



**Программа по дисциплине “DOTA 2” и Менеджмент в Киберспорте
7DAYS.**

Преподаватель:Шабанов Владислав Владимирович

В дисциплине DOTA 2 имеет опыт с 2016-года включительно, выигрывал 5 LAN-Турниров и ночные турниры.

Сооснователь Киберспортивного Клуба “EVA GAME”. Основатель Киберспортивной организации “EGS LEAGUE” Провёл более 40-Online Турниров; Более 20-Lan Турниров; Битва стримеров (2021,2022); 5-Турниров на всю Россию и СНГ; Международный турнир с Аудиторией более 2.000-тыс участников; Калининградский турнир “KINGDOM” на 200.000-тыс.руб. Имеет большой опыт работы с большими компаниями как (Axlebolt; Cooler Master Russia; Logitech; Dell).

День 1

- Знакомство (представление тренера , выстраивание доверительных отношений между инструктором и обучаемыми)
- Краткий экскурс по игровой дисциплине DOTA 2 (блиц опрос по базовым игровым понятиям для определения приблизительного уровня понимания студентов)
- Представление плана программы DOTA 2 И менеджмент в Киберспорте 7DAYS учащимся (выдача расписания)
- Перспективы в DOTA 2 (презентация перспектив развития в России в интерактивном формате с приведением статистических данных)
- Знакомство между участниками проекта в интерактивном формате (составление визиток с кратким рассказом о себе , своих возможностях и целях)
- Игра МІХами (случайное распределение учащихся по командам из 5-ти человек для дальнейших игр между собой)
- Знакомство с понятием КОМАНДА (в боевых условиях каждый из участников проекта сможет продемонстрировать себя в настоящей игре с новыми товарищами)
- Распределение ролей в МІХ команде
- Игры в соревновательном режиме в формате 5x5 (МІХ) (Каждая МІХ команда сыграет с каждой)
Средняя длительность игры соревновательного формата 40-70 минут.

День 2

- **Физическая тренировка (Бег, растяжка, игра в мяч)**
- **Разминка-ВАЖНО (Обучение учащихся методам специальных разминок перед игрой) . Статистика игроков (с разминкой и без разминки)**
- **Тренировки- ВАЖНО (статистика игроков регулярно тренирующихся)**
- **Разминка обучающихся ,по выбранной тренером ,по предрасположенности, методике.**
- **По результатам первых командных игр выбор 3х капитанов в интерактивном формате (для дальнейшего распределения по командам)**
- **Начало построения команд (распределение ребят по командам равного уровня .Производится с учётом уровня подготовки студентов ,возраста , опыта и индивидуальных желаний участников проекта)**
- **Знакомство с «командной кухней» (учащиеся знакомятся с ролями и обязанностями внутри команды)**
- **Распределение ролей в собранной команде , выбор названия , представление своих целей и возможностей**
- **Первая командная игра (игры собранными составами в режиме «быстрая игра» , для определения психозмоционального состояния обучающихся , демонстрации командной работы в новом коллективе , проверка совместимости игроков)**
- **Введения и проверка знаний в сфере Менеджмента Киберспорта.**
- **Выявление желаний учащихся в сфере Киберспорта (в каком направлении им интересна данная сфера)**

День 3

- **Физическая тренировка (Бег, растяжка, игра в мяч)**
- **Позиции – это ВАЖНО (основы позиционирования своего персонажа в DOTA 2, , разбор основных позиций на всех картах DOTA 2)**
- **Продолжение (разбор основных позиций на всех картах DOTA 2)**
- **Комбинации – это сильно (рассказ о комбинации умений различных персонажей)**
- **Фишки – это круто (Просмотр видеоматериала о крайне полезных фактах об игровых механиках , которые в дальнейшем можно применять на практике)**
- **Тренировки в соревновательном режиме в формате 5x5 с другими игроками с использованием полученных знаний**
- **Составления плана о сфере Киберспорта разбор основных понятий.**
- **Знакомство с организацией в сфере Киберспорта, её построения и развития.**

День 4

- **Физическая тренировка (Бег, растяжка, игра в мяч)**
- **DOTA 2 – шахматы (развитие стратегического мышления внутри игры путём демонстрации различных стратегий профессиональных команд)**
- **Время на разработку командных тактик (командам даётся время придумать свою тактику на определенной карте и продемонстрировать её)**
- **Игра командой в соревновательном 5x5 режиме с использованием наработок / свободное время на отработку придуманных тактик**
- **План действий по созданию Турниров в сфере Киберспорта и точное распределение обязанностей в организации.**
- **Создание скрипта для привлечения спонсоров и финансирование в проект.**
- **Деловое общение с потенциальными партнёрами и инвесторами, стратегия переговоров.**

День 5

- **Физическая тренировка (Бег, растяжка, игра в мяч)**
- **Психология победы (лекция о правильном поведении находясь в команде , как сохранять самообладание в сложные моменты , различные методики самоконтроля)**
- **Заседание с капитанами (индивидуальная работа с капитанами по повышению их уровня компетентности и выявления недочетов в командной работе) / Тренировка командного взаимодействия по 2 человека (поможет лучше чувствовать и общаться внутри команды)**
 - **Работа над ошибками , корректировка тактик**
 - **Тренировка индивидуальной игры**
- **Первые шаги в Киберспорт (тренировка формата PRACC с настоящими профессиональными командами от организации EGS LEAGUE)**

День 6 (Свободный)

- **Физическая тренировка (Бег, растяжка, игра в мяч)**
- **Разминка**
- **Индивидуальная тренировка**
- **Разбор ошибок прошедших PRACC игр**
- **Разработка тактик**
- **Просмотр матча профессиональных команд и полезного видеоматериала по игре**
- **Тренировки формата 5x5 между командами или формата PRACC с другими командами**
- **План создание организации от учащихся, проверка усвоенных знаний о менеджменте в Киберспорте, обратная связь для каждого учащегося.**

День 7 (Турнир)

- **Физическая тренировка (Бег, растяжка, игра в мяч)**
- **В день турнира каждая из команд продемонстрирует результаты своих упорных тренировок .**
Турнир формата каждый с каждым в серии БО1 – до 2х побед из трех выбранных карт
(Средняя длительность БО1 матча 2 часа)
- **Награждение победителей и отличившихся игроков**
(Номинации игроков : - Лучший капитан – Лучший игрок по показателям . Лучший Кери)