

# Теоретический план разработки курсов обучения и повышения игровой квалификации в Академии Киберспорта

Составитель: Дубовенко С.Д.  
Консультант: Антизерский Н.Ю.



## Цели плана

План ставит себе целью сформулировать теоретический базис и направление для дальнейшей разработки обучающих и квалификационных программ

План включает в себя примеры аналитических данных, первичную модель обучающих курсов для Академии Киберспорта (здесь и далее А.К.) и концепцию тестов для сбора узконаправленных данных.

### Основные задачи плана:

- формулирование теоретического базиса для дальнейшей разработки обучающих и квалификационных программ;
- формулирование специфики обучающих программ в А.К.;
- составление и доработка шаблона платных курсов обучения в А.К.;
- вычленение вероятных путей и способов развития обучающих и квалификационных программ;



## Теоретический базис

Курсы разрабатываются на основе сторонних и собственных аналитических данных, теории спортивной психологии и опыта профессиональных турнирных игроков.

### Сторонняя аналитика

На представленных диаграммах (рис. 1, 2, 3), взятых из [лонгрида](#) аналитика Ильи Spectral, представлены данные соотношения побед у опытных и менее опытных игроков.

Материал позволяет выявить наиболее простых в освоении персонажей с наибольшей долей побед в соревновательных играх, а так же наиболее эффективных героев для тренировок.

На основе подобных данных и развитии аналогичного исследовательского направления внутри А.К., предполагается существенное повышение эффективности разработки обучающих программ и качественное изменение результатов курсов. Помимо этого, при наличии аналитического отдела, возможно будет предоставлять клиентам дополнительные услуги по персональному анализу меты и предпочитаемому пулу героев.



# Теоретический базис

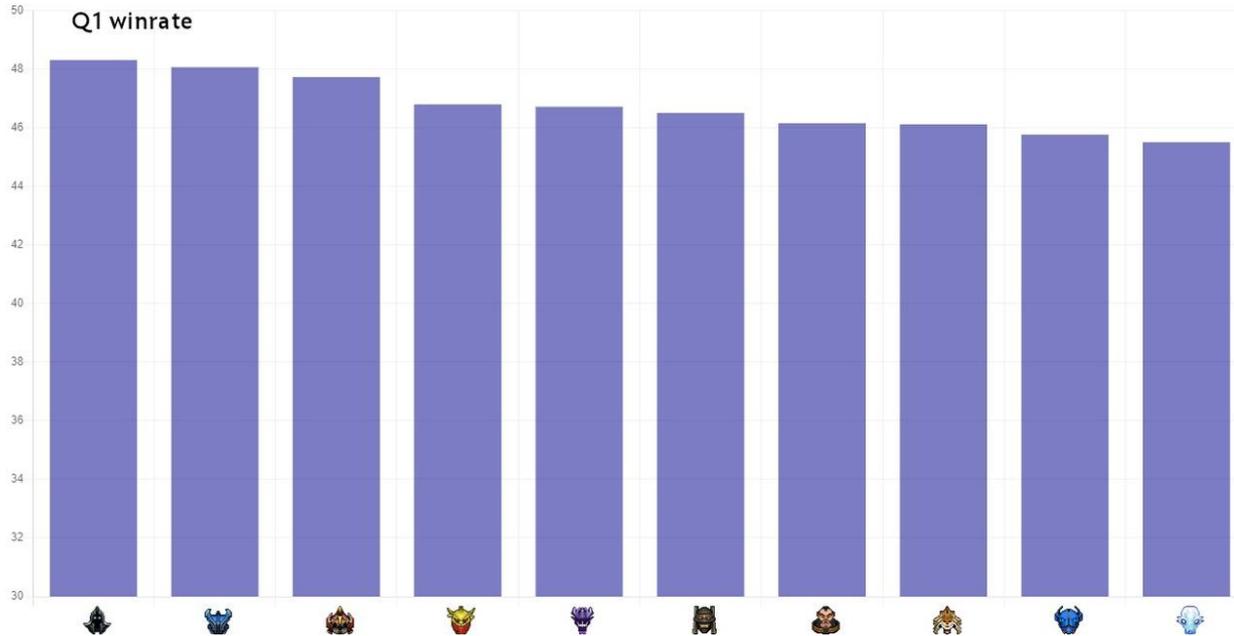


Рисунок 1: Топ-10 героев по винрейту среди менее опытных игроков



# Теоретический базис

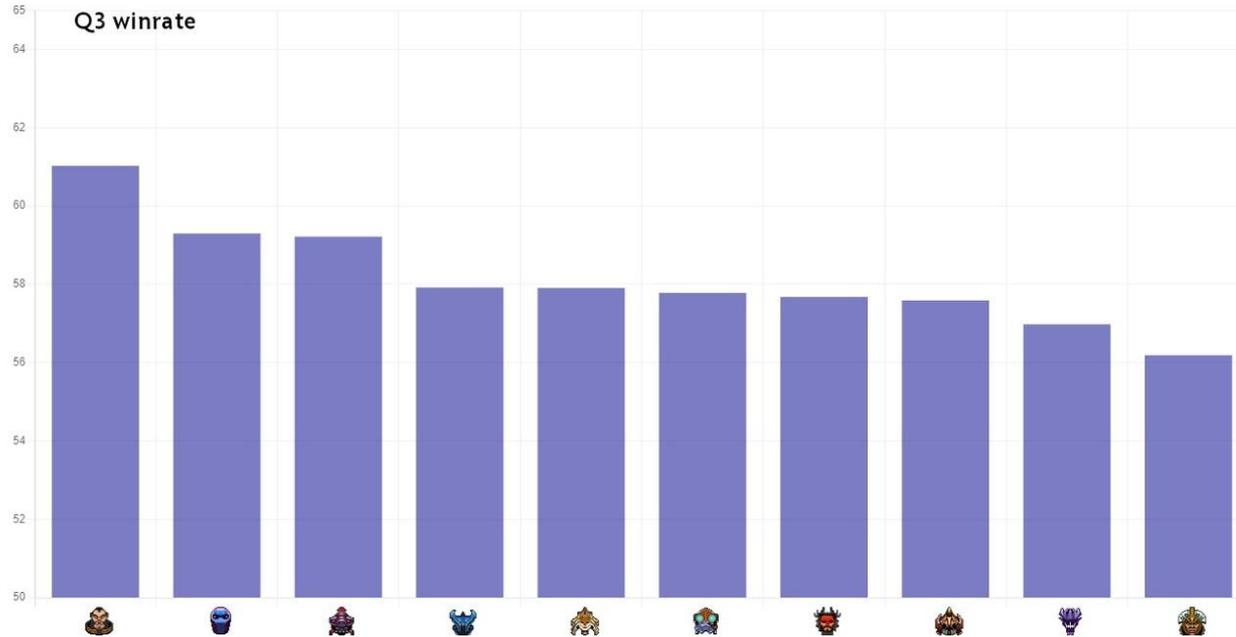


Рисунок 2: Топ-10 героев по винрейту среди более опытных игроков



## Теоретический базис

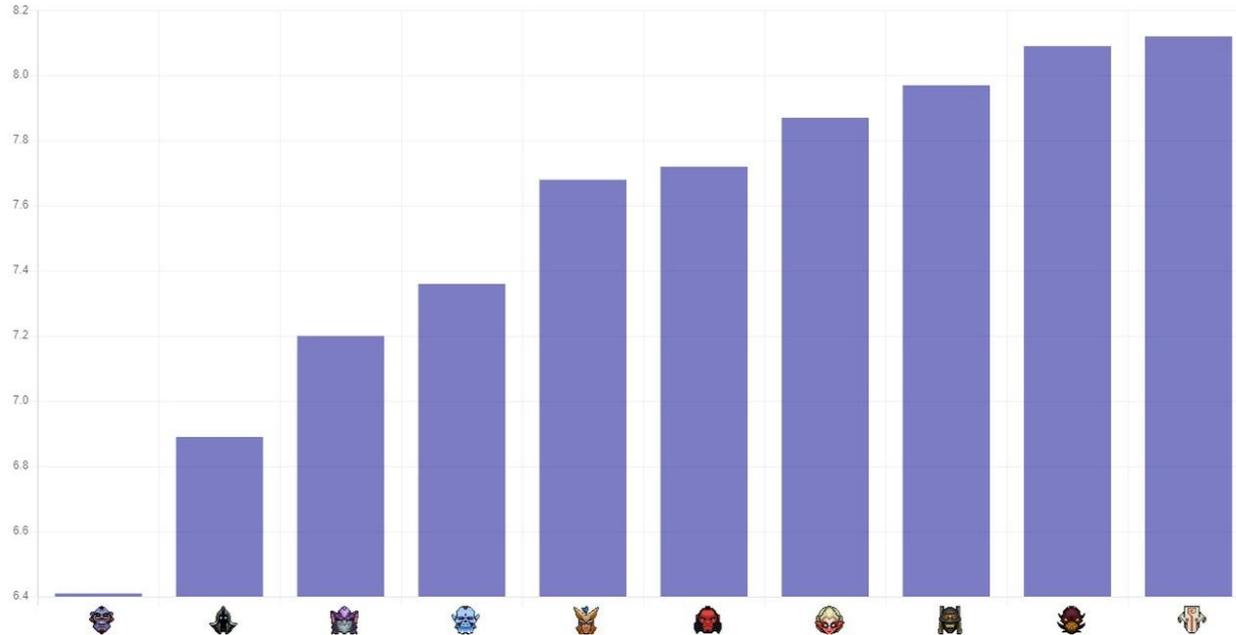


Рисунок 3: Топ-10 героев по разнице винрейта между более и менее опытными игроками



## Теоретический базис

### Внутренняя аналитика

Курсы предполагают систематическую разработку опросов учащихся, а так же составление и совершенствование предварительных тестов. Подобные данные позволяют более точно определять уровень подготовки ученика, его психологическое состояние и запрос к обучающей системе. Предполагается корректировка и изменение обучающих курсов в соответствии с полученной информацией. В ближайшей перспективе рассматривается создание многоуровневой тестовой системы. Она будет состоять из:

- Вступительного тестирования в интернет-ресурсе А.К. для выбора обучающего курса;
- Вступительного тестирования внутри А.К. для определения психологического и когнитивного состояния ученика;
- Опросов в ходе учебного процесса и по окончании курса;



## Платные курсы обучения в А.К.

К каждому курсу  
прилагается  
**индивидуальная  
программа тренировок  
на 500 часов по  
окончанию обучения**

### Pre-Intermediate

- **Освоение** и углубленное изучение геймплея и внутриигровых механик Dota 2 с тренером
- **Групповые тренировки** под контролем тренера
- **Формирование** здорового восприятия игрового пространства
- **Выбор** специальности для дальнейшего изучения и тренировок
- **Обучение** основам интерфейса

### Intermediate

- **Выбор** специальности и прохождение макро основ класса с тренером группы
- **Углубленные тренировки** микроконтроля
- **Групповые тренировки** под контролем тренера
- **Азы психологической устойчивости** в киберспортивном пространстве
- **Апгрейд интерфейса:** обучение эффективного использования девайсов и настроек игры
- **Основы** макроконтроля: действия на линии, в мидгейме и лейтгейме.
- **Основы** командного взаимодействия

### Upper-Intermediate

- **Консультации** по пулу героев и стилю игры от профессионального игрока
- **Азы психологической устойчивости** в спортивном пространстве
- **Введение** в тренировочную теорию: как проводить эффективные самостоятельные тренировки и поднимать рейтинг
- **Углубленный** классовый макроконтроль и микроконтроль: позиционирование, перемещение по карте, objectives, powerspike

### Advanced

- **Обучение** тренировочным процессам
- **Консультации** с профессиональным игроком
- **Формирование** и укрепление стрессоустойчивости внутри игры
- **Углубленное** изучение драфтов, макро-механик игры и адаптивования к мете
- **Групповые** игры на высоком рейтинге



## Pre-Intermediate

Курс ориентирован на учеников младшего и среднего возраста до 16 лет включительно. Приоритетом является формирование спортивной мотивации в игровом пространстве, а так же психологически здоровое восприятие игры в дружелюбной и интересной атмосфере. Важным преимуществом курса является квалифицированный подход специалистов, помогающий развивать как интеллектуальные способности ученика, так и его рефлексы.

**В процессе обучения, ученик приобретёт следующие навыки:**

- Отслеживание времени, проведённого в игре;
- Здоровая коммуникация и работа в команде;
- Умение опираться на свой интерес в профессиональной деятельности;
- Понимание основ соревновательной игры;



## Intermediate

Курс ориентирован на учеников младшего и среднего возраста до 16 лет включительно. Приоритетом является углубленное изучение механик игры и усиленное формирование спортивной мотивации. Тренера А. К. обучают слушателей курса основам профессиональной игровой специфики, превращая казуальное игровое пространство в поле серьёзных тренировок.

**В процессе обучения, ученик приобретёт следующие навыки:**

- Возможность применять опыт тренировочных курсов в других областях жизни;
- Дисциплину и здоровые коммуникативные навыки;
- Умение опираться на свой интерес в профессиональной деятельности;
- Глубокое понимание механик и стратегий игры;
- Понимание алгоритма совершенствования своих спортивных навыков



## Upper-Intermediate

Курс ориентирован на учеников среднего возраста до 18 лет включительно. Приоритетом является формирование спортивного подхода к игре. Специалисты Академии обучат слушателей формировать личное пространство для совершенствования собственных навыков и расширят уже имеющееся понимание игры. Помимо этого, акцент будет идти на переработку пула персонажей, обучение сложным героям с микроконтролем и формирование понимания механизма поднятия рейтинга.

**В процессе обучения, ученик приобретёт следующие навыки:**

- Углубленное понимание макромеханик игры: стратегии передвижения, позиционная игра, столкновения в рошпите и на хг, powerspike пула своих героев и т.д.;
- Возможность самостоятельно создавать тренировочные программы для себя;
- Понимание основ спортивной психологии и работы с собой;
- Глубокое понимание механик и стратегий игры;



## Advanced

Курс является повышением квалификации опытных игроков с точки зрения спортивной психологии, понимания тренировочных процессов и оценки индивидуальных характеристик слушателей курса. Приоритетом является преподавание основ драфта, углубленное изучение сложных макро-механик игры и закрепление существующих навыков в качестве системных. Специалисты Академии обучат слушателей расширенному пониманию особенностей игры на высоком рейтинге и правильной командной координации в сложных соревновательных играх. Помимо этого, по прохождению курса слушатель получит возможность сыграть отборочные матчи в микс Академии Киберспорта и дорогу к киберспортивной карьере.

**В процессе обучения, ученик приобретёт следующие навыки:**

- точное понимание собственных психологических и игровых особенностей, а так же правильное взаимодействие с ними для поднятия рейтинга и общего уровня игры.;
- возможность самостоятельно создавать тренировочные программы для себя;
- понимание драфтов и подстраивания собственного пула героев под ситуацию;
- возможность выхода на киберспортивную сцену;