

## ІННОВАЦІЙНІСТЬ У КІБЕРСПОРТІ: ВІД ІГРОВИХ ДИСЦИПЛІН ДО РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ТРЕНУВАННЯ.

<sup>1</sup> Вінницький національний технічний університет

### *Анотація*

*Ця робота досліджує сучасні підходи до навчання в кіберспорті та розробку програмного забезпечення для тренування кіберспортсменів. Автори проводять аналіз ролі ігрових дисциплін у формуванні навичок та стратегічного мислення у кіберспорті, а також досліджують інноваційні методи навчання та їх ефективність. Висвітлюються технологічні виклики та можливості розробки програмного забезпечення для підтримки кіберспортивного тренування.*

**Ключові слова:** кіберспорт, навчання, тренування, програмне забезпечення, ігрові дисципліни, інновації, технології, стратегічне мислення, психологічні аспекти, ефективність.

### *Abstract*

This work explores current approaches to eSports training and software development for eSports training. The authors conduct an analysis of the role of game disciplines in the formation of skills and strategic thinking in eSports, and also explore innovative training methods and their effectiveness. Technological challenges and opportunities for software development to support eSports training are highlighted.

**Keywords:** eSports, training, training, software, game disciplines, innovation, technology, strategic thinking, psychological aspects, efficiency.

### **Тези**

1. Роль ігрових дисциплін у розвитку кіберспорту: аналіз сучасного стану та перспективи.
2. Методи навчання в контексті кіберспортивних дисциплін: інноваційні підходи та їх ефективність.
3. Розробка програмного забезпечення для тренування кіберспортсменів: технологічні виклики та можливості.
4. Психологічні аспекти навчання в кіберспорті: вплив ігрових середовищ на когнітивні та емоційні процеси.
5. Використання віртуальної реальності у тренуванні кіберспортсменів: переваги та обмеження.
6. Адаптація традиційних навчальних методик до потреб кіберспортивного тренування.
7. Роль ігрових симуляторів у формуванні стратегічного мислення та реакції в кіберспорті.
8. Соціально-економічні аспекти розвитку кіберспорту: вплив навчальних програм на економічну ефективність галузі.
9. Інноваційні підходи до визначення та оцінювання успішності кіберспортивних навчальних програм.
10. Забезпечення доступності та інклюзивності у кіберспортивному навчанні: виклики та можливості.

### **Висновки**

Наше дослідження виявилось заглибленою роздумною спробою відповісти на виклики та проблеми, що стосуються розвитку кіберспорту та навчання кіберспортсменів. Результати аналізу свідчать про важливість ігрових дисциплін у формуванні навичок та стратегічного мислення у спортсменів, а також про ефективність інноваційних методів навчання.

Розробка програмного забезпечення для тренування кіберспортсменів виявляється обіцяним напрямом, проте вона потребує подальшого дослідження та вдосконалення. Використання ігрових симуляторів та віртуальної реальності може збільшити ефективність навчального процесу та підвищити зацікавленість учнів. При цьому, важливо враховувати соціально-економічні аспекти розвитку кіберспорту та забезпечити доступність та інклюзивність у навчальному процесі.

У цілому, наші дослідження свідчать про потребу у подальшому обговоренні та дослідженні в галузі навчання та тренування в кіберспорті, з метою підтримки його стабільного та стійкого розвитку.

***Ракитянська Ганна Борисівна*** — канд. техн. наук, доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, rakit@vntu.edu.ua

***Двойнос Ілля Іванович*** — студент кафедри програмного забезпечення факультету ФІТКІ групи ЗПІ-20Б, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, anonybouzz@gmail.com

***Rakytyanska Hanna Borisovna*** — Cand. Sc. (Eng), Assistant Professor of Soft Ware Design Department, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, rakit@vntu.edu.ua

***Dvoinos Illia Ivanovych*** — student of Soft Ware Design Department of FITKI faculty of group ЗPI-20B, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, anonybouzz@gmail.com