

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



УТВЕРЖДАЮ

Директор ЦОД «Институт
непрерывного образования»

Е.В. Мошкина

« 05 » сентября 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**«Компьютерный и фиджитал спорт:
судейство, волонтерство, комментирование»**

Красноярск 2025

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство, комментирование»

Форма обучения: заочная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Срок обучения: 54 часа.

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы		СРС, ч	Формы контроля
				Лекции	Практ. и семинарские занятия		
1	Модуль 1. Компьютерный и фиджитал спорт как вид спорта	9	5	5	-	4	Зачет
2	Модуль 2. Дисциплины компьютерного и фиджитал спорта, дисциплины в формате фиджитал	9	6	6		3	Зачет
3	Модуль 3. Организация работы секций по компьютерному и фиджитал спорту, инфраструктура	9	5	5		4	Зачет
4	Модуль 4. Организация и проведение соревнований по компьютерному и фиджитал спорту, судейство	7	4	4		3	Зачет
5	Модуль 5. Основы подготовки и проведения трансляций компьютерного и фиджитал спорта, комментирование спортивных событий в компьютерном и фиджитал спорте	12	9	6	3	3	Зачет
6	Модуль 6. Основы волонтерской деятельности на спортивных событиях	6	4	2	2	2	Зачет
	Итоговая аттестация	2				2	Зачет
	ИТОГО	54	33	28	5	21	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство, комментирование»

Категория слушателей: преподаватели вузов, СПО, обучающиеся на программах магистратуры, имеющие высшее образование, специалисты физкультурно-спортивных организаций, руководители, специалисты других отраслей, имеющие высшее образование, студенты.

Форма обучения: заочная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: 18 часов в неделю.

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы		СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Практ. и семинарские занятия		
1	Модуль 1. Компьютерный и фиджитал спорт как вид спорта	9	5	5		4	PO1
1.1	История развития технологичных и инновационных видов спорта	2	1	1		1	PO1
1.2	Концепция «Игр будущего»	2	1	1		1	
1.3	История компьютерного спорта	3	2	2		1	
1.4	Нормативно-правовое регулирование технологичных и инновационных видов спорта	2	1	1		1	
2	Модуль 2. Дисциплины компьютерного и фиджитал спорта, дисциплины в формате фиджитал	9	6	6		3	PO1, PO2
2.1	Дисциплины киберспорта, правила вида спорта	1,5	1	1		0,5	PO1, PO2
2.2	Фиджитал спорт: дисциплины и правила	3	2	2		1	
2.3	Двоеборье – тактическая стрельба	1,5	1	1		0,5	
2.4	Фиджитал-футбол	1,5	1	1		0,5	
2.5	Фиджитал-баскетбол	1,5	1	1		0,5	

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы		СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Практ. и семинарские занятия		
3	Модуль 3. Организация работы секций по компьютерному и фиджитал спорту, инфраструктура	9	5	5		4	PO1-PO4
3.1	Материально-техническое обеспечение киберспортивных соревнований	2	1	1		1	PO1-PO4
3.2	Инфраструктура для занятий фиджитал спортом	2	1	1		1	
3.3	Организация работы секций по технологичным и инновационным видам спорта. Компьютерный спорт	2	1	1		1	
3.4	Фиджитал-гольф: гольф без границ	1,5	1	1		0,5	
3.5	Организация связей с общественностью	1,5	1	1		0,5	
4	Модуль 4. Организация и проведение соревнований по компьютерному и фиджитал спорту, судейство	7	4	4		3	PO1, PO2, PO4
4.1	Организация киберспортивных соревнований	3	2	2		1	PO1, PO2, PO4
4.2	Фиджитал спорт. Организация соревнований, судейство, регламенты	2	1	1		1	
4.3	Двоеборье – тактическая стрельба. Организация соревнований, судейство, регламенты	2	1	1		1	
5	Модуль 5. Основы подготовки и проведения трансляций компьютерного и фиджитал спорта, комментирование спортивных событий в компьютерном и фиджитал спорте	12	9	6	3	3	PO2, PO4
5.1	Технические основы подготовки к прямой трансляции	4	3	2	1	1	PO2, PO4
5.2	Проведение прямых трансляций на основных стриминговых платформах:	4	3	2	1	1	
5.3	Комментирование спортивно-массовых событий в компьютерном и фиджитал спорте	4	3	2	1	1	

№ п/п	Наименование и содержание разделов и тем программы	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы		СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Практ. и семинарские занятия		
6	Модуль 6. Основы волонтерской деятельности на спортивных событиях	6	4	2	2	2	PO2, PO4
6.1	Компетенции и роль волонтеров на спортивных событиях	3	2	1	1	1	PO2, PO4
6.2	Организация волонтерской деятельности	3	2	1	1	1	
	Итоговая аттестация	2				2	PO1-PO4
	ИТОГО	54	33	28	5	21	

Календарный учебный график
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство, комментирование»

Наименование модулей (курсов)	Неделя	Объем учебной нагрузки, ч.	Виды занятий (количество часов)			
			Лекция	Практ. и семинарские занятия	СРС	Итоговый контроль
Модуль 1. Компьютерный и фиджитал спорт как вид спорта	1	9	5		4	Зачет
Модуль 2. Дисциплины компьютерного и фиджитал спорта, дисциплины в формате фиджитал	1–2	9	6		3	Зачет
Модуль 3. Организация работы секций по компьютерному и фиджитал спорту, инфраструктура.	2	9	5		4	Зачет
Модуль 4. Организация и проведение соревнований по компьютерному и фиджитал спорту, судейство	2	7	4		3	Зачет
Модуль 5. Основы подготовки и проведения трансляций компьютерного и фиджитал спорта, комментирование спортивных событий в компьютерном и фиджитал спорте	3	12	6	3	3	Зачет
Модуль 6. Основы волонтерской деятельности на спортивных событиях	3	6	2	2	2	Зачет
Итоговый контроль	3	2			2	Зачет
ИТОГО		54	28	5	21	Зачет

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство, комментирование» направлена на совершенствование компетенций, необходимых для профессиональной деятельности в области развития и продвижения спорта и организации спортивных событий.

Компьютерный и фиджитал спорт и связанные с ними компетенции пользуются большим вниманием и набирают высокий интерес среди всех субъектов студенческого спорта: в образовательных организациях высшего и профессионального образования, профессионального спортивного сообщества, специалистов молодежной политики, специалистов корпораций, представителей общественных движений и объединений, занимающихся вопросами молодежной политики, корпоративного спорта, подготовки ИТ-специалистов, специалистов в области разработки и продвижения инновационных и цифровых технологий.

В процессе обучения на программе у слушателей сформируется комплекс теоретических знаний и практических навыков по компьютерному спорту и фиджитал спорту, спортивному менеджменту.

1.2. Цель программы

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

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

Программа разработана с учетом требований профессиональных стандартов:

Профессиональный стандарт 05.003 «Тренер» (утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 27.04.2023 № 362н):

- А/03.5 Подготовка, проведение и анализ результатов мероприятий начальной подготовки по виду спорта и воспитательной работы со спортсменами.

- В/03.6 Подготовка и проведение мероприятий по физкультурно-спортивной и воспитательной работе с учетом возрастных особенностей занимающихся.

Профессиональный стандарт 03.015 «Специалист по работе с молодежью» (утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 12.02.2020 № 59н).

- А/01.5 Организация мероприятий в сфере молодежной политики.

- А/02.5 Организация досуга и отдыха детей, подростков и молодежи.

– В/01.7 Планирование, координация и контроль проведения мероприятий в сфере молодежной политики.

1.4. Планируемые результаты обучения

В результате успешного освоения программы «Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство, комментирование» слушатели будут способны:

Трудовые функции	Результаты обучения	Учебные действия
Профессиональный стандарт 05.003 «Тренер»		
А/03.5 Подготовка, проведение и анализ результатов мероприятий начальной подготовки по виду спорта и воспитательной работы со спортсменами	РО1. Управлять командой по разработке и реализации спортивного мероприятия	Организовывать и управлять спортивными мероприятиями и турнирами по компьютерному и фиджитал спорту. Разрабатывать стратегии для роста и популяризации видов спорта в рамках своей организации. Анализировать и планировать бюджетные и ресурсные потребности для развития видов спорта
В/03.6 Подготовка и проведение мероприятий по физкультурно-спортивной и воспитательной работе с учетом возрастных особенностей занимающихся	РО2. Координировать процессы управления спортивным мероприятием, обеспечивая своевременную подготовку и принятие управленческих решений. РО3. Проводить аналитическую работу по результатам игр и турниров для оптимизации стратегий и тактик команды	Разрабатывать и координировать проекты, связанные с проведением турниров и мероприятий по компьютерному и фиджитал спорту. Планировать и контролировать бюджеты, сроки и ресурсы для эффективной реализации проектов в области компьютерного и фиджитал спорта. Реализовывать тренировочные программы для игроков в компьютерного и фиджитал спорта, повышая их уровень мастерства и конкурентоспособность. Проводить аналитическую работу по результатам игр и турниров для оптимизации стратегий и тактик команды
Профессиональный стандарт 03.015 «Специалист по работе с молодежью»		
А/01.5 Организация мероприятий в сфере молодежной политики	РО4. Планировать, осуществлять координацию, контроль и проведение мероприятий, направленных на вовлечение молодежи в сферу технологичных и инновационных видов спорта	Разрабатывать инициативы для поддержки и развития молодых талантов в области технологичных и инновационных видов спорта
А/02.5 Организация досуга и отдыха детей, подростков и молодежи		
В/01.7 Планирование, координация и контроль проведения мероприятий в сфере молодежной политики		

1.5. Категория слушателей

- руководители и специалисты Федераций фиджитал спорта, компьютерного спорта;
- 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 ОО ВО и СПО;
- учителя;
- менеджеры индустрии спорта и организации спортивных событий;
- иные специалисты и управленцы, осуществляющие деятельность в области физической культуры и спорта, подготовки ИТ-специалистов, специалистов в области разработки и продвижения инновационных и цифровых технологий;
- иные специалисты, интересующиеся сферой физической культуры и спорта.

1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

Средне-профессиональное и Высшее образование.

1.7. Продолжительность обучения: 54 часа.

1.8. Форма обучения: заочная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

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

Для реализации образовательного процесса материально-техническое обеспечение включает компьютерное оборудование, программное обеспечение и доступ к сети Интернет.

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

Программа «Основы компьютерного и фиджитал спорта: судейство, волонтерство, комментирование» — это интенсивный тренинг с интерактивными лекциями, презентациями и фондом оценочных средств, разработанный производственно-продюсерским центром СФУ и записанный в студии Jalinga.

1.11. Документ об образовании: удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Обучение по программе повышения квалификации реализовано в формате дистанционного обучения. Лекционный материал представляется в виде комплекса интерактивных видеолекций и текстовых материалов. Изучение видео и теоретического материала (СРС) предполагается после асинхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия не реализуются. Для проведения асинхронных занятий (интерактивных видеолекций и текстовых материалов) применяется платформа онлайн-обучения СФУ «Е-Сибирь» (<https://online.sfu-kras.ru/>).

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Программа реализуется заочно, исключительно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, и включает занятия лекционного типа и самостоятельную работу в онлайн-курсе.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

В поддержку программы разработан учебно-методический комплекс, который содержит: систему навигации по программе (учебно-тематический план, интерактивный график работы по программе, сведения о результатах обучения, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему тестовых заданий, включенных в видеолекции, списки основной и дополнительной литературы.

Виды и содержание самостоятельной работы

Выполнение самостоятельной работы слушателями предполагается в дистанционном режиме. Самостоятельно слушателями изучаются представленные теоретические материалы в форме интерактивных лекций, просматриваются учебные видео из сети Интернет по изучаемой теме, краткие резюмирующие материалы, дополнительные инструкции в различных форматах.

Для оценки уровня усвоения изученного учебного материала, слушатели проходят контрольные тесты после каждой видеолекции.

III. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ

Руководитель программы:

Соболева Наталья Владимировна, канд. пед. наук, профессор, заведующий кафедрой теоретических основ и менеджмента физической культуры и туризма Института физической культуры, спорта и туризма ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет».

Преподаватели программы:

1. **Жданович Дмитрий Олегович**, заместитель начальника Управления развития студенческого и адаптивного спорта ФГБУ «Федерального центра подготовки спортивного резерва», канд. пед. наук;

2. **Колесникова Кристина Евгеньевна**, Заместитель генерального директора по образованию АНО АРКИВС и директор по образованию проекта «Игры будущего»;

3. **Гураль Оксана Николаевна**, директор научного департамента Федерации киберспорта России;

4. **Молошаг Василий Александрович**, председатель регионального отделения Общероссийской общественной организации «Федерация компьютерного спорта России»;

5. **Вингерт Валентина Валентиновна**, канд. экон. наук, доцент кафедры теоретических основ и менеджмента физической культуры и туризма Института физической культуры, спорта и туризма ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»;

6. **Корнеева Лада Владимировна**, член федерации фиджитал спорта Красноярского края, старший преподаватель кафедры теории и методики спортивных дисциплин Института физической культуры, спорта и туризма ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»;

7. **Паночкин Иван Сергеевич**, специалист АНО «Будущее компьютерного спорта Красноярского края»;

8. **Чебин Матвей Валерьевич**, член федерации гольфа, победитель соревнований по фиджитал-гольффу на «Играх Будущего» в г. Казань, 2024;

9. **Букарев Александр Сергеевич**, тренер-преподаватель спортивного клуба Института физической культуры, спорта и туризма ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»;

10. **Кабанова Наталия Борисовна**, преподаватель КГАПОУ «Красноярский колледж, олимпийского резерва»;

IV. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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

Основная и дополнительная литература

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. Чарыева М.О. Цифровые виды спорта: ожидания, реальность и перспективы / М.О. Чарыева, В.А. Леднев, Е.Н. Скаржинская. – М.: Университет «Синергия», 2024. – 132 с.

5. Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года: распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 ноября 2020 года № 3081 –р // Собр. Законодательства РФ. – 2020. – № 49. Ст. 7958.

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

- Профессиональный стандарт «Специалист по работе с молодежью».
- Профессиональный стандарт 05.003 «Тренер».

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

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

2. Федерация компьютерного спорта России (ФКС России) [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://resf.ru/about/resf/>

3. Игры будущего. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gofuture.games/>.
4. Официальный сайт ЗАО «Консультант Плюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.consultant.ru.
5. Официальный сайт ООО «НПП Гарант-Сервис» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.garant.ru.

V. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

4.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы

Программа предусматривает проведение текущей и итоговой аттестации. Текущая аттестация слушателей проводится на основе оценки активности изучения видеолекций, а также качества выполнения тестовых заданий к каждой лекции.

4.2. Требования и содержание итоговой аттестации

Основанием для допуска к итоговой аттестации является выполнение не менее 60 % промежуточных заданий слушателем по ходу изучения курса.

Формой итоговой аттестации является итоговый тест.

По результатам выполнения текущих тестовых заданий и итогового теста слушателю выставляется оценка по шкале от 0 до 100 баллов. Для аттестации по программе необходимо набрать 60 баллов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
«Компьютерный и фиджитал спорт: судейство, волонтерство,
комментирование»

1. Аннотация

В рамках модулей рассмотрены конкретные методики по организации и продвижению развития технологичных и инновационных видов спорта, а именно: компьютерного спорта, фиджитал спорта.

Цель модуля (результаты обучения)

В результате успешного освоения дисциплины (модуля) слушатели будут способны:

РО1. Управлять командой по разработке и реализации спортивного мероприятия.

РО2. Координировать процессы управления спортивным мероприятием, обеспечивая своевременную подготовку и принятие управленческих решений.

РО3. Проводить аналитическую работу по результатам игр и турниров для оптимизации стратегий и тактик команды.

РО4. Планировать, осуществлять координацию, контроль и проведение мероприятий, направленных на вовлечение молодежи в сферу технологичных и инновационных видов спорта.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 1. Компьютерный и фиджитал спорт как вид спорта (9 ч.)			
Тема 1.1. История развития технологичных и инновационных видов спорта (2 ч.)	История физической культуры и спорта в мире. История физической культуры и спорта в России. История развития технологичных (инновационных видов спорта) (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 1.2. Концепция «Игр будущего» (2 ч.)	Главные вызовы в реализации проекта. Кто создает «Игры будущего». Игры будущего – Казань 2024. Предпосылки создания отечественной технологической платформы (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 1.3. Об истории развития киберспорта (3 ч.)	Нормативные документы по компьютерному спорту.	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
	Международная деятельность. Этапы становления компьютерного спорта. Развитие компьютерного спорта в ООВО. Компьютерный спорт – исследования и наука (2 ч.)		задания (1 ч.)
Тема 1.4. Нормативно- правовое регулирование технологичных и инновационных видов спорта (2 ч.)	Тенденции развития современных технологий. Главным органом управления в сфере физической культуры и спорта. Государственное регулирование технологичных видов спорта (1 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Модуль 2. Дисциплины компьютерного и фиджитал спорта, дисциплины в формате фиджитал (9 ч.)			
Тема 2.1. Дисциплины киберспорта, правила вида спорта (1,5 ч.)	Основные дисциплины киберспорта. Тактический трёхмерный бой или шутер (fps). Стратегии в реальном времени (rts). Монопольные онлайн-битвы (moba) или боевая арена. Спортивные симуляторы. Симуляторы технические. Файтинги. Соревновательные головоломки (1 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (0,5 ч.)
Тема 2.2 Фиджитал спорт: дисциплины и правила (3 ч.)	Всероссийская федерация фиджитал спорта. Открытость фиджитал спорта к новым дисциплинам в формате функционально-цифрового двоеборья. Правила вида спорта – «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)». Основные определения (2 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 2.3 Двоеборье – тактическая стрельба (1,5 ч.)	Двоеборье – тактическая стрельба. Форматы игры. Принцип фиджитала (1 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (0,5 ч.)
Тема 2.4 Фиджитал- футбол (1,5 ч.)	Фиджитал-футбол. Этапы соревнования. Формирование сеток (1 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (0,5 ч.)
Тема 2.5 Фиджитал- баскетбол (1,5 ч.)	Фиджитал-баскетбол. ЭТАП PHYSICAL и ЭТАП DIGITAL.	–	Изучение учебных материалов по

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
	Спортивная форма, инвентарь. Турнирная сетка (1 ч.)		теме, выполнение задания (0,5 ч.)
Модуль 3. Организация работы секций по компьютерному и фиджитал спорту, инфраструктура (9 ч.)			
Тема 3.1 Материально-техническое киберспортивных соревнований (2 ч.)	Материально-техническое обеспечение киберспортивных соревнований, требования к помещениям для проведения соревнований, специализированное оборудование для киберспортивных турниров (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 3.2 Инфраструктура для занятий фиджитал спортом (2 ч.)	Фиджитал центр – спортивный объект нового поколения (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 3.3 Организация работы секций по технологичным и инновационным видам спорта. Компьютерный спорт (2 ч.)	Выбор направления. Определение целей секции. Определение задач секции. Регистрация юридического лица. Поиск помещения. Приобретение оборудования. Подбор тренеров и специалистов. Разработка программы обучения (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 3.4 Фиджитал-гольф: гольф без границ (1,5 ч.)	Секция по технологичным и инновационным видам спорта Ladder Enjoyers Миссия и цели (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (0,5 ч.)
Тема 3.5 Организация связей с общественностью (1,5 ч.)	Маркетинг и продвижение. Создание команды (1 ч.)	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (0,5 ч.)
Модуль 4. Организация и проведение соревнований по компьютерному и фиджитал спорту, судейство (7 ч.)			
Тема 4.1. Организация киберспортивных соревнований (3 ч.)	Участники соревнований. Требования к участникам. Спортивный судья в компьютерном спорте. Регламентирующие документы. Документы подготовительного этапа соревнований. Документы основного этапа соревнований. Документы заключительного этапа соревнований. Системы проведения соревнований.	—	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
	Форматы проведения соревнований. Определение спортивной дисциплины. Общие правила проведения соревнования. Инвентарь компьютерного спорта. Цифровой профиль киберспортсмена (2 ч.)		
Тема 4.2 Фиджитал спорт. Организация соревнований, судейство, регламенты (2 ч.)	Этапы организации физкультурных и спортивных мероприятий по фиджитал спорту. Положение о физкультурном или спортивном мероприятии. Организация соревнований в дисциплине ритм-симулятор. Судейская коллегия для проведения соревнований в дисциплине ритм – симулятор. Положение ВФФС о рейтинговых турнирах (1 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 4.3 Двоеборье – тактическая стрельба. Организация соревнований, судейство, регламенты (2 ч.)	Этапы организации физкультурных и спортивных мероприятий по двоеборью-тактической стрельбе. Состав судейской бригады. Тактика игры (1 ч.)	–	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Модуль 5. Основы подготовки и проведения трансляций компьютерного фиджитал спорта, комментирование спортивных событий в компьютерном и фиджитал спорте (12 ч.)			
Тема 5.1. Технические основы подготовки к прямой трансляции (4 ч.)	- обзор основных функций требуемые для работы комментатора; - визуальное и звуковое оформление трансляции; - особенности настроек трансляции для разных стриминговых платформ; - комментатор-фрилансер (самостоятельный агент); - взаимодействие с заказчиком; - техническое задание; - работа с графикой заказчика (2 ч.)	Выполнить практику на региональном фестивале «Универфест. СФУ» (1 ч.)	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема.5.2. Проведение прямых трансляций на основных	- обзор основных стриминговых платформ (VK Play Live, Вконтакте, Twitch, отечественные	Выполнить практику на региональном фестивале	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
стриминговых платформах (4 ч.)	и зарубежные сервисы мультистриминга); - ведение личного канала и создание контента (2 ч.)	«Универфест. СФУ» (1 ч.)	
Тема 5.3. Комментирование спортивно-массовых событий в компьютерном и фиджитал спорте (4 ч.)	Одиночное и парное спортивное комментирование: - структура одиночного комментирования; - создание гармоничной структуры повествования в парном комментировании; - наиболее часто встречающиеся технические проблемы; - работа «с тишиной»; - специальные термины комментатора фиджитал спорта; - особенности спортивного дискурса в зависимости от основных «вызовов» (2 ч.)	Выполнить практику на региональном фестивале «Универфест. СФУ» (1 ч.)	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Модуль 6. Основы волонтерской деятельности на спортивных событиях (6 ч.)			
Тема 6.1. Компетенции и роль волонтеров на спортивных событиях (3 ч.)	Изучение понятий, что такое волонтерство, его основные характеристики и отличия от других форм деятельности, какие типы волонтерства существуют, значение волонтерства. Различие между краткосрочным и долгосрочным волонтерством, проектное и постоянное сотрудничество (1 ч.)	Выполнить практику по анализу конкретных примеров успешных волонтерских программ в компьютерном и фиджитал спорте (1 ч.)	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Тема 6.2. Организация волонтерской деятельности (3 ч.)	Как волонтеры помогают организовать мероприятия по компьютерному и фиджитал спорту (матчи, турниры и другие мероприятия), содействуют популяризации компьютерного и фиджитал спорта среди молодежи и общему развитию спорта в регионах (1 ч.)	Выполнить практику на региональном фестивале «Универфест. СФУ» (1 ч.)	Изучение учебных материалов по теме, выполнение задания (1 ч.)
Итоговая аттестация (2 ч.)			Итоговый тест (2 ч.)

3. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации — зачет. Основанием для допуска к итоговой аттестации является выполнение не менее 60 % промежуточных заданий слушателем по ходу изучения курса.

Формой итоговой аттестации является итоговый тест. По результатам выполнения текущих тестовых заданий и итогового теста слушателю выставляется оценка по шкале от 0 до 100 баллов. Для аттестации по программе необходимо набрать 60 баллов.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельную работу входит изучение видеоматериала курса, поиск необходимой нормативно-правовой и иной информации по темам лекций, выполнение тестовых заданий.

Примеры тестовых заданий

1. Дата издания приказа Минспорта России о признании фиджитал спорта видом спорта?
 - а) 17 марта 2021 года;
 - б) 12 апреля 2022 года;
 - в) 31 января 2023 года
 - г) 31 декабря 2024 года.
2. Какие виды спорта принято относить к инновационным?
 - а) спортивное программирование;
 - б) лазерный бой;
 - в) авиамodelьный спорт;
 - г) гонки дронов (беспилотных воздушных судов);
 - д) фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт).
3. Первый в истории международный комплексный турнир _____ был проведен с 21 февраля по 3 марта 2024 года (г. Казань).

Программу составили:

Проектный менеджер федерации фиджитал спорта
Красноярского края, ст. преподаватель
кафедры ТиМСД Института физической культуры,
спорта и туризма СФУ



Л.В. Корнеева

Руководитель Красноярского краевого
регионального отделения Федерации
компьютерного спорта России

В.А. Молошаг

Руководитель программы:

Заведующий кафедрой теоретических основ
и менеджмента физической культуры и туризма
Института физической культуры, спорта и туризма СФУ



Н.В. Соболева