

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Biznesowe podejście do produkcji gier

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-BPdPG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
BPdPG_K_9	Potrafi pracować zespołem wieloosobowym i właściwie dzielić zadania na podzadania.	K_2_A_I_U02	1
BPdPG_U_5	Potrafi wykorzystać poznane metody i modele do oceny ryzyka w projekcie.	K_2_A_I_U01	1
		K_2_A_I_U08	1
BPdPG_U_6	Potrafi ocenić jakość dostarczanego projektu na podstawie poznanych metod i wyznaczników.	K_2_A_I_U19	1
		K_2_A_I_U20	1
BPdPG_U_7	Potrafi planować realizację projektu zgodnie z wytycznymi omówionych metodyk zarządzania.	K_2_A_I_U02	1
		K_2_A_I_U20	1
BPdPG_U_8	Potrafi samodzielnie formułować problem.	K_2_A_I_U01	1
BPdPG_W_1	Ma wiedzę w zakresie zarządzania projektem pod względem ról w zespole oraz podstawowymi elementami projektów jakimi są jakość, planowanie i ryzyko.	K_2_A_I_W14	1
		K_2_A_I_W23	1
		K_2_A_I_W24	1
BPdPG_W_2	Ma poszerzoną wiedzę na temat zarządzania jakością, ryzykiem oraz planowanie produktu.	K_2_A_I_W23	1
		K_2_A_I_W24	1
BPdPG_W_3	Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę w zakresie obsługi systemów unixowych, w szczególności zarządzania wybranymi usługami serwerowymi.	K_2_A_I_W05	1
		K_2_A_I_W13	1
BPdPG_W_4	Orientuje się w obecnym stanie oraz najnowszych osiągnięciach i trendach rozwojowych informatyki, w tym systemach kontroli wersji oraz systemach automatycznego dostarczania produktu.	K_2_A_I_W14	1

3. Opis modułu

Opis	Wykład jest przeznaczony dla studentów informatyki. Jego celem jest zaznajomienie studentów z biznesowym podejściem do tworzenia aplikacji z kategorii gier. Podane zostaną różne metody zarządzania projektem oraz zespołem. Omówione zostaną systemy kontroli wersji oraz metody automatycznej dystrybucji oprogramowania. Ze szczególnym uwzględnieniem metodyk PRINCE2, Agile, Lean, XP, Crystal i Scrum.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
BPdPG_w_1	Zaliczenie	Rozwiązanie zadań z treścią, po jednym z każdego działu omawianego na konwersatorium	BPdPG_K_9, BPdPG_U_5, BPdPG_U_6, BPdPG_U_7, BPdPG_U_8, BPdPG_W_1, BPdPG_W_2, BPdPG_W_3, BPdPG_W_4
BPdPG_w_2	Prace kontrolne	Kolokwia po każdym temacie zamkniętym na ćwiczeniach wraz z kontrolą wiedzy teoretycznej	BPdPG_K_9, BPdPG_U_5, BPdPG_U_6, BPdPG_U_7, BPdPG_U_8, BPdPG_W_1, BPdPG_W_2, BPdPG_W_3, BPdPG_W_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
BPdPG_fs_1	konwersatorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści wraz z dyskusją. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie materiałów pomocniczych – opracowań własnych.	15	Zapoznanie się z tematyką łącznie wykorzystaniem istniejących pakietów metod: opracowań indywidualnych, stron internetowych	15	BPdPG_w_1
BPdPG_fs_2	laboratorium	Na ćwiczeniach laboratoryjnych studenci poznają systemy kontroli wersji, systemy automatycznego dostarczania produktu, praktyczne podejście do zarządzania projektem, ryzykiem, jakością, systemy i rozwiązują zadania z tego zakresu.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w opracowaniach i na stronach internetowych Analiza i opis przedstawionych przez prowadzącego problemów dla zarządzania ryzykiem oraz planowania. Analiza i opis symulowanego problemu związanego z systemami kontroli wersji.	30	BPdPG_w_2