

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГАОУ ВО «СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»



УТВЕРЖДАЮ

Директор НОЦ «Институт  
непрерывного образования»

Е.В. Мошкина

« 06 » *января* 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Менеджмент и маркетинг в фиджитал спорте»

Красноярск 2024

# I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Аннотация программы

Фиджитал спорт или phygital представляет собой сочетание двух английских слов physical и digital, подразумевая сочетание физического и цифрового спорта. Это новый вид спорта, который был официально признан в России 31 января 2023 года и представляет собой функционально-цифровое двоеборье.

Программа «Основы менеджмента и маркетинга в фиджитал спорте» дает слушателям необходимые знания о новом виде спорта — фиджитал спорте, научит эффективно управлять спортивными организациями, подразделениями по фиджитал спорту, позволит разобраться в особенностях развития и продвижения фиджитал спорта, менеджменте и маркетинге спортивных мероприятий и событий по фиджитал спорту.

## 1.2. Цель программы

Цель реализации программы повышения квалификации — совершенствование компетенций, необходимых для профессиональной деятельности в рамках имеющейся у слушателя квалификации в области развития и продвижения, менеджмента и маркетинга фиджитал спорта, проектной деятельности в фиджитал спорте, организации спортивных событий.

В процессе изучения курса слушатели смогут освоить методологические основы и приобрести практические навыки и компетенции по работе с профессионально-ориентированными проектами в фиджитал спорте. В процессе изучения курса слушатели изучат сущность подходов и методов оценки проекта, разработают план его реализации и мероприятия по контролю за ходом выполнения проекта, соберут команду, упакуют проект для получения финансирования.

## 1.3. Компетенции (трудовые функции) в соответствии с Профессиональным стандартом (формирование новых или совершенствование имеющихся)

Программа формирует и совершенствует у слушателей следующие профессиональные компетенции (трудовые функции):

***Профстандарт 05.005 «Специалист по инструкторской и методической работе в области физической культуры и спорта»*** (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 21.04.2022 № 237н):

- F/04.6 Подготовка и проведение спортивно-зрелищных мероприятий.
- F/05.6 Планирование и методическое сопровождение спортивной подготовки занимающихся.

***Профстандарт 05.008 «Руководитель организации (подразделения организации), осуществляющей деятельность в области физической культуры и спорта»*** (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 27.04.2023 № 363н):

– А/02.6 Управление структурным подразделением по виду (видам) спорта.

– С/05.7 Операционное администрирование и управление развитием организации бюджетной сферы.

– D/04.7 Организация закупок и обеспечение ресурсами субъекта профессионального спорта.

**Профстандарт 05.018 «Специалист по школьному и студенческому спорту»** (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 27.04.2023 № 352н):

– А/03.6 Организация мероприятий по развитию школьного спорта.

– В/03.6 Организация мероприятий по развитию студенческого спорта.

**Профстандарт 06.043 «Специалист по интернет-маркетингу»** (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19.02.2019 № 95н):

– С/02.4 Управление коммуникациями в социальных медиа информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

**Профстандарт 08.035 «Маркетолог»** (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 04.06.2018 № 366н):

– В/04.7 Разработка, внедрение и совершенствование системы маркетинговых коммуникаций в организации.

#### **1.4. Планируемые результаты обучения**

В результате успешного освоения программы «Менеджмент и маркетинг в фиджитал спорте» слушатели будут способны:

РО1. Планировать работу секции по фиджитал спорту по разным дисциплинам.

РО2. Организовывать деятельность подразделения (секции, клуба, центра) по фиджитал спорту.

РО3. Планировать и проводить фестивали, событийные мероприятия, соревнования по фиджитал спорту.

РО4. Планировать материально-техническую базу для фиджитал спорта.

РО5. Применять маркетинговые технологий в процессе продвижения фиджитал спорта, спортивного мероприятия по фиджитал спорту.

РО6. Формировать план мероприятий по фиджитал спорту.

РО7. Формировать команду для проведения мероприятий и соревнований по фиджитал спорту.

РО8. Организовывать работу по поддержке и ведению информационной базы данных о спортсменах, рейтингах спортсменов и команд.

РО9. Формировать эффективные коммуникационные связи между заинтересованными внешними сторонами.

#### **1.5. Категория слушателей**

Руководители и специалисты органов управления в области физической культуры и спорта, руководители и специалисты физкультурно-спортивных

и образовательных организаций, осуществляющих деятельность в области физической культуры и спорта, специалисты в области молодежной политики, преподаватели и учителя, осуществляющие деятельность в области физической культуры и спорта, инструкторы фитнес-клубов.

#### **1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение**

Программа «Менеджмент и маркетинг в фиджитал спорте» предназначена для повышения квалификации слушателей, имеющих высшее образование.

**1.7. Продолжительность обучения:** 32 часа.

**1.8. Форма обучения:** очная (возможно с применением ЭО и ДОТ).

#### **1.9. Требования к материально-техническому обеспечению, необходимому для реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации:**

Для реализации образовательного процесса материально-техническое обеспечение включает:

– лекционные аудитории, оборудованные компьютером с установленным программным обеспечением (п. III) и проектором для демонстрации презентаций;

– аудитории для проведения практических занятий, которые в том числе включают компьютерные классы с установленным программным обеспечением (п. III) и доступом к сети Интернет;

Спортивные площадки, игры и консоли:

– универсальный спортивный зал с разметкой для игры в баскетбол 3х3, мини-футбол;

– консоль Sony PlayStation 5, укомплектованная актуальной лицензионной версией игры NBA 2K23 (2K24);

– консоль Nintendo Switch, укомплектованная актуальной лицензионной версией игры Just Dance 2023 Edition + Just Dance Plus;

– консоль Sony PlayStation 5, укомплектованная актуальной лицензионной версией игры FIFA 2023 (EA FC 24);

– консоль Sony PlayStation 5, укомплектованная актуальной лицензионной версией игры EA NHL 23;

– актуальная лицензионная версия игры CS:GO (CS 2);

– актуальная лицензионная версия игрового клиента Warface Tournaments, регион «Москва»;

– актуальная лицензионная версия игры Standoff 2;

– игровая площадка для лазертага; размер игровой площадки при проведении матчей в формате «Активация цифрового пламени» составляет от 1500 до 2000 м<sup>2</sup>.

### **1.10. Особенности (принципы) построения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**

Программа «Менеджмент и маркетинг в фиджитал спорте» — это интенсивный тренинг с интерактивными лекциями, групповой работой с наставниками, выступающими в роли консультантов; разработка собственного проекта профессионально ориентированной направленности по выбранной тематике, исходя из разделов и тем программы.

### **1.11. Документ об образовании**

По результатам успешного освоения программы слушателям выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца

## II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Всего часов	В том числе:		Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа	
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Фиджитал спорт как вид спорта</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>PO1–PO2</b>
1.1	Сущность фиджитал спорта, особенность потребителя услуг фиджитал спорта: потенциальные спортсмены, клиентская категория болельщиков, потребителей контента (шоу)	1	1		
1.2	Всероссийская федерация фиджитал спорта	1	-	1	
1.3	«Игры будущего» – новый формат соревнований. Дисциплины фиджитал спорта, Игр Будущего, технические правила по дисциплинам	1	1	-	
1.4	Тенденции развития фиджитал спорта	1	1	-	
1.5	Система индивидуальных рейтингов спортсменов, система рейтинговых турниров	1	-	1	
1.6	<b>ПРАКТИКА:</b> Планирование турнира по фиджитал спорту в дисциплине ритм-симулятор	1	1	-	
<b>2</b>	<b>Модуль 2. Материально – техническое обеспечение фиджитал спорта</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>PO4</b>
2.1	Материально-техническая база для фиджитал спорта	2	1	1	
2.2	<b>ПРАКТИКА:</b> Разбор дисциплины: двоеборье – тактическая стрельба	1	1	-	
<b>3</b>	<b>Модуль 3. Организация спортивных событий в фиджитал спорт</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>PO3–PO4, PO6</b>
3.1	Спортивная программа и тайминг соревнований. Спортивные системы проведения соревнований	2	1	1	
3.2	Кадровый потенциал для фиджитал спорта; Спортсмены и судьи фиджитал спорта	2	1	1	
3.3	Функциональные направления при планировании и организации мероприятий по фиджитал спорту	2	1	1	
3.4	Команда организаторов мероприятий по фиджитал спорту	2	1	1	
3.5	<b>ПРАКТИКА:</b> Расчет времени проведения соревнований и подбор системы проведения соревнований	1	1	-	
<b>4</b>	<b>Модуль 4. Маркетинг в фиджитал спорте</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>PO3, PO5–PO9</b>
4.1	Участие в конкурсах проектов и грантах, как форма получения средств на развитие фиджитал спорта	1	1	-	

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Всего часов	В том числе:		Результаты обучения
			Контактная работа	Самостоятельная работа	
4.2	Организация связей с общественностью в фиджитал спорте, внешние заинтересованные стороны, возможные партнеры	1	1	-	
4.3	Информационные ресурсы о фиджитал спорте	1	-	1	
4.4	Инструменты продвижения фиджитал спорта и мероприятий по фиджитал спорту	1	1	-	
4.5	Особенности рекламы и спонсорства и мерчандайзинга в фиджитал спорте	2	1	1	
<b>5</b>	<b>Модуль 5. Менеджмент в фиджитал спорте</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
5.1	Менеджер спортивной секции, сборной команды по фиджитал спорту	2	2	-	<b>PO1–PO2</b>
5.2	Фиджитал спорт среди студенческих спортивных клубов. Спортивные лиги по фиджитал спорту.	2	1	1	
5.3	Фиджитал спорт среди школьных спортивных клубов. Спортивные лиги по фиджитал спорту	2	1	1	
	<b>Итоговый контроль</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>PO1–PO9</b>
	<b>ИТОГО</b>	<b>32</b>	<b>19</b>	<b>13</b>	

## 2.2. План учебной деятельности

Результаты обучения	Учебные действия/ формы текущего контроля	Используемые результаты/инструменты/ технологии
РО1. Планировать работу секции по фиджитал спорту по разным дисциплинам	Анализ нормативных документов, изучение вида спорта – фиджитал спорт, профессиональных стандартов, изучение методов планирования материальных ресурсов и персонала. Обсуждение и применение опыта на новый вид спорта – фиджитал спорт. <b>На практике: выработка идеи и формулирование в идею проекта по фиджитал спорту</b>	Электронно-справочные системы. Информационные системы
РО2. Организовывать деятельность организации (подразделения, секции, клуба, центра) по фиджитал спорту	Анализ нормативных документов, изучение вида спорта – фиджитал спорт, профессиональных стандартов, изучение методов планирования материальных ресурсов и персонала. Обсуждение и применение опыта на новый вид спорта – фиджитал спорт. <b>На практике работа над формулированием целей и задач проекта</b>	Электронно-справочные системы. Информационные системы
РО3. Планировать и проводить фестивали, событийные мероприятия, соревнования по фиджитал спорту	Анализ нормативных документов, изучение вида спорта – фиджитал спорт, профессиональных стандартов, изучение методов планирования материальных ресурсов и персонала. Обсуждение и применение опыта на новый вид спорта – фиджитал спорт. Изучение опыта проведения Фиджитал игр организационным комитетом Игр Будущего. Изучение особенностей организации событийных мероприятий по фиджитал спорту (цифровизация, шоу, особенность клиентской аудитории). <b>На практике работа над расчетом кадровых и материальных ресурсов на проект.</b>	Электронно-справочные системы. Информационные системы
РО4. Планировать материально-техническую базу для фиджитал спорта	Анализ нормативных документов, профессиональных стандартов, изучение методов планирования материальных ресурсов и персонала. Изучение особенности фиджитал	Электронно-справочные системы. Информационные системы



Результаты обучения	Учебные действия/ формы текущего контроля	Используемые результаты/инструменты/ технологии
	<p>спорта в части программного обеспечения и оборудования. <b>На практике: работа над расчетом кадровых и материальных ресурсов на проект. Расчет затрат на проект, составление сметы проекта</b></p>	
<p>РО5. Применять маркетинговые технологий в процессе продвижения фиджитал спорта, спортивного мероприятия по фиджитал спорту</p>	<p>Анализ нормативных документов, профессиональных стандартов, АСУ, методов применения маркетинговых технологий в спорте, поиск и выделение особенностей в фиджитал спорте</p>	<p>Электронно-справочные системы. Информационные системы</p>
<p>РО6. Формировать план мероприятий по фиджитал спорту</p>	<p>Анализ нормативных документов, профессиональных стандартов, анализ календарных планов спортивных и физкультурных мероприятий органов власти в области физической культуры и спорта, молодежной политики. Изучение возможности развития фиджитал спорта в среде студенческого спорта и школьного спорта</p>	<p>Электронно-справочные системы. Информационные системы</p>
<p>РО7. Формировать команду для проведения мероприятий и соревнований по фиджитал спорту</p>	<p>Анализ нормативных документов, профессиональных стандартов, изучение управления кадрами в спорте, принципов работы в команде, подбор персонала в команду в соответствии с задачами функциональных направлений, роли в команде</p>	<p>Электронно-справочные системы. Информационные системы</p>
<p>РО8. Организовывать работу по поддержке и ведению информационной базы данных о спортсменах, рейтингах спортсменов и команд</p>	<p>Анализ нормативных документов, профессиональных стандартов, использование АСУ в организации работы в фиджитал спорте</p>	<p>Электронно-справочные системы. Информационные системы</p>
<p>РО9. Формировать эффективные коммуникационные связи между заинтересованными внешними сторонами</p>	<p>Анализ нормативных документов, профессиональных стандартов, организации работы специалистов по разным направлениям в развитии и продвижении фиджитал спорта. <b>Изучение взаимных интересов с компьютерным спортом и спортивным программированием</b></p>	<p>Электронно-справочные системы. Информационные системы</p>

### 2.3. Виды и содержание самостоятельной работы

Выполнение самостоятельной работы позволяет расширить и закрепить теоретические знания и практические умения по программе, подготовиться к итоговой аттестации.

Самостоятельная работа заключается в изучении материалов сайтов: «Игры будущего. Казань 2024» (<https://gofuture.games/>), Всероссийская федерация фитжитал спорта (ВФФС) (<https://phygital sport.ru/>).

## III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### 3.1. Учебно-методическое обеспечение, в т.ч. электронные ресурсы в корпоративной сети СФУ и сети Интернет

#### *Основная и дополнительная литература*

1. Ветцель, К.Я. Интернет-маркетинг: учеб. пособие / К.Я. Ветцель; Сиб. федер. ун-т, Ин-т упр. бизнес-процессами и экономики. – Красноярск: СФУ, 2018. – 174 с.

2. Леднев, В.А. Развитие фиджитал спорта: стратегия, менеджмент и коммерциализация / В.А. Леднев, М.О. Чарыева // Новые подходы – 2022: сб. научных трудов по результатам II Всерос. научно-практ. конф. Минобрнауки России по вопросам формирования новых подходов к проектированию физического воспитания в образовательных организациях высшего образования, Москва, 12–13 сентября 2022 года / Центр инновационных компетенций по физическому воспитанию и студенческому спорту. – М.: ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2022. – С. 32–35.

3. Магомедова, Н.А. Деловая культура спорта в гибридном формате phygital / Н.А. Магомедова // Олимпийский спорт и спорт для всех: материалы XXVI Междунар. научного Конгресса, Казань, 08–11 сентября 2021 года / Под общей ред. Р.Т. Бурганова. – г. Казань: Поволжская госуд. академия физической культуры, спорта и туризма, 2021. – С. 259–261.

4. Масловский, В.П. Методология и организация проектного управления: учеб.-метод. пособие для практич. занятий. – Красноярск: СФУ, 2013. – 49 с.

5. Масловский, В.П. Управление проектами: учеб. пособие. – Красноярск: СФУ, 2020. – 224 с.

6. Масыгина, Н.В. Основные подходы к повышению квалификации кадров в фиджитал-спорте / Н.В. Масыгина, В.А. Плешаков, М.С. Леонтьева // Ценности, традиции и новации современного спорта: Материалы II Междунар. научного конгресса. В 3-х частях, Минск, 13–15 октября 2022 года / Редколлегия: С.Б. Репкин (гл. ред.), Т.А. Морозевич-Шилюк (зам. гл. ред.) [и др.]. Часть 2. – Минск: Учреждение образования «Белорусский государственный университет физической культуры», 2022. – С. 409-414.

*Профессиональные стандарты* (<https://classinform.ru/profstandarty.html>):

– Профессиональный стандарт «Руководитель организации (подразделения организации), осуществляющей деятельность в области физической культуры и спорта» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 октября 2015 г. № 798н).

– Профессиональный стандарт «Маркетолог» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 4 июня 2018 г. № 366н).

– Профессиональный стандарт «Специалист по интернет-маркетингу» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 19 февраля 2019 г. № 95н).

*Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы*

1. Официальный сайт ЗАО «Консультант Плюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.consultant.ru](http://www.consultant.ru).

2. Официальный сайт ООО «НПП Гарант-Сервис» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.garant.ru](http://www.garant.ru).

3. Игры будущего. Казань 2024 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gofuture.games/>.

4. Всероссийская федерация фиджитал спорта (ВФФС) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://phygital sport.ru/>.

## IV. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

### 4.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы

В программе предусмотрено проведение текущей и итоговой аттестации. В конце каждого модуля предусмотрено проведение промежуточной аттестации. Целью проведения промежуточной аттестации по модулю является определение соответствия уровня подготовки слушателей запланированным результатам обучения, требованиям дополнительной профессиональной программы и рабочей программы модуля.

Итоговая аттестация программы заключается в выполнении проектной работы по профессионально ориентированному проектированию.

### 4.2. Требования и содержание итоговой аттестации

Итоговый проект реализуется в форме презентации на финальном занятии. Проект должен привлекать внимание к актуальным социальным проблемам сообщества и пропагандировать фиджитал спорт.

Презентация проекта должна включать:

1. Введение (анализ, разъяснение актуальности и новизны по сравнению с аналогами, указание сферы применения, функционального назначения, выявление конкретной, локальной, решаемой проблемы);

2. Постановка цели деятельности и конкретных, измеряемых и достижимых задач;

3. Управленческо-кадровый аспект (механизм управления, квалификация персонала);

4. Содержание и механизм реализации (модули, этапы, формы и методы, организационная структура, план конкретных действий);

5. Характеристика и способ оценки планируемых результатов;

6. Бюджет. Материально-техническое обеспечение.

Программу составили:

Президент федерации фиджитал спорта  
Красноярского края



С.И. Веневцев

Зав. кафедрой ТОиМФКиТ



Н.В. Соболева

Руководитель программы:

Член федерации фиджитал спорта  
Красноярского края



Л.В. Корнеева