

52802513f5b14a975b7e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

Информатики, прикладной математики и методики их преподавания

 Н.Н. Кислова

рабочая программа дисциплины (модуля)

Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

278

Семестр (Курс. Номер семестра на курсе)	3(2.1)		5(3.1)		7(4.1)		Итого	
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД
Лекции	18	18	18	18	18	18	54	54
Лабораторные	34	34	34	34	32	32	100	100
В том числе инт.	6	6	6	6	8	8	20	20
Итого ауд.	52	52	52	52	50	50	154	154
Контактная работа	52	52	52	52	50	50	154	154
Сам. работа	92	92	92	92	94	94	278	278
Итого	144	144	144	144	144	144	432	432

Программу составил(и):

Добудько Александр Валерьянович

При наличии обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, которым необходим особый порядок освоения дисциплины (модуля), по их желанию разрабатывается адаптированная к ограничениям их здоровья рабочая программа дисциплины (модуля).

Рабочая программа дисциплины

Фиджитал-спорт: теория и практика игр

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»

утвержденного учёным советом СГСПУ от 30.04.2026г протокол № 9.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информатики, прикладной математики и методики их преподавания

Протокол от 23.06.2026 № 11

Зав. кафедрой Т.В. Добудько

Начальник УОП



Н.А. Доманина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель изучения дисциплины: сформировать у обучающихся системное понимание теории и практики фиджитал-спорта, а также развить компетенции, необходимые для эффективного командного взаимодействия в гибридной (физико-цифровой) среде и грамотного применения современных информационно-коммуникационных технологий для решения профессиональных задач в данной области.

Задачи изучения дисциплины:

Изучить основные типы стратегий командного взаимодействия и классификацию ролей в фиджитал-спорте.

Освоить критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде.

Научиться идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей игровой роли.

Развить умение анализировать правила и механики конкретной фиджитал-игры для определения оптимальных стратегий сотрудничества и прогнозирования их результативности.

Изучить типологии поведенческих профилей игроков и типичные реакции на совмещенную нагрузку для учета их в совместной деятельности.

Овладеть принципами эффективной игровой коммуникации и форматами обмена опытом внутри команды.

Сформировать навык подготовки и проведения устной презентации результатов игровой сессии с использованием видеоповторов, графиков статистики и тактическим комментарием.

Изучить принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр, включая игровые движки, системы трекинга, серверную архитектуру и интерфейсы судейских панелей.

Овладеть технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с использованием интернет-ресурсов (онлайн-регистрация, автоматическая жеребьевка, трансляция с оверлеями).

Сформировать навык проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных ИТ-сервисов и подготовки рекомендаций по улучшению организационных процессов.

Область профессиональной деятельности: 01 Образование и наука

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.О.08

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Содержание дисциплины базируется на материале: Физическая культура и спорт

2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Производственная практика (педагогическая практика) (по профилю "Фиджитал-спорт")

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

УК-3.1 Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде

Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нестандартным ситуациям;

Умеет: на основе анализа правил, механики и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами.

УК-3.2 Различает особенности поведения разных групп людей, с которыми работает (взаимодействует), учитывает их в своей деятельности

Знает: типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки».

УК-3.3 Способен устанавливать разные виды коммуникации (учебную, деловую, неформальную и др.)

Знает: принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде;
Умеет: готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов.

ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-9.1 Знает принципы функционирования, основные характеристики и возможности аппаратных и программных средств современных информационных технологий; тенденции развития сквозных цифровых технологий и профессионально значимые решения на их основе; этические и правовые нормы при работе с информацией

Знает: принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов.

ОПК-9.2 Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии для решения профессиональных задач с учетом специфики предметной области; осуществлять выбор необходимых для осуществления профессиональной деятельности аппаратных и программных средств, мобильных приложений, средств сетевой коммуникации на основе стандартов и норм, принятых в профессиональной среде и с учетом требований информационной безопасности

Умеет: осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины.

ОПК-9.3 Владеет методами анализа эффективности использования профессионально ориентированных аппаратных и программных средств современных информационных технологий, мобильных приложений, сервисов и ресурсов сети Интернет для сопровождения профессиональной деятельности; технологиями решения актуальных профессиональных задач на их основе

Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьевка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. БАЗОВЫЕ ОСНОВЫ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА И ТЕХНИЧЕСКОЙ ИНФРАСТРУКТУРЫ			
1.1	Введение в фиджитал-спорт /Лек/	3	4	
1.2	Введение в фиджитал-спорт /Ср/	3	10	
1.3	Аппаратное обеспечение фиджитал-арены /Лек/	3	6	
1.4	Аппаратное обеспечение фиджитал-арены /Ср/	3	10	
1.5	Классификация командных ролей /Лек/	3	4	
1.6	Классификация командных ролей /Ср/	3	10	
1.7	Введение в психофизиологию гибридной нагрузки /Лек/	3	4	
1.8	Введение в психофизиологию гибридной нагрузки /Ср/	3	10	
1.9	Знакомство с ПО и калибровка /Лаб/	3	8	2
1.10	Знакомство с ПО и калибровка /Ср/	3	10	
1.11	Тестирование индивидуальных навыков /Лаб/	3	8	2
1.12	Тестирование индивидуальных навыков /Ср/	3	10	
1.13	Освоение базовых тактик /Лаб/	3	8	2
1.14	Освоение базовых тактик /Ср/	3	10	
1.15	Лабораторный практикум по коммуникации /Лаб/	3	8	
1.16	Лабораторный практикум по коммуникации /Ср/	3	22	
	Раздел 2. СТРАТЕГИИ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ И ПОВЕДЕНЧЕСКАЯ ДИНАМИКА			

1.1	Стратегии командного взаимодействия /Лек/	5	6	
1.2	Стратегии командного взаимодействия /Ср/	5	10	
1.3	Поведенческие профили игроков /Лек/	5	6	
1.4	Поведенческие профили игроков /Ср/	5	10	
1.5	Эффективная коммуникация и форматы обмена знаниями /Лек/	5	4	
1.6	Эффективная коммуникация и форматы обмена знаниями /Ср/	5	10	
1.7	Этические и правовые нормы в фиджитал-среде /Лек/	5	2	
1.8	Этические и правовые нормы в фиджитал-среде /Ср/	5	10	
1.9	Групповая работа по выбору стратегии /Лаб/	5	8	2
1.10	Групповая работа по выбору стратегии /Ср/	5	10	
1.11	Тренинги по смене ролей /Лаб/	5	8	2
1.12	Тренинги по смене ролей /Ср/	5	10	
1.13	Симуляция нештатных ситуаций /Лаб/	5	10	2
1.14	Симуляция нештатных ситуаций /Ср/	5	10	
1.15	Практика деловой коммуникации /Лаб/	5	8	
1.16	Практика деловой коммуникации /Ср/	5	22	
Раздел 3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ, АНАЛИТИКА И ПРОЕКТНАЯ РАБОТА				
1.1	Технология организации фиджитал-мероприятий /Лек/	7	6	
1.2	Технология организации фиджитал-мероприятий /Ср/	7	10	
1.3	Современные ИТ-решения для турниров /Лек/	7	4	
1.4	Современные ИТ-решения для турниров /Ср/	7	10	
1.5	Методы анализа эффективности /Лек/	7	4	
1.6	Методы анализа эффективности /Ср/	7	10	
1.7	Тренды развития сквозных цифровых технологий /Лек/	7	4	
1.8	Тренды развития сквозных цифровых технологий /Ср/	7	10	
1.9	Разработка регламента и регистрация /Лаб/	7	6	2
1.10	Разработка регламента и регистрация /Ср/	7	10	
1.11	Настройка полного цикла трансляции /Лаб/	7	8	2
1.12	Настройка полного цикла трансляции /Ср/	7	10	
1.13	Проведение мини-турнира (практика) /Лаб/	7	12	2
1.14	Проведение мини-турнира (практика) /Ср/	7	22	
1.15	Пост-событийный анализ /Лаб/	7	6	2
1.16	Пост-событийный анализ /Ср/	7	10	

5. Оценочные и методические материалы по дисциплине (модулю)

5.1. Содержание аудиторной работы по дисциплине (модулю)

3 семестр 9 лекций, 17 лабораторных занятий

Раздел 1. БАЗОВЫЕ ОСНОВЫ ФИДЖИТАЛ-СПОРТА И ТЕХНИЧЕСКОЙ ИНФРАСТРУКТУРЫ

Лекция № 1-2 (4 часа)

Введение в фиджитал-спорт

Вопросы и задания

Определение, история возникновения и эволюция гибридных соревнований.

Классификация фиджитал-дисциплин (симбиоз физической активности и цифрового симулятора).

Обзор международных и национальных турнирных форматов.

Лекция № 3-5 (6 часов)

Аппаратное обеспечение фиджитал-арены

Вопросы и задания

Принципы функционирования игровых движков реального времени (Unity, Unreal Engine в приложении к дисциплинам).

Системы трекинга движений и распознавания жестов (веб-камеры, сенсоры, VR-шлемы).

Серверная архитектура и топология сетей для минимизации пинга.

Интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов (OBS, базовые оверлеи).

Лекция № 6-7 (4 часа)

Классификация командных ролей

Вопросы и задания

Типология ролей в фиджитал-играх: физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель.

Факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, требования механики).

Лекция № 8-9 (4 часа)

Введение в психофизиологию гибридной нагрузки

Вопросы и задания

Понятие сенсорной перегрузки и «туннельного зрения».

Влияние физической усталости на когнитивные процессы (скорость реакции, точность кликов).

Лабораторное занятие № 1-4 (8 часов)

Знакомство с ПО и калибровка

Вопросы и задания

Установка и первичная настройка программного обеспечения для конкретной фиджитал-дисциплины (например, симулятор + система трекинга).

Калибровка сенсоров и синхронизация физического пространства с цифровым.

Лабораторное занятие № 5-9 (10 часов)

Тестирование индивидуальных навыков

Вопросы и задания

Проведение батареи тестов: реакция на зрительный/звуковой стимул, мелкая моторика (владение интерфейсом), физическая выносливость (работа на велоэргометре или беговой дорожке с одновременной игрой).

Составление индивидуального профиля «сильные/слабые стороны».

Лабораторное занятие № 10-13 (8 часов)

Освоение базовых тактик

Вопросы и задания

Отработка функционального разделения задач в паре.

Упражнения на переключение внимания между физическим действием и цифровым интерфейсом.

Лабораторное занятие № 14-17 (8 часов)

Освоение базовых тактик

Вопросы и задания

Отработка оперативной игровой терминологии.

Упражнения на лаконичность и точность передачи информации в условиях ограниченного времени (без использования визуального контакта).

5 семестр 9 лекций, 17 лабораторных занятий

Раздел 2. СТРАТЕГИИ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ И ПОВЕДЕНЧЕСКАЯ ДИНАМИКА

Лекция № 1-3 (6 часов)

Стратегии командного взаимодействия

Вопросы и задания

Функциональное разделение физических и цифровых задач.

Синхронные vs. Асинхронные тактики.

Концепция ротации ролей.

Модели «ведущий – ведомый».

Критерии оценки эффективности сотрудничества (скорость, точность, рациональность ресурсов).

Лекция № 4-6 (6 часов)

Поведенческие профили игроков

Вопросы и задания

Типологии по игровому стилю, по доминирующей модальности (кинестетик, визуал, аудиал), по уровню опыта.

Поведенческие реакции на когнитивную нагрузку: смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои.

Методы адаптации тактики под конкретный состав команды.

Лекция № 7-8 (4 часа)

Эффективная коммуникация и форматы обмена знаниями

Вопросы и задания

Принципы разделения каналов передачи информации (физическое пространство vs. цифровое).

Игровой сленг и однозначность терминов.

Форматы разбора ошибок (дебрифинг).

Лекция № 9 (2 часа)

Этические и правовые нормы в фиджитал-среде

Вопросы и задания

Кибербезопасность, защита персональных данных игроков, антидопинговые правила в гибридном спорте.

Лабораторное занятие № 1-4 (8 часов)

Групповая работа по выбору стратегии

Вопросы и задания

Кейс-метод: командам выдаются условия конкретной фиджитал-игры.

Задача – проанализировать механику, выбрать одну-две оптимальные стратегии и защитить свой выбор перед группой с прогнозом результативности.

Лабораторное занятие № 5-8 (8 часов)

Тренинги по смене ролей

Вопросы и задания

Проведение микроматчей, где каждые 5 минут игроки обязаны менять свои роли (физик -> оператор и т.д.).

Анализ ощущений и эффективности команды в каждой ротации.

Лабораторное занятие № 9-13 (10 часов)

Симуляция нештатных ситуаций

Вопросы и задания

Отработка действий при «сенсорной перегрузке».

Внезапное отключение звука, изменение физической нагрузки (увеличение темпа), сбой в программе.

Тренировка адаптивности и перестроения тактики на лету.

Лабораторное занятие № 14-17 (8 часов)

Практика деловой коммуникации

Вопросы и задания

Проведение структурированных дебрифингов после каждой сессии.

Ведение протоколов, подготовка устных отчетов с использованием видеоповторов и графиков статистики.

7 семестр 9 лекций, 16 лабораторных занятий

Раздел 3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ, АНАЛИТИКА И ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Лекция № 1-3 (6 часов)

Технология организации фиджитал-мероприятий

Вопросы и задания

Структура турнирной сетки (Single/Double Elimination, Swiss-система в гибридном формате).

Регламент соревнований.

Особенности одновременного судейства физической и цифровой фазы матча.

Лекция № 4-5 (4 часа)

Современные ИТ-решения для турниров

Вопросы и задания

Обзор платформ для регистрации участников, автоматической жеребьевки.

Интерактивные оверлеи для трансляций.

Средства сетевой коммуникации для удаленных участников.

Лекция № 6-7 (4 часа)

Методы анализа эффективности

Вопросы и задания

Метрики оценки работы команды в гибридной среде.

Анализ логов игры и телеметрии физических датчиков.

Подготовка рекомендаций по улучшению тактики.

Лекция № 8-9 (4 часа)

Тренды развития сквозных цифровых технологий

Вопросы и задания

Искусственный интеллект в аналитике фиджитал-игр, облачные технологии, перспективы использования нейросетей для предсказания действий соперника.

Лабораторное занятие № 1-3 (6 часов)

Разработка регламента и регистрация

Вопросы и задания

Создание онлайн-формы регистрации, настройка системы автоматической жеребьевки для мини-турнира, разработка судейской документации.

Лабораторное занятие № 4-7 (8 часов)

Настройка полного цикла трансляции

Вопросы и задания

Монтаж и настройка стримингового оборудования с интерактивными оверлеями (вывод сердечного ритма игроков, текущий счет, таймеры).

Синхронизация видеозахвата с игрового экрана и физической зоны.

Лабораторное занятие № 8-13 (12 часов)

Проведение мини-турнира (практика)

Вопросы и задания

Полноценная организация и проведение фиджитал-матча между подгруппами (выступают в роли организаторов, судей и участников поочередно).

Контроль времени, разрешение спорных моментов.

Лабораторное занятие № 14-16 (6 часов)

Пост-событийный анализ

Вопросы и задания

Сбор статистики, подготовка отчета об эффективности задействованных сервисов.

Подготовка финальной презентации с выводами о проделанной работе, разбором ошибок и рекомендациями по улучшению процесса для будущих соревнований.

5.2. Содержание самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

Содержание обязательной самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Введение в фиджитал-спорт	Подготовить письменный аналитический обзор (эссе) на тему «Эволюция гибридных соревнований: от локальных экспериментов до международных турниров».	Текст 3–5 страниц + список источников (не менее 5).
2	Аппаратное обеспечение фиджитал-арены	Провести сравнительный анализ двух игровых движков (например, Unity и Unreal Engine) или двух систем трекинга (например, на основе камер и на основе инерциальных датчиков) с точки зрения их применимости в фиджитал-спорте.	Таблица сравнительных характеристик + текстовое заключение с рекомендацией (2–3 страницы).
3	Классификация командных ролей	Пройти онлайн-тесты на определение личностных качеств (например, тест Белбина или адаптированный опросник на командные роли). На основе результатов и требований конкретной фиджитал-игры (выбрать самостоятельно) подготовить письменное обоснование	Рефлексивное эссе (2–3 страницы) с приложением результатов тестов.
4	Введение в психофизиологию гибридной нагрузки	Ведение дневника самонаблюдения в течение 5 тренировочных сессий (реальных или симулированных)	Таблица-дневник + выводы о закономерностях влияния усталости на когнитивные показатели (1–2 страницы)
5	Знакомство с ПО и калибровка	Самостоятельно изучить инструкцию по калибровке выбранного фиджитал-комплекса (например, велоэргометр + игра). Составить пошаговую инструкцию для новичка (чек-лист) из 10–15 пунктов	Инфографика или текстовый чек-лист (1 страница А4) + видео-скринкаст (до 3 минут) с демонстрацией процедуры.
6	Тестирование индивидуальных навыков	Самостоятельно провести 3 цикла тестирования (с интервалом 2–3 дня) по трём параметрам: Скорость реакции (онлайн-тесты типа Human Benchmark); Точность мелкой моторики (клик-тесты); Физическая выносливость (запись времени выполнения стандартного упражнения).	Сводная таблица результатов с вычислением средних значений и размаха вариативности, текстовый анализ динамики + постановка цели по улучшению одного показателя.
7	Освоение базовых тактик	Проанализировать запись матча профессиональной фиджитал-команды. Выделить 5 эпизодов функционального разделения труда и заполнить таблицу: Время эпизода; Действие физического исполнителя; Действие оператора интерфейса; Результат (успешно/неуспешно); Альтернативное решение.	Аналитическая таблица + текстовые выводы (2–3 страницы).
8	Лабораторный практикум по коммуникации	Разработать словарь игровых команд (глоссарий) для конкретной фиджитал-дисциплины.	Глоссарий в формате таблицы + аудиозапись озвучивания команд (до 2 минут).
9	Стратегии командного взаимодействия	Подготовить сравнительный анализ двух игровых стратегий (синхронная vs асинхронная) на примере одной дисциплины	Презентация (6–8 слайдов) + краткие тезисы для защиты.
10	Поведенческие профили игроков	Взять интервью у 2–3 сокурсников (или членов игровой команды), используя методику выявления доминирующей модальности (визуал/кинестетик/аудиал). По результатам: Составить поведенческие портреты;	Отчёт по итогам интервью (3 страницы) с рекомендациями.

		Предложить для каждого персонализированные способы коммуникации во время матча.	
11	Эффективная коммуникация и форматы обмена знаниями	Записать свою игру в течение 15 минут, затем сделать расшифровку голосового чата. Выделить: Информативный шум (повторы, неоднозначные фразы); Удачные примеры лаконичных команд; Потери времени на неэффективную коммуникацию. Предложить улучшенную версию фраз для проблемных эпизодов.	Расшифровка с комментариями (2–3 страницы).
12	Этические и правовые нормы в фиджитал-среде	Изучить регламент одного из официальных фиджитал-турниров (например, Игры Будущего). Составить краткий конспект по разделам: Антидопинговые правила; Правила поведения в онлайн (киберспортивная этика); Ответственность за технические сбои. Подготовить памятку для участников «10 главных правил честной игры».	Изучить регламент одного из официальных фиджитал-турниров (например, Игры Будущего). Составить краткий конспект по разделам: Антидопинговые правила; Правила поведения в онлайн (киберспортивная этика); Ответственность за технические сбои. Подготовить памятку для участников «10 главных правил честной игры».
13	Групповая работа по выбору стратегии	Команда из 3–4 человек получает кейс: описание новой фиджитал-игры с нестандартными механиками. Необходимо: Провести анализ ограничений и ресурсов; Предложить 2 стратегии сотрудничества; Оценить ожидаемую результативность каждой (в баллах по заданным критериям); Подготовить защиту перед «экспертным советом».	Письменный аналитический отчёт (5–7 страниц) + очная или онлайн-презентация.
14	Тренинги по смене ролей	Провести 3 тренировочные сессии, где каждый участник команды обязан выполнять чужую роль не менее 10 минут. Задokumentировать: Какие сложности возникали при переходе; Как менялась скорость принятия решений; Какая ротация дала команде неожиданный положительный эффект.	Дневник сессий с таблицей эффективности по ролям + текстовые выводы (3–4 страницы).
15	Симуляция нештатных ситуаций	Разработать сценарий трёх нештатных ситуаций (например: внезапное отключение звука, удвоение физической нагрузки, сбой на сервере). Для каждой ситуации: Описать алгоритм действий команды («план Б»); Определить, кто принимает решение в первые 5 секунд; Записать ролевые инструкции для каждого участника.	Сценарий-инструкция (4–5 страниц) + чек-лист быстрого реагирования (1 страница).
16	Практика деловой коммуникации	Самостоятельно подготовить устную презентацию по результатам одной из проведённых игровых сессий.	Видеозапись выступления (7–10 минут) + слайды.
17	Технология организации фиджитал-мероприятий	Разработать дорожную карту (Gantt-диаграмму) подготовки турнира на 8 команд. Включить этапы: Анонсирование и регистрация; Жеребьёвка и публикация сетки; Проверка оборудования; Проведение матчей; Церемония награждения. Указать ответственных и временные рамки (с запасом).	Дорожная карта (диаграмма) + пояснительная записка (2 страницы).
18	Современные ИТ-решения для турниров	Провести обзорный анализ 3 платформ для онлайн-регистрации	Сравнительная таблица

19	Методы анализа эффективности	Предложить систему метрик (KPI) для оценки работы команды в гибридной среде.	Форма-шаблон + расчётный пример
20	Тренды развития сквозных цифровых технологий	Подготовить реферативный обзор на тему «Применение искусственного интеллекта и нейросетей в фиджитал-аналитике»	Реферат
21	Разработка регламента и регистрация	Разработать полный регламент турнира для 4 команд (с учётом фиджитал-специфики)	Текстовый документ
22	Настройка полного цикла трансляции	Составить технический план трансляции мини-турнира	Техническая схема (визуальная) + текстовое пояснение
23	Проведение мини-турнира (практика)	В рамках командного проекта организовать реальный (или полностью смоделированный) матч между двумя составами.	Портфолио с фотографиями/скриншотами процесса, протоколом матча и отзывом участников.
24	Пост-событийный анализ	На основе проведённого турнира подготовить итоговый аналитический отчёт	Структурированный документ (7–10 страниц) с графиками, таблицами и выводами

Содержание самостоятельной работы по дисциплине на выбор студента

№ п/п	Темы дисциплины	Содержание самостоятельной работы студентов	Продукты деятельности
1	Введение в фиджитал-спорт	Подготовка доклада для конференции	Сертификат
2	Стратегии командного взаимодействия	Подготовка доклада для конференции	Сертификат
3	Тренды развития сквозных цифровых технологий	Подготовка доклада для конференции	Сертификат

5.3. Образовательные технологии

При организации изучения дисциплины будут использованы следующие образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология организации самостоятельной работы, технология рефлексивного обучения, технология модульного обучения, технология игрового обучения, технологии групповой дискуссии, интерактивные технологии, технология проблемного обучения, технология организации учебно-исследовательской деятельности, технология проектного обучения, технология развития критического мышления.

5.4. Текущий контроль, промежуточный контроль и промежуточная аттестация

Балльно-рейтинговая карта дисциплины оформлена как приложение к рабочей программе дисциплины. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен отдельным документом.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Дата обращения к электронным учебным изданиям, электронным образовательным ресурсам, современным базам данных и информационным справочным системам совпадает с датой утверждения рабочей программы

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
ЛП.1	А. Е. Тарасов, С. И. Колодезникова, В. Ф. Скрыбина	Теория и методика подвижных игр: практический материал: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=702144	Якутск: Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, 2022
ЛП.2	В. А. Григорьев, А. Ю. Григорьева, Н. А. Волошин [и др.]	Спортивные игры как средство физического воспитания студентов: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=730593	Москва: МГИМО-Университет, 2024

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
ЛД.1	О. С. Шалаев, В. Ф. Мишенькина, Ю. Н. Эртман, Е. Ю. Ковыршина	Подвижные игры: учебное пособие URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573661	Омск: Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2019

6.2 Перечень программного обеспечения

Acrobat reader DC;
Dr.Web Desktop security, Dr.Web Server security;
GIMP;
Мой офис, сервисы Яндекс 360 для образования (почта, Яндекс Диск, Яндекс Телемост, Яндекс документы, Календарь);
Многофункциональный сервис обмена информацией Mail;
Архиватор 7-Zip;
Браузер Яндекс для организаций.
6.3 Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн»
- Базы данных Springer eBooks
- Единое содержание общего образования https://edsoo.ru/
- Библиотека цифрового образовательного контента https://moiuroki.pfu/

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Наименование специального помещения: учебная аудитория для проведения практических занятий, групповых консультаций, индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации, Учебная аудитория. Оснащенность: Меловая доска-1шт., Комплект учебной мебели, ноутбук, проекционное оборудование (мультимедийный проектор и экран).
7.2	Наименование специального помещения: помещение для самостоятельной работы, Читальный зал. Оснащенность: ПК-4шт. с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СГСПУ, Письменный стол-4 шт., Парта-2 шт.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Работа над теоретическим материалом происходит кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; пометить важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю. Проработка рабочей программы дисциплины, уделяя особое внимание целям и задачам, структуре и содержанию дисциплины. Конспектирование источников, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с информационными источниками в разных форматах. Также в процессе изучения дисциплины методические рекомендации могут быть изданы отдельным документом.

Балльно-рейтинговая карта дисциплины «Фиджитал-спорт: теория и практика игр»

Курс 2 Семестр 3

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование раздела «Базовые основы фиджитал-спорта и технической инфраструктуры»			
Текущий контроль по разделу:			
1	Аудиторная работа	19	32
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	19	32
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	8	22
Контрольное мероприятие по разделу			
Промежуточный контроль		46	86
Промежуточная аттестация		10	14
Итого:		56	100

Виды контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу «Базовые основы фиджитал-спорта и технической инфраструктуры»			
1	Аудиторная работа	Лабораторная работа «Знакомство с ПО и калибровка» Лабораторная работа «Тестирование индивидуальных навыков» Лабораторная работа «Освоение базовых тактик» Лабораторная работа «Лабораторный практикум по коммуникации» Критерий оценивания: 4 балла – выполнена базовая часть лабораторной работы, 8 баллов – выполнена базовая и дополнительная (индивидуальная) часть лабораторной работы. Итого – 8х4=32 баллов	Темы: Знакомство с ПО и калибровка Тестирование индивидуальных навыков Освоение базовых тактик Лабораторный практикум по коммуникации Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации,

			способность команды адаптироваться к нештатным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной
--	--	--	---

			безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	Пример задания: Подготовить письменный аналитический обзор (эссе) на тему «Эволюция гибридных соревнований: от локальных экспериментов до международных турниров». 1. Полнота и соответствие заданию 2. Глубина анализа и аргументированность 3. Практическая применимость результатов 4. Качество оформления и структурированность Каждый критерий оценивается в 2 балла. Итого – 8х4=32 баллов	Темы: Введение в фиджитал-спорт Аппаратное обеспечение фиджитал-арены Классификация командных ролей Введение в психофизиологию гибридной нагрузки Знакомство с ПО и калибровка Тестирование индивидуальных навыков Освоение базовых тактик Лабораторный практикум по коммуникации Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нестандартным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности;

			типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и
--	--	--	--

			цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
3	Самостоятельная работа (на выбор)	Подготовлена доклада на конференцию Международный уровень – 22 балла. Всероссийский уровень – 8 баллов.	Темы: Введение в фиджитал-спорт Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нестандартным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного

		обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
Контрольное мероприятие по разделу		
Промежуточный контроль (количество баллов)	Мах 86	
Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	

Курс 3 Семестр 5

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование раздела «Стратегии командного взаимодействия и поведенческая динамика»			
Текущий контроль по разделу:			
1	Аудиторная работа	19	32
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	19	32
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	8	22
Контрольное мероприятие по разделу			
Промежуточный контроль		46	86
Промежуточная аттестация		10	14
Итого:		56	100

Виды контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу «Стратегии командного взаимодействия и поведенческая динамика»			
1	Аудиторная работа	Лабораторная работа «Групповая работа по выбору стратегии» Лабораторная работа «Тренинги по смене ролей» Лабораторная работа «Симуляция нештатных ситуаций» Лабораторная работа «Практика деловой коммуникации» Критерий оценивания: 4 балла – выполнена базовая часть лабораторной работы, 8 баллов – выполнена базовая и дополнительная (индивидуальная) часть лабораторной работы. Итого – 8х4=32 баллов	Темы: Групповая работа по выбору стратегии Тренинги по смене ролей Симуляция нештатных ситуаций Практика деловой коммуникации Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нештатным ситуациям; типологии поведенческих профилей

			игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные
--	--	--	---

			компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	Пример задания Разработать сценарий трёх нештатных ситуаций (например: внезапное отключение звука, удвоение физической нагрузки, сбой на сервере). Для каждой ситуации: Описать алгоритм действий команды («план Б»); Определить, кто принимает решение в первые 5 секунд; Записать ролевые инструкции для каждого участника. 1. Полнота и соответствие заданию 2. Глубина анализа и аргументированность 3. Практическая применимость результатов 4. Качество оформления и структурированность Каждый критерий оценивается в 2 балла. Итого – 8х4=32 баллов	Темы: Стратегии командного взаимодействия Поведенческие профили игроков Эффективная коммуникация и форматы обмена знаниями Этические и правовые нормы в фиджитал-среде Групповая работа по выбору стратегии Тренинги по смене ролей Симуляция нештатных ситуаций Практика деловой коммуникации Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нештатным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в

			условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины.
--	--	--	--

			Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
3	Самостоятельная работа (на выбор)	Подготовлена доклада на конференцию Международный уровень – 22 балла. Всероссийский уровень – 8 баллов.	Темы: Стратегии командного взаимодействия Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нештатным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к

		конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
Контрольное мероприятие по разделу		
Промежуточный контроль (количество баллов)	Max 86	
Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	

Курс 4 Семестр 7

Вид контроля		Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Наименование раздела «Организация соревнований, аналитика и проектная работа»			
Текущий контроль по разделу:			
1	Аудиторная работа	19	32
2	Самостоятельная работа (специальные обязательные формы)	19	32
3	Самостоятельная работа (специальные формы на выбор студента)	8	22
Контрольное мероприятие по разделу			
Промежуточный контроль		46	86
Промежуточная аттестация		10	14
Итого:		56	100

Виды контроля		Перечень или примеры заданий, критерии оценки и количество баллов	Темы для изучения и образовательные результаты
Текущий контроль по разделу «Организация соревнований, аналитика и проектная работа»			
1	Аудиторная работа	Лабораторная работа «Разработка регламента и регистрация» Лабораторная работа «Настройка полного цикла трансляции» Лабораторная работа «Проведение мини-турнира (практика)» Лабораторная работа «Пост-событийный анализ» Критерий оценивания: 4 балла – выполнена базовая часть лабораторной работы, 8 баллов – выполнена базовая и дополнительная (индивидуальная) часть лабораторной работы. Итого – 8х4=32 баллов	Темы: Разработка регламента и регистрация Настройка полного цикла трансляции Проведение мини-турнира (практика) Пост-событийный анализ Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механик); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность

			выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нестандартным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их
--	--	--	--

			характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьевка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
2	Самостоятельная работа (обязательные формы)	Пример задания: Предложить систему метрик (KPI) для оценки работы команды в гибридной среде 1. Полнота и соответствие заданию 2. Глубина анализа и аргументированность 3. Практическая применимость результатов 4. Качество оформления и структурированность Каждый критерий оценивается в 2 балла. Итого – 8х4=32 баллов	Темы: Технология организации фиджитал-мероприятий Современные ИТ-решения для турниров Методы анализа эффективности Тренды развития сквозных цифровых технологий Разработка регламента и регистрация Настройка полного цикла трансляции Проведение мини-турнира (практика) Пост-событийный анализ Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нештатным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому

			стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде; принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и
--	--	--	---

			минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьевка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
3	Самостоятельная работа (на выбор)	Подготовлена доклада на конференцию Международный уровень – 22 балла. Всероссийский уровень – 8 баллов.	Темы: Тренды развития сквозных цифровых технологий Результаты обучения: Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нештатным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки». принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде;

		принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов. Умеет: на основе анализа правил, механик и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов; осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины. Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьёвка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.
Контрольное мероприятие по разделу		
Промежуточный контроль (количество баллов)	Max 86	
Промежуточная аттестация	Представлены в фонде оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине	

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль): «Информатика» и «Фиджитал-спорт»
Рабочая программа дисциплины «Фиджитал-спорт: теория и практика игр»