

МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет физической культуры, спорта,
молодежи и туризма (ГЦОЛИФК)»

М.А. Новоселов, Е.Л. Нейтман, А.О. Казьмин

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ВИДОВ СПОРТА (КИБЕРСПОРТ)

Курс лекций

Направление подготовки
49.03.01 Физическая культура

Профиль подготовки
Спортивная подготовка

Квалификация выпускника
Бакалавр физической культуры

Форма обучения
Очная, заочная

Москва-2016

Курс лекций рекомендован
Экспертно-методическим советом
Института спорта и физического воспитания
РГУФКСМиТ
Протокол №9 от «26» мая 2016 г.

УДК: 796:004(07)
Н 76

Авторы:

Новоселов М.А. – к. п. н., доцент кафедры ТиМ индивидуально-игровых видов спорта, специализации ТиМ интеллектуальных видов спорта (киберспорт) РГУФКСМиТ;

Нейтман Е.Л. – администратор портала osrw.com;

Казьмин А.О. – представитель компании GameSTUL.

Рецензент:

Свищёв И.Д. – д. п. н., профессор кафедры ТиМ единоборств РГУФКСМиТ.

Курс лекций **«Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)»** разработан в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГБОУ ВПО) по направлению подготовки **49.03.01 «Физическая культура»**. Предназначен для преподавателей и студентов, обучающихся в бакалавриате по профилю **«Спортивная подготовка»**

Содержание:

Введение.....	5
Лекция 1. Информационное общество	6
1.1 Основные этапы развития вычислительной техники	6
1.2 Роль информации в современном обществе.....	10
1.3 Информационное общество – новая стадия развития цивилизации	11
1.4 Киберспорт – спорт информационного общества.....	14
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>14</i>
Лекция 2. История возникновения и тенденции развития компьютерных игр	15
2.1 Первый этап. Игры для телевизора и компьютеров <i>ADSAC</i> и <i>PDP</i>	17
2.2 Второй этап. Аркадные автоматы и игровые приставки.....	19
2.3 Третий этап. Игры для первых персональных компьютеров.....	25
2.4 Четвертый этап. Игры через Интернет.....	30
2.5 Пятый этап. Современные компьютерные игры	33
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>39</i>
Лекция 3. История развития компьютерного спорта	39
3.1 Предыстория киберспорта.....	40
3.2 Первый этап развития киберспорта.....	45
3.3 Второй этап истории киберспорта.....	50
3.4 Третий этап истории киберспорта	56
3.5 Четвертый этап истории киберспорта	58
3.6 Пятый этап истории киберспорта	63
3.7 Современный этап истории киберспорта.....	67
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>70</i>
Лекция 4. Место компьютерного спорта (киберспорта) в системе международного и русского спортивного движения.....	71
4.1 Международное олимпийское движение.....	71
4.2 Компьютерный спорт в мировом и в русском спортивном движении	84
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>89</i>
Лекция 5. Современное материально-техническое обеспечение проведения массовых мероприятий	89
5.1 Административно-правовое регулирование порядка проведения массовых мероприятий	90
5.2 Организация и проведение физкультурных мероприятий, спортивных мероприятий.....	95
5.3 Технические требования к оборудованию компьютерного спорта.....	101
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>105</i>
Лекция 6. Освещение спортивных мероприятий в средствах массовой информации.....	105
6.1 Что понимается под средством массовой информации?	106
6.2 Периодические спортивные издания.....	110
6.3 Спортивная информация на радио	113
6.4 Спортивная информация в телевизионном эфире	114
6.5 Спортивная информация в Интернете	116
6.6 Киберспорт в СМИ.....	117
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>119</i>
Лекция 7. Архитектура ЭВМ.....	119
7.1 Понятия: <i>вычислительная техника, вычислительная система, компьютер,</i> <i>архитектура компьютера</i>	120
7.2 Состав вычислительной системы	120
7.3 История развития ВТ	123
<i>Вопросы для контроля</i>	<i>135</i>

Лекция 8. База данных киберспортивных организаций (проектирование, разработка, сопровождение).....	136
8.1 Основные понятия реляционных баз данных.....	136
8.2 Проектирование реляционных баз данных на основе принципов нормализации	141
8.3 Базы знаний.....	145
<i>Вопросы для контроля</i>	147
Лекция 9. Организация проведения соревнований	147
9.1 Бюджет соревнований.....	147
9.2 Официальные лица на соревнованиях.....	149
9.3 Организатор соревнований.....	149
9.4 Председатель комиссии по допуску	150
9.5 Судейская коллегия.....	150
9.6 Главный судья.....	151
9.7 Заместитель главного судьи	152
9.8 Главный секретарь	152
9.9 Заместитель главного секретаря	152
9.10 Матчевый судья	153
9.11 Судья технического персонала.....	153
9.12 Судья-секретарь	154
9.13 Судья при участниках	154
9.14 Участники соревнований	154
9.15 Представитель команды.....	155
9.16 Протест	155
9.17 Регламент соревнований	156
9.18 Формат соревнований	156
9.19 Документация соревнований.....	157
<i>Вопросы для контроля</i>	157
Лекция 10. Организационно-педагогические аспекты проведения киберспортивных турниров.....	158
10.1 Введение	158
10.2 Организационные условия проведения мероприятий по компьютерному спорту.....	159
10.3 Социально-воспитательные технологии в компьютерном спорте	165
<i>Вопросы для контроля</i>	168
Лекция 11. Безопасность и сохранность здоровья на соревнованиях	169
11.1 Общие требования безопасности	169
11.2 Санитарно-гигиенические требования к компьютеру	170
11.3 Профессиональные заболевания и профилактика.....	171
<i>Вопросы для контроля</i>	182
Лекция 12. Основы технологии дистанционного обучения в компьютерном спорте	183
12.1 Введение в систему дистанционного обучения на основе Moodle	183
12.2 Основы работы в СДО Moodle	186
<i>Вопросы для контроля</i>	197
Список использованных источников	198