

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr letni)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Biznesowe podejście do produkcji gier

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-BPdPG

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
BPdPG_K_9	Potrafi pracować w zespole wieloosobowym i właściwie dzielić zadania na podzadania.	K_U02	1
BPdPG_U_5	Potrafi wykorzystać poznane metody i modele do oceny ryzyka w projekcie.	K_U01 K_U08	1 1
BPdPG_U_6	Potrafi ocenić jakość dostarczanego projektu na podstawie poznanych metod i wyznaczników.	K_U18 K_U19	1 1
BPdPG_U_7	Potrafi planować realizację projektu zgodnie z wytycznymi omówionych metodyk zarządzania.	K_U02 K_U19	1 1
BPdPG_U_8	Potrafi samodzielnie formułować problem.	K_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_W14 K_W23 K_W24	1 1 1
BPdPG_W_2	Ma poszerzoną wiedzę na temat zarządzania jakością, ryzykiem oraz planowanie produktu.	K_W23 K_W24	1 1
BPdPG_W_3	Ma pogłębioną i uporządkowaną wiedzę w zakresie obsługi systemów unixowych, w szczególności zarządzania wybranymi usługami serwerowymi.	K_W05 K_W13	1 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_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 uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
BPdPG_w_1	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 uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
BPdPG_fs_1	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. 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_1