

Эта презентация предназначена для всех Тренеров платформы Upskill, которые будут проводить тренировки в рамках Курса школы Upskill.

Пользуйтесь этой Презентацией разумно и помните про то, что у вас есть своё мнение и видение тех или иных вопросов.

Эта Презентация подготовлена в форме «Рыба рассказа» – она не содержит конкретных описаний, но предназначена для того, чтобы помнить о ключевых тезисах для каждой Темы.

Эта Презентация поможет вам структурировать и обобщить свои знания.

Каждое Занятие в рамках этого Курса должно содержать не менее 15 минут теории, посвящённой теме конкретного Занятия.

Цель этого Курса – за 10 занятий, подготовить человека к тому, чтобы научиться базовым аспектам игры.

Рекомендуемое время проведения одного Занятия: от 60 минут (максимум не ограничен).

Занятия идут строго по очереди, этот Курс структурирован, не перескакивайте с темы на тему, отстаивайте свою позицию перед Студентом, не соглашайтесь, если он просит на 2-м Занятии пройти тему 10-го Занятия.

Каждая Тренировка важна.

Студенты могут проходить этот Курс у разных Тренеров.

Если к вам записывается Студент, который был у другого Тренера – спросите у Тренера общее мнение о студенте, попросите его страницу фейсита, подготовьтесь к очередной Тренировке.

Темы 10 занятий Начало Пути:

1. Знакомство. Рассказ о курсе, о проекте Апскилл, о трёх уровнях и что там будет. Сбор информации о студенте (фейсит, стим и т.д., рассказываем об источниках статистики и базах данных). **Разбор реплея, смотрим на механический скилл ученика.**
2. Подстраиваем настройки игры под себя. Экономика КСа. **Разбор реплея.**
3. Основные принципы поднятия ранга\эло. Делимся своим личным игровым опытом. Способы тренировки стрельбы. Тренировочный план. **Разбор реплея.**
4. Почему так важно смотреть реплеи (на что нужно обращать внимание, просмотр с ускорением)? Знакомство с игровыми ролями в команде, почему важно использовать гранаты и занимать зоны на карте. **Наблюдение за игрой человека.**
5. Изучение популярных КС ГО карт: mirage, dust 2, inferno. Информация по карте **Mirage, гранаты, позиции.**
6. Практика игры на mirage, **разбор реплея.**
7. Изучение популярных КС ГО карт: mirage, dust 2, inferno. Информация по карте **Dust 2, гранаты, позиции.**
8. Практика игры на dust 2, **разбор реплея.**
9. Изучение популярных КС ГО карт: mirage, dust 2, inferno. Информация по карте **Inferno, гранаты, позиции.**
10. Практика игры на dust 2, **разбор реплея.**
11. Выпускное задание – сыграть 15 игр и сделать письменный разбор 3-х реплеев с таймингами. **Теоретическая тренировка. Разбор реплея.**

Занятие 1. Ознакомительное.

Дискорд – Вопросы о человеке, о текущем уровне игры, о целях игры в Доту, о том зачем записался на курс – Получаем стим аккаунт, фейсит.

Рассказываем про Апскилл – Какие есть тренеры – Кто они.

Рассказываем про 3 уровня Курса – Почему каждое занятие следует друг за другом – Почему важно проходить занятия поэтапно – Почему мы не перепрыгиваем с занятия на занятие (смысл в том, что мы пытаемся выпустить подкованных геймеров, которые обладают теорией и практикой игры в полу-профессиональной команде).

Это занятие посвящаем разбору реплея игры студента и проверка его механического скилла.

Мы смотрим со студентом реплей его игры – Подмечаем ошибки – Рассказываем о своем видение игры.

Идем на карту aim_Botz (workshop map), смотрим на стрельбу и перемещения студента. Подмечаем основные моменты и ошибки.

В конце первой тренировки мы говорим о том, что будут домашние задания после каждой тренировки.

Распространённые задания:

1. Сыграть 5 матчей на любой карте
2. Набить 1000 ботов на Aim Botz
3. Играть в полезные workshop maps.
4. Сделать отметки в интернет-журнале тренировок (на сайте Upskill, либо в гугл-таблице).
5. Продумать о том, как сделать один день отдыха от КС. Чем заполнить этот день?
6. Выделить из последних сыгранных матчей по 5 матчей, которые: 1) понравились; 2) ни рыба, ни мясо; 3) не понравились.
7. Составить список вопросов (от 5 до 15 вопросов).

Разбирая реплей со студентом, расскажите ему о ключевых моментах разбора любого реплея и на что стоит обращать внимание.

Занятие 2. Разбор настроек КС. Способы тренировки стрельбы, механики игры. Почему так важно смотреть реплеи (на что нужно обращать внимание, просмотр с ускорением)? **Разбор реплея.**

Приветствие – Отчёт о том, что изменилось у студента – Какие появились новые мысли?

Настройки в КС – Какие важны и полезны? – Чем они полезны? Отключение настроек, мешающих игроку. Настройка биндов

Экономика КС: рассказываем о том, какие раунды в КСе бывают, чем они отличаются. В каких ситуациях делаем форс, в каких делаем эко, в каких делаем семи-бай. Рассказываем о том, за что можно в кс получить деньги, что такое луз бонус.

Даем ДЗ: на практике в играх против ботов\мм\фейсит делать упор на экономику, проверка реплея на следующей занятии одной из игр после теории.

Занятие 3. Основные принципы поднятия ранга\эло. Делимся своим личным игровым опытом. **Разбор реплея.**

Приветствие – Отчёт о том, что изменилось у студента – Какие появились новые мысли?

Рассказываем о принципах поднятия ранга или эло на фейсайте: основные привычки и ошибки игроков разного уровня – каких привычек стоит остерегаться – как использовать информацию по карте для победы – почему в соло % побед меньше.

Рассказываем про свой компетитив опыт, как вы сами поднимали ранг\эло и с какими трудностями сталкивались.

Начало теории – рассказываем на каких картах\ режимах мы тренируем свою стрельбу, свои передвижения. Показываем как тренироваться на данных вами картах\режимах.

Создаем для студента тренировочный план (лучше делать таблицей в гугл: так будет доступ у вас и у студента). В таблице студент должен заполнять тренировочные дни согласно вашему плану, который вы с ним составите.

В конце тренировки – домашнее задание: тренировки согласно тренировочному плану, записывать результаты каждую тренировку (отчет).

Занятие 4. Почему так важно смотреть реплеи (на что нужно обращать внимание, просмотр с ускорением)? Знакомство с игровыми ролями в команде, почему важно использовать гранаты и занимать зоны на карте.. **Наблюдение за игрой человека.**

Рассказываем про игровые роли. Для чего они нужны и почему в команде они так важны.

Рассказываем про механику гранат: какие виды бросков гранат существуют – длительность действия гранат – как с помощью гранат занимать и оборонять зоны на картах.

Что мы учимся замечать в игре - Смотрим реплеи – С перемотками x2,x4 – Делаем акценты на своих смертях (15 сек до и после смерти) – Обращаем внимание на позиционирование прицела – позиционку, перемещения по карте – на получение и обработку информации (адекватно второму занятию – общая информация) – Говорим где брать реплеи.

Просмотр с ускорением – Привыкаем со временем – Экономит время.

В конце тренировки – домашнее задание и напутствие на следующую тренировку.

Разбирая реплеи со студентом, расскажите ему о ключевых моментах разбора любого реплея и на что стоит обращать внимание.

Далее мы наблюдаем за игрой студента в ОНЛАЙН режиме (либо запуск игры через ДС\сопутствующие программы, если компьютер студента позволяет это сделать, либо игра в одной пати). Обращаем внимание на получение, обработку и передачу информации; перемещения по карте; положение прицела; занятие точек; умение работать с гранатами.

Даем домашнее задание на следующее занятие: посмотреть свою демку, постараться проанализировать и выписать общие моменты.

Занятие 5. Изучение популярных КС ГО карт: mirage, dust 2, inferno. Информация по карте **Mirage, гранаты, позиции.**

На этой сессии мы рассказываем про популярные карты в соревновательном КС.

Начинаем тренировку с разбора обозначения позиций на карте Mirage. Даем картинку, на которой отмечены все точки на карте.

Рассказываем про тайминги на карте, про выгодные позиции.

Показываем дефолт гранаты, рассказываем для чего они и почему для нас важны в тех или иных ситуациях.

На домашнее задание даем изучение обозначение позиций на карте, дефолтный раскид. Даем студенту карточку с обозначением позиций и видео с дефолтным раскидом гранат.

Сыграть 5 игр на карте Mirage.

Занятие 6. Практика игры на mirage, **разбор реплея**.

На этом занятии мы смотрим на то, как наш студент выполнил домашнее задание. Повторяем те моменты, что у него не получилось усвоить с прошлого урока.

Играем 1 игру вместе со студентом\ смотрим ОНЛАЙН игру студента. ВАЖНО! С голосом студента.

Разбираем реплей игры и проговариваем ошибки, которые студент допускает.

На домашнее задание даем повторение карты. Отыгрыш 10 матчей на карте.

Занятие 7. Изучение популярных КС ГО карт: mirage, dust 2, inferno. Информация по карте **Dust 2, гранаты, позиции.**

На этой сессии мы рассказываем про популярные карты в соревновательном КС.

Начинаем тренировку с разбора обозначения позиций на карте Dust 2. Даем картинку, на которой отмечены все точки на карте.

Рассказываем про тайминги на карте, про выгодные позиции.

Показываем дефолт гранаты, рассказываем для чего они и почему для нас важны в тех или иных ситуациях.

На домашнее задание даем изучение обозначения позиций на карте, дефолтный раскид. Даем студенту карточку с обозначением позиций и видео с дефолтным раскидом гранат.

Занятие 8. Практика игры на Dust 2, **разбор реплея**.

На этом занятии мы смотрим на то, как наш студент выполнил домашнее задание. Повторяем те моменты, что у него не получилось усвоить с прошлого урока.

Играем 1 игру вместе со студентом\ смотрим ОНЛАЙН игру студента. ВАЖНО! С голосом студента.

Разбираем реплей игры и проговариваем ошибки, которые студент допускает.

На домашнее задание даем повторение карты. Отыгрыш 10 матчей на карте.

Занятие 9. Изучение популярных КС ГО карт: mirage, dust 2, inferno. Информация по карте **Inferno, гранаты, позиции.**

На этой сессии мы рассказываем про популярные карты в соревновательном КС.

Начинаем тренировку с разбора обозначения позиций на карте Inferno. Даем картинку, на которой отмечены все точки на карте.

Рассказываем про тайминги на карте, про выгодные позиции.

Показываем дефолт гранаты, рассказываем для чего они и почему для нас важны в тех или иных ситуациях.

На домашнее задание даем изучение обозначения позиций на карте, дефолтный раскид. Даем студенту карточку с обозначением позиций и видео с дефолтным раскидом гранат.

Занятие 10. Практика игры на inferno, **разбор реплея**.

На этом занятии мы смотрим на то, как наш студент выполнил домашнее задание. Повторяем те моменты, что у него не получилось усвоить с прошлого урока.

Играем 1 игру вместе со студентом\ смотрим ОНЛАЙН игру студента. ВАЖНО! С голосом студента.

Разбираем реплей игры и проговариваем ошибки, которые студент допускает.

На домашнее задание даем объемную тренировку перед выпускным уроком. Отыграть не менее 5 раз на каждой карте (Mirage, Inferno, Dust2). Сделать по одному разбору реплея на каждой карте САМОСТОЯТЕЛЬНО.

Занятие 11. Выпускное занятие, даём ему комментарии об его уровне игры, занимаемся целепостроением. Дедлайн, справившись с которым - предлагаем студенту перейти на следующий уровень. Ставим конкретную цель. **Теоретическая тренировка.**

На этой тренировке мы подводим итоги – что разбирали, что было хорошо, что было плохо (у студента), чему он научился. Готов ли он идти дальше? Получил ли он то, что хотел? Появилось ли у него больше понимания, как тренироваться индивидуально?

Очень важно объяснить человеку, что если он наиграл 1000,2000,5000,10000 часов в КС, то этот курс из 10 занятий – с одной стороны как слону дробинка, а с другой стороны – он получил массу полезного опыта самостоятельной работы, разобрал реплеи, слушал вашу аналитику, работал головой и планировал дальнейшие действия в своих играх.

Верните ему ценность его действий, объясните что такие курсы помогают экономить сотни часов индивидуальной игры, потому что он работает с экспертом – Вами.

Поставьте задачу на неделю, на месяц. Это должно быть что-то осязаемое. Например, у студента звание «калаш» \ 4 лвл фейсит. Скажите ему, что на следующий курс он не сможет перейти, пока не апнет «бигстара» или 5 лвл фейсита. Но он может брать индивидуальные тренировки, если что-то пойдет не так. Дайте осязаемое, сложное и посильное задание. Всё относительно, работайте индивидуально.

После постановки целей и прописывания границ – обозначьте время, за которое он должен выполнить. Если не выполнит – пусть напишет вам с какими сложностями столкнулся.

Постарайтесь дать максимум позитива на этой тренировке. Человек прошел 1-й этап полноценного курса школы Апскилл и это серьёзное достижение для многих игроков невысокого уровня.

Не забудьте напомнить о том, что КС – это великолепная игра и важно получать от неё удовольствие...