

**ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ПОСТУПЛЕНИЯ В ФГБОУ ВО «УРАЛГУФК»
НАПРАВЛЕНИЕ
49.03.04 СПОРТ
ПРОФИЛЬ
«СПОРТИВНАЯ ПОДГОТОВКА ПО ВИДУ СПОРТА «КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ»**

«ИЗБРАННЫЙ ВИД СПОРТА (КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ)»

(Дополнительное вступительное испытание профессиональной направленности)

Максимальное количество баллов – 100

Минимальное количество баллов – 50

Абитуриенты, поступающие на места в рамках контрольных цифр приема граждан на обучение за счет бюджетных ассигнований федерального бюджета и на места по договорам об образовании (договоры об оказании платных образовательных услуг) проходят вступительные испытания профессиональной направленности в форме устного экзамена (2 вопроса в билете).

Устный экзамен включает подготовку по вопросам билета (40 минут) и устный ответ (не более 20 минут).

Абитуриент должен знать историю развития компьютерного спорта в России, его особенности, основные спортивные дисциплины по виду спорту «компьютерный спорт», правила проведения спортивных соревнований, общую характеристику основных киберспортивных игр.

Шкала оценивания устного ответа абитуриента

Характеристика ответа	Баллы
Дан полный развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний по заданному вопросу, проявляющаяся в свободном оперировании понятиями, умение выделять существенные и несущественные его признаки, причинно-следственные связи. Ответ формулируется в научных терминах, изложен литературным языком, логичен, доказателен, демонстрирует авторскую позицию абитуриента	100
Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний по заданному вопросу, доказательно раскрыты основные положения заданного вопроса; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий и явлений. Ответ изложен литературным языком. Могут быть допущены 1-2 неточности в определении понятий, исправленные абитуриентом самостоятельно	95
Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний по заданному вопросу, доказательно раскрыты основные положения заданного вопроса; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий и явлений. Ответ изложен литературным языком. Могут быть допущены 3-4 неточности в определении понятий, исправленные абитуриентом самостоятельно	90
Дан полный развернутый ответ на поставленный вопрос, доказательно раскрыты основные положения вопроса; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий и явлений. Ответ логичен, изложен литературным языком. Могут быть допущены 1-2 неточности в определении понятий, исправленные абитуриентом с помощью преподавателя.	85
Дан полный развернутый ответ на поставленный вопрос, доказательно раскрыты основные положения вопроса; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий и явлений. Ответ логичен, изложен литературным языком. Могут быть допущены 3-4 неточности в определении понятий, исправленные абитуриентом с помощью преподавателя.	80
Дан полный, но недостаточно последовательный ответ на поставленный вопрос, но при этом показано умение выделить существенные и несущественные признаки того или иного понятия или явления. Ответ логичен, изложен литературным языком. В ответе допущены 1-2 незначительные ошибки или неточности, которые абитуриент затрудняется исправить, даже с помощью «наводящих» вопросов преподавателя.	75

Дан недостаточно полный и недостаточно развернутый ответ. Логика и последовательность изложения имеют нарушения. Допущены ошибки при раскрытии понятий, употреблении терминов. В ответе допущены 3-4 ошибки или неточности, которые абитуриент затрудняется исправить с помощью «наводящих» вопросов» преподавателя.	70
Дан недостаточно полный ответ, логика и последовательность изложения имеют нарушения. Допущены 5-6 ошибок при определении сущности раскрываемых понятий и явлений. Абитуриент не может конкретизировать обобщенные знания без помощи преподавателя. Речь абитуриента требует коррекции.	65
Дан неполный ответ по теме вопроса. Логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения. В ответе отсутствуют выводы. Допущены 1-2 ошибки в раскрытии определении сущности раскрываемых понятий и явлений. Абитуриент не понимает сути допущенных ошибок и как следствие, не может их исправить. Речь абитуриента требует коррекции.	60
Дан неполный ответ по теме вопроса. Логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения. В ответе отсутствуют выводы. Допущены 3-4 ошибки в раскрытии определении сущности раскрываемых понятий и явлений. Абитуриент не понимает сути допущенных ошибок и как следствие, не может их исправить. Речь абитуриента требует коррекции.	55
Дан неполный ответ по теме вопроса. Логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения. Абитуриент показал незнание большей части вопроса. Отсутствуют знание конкретных определений. Беспорядочно и неуверенно излагает материал. Речь абитуриента требует коррекции.	50

**Вопросы к экзамену для поступления на бакалавриат направление 49.03.04 «Спорт»
профиль «Спортивная подготовка по виду спорта «Компьютерный спорт»»**

- 1 Понятие «алгоритм» и его основные свойства
- 2 Способы записи алгоритма. Основные алгоритмически конструкции
- 3 Общие представления об информационных системах
- 4 Роль компьютерных сетей и их классификация
- 5 Аппаратное и программное обеспечение компьютерных сетей
- 6 Основные службы (сервисы) сети Интернет
- 7 Основные правила сетевого этикета
- 8 Поиск информации в сети Интернет. Типы поиска
- 9 Виды лицензий на использование программного обеспечения
- 10 Информационная безопасность и защита информации
- 11 Интернет как глобальная информационная система
- 12 Основные факторы популяризации eSport. Киберспорт как понятие массовой культуры
- 13 Отличие киберспортсмена от геймера
- 14 Компьютерный спорт как один из видов спорта. Сходства и различия киберспорта и традиционного спорта
- 15 Федерация компьютерного спорта России, ее задачи. Основные права и обязанности
- 16 Общая характеристика спортивных дисциплин по виду спорта «компьютерный спорт», включенных во Всероссийский реестр видов спорта
- 17 История развития киберспорта в России
- 18 Виды соревнований по киберспорту
- 19 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «боевая арена»
- 20 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «спортивный симулятор»
- 21 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «стратегия в реальном времени»
- 22 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «файтинг»
- 23 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «технический симулятор»
- 24 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «тактический трехмерный бой»
- 25 Характеристика игр, входящих в спортивную дисциплину «соревновательные головоломки»
- 26 Структура и основные правила Dota 2
- 27 Структура и основные правила CS:GO
- 28 Характеристика позиций игроков в Dota 2

- 29 Характеристика персонажей Dota 2.
- 30 Характеристика основных ролей в CS:GO
- 31 Общая характеристика основных систем проведения соревнований по компьютерному спорту
- 32 Олимпийская система соревнований по киберспорту
- 33 Круговая система соревнований по киберспорту
- 34 Швейцарская система соревнований по киберспорту
- 35 Смешанная система соревнований по киберспорту
- 36 Основные требования к техническим характеристикам спортивного инвентаря, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях
- 37 Техника безопасности на занятиях в компьютерном спорте, основные меры предупреждения профзаболеваний и травматизма
- 38 Спортивный инвентарь и оборудование, используемое в компьютерном спорте
- 39 Минимальные требования к компьютерной технике для занятий компьютерным спортом
- 40 Командная работа в кибериграх. Основные роли, понятие сыгранности команды

Литература для подготовки к экзамену для поступления на бакалавриат направление 49.03.04 «Спорт» профиль «Спортивная подготовка по виду спорта «компьютерный спорт»»

- 1 Босова, Л. Л. Информатика. 11 класс. Базовый уровень / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – Москва. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 256 с.
- 2 Все новости киберспорта [Электронный ресурс] – URL : <https://киберспорт.рф>
- 3 История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://киберспорт.рф/esport/history> Загл.с титл.экрана.
- 4 Правила вида спорта компьютерный спорт : приказ Минспорта России от 22.01.2020 № 22 : текст с изменениями и дополнениями на 2022 г. [Электронный ресурс] – URL : http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_344373/
- 5 Сайт Dota2.Ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dota2.ru>
- 6 Семакин, И. Г. Информатика. 11 класс : учебник базового уровня / И. Г. Семакин, Е. К. Хеннер, Т. Ю. Шеина. – 3-е издание. – Москва. : Просвещение, 2021. – 224 с.
- 7 Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://base.garant.ru/12157560>.
- 8 Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru> – Загл.с титл.экрана. International e-Sports Federation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://iesf.org>.
- 9 CyberSport.ru - портал о киберспорте, новости, репортажи [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru>– Загл.с титл.экрана.
- 10 League of Legends [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://lolesports.com>
- 11 ProGamer. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournaments-day9.htm>
- 12 StarCraft II [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://starcraft2.com>