starcraft |
| 4. Есть ли отличия компьютерной игры от киберспортивной? | да | нет | одинаковые |
| 5. Анализ - это | метод исследования, характеризующийся выделением и изучением отдельных частей объектов исследования. | способ достижения какой-либо цели | постулат, утверждение, на основе которого создают научные теории и законы, юридические документы, выбирают нормы поведения в обществе. |
| 6. Тренер — это | специалист в определённом виде спорта, руководящий тренировкой спортсменов | это специалист, занимающийся исследованием спроса и предложения на потребительском рынке товаров и услуг, эксперт по сбыту продукции компании | тот, кто занимается таргетингом трафика |
| 7. Аналитик - | специалист, занимающийся программированием, то есть созданием компьютерных программ. | специалист, занимающийся изучением аналитических исследований и обобщений в определенной сфере деятельности, который в совершенстве владеет методами анализа, обычно способен прогнозировать процессы и разрабатывать перспективные программы развития. | специалист, выполняющий поисковую оптимизацию (внутреннюю и внешнюю) и обработку полученных статистических данных, целью которых является повышения позиций сайта в списке страниц, найденных поисковыми системами по конкретным запросам пользователей. |
| 8. Обязательным  элементом процесса  коммуникации  должен быть: | реклама | обратная связь | мотивация |
| Принимали ли Вы участие в киберспортивных мероприятиях? | Да | Нет |  |
| В каких играх хотели бы заниматься тренерской деятельностью? | Свой ответ | | |

* + 1. **Вопросы промежуточного тестирования**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Вопрос | Выбрать правильный ответ | | |
| 1 | 2 | 3 |
| 1 | В какое время проведение буткемпа наиболее продуктивно? | На протяжение всего тренировочного процесса | В преддверии крупных турниров, в случае ротации состава команды | С определенной периодичностью 1-2 месяца |
| 2 | Какие компьютерные игры способствуют увеличению двигательной активности? | FIFA | CS:GO | Just Dance |
| 3 | В какой игре тренер может влиять непосредственно на принятия решений в игре? | Dota 2 | CS:GO | Hearthstone |
| 4 | Как аналитики предоставляют информацию для игроков? | В словесной форме | В форме диаграмм и графиков | В форме презентации |
| 5 | Как определить компетенции каждого члена команды? | Спортивный результат | По игровому рейтингу | По группе факторов |
| 6 | В какой среде работа тренера более продуктивна? | В оффлайн | В онлайн | Не имеет значения |
| 7 | Сколько часов в день, необходимо получать игровой практике игрокам, для наибольшей продуктивности | 2-3 | 7-8 | 11-12 |
| 8 | Необходимо ли общее расписание? | Да | Нет | Не имеет значения |
| 9 | Где тренеру получать статистику матчей? | Клиент игры | Сторонние базы данных | От других участников тренировочного процесса |
| 10 | Тренерство доступно | В приватных лобби | В турнирных лобби | В рейтинговых матчах |
| 11 | Основные задачи тренера-аналитика | Мораль, взаимоотношения | Распорядок дня, статистика | Медиа |
| 12 | Что такое «синдром отличника» ? | Если делаю, то только идеально | Довожу любые дела до конца | Важность оценочного суждения со стороны |
| 13 | Главные принципы обучения школьников на основе киберспорта | достоверность,  индивидуальный подход | избранность, игровое обучение | доступность, наглядность, игровое обучение |
| 14 | На занятиях по киберспорту у занимающегося происходит | психологичес-кая разгрузка | процесс возбуждения | процесс торможения |
| 15 | В каких играх доступна тактическая пауза | Dota 2 | CS:GO | Starcraft 2 |

* + 1. **Вопросы итогового тестирования**

Итоговая аттестация: выполнение итогового практико-ориентированного проекта.

Итоговая аттестация осуществляется в процессе представления и последующей защиты итогового практико-ориентированного проекта. Итоговый практико-ориентированный проект рассматривается как обобщение опыта усвоения данного программного модуля слушателями курсов, является логическим завершением курса, систематизирует знаний, практические умения и навыки, способы реализации компетенций цифровой экономики, полученных в ходе практических занятий, выполнения самостоятельных внеаудиторных работ, написания контрольных работ.

* 1. **Описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Оцениваемые параметры контрольной работы** | **Баллы** |
| 1 | На все вопросы даны правильные ответы | 8 |
| 2 | правильные ответы даны не менее, чем на 70% вопросов. | 6-7 |
| 3 | правильные ответы даны не менее, чем на 50% вопросов. | 4-5 |
| 4 | правильные ответы даны не менее, чем на 25% вопросов. | 2-3 |
| 5 | правильные ответы даны не мене, чем на 10% вопросов. | 1 |

**8.3. Примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе**

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ЭССЕ

Тема: Работа тренера-аналитика в киберспортивной команде TPB «Технопарк Пушкино»

Киберспорт в наше время является неотъемлемой частичкой жизни многих молодых людей. Школьники, студенты и даже вполне взрослые, состоявшиеся люди, имеющие постоянную работу, любят, приходя домой, прокатить пару боев в Танки, или наказать противников в старую добрую Контру или Доту. Все эти киберспортивные дисциплины командные, поэтому в процессе тренировок возникает множество нюансов, для разрешения которых, как раз и существует такая профессия как Тренер аналитик. Данная вакансия очень востребована на современном киберспортивном рынке.

Принимая меня на работа http://techprom.biz/, работодатель закрепил за мной следующие функции: менеджмент, улучшения, нововведения, подготовка и сбор статистики. Если говорить подробнее о каждом из пунктов, то в каждой команде, играющей на профессиональном уровне, к какому-то моменту остро встанет вопрос коммуникации между турнирными организаторами, разработчиками продукта, в который игроки играют, организацией, под тегом которой они играют, а также прочие структуры по типу тур фирм, посольств стран и так далее. Обобщая, менеджмент нужен для налаживания чёткого и качественного общения игроков с другими структурами, снимая с первых большую часть забот и беспокойств. Улучшения: Как понятно из названия, каждая команда должна улучшаться по разным причинам: если у команды плохой результат, чтобы достичь больше, если хороший, чтобы не ухудшить его. Однако улучшения могут происходить по нескольким направлениям: Командное, индивидуальное и тактическое. Нововведения – очень важная часть в развитии и существовании каждой команды. Периодические изменениях в мете благодаря регулярным добавлениям новых персонажей и карт в игру, а также просто изменения в трендах разыгровок тех или иных позиций не могут бесследно пройти мимо тактик любой команды. Подготовка: Соревнования – это игрока одних команд против других. И это в свою очередь обязывать каждую команду готовится к другим, с которым им предстоит играть. Просмотр демок команд противника, изучение их привычек, тактических особенностей и поиск слабых мест – всё это ложится на плечи тренеров и аналитиков. Сбор статистики: Последний пункт, по моему мнению – это сбор статистики. Данный пласт вещей просто необходим для улучшения, изменения и подготовки команды, поскольку это чётко позволяет понять, что идёт не так и как это можно улучшить. Как и улучшения, нововведения в тактику игры, а также постоянную адаптацию к новой мете или новому тренду может увеличить шансы на победы команды.

Мне понравился опыт работы с составом в данной организации, я старался придерживаться четкого плана и работать по вышеперечисленным пунктам, но с течением времени я понял, что хочу еще попробовать себя в роли игрока, у меня проснулся азарт, желание вернутся и показать себя непосредственно в игре, но для себя я вынес четкие понятия и определения - Менеджмент – взаимодействие команды с разными организациями, обеспечение своевременных решение организационных вопросов по типу перелётов, бронирование отелей и так далее; Улучшения – улучшение или поддержание команды в нужной формы для её победы; Нововведения – введение новых тактик и разыгровок для доминирования на турнирах; Подготовка – подготовка к противникам, против которых команда будет играть; Сбор статистики – сбор анализ статистики по команде противника или команде, которую тренируют. Даже если сейчас я не продолжаю работать в качестве тренера-аналитика, но приобретенные знания определенно подняли уровень моих компетенций в данной сфере.

Фотоотчет за время проведенное в данной организации можно найти в их официальной группе: <https://vk.com/tpbesport>

**8.4. Описание процедуры оценивания результатов обучения**

Критерии оценки итогового практико-ориентированного проекта:

Требования к работе:

• соответствие теме и целевым запросам заказчиков;

• полнота и глубина раскрытия структурных компонентов проекта;

• обоснованность отбора применимых цифровых технологий;

• бизнес- план;

• практическая значимость и ожидаемый результат;

• реалистичность предлагаемого проекта (возможность внедрения).

Помимо оценки итогового практико-ориентированного проекта, представленной в виде электронного печатного текста и/или видеоматериалов, предусмотрена процедура «защиты».

Защита представляет собой выступление слушателя с кратким сообщением (время определяется регламентом) о сути и результатах своего проекта, с последующими ответами на вопросы экспертов.

Итоговая работа слушателей курсов оценивает по 8-ми балльной системе. Дополнительный балл выставляется за успешную публичную защиту проекта по окончании курсов.

1. **Организационно-педагогические условия (применяемые при реализации программы)**
   1. *Кадровое обеспечение (данные о преподавателях)*
      1. Скаржинская Елена Николаевна;
      2. Доцент кафедры Теории и методики спортивной тренировки, восстановительной и спортивной медицины ВНИИФК
   2. *Методическое обеспечение*

Методическое обеспечение учебного процесса включает также разработки: мультимедийные презентации, методические рекомендации, учебно-методические материалы для практических занятий и др. Сайт образовательной программы <http://analys-trainer.ru>

*Перечень источников информационного сопровождения (учебная литература)*

Основная литература:

* + - I межрегиональная конференция "Прикладные аспекты киберспорта", РГУФКСМиТ, Москва, 2019.

Дополнительная литература:

* + - Алиева Э.Ф., Сарафанова Е.В., Новоселов М.А., Скаржинская Е.Н., Формирование социально-коммуникативных компетенций учащихся посредством киберспорта -- Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2018. № 3. С. 28-31..
    - Большаков В.А., Киберспорт - что это? В сборнике: Материалы регионального конкурса на лучшую научную работу среди студентов и аспирантов (молодых ученых) образовательных органи­заций высшего образования и научных учреждений Курганской области Ответственный редактор О.В. Филистеев. Курган, 2017. С. 38-40
    - Бугай М.В., Ковалева О.С., Гетман С.А., Катрин О.А.., Проблемы подготовки киберспортсменов к соревнованиям в техническом университете // Наука и образование: проблемы, идеи, инновации. 2018. № 3 (6). С. 12-15.
    - Глабель М.А., Развитие киберспорта как массового спорта в России // В сборнике: Современные спортивные технологии (актуальные вопросы подготовки спортивного резерва) Материалы VI межрегиональной научно-практической конференции . 2018. С. 54-59.
    - Горбаченко А.Ф., Скаржинская Е.Н., Профессии будущего: компьютерный спорт как индустрия информационного общества -- В сборнике: Материалы Научно-практической конференции с международным участием "Управление в сфере науки, образования и технологического развития" 2016. С. 115-119.
    - Налесная Я.А., Лебедев Е.П., Следует ли сегодня считать киберспорт настоящей профессией? В сборнике: Научный диалог: Вопросы философии, социологии, истории, политологии Сборник научных трудов по материалам XIII международной научной конференции. 2018. С. 8-13.
    - Новоселов М.А. Подготовка специалистов по компьютерному спорту РГУФКСМиТ // Тезисы докладов I Всероссийской научно-практической конференции «Компьютерный спорт (киберспорт): проблемы и перспективы» (г. Москва, 25 ноября 2011 г.)- Москва, РГУФКСМиТ, 2012, с. 42-4.
    - Новосёлов М.А., Скаржинская Е.Н., Актуализация научного сопровождения компьютерного спорта - Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2017. № 2. С. 39-40.
    - Семенова М.С., Текущие тенденции и перспективы развития киберспорта в России // В сборнике: Современная наука: актуальные вопросы, достижения и инновации - Сборник статей Международной научно-практической конференции. В 2 частях. 2018. С. 198-200.

*Учебно-методические материалы*

* + - Суходимцев П.А., Стратегия социального партнерства при подготовке конкурентоспособного специалиста киберспорта // В сборнике: Внедрение конструктивных моделей сотрудничества работодателей и образовательных учреждений в практической подготовке молодых специалистов Материалы Научно-практической конференции. 2018. С. 123-126.
    - 1 Суходимцева А.П., Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности // Профессиональное образование и рынок труда. 2017. № 3. С. 49-56.
  1. *Материально-техническое обеспечение*

Процесс реализации Программы в сети Интернет обеспечен необходимыми материально-техническими условиями для проведения всех видов учебных занятий, предусмотренных учебным планом: лекционной, практической работы.

**III. ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ**

**«Тренер-аналитик (киберспорт)»**

Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Центр многофункциональной психологической подготовки «Маяк-профи

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Управление информацией и данными | Человек способен искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач. |
| 2 | Указание типа компетенции | универсальная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач.  *Слушатель должен:*  ***знать:***   * менеджмент информационного контента; управление проектами; * просмотр, поиск и фильтрация данных, информации и цифрового контента; основы информационной безопасности; * основные средства и методы для организации управления информацией и данными; * систему средств и методов организации мыследеятельности в условиях реализации проектов в цифровой экономике; * структуру состав и свойства современных решений при организации маркетинговых исследований в киберспорте; * структуру, принципы реализации и функционирования информационных технологий, используемых при организации индивидуальной и групповой мыследеятельности, базовые и прикладные информационные технологии, инструментальные средства информационных технологий, предназначенных для организации индивидуальной и групповой мыследеятельности.   ***уметь:***   * проектировать деятельность с использованием цифровых образовательных ресурсов * использовать основные средства и методы организации индивидуального и группового мышления при разработке и реализации проектов в киберспорте; * использовать современные средства и методы организации индивидуальной и групповой мыследеятельности; * применять информационные технологии для индивидуального и группового мышления при разработке и реализации проектов в киберспорте.   ***владеть:***   * способностью искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию использованием цифровых средств, также с помощью алгоритмов при работе с полученными различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач; * навыками использования цифровых технологий для индивидуального и группового мышления при решении прикладных задач в киберспортивной деятельности; * моделями и средствами индивидуального и группового мышления при разработке и реализации проектов в киберспорте. |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по | Индикаторы |
| Начальный уровень | **Знает:** менеджмент информационного контента.  **Умеет:** проектировать деятельность с использованием цифровых образовательных ресурсов  **Владеет:** способностью искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать с целью эффективного использования полученной информации для решения задач. |
|  | Базовый уровень | **Знает**: область применения современных средств и методов индивидуального и группового мышления, применяемых при решении основных задач киберспорта; просмотр, поиск и фильтрация данных, информации и цифрового контента; основы информационной безопасности.  **Умеет**: использовать современные цифровые средства при решении большинства прикладных задач индивидуального и группового мышления по созданию уникального контента в киберспорте.  **Владеет**: навыками использования цифровых средств для обеспечения нахождения оптимальных алгоритмов и методического совершенствования тренировочного процесса. |
|  | Продвинутый | **Знает**: область применения, структуру и принципы реализации современных средств организации мыследеятельности, применяемых при решении нестандартных и инновационных задач киберспорта; управление проектами; KPI (ключевые показатели эффективности) каждого игрока. **Умеет**: детализировать решение задач, использовать современные средства организации мыследеятельности при решении прикладных задач тренировочного процесса в киберспорте, а также отдельных их этапов.  **Владеет**: методологией применения современных средств организации мыследеятельности при проведении анализа и решения прикладных задач тренировочного процесса в киберспорте. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции цифровой грамотности, работы с большими данными и их анализом |
| 6 | Средства и технологии оценки | Тесты, эссе |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Креативное мышление | Способен генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей: перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов. |
| 2  5 | Указание типа компетенции | универсальная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность нахождения новых путей для решения задач, абстрагироваться от стандартных моделей индустриального общества: перестраивать стандартные способы решения задач согласно имеющимся цифровым технологиям, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов проекта.  *Слушатель должен:*  ***знать:***   * основные виды цифрового контента; * способы создания, модификация, интеграция данных; * основные средства и методы для организации креативного мышления; * систему средств и методов организации мыследеятельности в условиях реализации киберспортивных проектов; * структуру состав и свойства современных решений при организации маркетинговых исследований в киберспорте, модели организации мыследеятельности в проектных решениях в области тренировочного процесса в киберспорте; * структуру, принципы реализации и функционирования информационных технологий, используемых при организации индивидуальной и групповой мыследеятельности, базовые и прикладные информационные технологии, инструментальные средства информационных технологий, предназначенных для организации индивидуальной и групповой мыследеятельности.   ***уметь:***   * ориентироваться в инструментальных средствах по созданию электронных материалов; * использовать современные средства и методы организации индивидуальной и групповой мыследеятельности.   ***владеть:***   * способностью генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей: перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов; * навыками использования цифровых технологий для индивидуального и группового мышления при решении прикладных задач в киберспорте; * моделями и средствами индивидуального и группового мышления при разработке и реализации различных проектов. |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по | Индикаторы |
| Начальный уровень | ***Знает*** основные виды цифрового контента; способы создания, модификация, интеграция данных; назначение и основные функции современных цифровых технологий, применяемых при организации индивидуального и группового мышления для решения основных задач тренировочного процесса в киберспорте.  ***Умеет*** ориентироваться в инструментальных средствах по созданию электронных материалов, использовать современные средства цифровых средств при решении типовых прикладных задач организации индивидуального и группового мышления для решения основных задач тренировочного процесса в киберспорте.  ***Владеет*** способностью генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, навыками использования цифровых средств для обеспечения организации индивидуального и группового мышления для решения основных задач тренировочного процесса в киберспорте |
|  | Базовый уровень | **Знает**: область применения современных средств и методов индивидуального и группового мышления, применяемых при решении основных задач тренировочного процесса в киберспорте.  **Умеет**: использовать современные цифровые средства при решении большинства прикладных задач индивидуального и группового мышления по созданию уникального контента в области тренировочного процесса в киберспорте.  **Владеет**: навыками использования цифровых средств для обеспечения нахождения оптимальных алгоритмов и методического совершенствования тренировочного процесса в киберспорте. |
|  | Продвинутый | **Знает**: область применения, структуру и принципы реализации современных средств организации мыследеятельности, применяемых при решении нестандартных и инновационных задач тренировочного процесса в киберспорте. KPI (ключевые показатели эффективности) каждого игрока.  **Умеет**: детализировать решение задач, использовать современные средства организации мыследеятельности при решении прикладных задач тренировочного процесса в киберспорте, а также отдельных их этапов.  **Владеет**: методологией применения современных средств организации мыследеятельности при проведении анализа и решения прикладных задач тренировочного процесса в киберспорте. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции цифровой грамотности, анализа данных, креативного мышления |
| 6 | Средства и технологии оценки | Тесты, эссе |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Знает как использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта (ПК-8) | Способен использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта |
| 2  5 | Указание типа компетенции | профессиональная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в киберспорте, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта.  *Слушатель должен:*  ***знать:***   * истоки и эволюцию формирования теории спортивной тренировки; * медико-биологические и психологические основы и технологии тренировки в киберспорте; * санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта***.***   ***уметь:***   * использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта.   ***владеть:***   * способностью генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в киберспорте, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта. |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по | Индикаторы |
| Начальный уровень | ***Знает*** истоки и эволюцию формирования теории спортивной тренировки;  ***Умеет*** определять этапы формирования теории спортивной подготовки.  ***Владеет*** способностью анализировать сложившийся опыт в спортивной подготовке. |
|  | Базовый уровень | **Знает**: истоки и эволюцию формирования теории спортивной тренировки; медико-биологические и психологические основы и технологии тренировки в избранном виде спорта.  **Умеет**: использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в киберспорте.  **Владеет**: навыками использования знаний в области медико-биологических и психологических основ и технологий тренировки в киберспорте. |
|  | Продвинутый | **Знает**: истоки и эволюцию формирования теории спортивной тренировки; медико-биологические и психологические основы и технологии тренировки в киберспорте; санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта.  **Умеет**: использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в избранном виде спорта, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта.  **Владеет**: способностью генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, использовать знания об истоках и эволюции формирования теории спортивной тренировки, медико-биологических и психологических основах и технологии тренировки в киберспорте, санитарно-гигиенических основах деятельности в сфере физической культуры и спорта. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции анализа исторического опыта |
| 6 | Средства и технологии оценки | Тесты, эссе |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Умеет реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся (ПК-10) | Способен реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся. |
| 2  5 | Указание типа компетенции | профессиональная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.  *Слушатель должен:*  ***знать:***   * систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте; * современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.   ***уметь:***   * реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.   ***владеть:***   * способностью реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся. |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по | Индикаторы |
| Начальный уровень | ***Знает*** систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте;  ***Умеет*** определять систему отбора и спортивную ориентацию в киберспорте.  ***Владеет*** способностью определять систему отбора и спортивную ориентацию в киберспорте при тренировочном процессе. |
|  | Базовый уровень | **Знает**: систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте; современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.  **Умеет**: использовать современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.  **Владеет**: навыками использования современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте. |
|  | Продвинутый | **Знает**: использовать современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.  **Умеет**: использовать современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.  **Владеет**: способностью реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции анализа методик отбора в киберспортивной подготовке |
| 6 | Средства и технологии оценки | Тесты, эссе |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Владеет способностью организовывать процессы корпоративного  обучения на основе информационных технологий и развития  корпоративных баз знаний (ПК-6) | Способен реализовывать организовывать процессы корпоративного обучения на основе информационных технологий и развития корпоративных баз знаний. |
| 2  5 | Указание типа компетенции | профессиональная |
| 3 | Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции | Под компетенцией понимается способность реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.  *Слушатель должен:*  ***знать:***   * систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте; * современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.   ***уметь:***   * реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.   ***владеть:***   * способностью реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся. |
| 4 | Дескриптор знаний, умений и навыков по | Индикаторы |
| Начальный уровень | ***Знает*** систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте;  ***Умеет*** определять систему отбора и спортивную ориентацию в киберспорте.  ***Владеет*** способностью определять систему отбора и спортивную ориентацию в киберспорте при тренировочном процессе. |
|  | Базовый уровень | **Знает**: систему отбора и спортивной ориентации в киберспорте; современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся.  **Умеет**: использовать современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.  **Владеет**: навыками использования современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте. |
|  | Продвинутый | **Знает**: использовать современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.  **Умеет**: использовать современные методики по определению антропометрических, физических и психических особенностей, обучающихся в киберспорте.  **Владеет**: способностью реализовывать систему отбора и спортивной ориентации в избранном виде спорта с использованием современных методик по определению антропометрических, физических и психических особенностей обучающихся. |
| 5 | Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции | Компетенции анализа методик отбора в киберспортивной подготовке |
| 6 | Средства и технологии оценки | Тесты, эссе |

**IV. Иная информация о качестве и востребованности образовательной программы** (результаты профессионально-общественной аккредитации образовательной программы, включение в системы рейтингования, призовые места по результатам проведения конкурсов образовательных программ и др.) отсутствует

**V. Рекомендаций к программе от работодателей** (сканы в прикрепленных документах)

Рекомендация 1: МОО «Федерация электронного спорта»

Рекомендация 2: РОО «Федерация компьютерного спорта города Москвы»

**VI. Указание на возможные сценарии профессиональной траектории граждан** по итогам освоения образовательной программы (в соответствии с приложением)

|  |  |
| --- | --- |
| **Цели получения персонального цифрового сертификата** | |
| ***текущий статус*** | ***цель*** |
| ***Развитие компетенций в текущей сфере занятости*** | |
| работающий по найму в организации, на предприятии | развитие профессиональных качеств |
| работающий по найму в организации, на предприятии | сохранение и развитие квалификации |
| ***Переход в новую сферу занятости*** | |
| освоение смежных профессиональных областей | повышение уровня дохода, расширение профессиональной деятельности |

**VII. Дополнительная информация**

Цифровые компетенции в профессиональных стандартах работников отрасли физической культуры и спорта отсутствуют

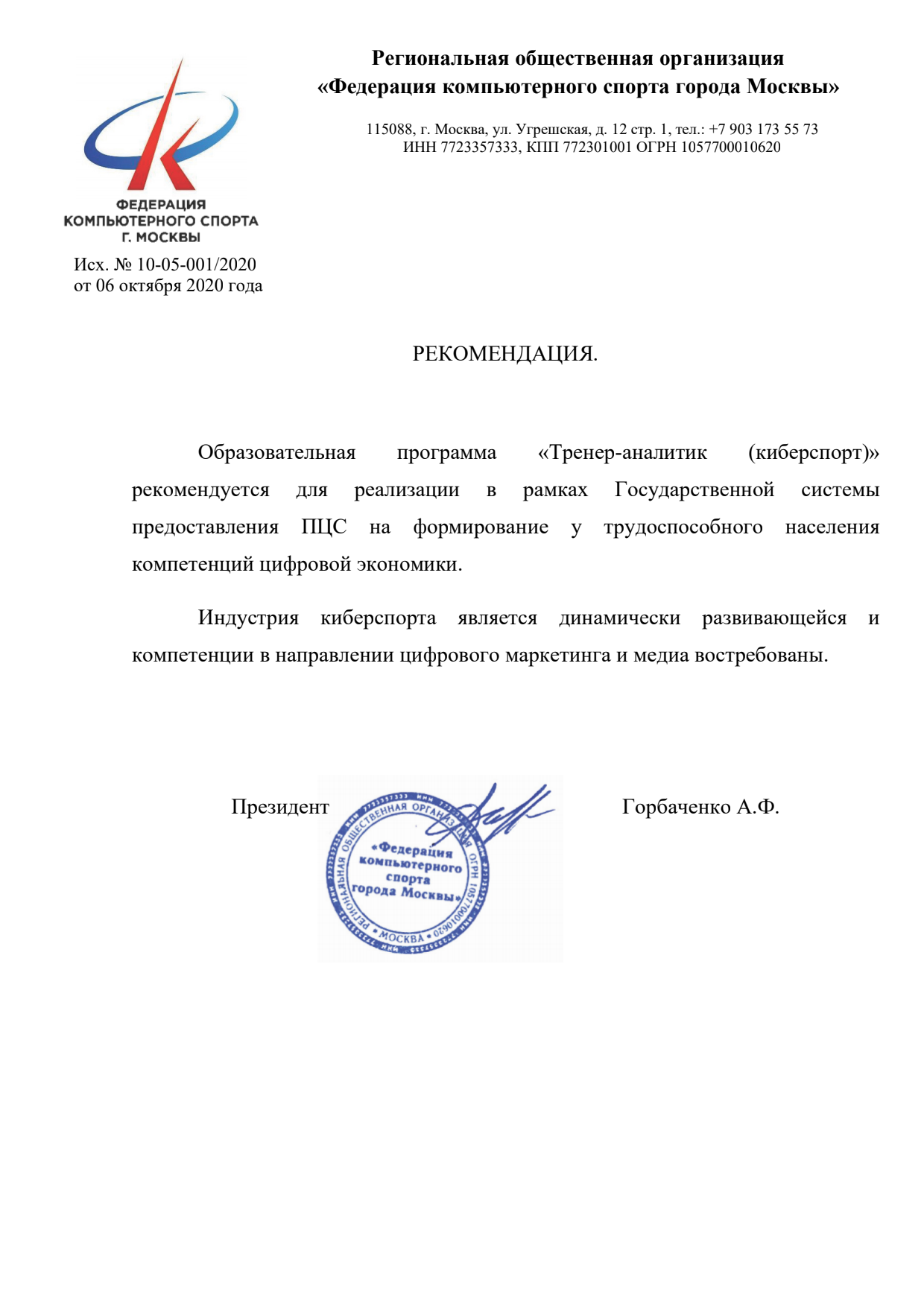
В настоящий момент программа является уникальной. Данная тема впервые представлена на рынке образовательных услуг. Контент программы вызывает у слушателей высокий интерес и востребованность.

**VIII. Приложенные Скан-копии**

Утвержденной образовательной программы (подпись, печать, в формате pdf) как части общего документа

Рекомендательные письма о программе от работодателей — 2 штуки.

****

****