

**КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"КАНСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ"**

РАССМОТРЕНО
Цикловая комиссия
«Информационных технологий»
Протокол № 5
«9» января 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор КГБПОУ
«Канский технологический колледж»
Берлинец Т.В.
9 января 2023 г.

**ОБЩАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Школа киберспорта «Прометей»»»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
возраст обучающихся 12 – 17 лет
Срок реализации программы: 72 часа

Составитель:
Начальник отдела АСУ
КГБПОУ «Канский технологический колледж»
Гудков Евгений Викторович

г. Канск 2023 год

Рассмотрена на заседании цикловой
комиссии
«Информационных технологий»
Протокол № 5 от 9 января 2023г

Председатель ЦК Кир А.Н. Кирейцева

Согласовано:
Заместитель директора
по учебной работе

Гонч С.А. Гончарова
«09» января 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Киберспорт» физкультурно-спортивной направленности. Программа модифицированная, разработана программа в соответствии с требованиями Федерального государственного стандарта. Программа составлена в соответствии с **нормативными документами:**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р;
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года N 196);
4. Приказ Минспорта России от 29.04.2016 N 470 "О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 N 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта" (Зарегистрировано в Минюсте России 03.06.2016 N 42407) Правила вида спорта «Компьютерный спорт» Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»

Программа дополнительного образования **«Школа киберспорта – «Прометей»»** направлена на развитие информационно – компьютерной компетенций, формирование у обучающихся технических навыков владения средствами управления (клавиатура и мышь), компетенции работы в команде и моральные качества необходимые любому современному специалисту. Дополнительно программа носит спортивный характер.

В курсе рассматриваются безопасные методы и приемы работы с компьютерной техникой, история возникновения и развития киберспорта в России и в мире, материально – техническое обеспечение киберспорта, правила, тактика и стратегия дисциплин в киберспортивных соревнованиях.

Цель реализации программы в колледже – позиционирование КГБПОУ «Канский технологический колледж» в качестве современного образовательного учреждения реализующего программы обучения востребованные на рынке специальностей и профессий, популярные у населения и официально признанные.

Направленность программы: техническая

Программа имеет **техническую направленность**, целью которой является знакомство, расширение и углубление знаний в отдельной области науки, практики. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, образцам и приемам мышления и деятельности, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. По функциональному предназначению она является учебно-познавательной, по форме организации – общедоступной, по времени реализации – одногодичной.

Актуальность разработки образовательной программы по изучению киберспорта вытекает из следующего противоречия:

- одной стороны все возрастающий спрос на образовательные услуги в области киберспорта, динамичность развития направления в т.ч. в направлении высоких достижений профессиональной деятельности.

- с другой стороны неготовность общего образования быстро и гибко реагировать на изменение спроса на образовательные услуги, вследствие ограничения рамками общеобразовательных стандартов.

Новизна. На сегодняшний день никого не удивит новыми информационными технологиями в школьном образовании. Несмотря на то, что мнение педагогов расходятся касательно эффективности компьютеризации образовательного процесса, обучающихся явно привлекают современные способы подачи информации.

В последние годы система образования все больше разворачивается в сторону цифровизации и новых технологий, а компьютерные игры - одна из самых перспективных сфер в этой области. Основным критерий - их популярность у школьников, а также наличие поддержки игры разработчиками, то есть своевременное обновление.

Игры и киберспорт — одно из самых популярных увлечений среди современных подростков. Зачастую дети играют даже втайне от родителей, что создает риск попадания под деструктивное влияние. Занятие киберспортом под руководством педагога дополнительного образования позволит избежать травмирование детской психики и здоровья, создав доверительное поле, где подростки будут играть и развивать свои киберспортивные таланты, а учителя и родители будут знать, что это происходит в безопасных условиях, согласно рекомендациям, одобренным психологами и экспертами.

Еще одной особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

В ходе данного курса обучающиеся научатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получат подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это

предоставляет им опыт, который позволит не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Отличительные особенности программы.

Отличительная особенность программы в том, что: материал для изучения киберспорта адаптирован для детей старшего и среднего школьного возраста; включены занятия с профориентационной тематикой для осознания роли полученных знаний в профессиональной деятельности.

Программа построена на основе преемственности по отношению к целям и содержанию обучения, заложенным на предыдущем этапе, что позволяет постепенно усложнять, углублять и расширять содержание в результате подключения проблем, актуальных для каждого возрастного периода, способствуя формированию и развитию более широких и разнообразных интересов детей, их склонностей и способностей. Данная программа реализует цели, задачи и содержание обучения продвинутого уровня.

Адресатами программы являются дети среднего и старшего школьного возраста. Степень подготовки: обычный пользователь персонального компьютера. Возрастной диапазон от 12 до 17 лет. Условия приема в группу, наличие базовых знаний в пользовании ПК.

Программа предполагает возможность построения индивидуального образовательного маршрута с индивидуальным сроком реализации, на основе уровня знаний учащегося, его индивидуальных особенностей, обеспечивающих усвоение программного материала курса в полном объеме в более короткие сроки за счет уплотнения содержания и выбора рациональных форм и методов обучения. Работа с одаренными детьми предполагается через реализацию следующих направлений деятельности:

- работа по индивидуальному образовательному маршруту,
- привлечение к участию в конкурсах и соревнованиях различных уровней от институционального до международного, реализация личного роста.

Срок реализации программы и объем учебных часов: объем программы 72 часа.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа (по 45 минут с перерывом 10 минут).

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: дать первоначальные навыки, умения и знания по Киберспорту и информационным технологиям, развить интерес обучающихся к технике и техническому творчеству.

Задачи:

- знакомство с основными и специальными терминами и понятиями в области киберспорта;
- формирование представления об основных законах киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;
- выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план:

№	Наименование модулей	В том числе			Формы аттестации и/контроля
		Всего, ак. час.	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	1	1	0	опрос
2	Раздел 2. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире	1	1	0	СР
3	Раздел 3. Материально - техническое обеспечение киберспортивных мероприятий	4	2	2	опрос
4	Раздел 4. Киберспортивные дисциплины с элементами виртуальной реальности (VR)	8	2	6	тест
5	Раздел 5. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	8	2	6	тест
6	Раздел 6. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	6	2	4	СР
7	Раздел 7. Отработка командных стратегий и тактических приемов	10	2	8	СР, ПР
8	Раздел 8. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4	2	2	ПР
9	Раздел 9. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6	0	6	КР
10	Раздел 10. Отработка командных стратегий и тактических приемов	8	2	6	ПР

11	Раздел 11. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4	1	3	ПР
12	Раздел 12. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	6	0	6	КР
13	Раздел 13. Отработка командных стратегий и тактических приемов	4	0	4	ПР
14	Раздел 14. Подведение итогов. Планирование на следующий учебный год.	2	2	0	КР, ИА
	ИТОГО:	72	19	53	

Содержание учебного плана:

Раздел 1. **Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (1 час)**

Теория: Техника безопасности. Организация рабочего места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещенность, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надежность. Способы выбора надежного пароля. Безопасность финансовых расчетов в Интернете.

Раздел 2. **История возникновения и развития киберспорта в России и в мире (1 час)**

Теория: Первые турниры по видеоиграм; Первые киберспортивные игры и турниры; Популяризация компьютерного спорта; Развитие киберспорта на рубеже веков; Первые масштабные киберспортивные турниры; Профессиональный киберспорт в начале XXI века; Киберспорт в наши дни.

Раздел 3. **Материально - техническое обеспечение киберспортивных мероприятий (4 часа)**

Теория: Производители оборудования для киберспорта. Общая информация: Аппаратное обеспечение. Периферия.

Практика: Настройка периферийных устройств. Работа за компьютером, официальные сайты производителей оборудования для киберспорта.

Раздел 4. Киберспортивные дисциплины с элементами виртуальной реальности (VR) (8 часов)

Теория: Основные киберплатформы. Общая информация: Действие. Симулятор. Стратегия. Ролевая игра. Приключения. Головоломка. Системы виртуальной реальности (VR)/ Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 5. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (8 часов)

Теория: Выбор киберспортивной дисциплины.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины. Работа за компьютером.

Раздел 6. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине (6 часов)

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 7. Отработка командных стратегий и тактических приемов (10 часов)

Теория: Командные стратегии и тактические приемы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приемы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приемы: помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приемы: помочь союзнику реализовать его роль в команде.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 8. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (4 часа)

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 9. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (6 часов)

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 10. Отработка командных стратегий и тактических приемов (8 часа) – см.раздел 7

Раздел 11. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (4 часа) - см.раздел 8

Раздел 12. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (6 часов) - см.раздел 9

Раздел 13. Отработка командных стратегий и тактических приемов (4 часа) - см.раздел 10

Раздел 14. Подведение итогов. Планирование на следующий учебный год (2 часа).

Теория. Подведение итогов. Вручение сертификатов о прохождении программы. Обсуждение планов на следующий сезон.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Личностные: готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовность к проектированию личного информационного пространства с учетом устойчивых познавательных интересов.

Предметные: учебный курс «Киберспорт» способствует получению углубленных знаний о способах разработки личного информационного пространства. Учащийся научится самостоятельно настраивать компьютерную технику под кибердисциплины, выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров, создавать и настраивать аккаунт, устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

Метапредметные:

– определять действия в соответствии с учебной и познавательной задачей, планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее решения, осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения, осознавать качество и уровень усвоения материала по модулям;

– строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям; строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;

– полученные знания помогут социализации, вовлекут в проектную и научно-исследовательскую деятельность.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1.	2023-2024			18	36	72	2 раза в неделю по 2 часа	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Занятия планируются проводить в мастерской 3.10 «Программные решения для бизнеса», общей площадью 63 м². Ниже представлен список оборудования для реализации образовательной программы.

№	Наименование	Количество	Характеристики
1.	Стол компьютерный студенческий	12	-
2.	Кресло офисное студенческое	12	-
3.	Автоматизированное рабочее место (Системный блок, 2 монитора, кронштейн, ИБП)	12	Системный блок Intel Core i5-8500 3.0/4.1 Ghz/, оперативная память 32 Гб, SSD 480 Gb, HDD 1TB, видеокарта 6GB GeForce GTX1660Ti, 2 монитора Samsung 23.6" S24E650PL, Источник бесперебойного питания Spider SPD-1000N

4.	Дополнительные девайсы - специализированные устройства для киберспорта		Коврики ZET GAMING GM-XL Destruction Steel, Клавиатуры проводные ZET GAMING Blade, Мыши проводные ZET GAMING Phantom, Наушники игровые Logitech G332
5.	Игровая платформа	1	Sony Play Station 4 Slim, 4-ре геймпада Dualshock 4, 2-а Move Ps4, VR - шлем
6.	Интерактивная панель	1	IQBoardIQTouch Candy 65 PRO 4K
7.	Стойка с кронштейном	1	ONKRON TS1881
8.	Шкаф – купе (2М)	1	-
9.	Кондиционер	1	Denko DT-24
10.	Общесистемное и прикладное программное обеспечение	12	Windows 10 Pro 64 бит, Microsoft Office Professional 2019, Dr.Web Desktop Security Suite
11.	Основные кибердисциплины / клиенты программного обеспечения	12	CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) FIFA - Fédération Internationale de Football Association Beat Saber (с англ. — «Ритм-сабля») - музыкальная компьютерная игра с элементами виртуальной реальности/ DOTA 2 - кибердисциплина в жанре «МОБА» (Multiplayer Online Battle Arena)

Информационное обеспечение

- LMS система Про-колледж, КГБПОУ «Канский технологический колледж»: <https://pro.kansk-tc.ru/>
- Образовательная платформа Юрайт: <https://urait.ru/>
- Национальная электронная библиотека: <https://rusneb.ru/>
- Цифровой образовательный ресурс: <https://www.iprbookshop.ru>
- Образовательный портал Инфоурок: <https://infourok.ru/>

Кадровое обеспечение

Программа реализуется начальником отдела АСУ, педагогом дополнительного образования колледжа, имеющим опыт работы с детьми более двадцати лет, в т.ч. в системе общего дополнительного образования, образование – высшее профессиональное.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Начальный или входной контроль. В начале учебного года. Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей – беседа/опрос.

Текущий контроль. В течении всего учебного года. Определение степени усвоения обучающимися, учебного материала, готовности обучающихся к восприятию нового материала, повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении, выявление талантливых обучающихся отстающих и опережающих обучение.

Промежуточный контроль. По окончании изучения темы или раздела. Определение степени усвоения обучающимися учебного материала, определение результатов обучения - контрольные тематические задания.

Итоговый контроль. В конце учебного года или программы обучения. Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей, ориентирование на дальнейшее обучение – презентация (выставка, состязание, конкурс).

Промежуточная аттестация по программе предназначена для оценки освоения слушателем модулей программы и проводится в виде зачетов. Итоговая аттестация проводится в форме спортивного соревнования.

Для подведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине.

Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещенных занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

Система оценивания результатов.

Качество освоения программы	Уровень достижений	Характеристика цифровой оценки	Отметка в 5 балльной шкале
90 - 100%	высокий	Уровень выполнения требований значительно выше удовлетворительного. (Учащийся проявляет киберспортивные компетенции на высоком уровне, в т.ч. при работе в команде – является наставником менее способных ребят)	«5»

66 - 89%	повышенный	Уровень выполнения требований выше удовлетворительного. (Учащийся не только проявляет, но и старается научить действовать правильно других)	«4»
50 - 65 %	средний	Достаточный минимальный уровень выполнения требований. (Учащийся понимает, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)	«3»
меньше 50%	ниже среднего	Уровень выполнения требований ниже удовлетворительного. (Учащийся иногда проявляет киберспортивные компетенции) Значительные нарушения киберспортивной этики.	«2»

Воспитательный аспект образования оценивается по следующим критериям:

- Нравственная развитость учащегося.
- Коммуникативная развитость учащегося.
- Сформированность ученического коллектива.
- Готовность к выбору профессии.
- Эмоциональный комфорт в коллективе.
- Социализированность личности учащегося.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При планировании занятия по данному учебному курсу необходимо помнить, что обучение носит практико-ориентированный характер, поэтому наиболее часто используемым типом занятия является комбинированное занятие, структура которого предполагает на одном занятии одновременно освоение, закрепление нового материала и применение его на практике. Данный вид занятий предполагает разнообразные виды организации учебной деятельности: фронтальную, групповую и индивидуальную. Каждый ребенок развивается разными темпами в силу своих способностей и психофизических особенностей развития. Поэтому особенно важно при помощи системы дифференцированных заданий создать условия для индивидуального развития каждого воспитанника, обеспечить для каждого ситуацию успеха, в которой любое достижение учащегося отмечается как индивидуальная победа.

Наиболее эффективные методы организации учебной деятельности: видеоуроки, мультимедийные демонстрационные и обучающие презентации,

самостоятельная работа с электронным пособием для учащихся, коллективно-творческое дело, мозговой штурм, проектирование и моделирование, конкурсы и викторины, краткосрочное и долгосрочное проектирование, работа с Интернет-ресурсами, компьютеризированное тестирование. Отбор методов обучения обусловлен необходимостью формирования у обучающихся информационной, коммуникативной и медиа-компетентностей. Для их формирования при организации учебной деятельности необходимо учитывать следующие условия:

- личностная значимость обучения (зачем учащемуся необходимо быть компетентным в области киберспорта);
- организация работы с реальными объектами действительности, относящихся к учебному курсу (компьютер, периферийное устройство, компьютерная программа, Интернет и др.);
- практическая направленность обучения;
- наличие достаточного уровня знаний, умений и навыков для овладения учебным материалом;
- индикаторы - учебные и контрольно-оценочные задания для определения уровня усвоения программного материала;

Работа с одаренными детьми предполагается через реализацию следующих направлений деятельности:

- привлечение к исследовательской и проектной деятельности;
- привлечение к участию в конкурсах и соревнованиях разного уровня;
- реализация личного проекта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

Основная литература

1. Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегиональной научно-практической конференции, 10 декабря 2020 года / Под ред. М.А.Новоселова. - М.: РГУФКСМиТ, 2020. – 210 с.
2. «Киберспорт / Роланд Ли»: Эксмо; Москва; 2018, ISBN 978-5-04-097471-9;
3. Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>;
4. История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>;
5. Обзор киберспортивных дисциплин: <https://www.cybersport.ru/>;

6. Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей профессиональной деятельности, Журнал Профессиональное образование и рынок труда – 2017.

Дополнительная литература

1. Развитие универсальных компетенций студентов технических специальностей средствами киберспорта и стриминга на занятиях физической культурой - научная статьи по наукам об образовании, автор научной работы — Арбузов Сергей Сергеевич, Панкращенко Максим Владимирович, Томилова Светлана Васильевна, Журнал Педагогическое образование в России – 2018;

2. Киберспорт, как учебная дисциплина. Образование и право - №4, 2020 (DOI 10.24411/2076-1503-2020-10449).

Литература для учащихся:

Основная литература

1. История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>;

2. Обзор киберспортивных дисциплин: <https://www.cybersport.ru/>;

3. Твой путь в киберспорт, Майк Дайвер и команда Fnatic, © Перевод. Издание. Оформление. ООО «Попурри», 2017

Дополнительная литература

1. «Киберспорт / Роланд Ли»: Эксмо; Москва; 2018, ISBN 978-5-04-097471-9;

2. Игра как бизнес. От мечты до релиза / А. Савченко — «Эксмо», 2020 — (Российский компьютерный бестселлер. Геймдизайн), ISBN 978-5-04-102129-0