

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. Загальна інформація про навчальну дисципліну

Повна назва навчальної дисципліни	Менеджмент та ефективність ігрових ІТ-проектів
Повна офіційна назва закладу вищої освіти	Сумський державний університет
Повна назва структурного підрозділу	Навчально-науковий інститут бізнесу, економіки та менеджменту. Кафедра економічної кібернетики
Розробник(и)	Єфіменко Аліна Юріївна
Рівень вищої освіти	Перший рівень вищої освіти, НРК – 6 рівень, QF-LLL – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл
Тривалість вивчення навчальної дисципліни	один семестр
Обсяг навчальної дисципліни	Обсяг становить 5 кред. ЄКТС, 150 год. Для денної форми навчання 64 год. становить контактна робота з викладачем (32 год. лекцій, 32 год. практичних занять), 86 год. становить самостійна робота. Для заочної форми навчання 18 год. становить контактна робота з викладачем (8 год. лекцій, 10 год. практичних занять), 132 год. становить самостійна робота.
Мова викладання	Українська

2. Місце навчальної дисципліни в освітній програмі

Статус дисципліни	Обов'язкова навчальна дисципліна для освітньої програми "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор"
Передумови для вивчення дисципліни	Передумови для вивчення відсутні
Додаткові умови	Додаткові умови відсутні
Обмеження	Обмеження відсутні

3. Мета навчальної дисципліни

формування у студентів цілісної системи знань, практичних навичок і компетентностей у сфері управління ігровими ІТ-проектами на всіх етапах їх життєвого циклу - від ідеї до релізу та пост-релізної підтримки.

4. Зміст навчальної дисципліни

<p>Тема 1 Управління ІТ-проєктами в умовах технологічного прогресу як ключового аспекту 9 цілі Концепції сталого розвитку: особливості, основні терміни та визначення</p> <p>Особливості управління проєктами. Основні терміни та визначення. Сутність системи управління проєктами. Класифікація ІТ-проєктів, їх характеристика. Життєвий цикл ІТ-проєкту. Учасники проєкту. Форми організаційної структури. Стандарти управління проєктами.</p>
<p>Тема 2 Принципи управління ігровими ІТ-проєктами</p> <p>Особливості управління ігровими ІТ-проєктами. Класифікація ігрових ІТ-проєктів. Стандарти управління ігровими ІТ-проєктами.</p>
<p>Тема 3 Практичні аспекти управління ігровими ІТ-проєктами</p> <p>Процеси управління ігровими ІТ-проєктами. Моделі управління ігровими ІТ-проєктами. Документація проєкту. Управління ризиками проєкту. Програмні засоби для управління ігровими ІТ-проєктами.</p>
<p>Тема 4 Основні підходи до обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту</p> <p>Обґрунтування доцільності проєкту. Етапи узгодження ігрового ІТ-проєкту. Вибір організаційної структури управління. Базові форми проєктних структур, їх порівняння та оцінка ефективності.</p>
<p>Тема 5 Структуризація ігрового ІТ-проєкту у контексті сталого розвитку</p> <p>Поняття структуризації проєкту. Основні завдання структуризації ігрового ІТ-проєкту у контексті сталого розвитку. Методи управління ігровими ІТ-проєктами.</p>
<p>Тема 6 Методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту</p> <p>Складові системи планування ігрового ІТ-проєкту. Система контролю за дотриманням параметрів ігрового ІТ-проєкту. Управління змістом у проєктній діяльності.</p>
<p>Тема 7 Основи сіткового та календарного планування ігрового ІТ-проєкту</p> <p>Теоретико-методичні підходи до планування послідовності робіт і теорія графів. Сіткове планування й сіткова модель. Календарне планування й діаграма Ганта. Сіткові графіки та напрями їх оптимізації.</p>
<p>Тема 8 Планування ресурсів і витрат ігрового ІТ-проєкту</p> <p>Ресурсне забезпечення та джерела фінансування ігрового ІТ-проєкту. Планування витрат. Оптимізація матеріальних витрат проєкту.</p>
<p>Тема 9 Моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проєкту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку</p> <p>Основні принципи та розвиток моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проєкту з урахуванням ЦСР 8. Функціональне моделювання SADT. Моделювання процесів. Метод технології Rational Unified Process.</p>
<p>Тема 10 Управління якістю ігрових ІТ-проєктів</p> <p>Методологічні основи управління якістю проєктів. Забезпечення якості ігрових ІТ-проєктів. Методи контролю за якістю проєкту. Управління змінами та конфліктами.</p>

<p>Тема 11 Управління комунікаціями ігрового ІТ-проєкту</p> <p>Процеси управління комунікаціями ігрового ІТ-проєкту. Інструменти запобігання комунікативному хаосу. Інформаційна безпека комунікаційного процесу проєкту. Стейкхолдери проєкту.</p>
<p>Тема 12 Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів</p> <p>Методи оцінки ефективності ІТ-проєктів. Методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. Причини неефективного менеджменту ІТ-проєктів. Підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів.</p>

5. Очікувані результати навчання навчальної дисципліни

Після успішного вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти зможе:

РН1	Розуміти основні принципи управління ігровими ІТ-проєктами, на основі яких формуються стандарти управління такими проєктами, та практичні аспекти управління ігровими ІТ-проєктами у розрізі процесів та моделей управління, ведення документації проєкту.
РН2	Уміти обґрунтовувати доцільність ігрового ІТ-проєкту з урахуванням етапів його узгодження.
РН3	Знати методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту, що включають складові системи планування, системи контролю та управління змістом у проєктній діяльності.
РН4	Розуміти особливості управління якістю та комунікаціями ігрових ІТ-проєктів та оцінювати їх ефективність.
РН5	Уміти моделювати бізнес-процеси ігрового ІТ-проєкту за допомогою функціонального моделювання SADT, моделювання процесів та методу технології Rational Unified Process.

6. Роль навчальної дисципліни у досягненні програмних результатів

Програмні результати навчання, досягнення яких забезпечує навчальна дисципліна.
Для спеціальності 121 Інженерія програмного забезпечення:

ПР14	Застосовувати на практиці інструментальні програмні засоби доменного аналізу, проєктування, тестування, візуалізації, вимірювань та документування програмного забезпечення.
ПР16	Мати навички командної розробки, погодження, оформлення і випуску всіх видів програмної документації.
ПР22	Знати та вміти застосовувати методи та засоби управління проєктами.
ПР23	Вміти документувати та презентувати результати розробки програмного забезпечення.
ПР24	Вміти проводити розрахунок економічної ефективності програмних систем.

7. Роль навчальної дисципліни у досягненні програмних компетентностей

Програмні компетентності, формування яких забезпечує навчальна дисципліна:
Для спеціальності 121 Інженерія програмного забезпечення:

ПК1	ЗК01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
ПК2	ЗК02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ПК3	ФК8. Здатність застосовувати фундаментальні і міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення.
ПК4	ФК9. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності.
ПК5	ФК12. Здатність здійснювати процес інтеграції системи, застосовувати стандарти і процедури управління змінами для підтримки цілісності, загальної функціональності і надійності програмного забезпечення.
ПК6	ФК14. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.
ПК7	ЗК06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

8. Види навчальних занять

Тема 1. Управління ІТ-проєктами в умовах технологічного прогресу як ключового аспекту 9 цілі Концепції сталого розвитку: особливості, основні терміни та визначення	
Лк1 "Управління ІТ-проєктами: особливості, основні терміни та визначення" (денна)	Особливості управління проєктами. Основні терміни і визначення. Сутність системи управління проєктами. Класифікація ІТ-проєктів, їх характеристика.
Лк2 "Особливості управління ІТ-проєктами" (денна)	Життєвий цикл ІТ-проєкту. Учасники проєкту. Форми організаційної структури. Стандарти управління проєктами.
Пр1 "Особливості управління ІТ-проєктами" (денна)	Мета: ознайомитися з теоретичними та практичними особливостями управління ІТ-проєктами. Хід роботи: 1. Визначити особливості управління ІТ-проєктами, основні терміни і визначення. 2. Класифікувати ІТ-проєкти та розуміти їх характеристику. 3. Визначити етапи життєвого циклу та учасників проєкту. 4. Охарактеризувати форми організаційної структури. 5. Визначити стандарти управління ІТ-проєктами.
Тема 2. Принципи управління ігровими ІТ-проєктами	
Лк3 "Принципи управління ігровими ІТ-проєктами" (денна)	Особливості управління ігровими ІТ-проєктами. Класифікація ігрових ІТ-проєктів. Стандарти управління ігровими ІТ-проєктами.
Пр2 "Характеристика принципів управління ігровими ІТ-проєктами" (денна)	Мета: ознайомитися з принципами управління ігровими ІТ-проєктами. Хід роботи: 1. Визначити особливості управління ігровими ІТ-проєктами. 2. Класифікувати ігрові ІТ-проєкти. 3. Визначити стандарти управління ігровими ІТ-проєктами.
Тема 3. Практичні аспекти управління ігровими ІТ-проєктами	

<p>Лк1 "Практичні аспекти управління ігровими ІТ-проєктами" (заочна)</p> <p>Процеси управління ігровими ІТ-проєктами. Моделі управління ігровими ІТ-проєктами. Документація проєкту. Управління ризиками проєкту. Програмні засоби для управління ігровими ІТ-проєктами.</p>
<p>Лк4 "Практичні аспекти управління ігровими ІТ-проєктами" (денна)</p> <p>Процеси управління ігровими ІТ-проєктами. Моделі управління ігровими ІТ-проєктами. Документація проєкту. Управління ризиками проєкту. Програмні засоби для управління ігровими ІТ-проєктами.</p>
<p>Пр1 "Управління проєктами: контроль ризиків" (заочна)</p> <p>Мета: визначити особливості управління ігровими ІТ-проєктами у розрізі контролю ризиків. Хід роботи: 1. Переглянути відео-кейс “Управління проєктами: контроль ризиків”. 2. Визначити ризики ігрового ІТ-проєкту та основні інструменти управління ними. 3. Підготовка звіту у формі есе, що включатиме опис ризиків, які можна віднести до ігрового ІТ-проєкту.</p>
<p>Пр3 "Управління проєктами: контроль ризиків" (денна)</p> <p>Мета: визначити особливості управління ігровими ІТ-проєктами у розрізі контролю ризиків. Хід роботи: 1. Переглянути відео-кейс “Управління проєктами: контроль ризиків”. 2. Визначити ризики ігрового ІТ-проєкту та основні інструменти управління ними. 3. Підготовка звіту у формі есе, що включатиме опис ризиків, які можна віднести до ігрового ІТ-проєкту.</p>
<p>Тема 4. Основні підходи до обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту</p>
<p>Лк5 "Основні підходи до обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту. Етапи узгодження ігрового ІТ-проєкту. Вибір організаційної структури управління. Базові форми проєктних структур, їх порівняння та оцінка ефективності.</p>
<p>Пр2 "Основні підходи до обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту" (заочна)</p> <p>Мета: здобути навички обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Розглянути основні елементи обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту. 2. Визначити основні фази життєвого циклу ігрового ІТ-проєкту. 3. Сформувані обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту відповідно до фаз його життєвого циклу (етапів). 4. Підготувати звіт.</p>
<p>Пр4 "Обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Мета: здобути навички обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Розглянути основні елементи обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту. 2. Визначити основні фази життєвого циклу ігрового ІТ-проєкту.</p>
<p>Пр5 "Обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Мета: здобути навички обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Сформувані обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту відповідно до фаз його життєвого циклу (етапів). 2. Підготувати звіт.</p>

Тема 5. Структуризація ігрового ІТ-проєкту у контексті сталого розвитку
Лк6 "Структуризація ігрового ІТ-проєкту" (денна) Поняття структуризації проєкту. Основні завдання структуризації ігрового ІТ-проєкту у контексті сталого розвитку. Методи управління ігровими ІТ-проєктами.
Пр6 "Структуризація ігрового ІТ-проєкту" (денна) Мета: визначити особливості структуризації ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Визначити особливості поняття структуризації ігрового ІТ-проєкту у контексті сталого розвитку. 2. Визначити основні завдання структуризації ігрового ІТ-проєкту. 3. Розглянути методи управління проєктами: Scrum- та Kanban-методології.
Тема 6. Методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту
Лк7 "Методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту" (денна) Складові системи планування ігрового ІТ-проєкту. Система контролю за дотриманням параметрів ігрового ІТ-проєкту. Управління змістом у проєктній діяльності.
Пр7 "Методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту" (денна) Мета: дослідити методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Визначити складові системи планування ігрового ІТ-проєкту. 2. Охарактеризувати систему контролю за дотриманням параметрів ігрового ІТ-проєкту. 3. Визначити особливості управління змістом у проєктній діяльності.
Тема 7. Основи сіткового та календарного планування ігрового ІТ-проєкту
Лк2 "Основи сіткового та календарного планування ігрового ІТ-проєкту" (заочна) Теоретико-методичні підходи до планування послідовності робіт і теорія графів. Сіткове планування й сіткова модель. Календарне планування й діаграма Ганта. Сіткові графіки та напрями їх оптимізації.
Лк8 "Основи сіткового та календарного планування ігрового ІТ-проєкту" (денна) Теоретико-методичні підходи до планування послідовності робіт і теорія графів. Сіткове планування й сіткова модель.
Лк9 "Основи сіткового та календарного планування ігрового ІТ-проєкту" (денна) Календарне планування й діаграма Ганта. Сіткові графіки та напрями їх оптимізації.
Пр3 "Календарне планування й діаграма Ганта" (заочна) Мета: визначити особливості календарного планування та побудувати діаграму Ганта. Хід роботи: 1. Зробити SWOT-аналіз календарного планування та використання діаграма Ганта в ігрових ІТ-проєктах. 2. Розробити діаграму Ганта ігрового ІТ-проєкту існуючого або потенційного. 3 Підготувати звіт за результатами виконаної роботи.

<p>Пр8 "Календарне планування й діаграма Ганта" (денна)</p> <p>Мета: визначити особливості календарного планування та побудувати діаграму Ганта. Хід роботи: 1. Зробити SWOT-аналіз календарного планування та використання діаграма Ганта в ігрових ІТ-проектах. 2. Розробити діаграму Ганта ігрового ІТ-проекту існуючого або потенційного. 3 Підготувати звіт за результатами виконаної роботи.</p>
<p>Тема 8. Планування ресурсів і витрат ігрового ІТ-проекту</p>
<p>Лк10 "Планування ресурсів і витрат ігрового ІТ-проекту" (денна)</p> <p>Ресурсне забезпечення та джерела фінансування ігрового ІТ-проекту. Планування витрат. Оптимізація матеріальних витрат проекту.</p>
<p>Пр9 "Планування ресурсів і витрат ігрового ІТ-проекту" (денна)</p> <p>Мета роботи: визначити особливості планування ресурсів і витрат ігрового ІТ-проекту. Хід роботи: 1. Дослідити особливості ресурсного забезпечення та джерела фінансування ігрового ІТ-проекту. 2. Визначити особливості планування витрат проекту. 3. Оцінити напрями оптимізації матеріальних витрат ігрового ІТ-проекту.</p>
<p>Тема 9. Моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проекту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку</p>
<p>Лк3 "Моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проекту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку" (заочна)</p> <p>Основні принципи та розвиток моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проекту з урахуванням ЦСР 8. Функціональне моделювання SADT. Моделювання процесів. Метод технології Rational Unified Process.</p>
<p>Лк11 "Моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проекту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку" (денна)</p> <p>Основні принципи та розвиток моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проекту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку. Функціональне моделювання SADT.</p>
<p>Лк12 "Моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проекту" (денна)</p> <p>Моделювання процесів. Метод технології Rational Unified Process.</p>
<p>Пр3 "Діаграма потоків даних ігрового ІТ-проекту" (заочна)</p> <p>Мета: розробити діаграму потоків даних ігрового ІТ-проекту. Хід роботи: 1. Описати основні компоненти діаграми потоків даних. 2. Обрати тип діаграми (контекстна або деталізована) потоків даних ігрового ІТ-проекту та обґрунтувати вибір. 3. Побудувати діаграму потоків даних для ігрового ІТ-проекту. 4. Оформити звіт за результатами виконання роботи.</p>
<p>Пр10 "Діаграма потоків даних ігрового ІТ-проекту" (денна)</p> <p>Мета: розробити діаграму потоків даних ігрового ІТ-проекту. Хід роботи: 1. Описати основні компоненти діаграми потоків даних. 2. Обрати тип діаграми (контекстна або деталізована) потоків даних ігрового ІТ-проекту та обґрунтувати вибір.</p>

<p>Пр11 "Діаграма потоків даних ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Мета: розробити діаграму потоків даних ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Побудувати діаграму потоків даних для ігрового ІТ-проєкту. 2. Оформити звіт за результатами виконання роботи.</p>
<p>Тема 10. Управління якістю ігрових ІТ-проєктів</p>
<p>Лк13 "Управління якістю ігрових ІТ-проєктів" (денна)</p> <p>Методологічні основи управління якістю проєктів. Забезпечення якості ігрових ІТ-проєктів. Методи контролю за якістю проєкту. Управління змінами та конфліктами.</p>
<p>Пр12 "Управління якістю ігрових ІТ-проєктів" (денна)</p> <p>Мета: визначити особливості управління якістю ігрових ІТ-проєктів. Хід роботи: 1. Дослідити методологічні основи управління якістю проєктів. 2. Визначити умови забезпечення якості ігрових ІТ-проєктів. 3. Охарактеризувати методи контролю за якістю проєкту. 4. Визначити особливості та інструментарій управління змінами та конфліктами.</p>
<p>Тема 11. Управління комунікаціями ігрового ІТ-проєкту</p>
<p>Лк14 "Управління комунікаціями ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Процеси управління комунікаціями проєкту. Інструменти запобігання комунікативному хаосу.</p>
<p>Лк15 "Управління комунікаціями ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Інформаційна безпека комунікаційного процесу ігрового ІТ-проєкту. Стейкхолдери проєкту.</p>
<p>Пр4 "Інструменти запобігання комунікативному хаосу ігрового ІТ-проєкту" (заочна)</p> <p>Мета: визначити інструменти запобігання комунікативному хаосу ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Ідентифікувати процеси управління комунікаціями проєкту. 2. Визначити комунікаційні помилки. 3. Сформувати матрицю комунікаційних помилок у процесі управління ігровим ІТ-проєктом. 4. Проаналізувати силу та напрям впливу комунікаційних помилок на ефективність ігрових ІТ-проєктів (кількість найкасовіших ігр для ПК та консолей, кількість публічних ігрових компаній за доходами тощо) за допомогою методів економіко-статистичного моделювання. 5. Оформити звіт за результатами виконання роботи.</p>
<p>Пр13 "Інструменти запобігання комунікативному хаосу ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Мета: визначити інструменти запобігання комунікативному хаосу ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Ідентифікувати процеси управління комунікаціями проєкту. 2. Визначити комунікаційні помилки. 3. Сформувати матрицю комунікаційних помилок у процесі управління ігровим ІТ-проєктом.</p>

<p>Пр14 "Інструменти запобігання комунікативному хаосу ігрового ІТ-проєкту" (денна)</p> <p>Мета: визначити інструменти запобігання комунікативному хаосу ігрового ІТ-проєкту. Хід роботи: 1. Проаналізувати силу та напрям впливу комунікаційних помилок на ефективність ігрових ІТ-проєктів (кількість найкасовіших ігор для ПК та консолей, кількість публічних ігрових компаній за доходами тощо) за допомогою методів економіко-статистичного моделювання. 2. Оформити звіт за результатами виконання роботи.</p>
<p>Тема 12. Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів</p>
<p>Лк4 "Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів" (заочна)</p> <p>Методи оцінки ефективності ІТ-проєктів. Методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. Причини неефективного менеджменту ІТ-проєктів. Підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів.</p>
<p>Лк16 "Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів" (денна)</p> <p>Методи оцінки ефективності ІТ-проєктів. Методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. Причини неефективного менеджменту ІТ-проєктів. Підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів.</p>
<p>Пр5 "Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів" (заочна)</p> <p>Мета: визначити методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. Хід роботи: 1. Охарактеризувати методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. 2. Визначити причини неефективного менеджменту ІТ-проєктів. 3. Дослідити підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. 4. Дослідити підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. 5. Підготовка, презентація, захист індивідуального пошуково-дослідного завдання.</p>
<p>Пр15 "Методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів" (денна)</p> <p>Мета: визначити методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. Хід роботи: 1. Охарактеризувати методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. 2. Визначити причини неефективного менеджменту ІТ-проєктів. 3. Дослідити підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів.</p>
<p>Пр16 "Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів" (денна)</p> <p>Мета: визначити методи оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. Хід роботи: 1. Дослідити підходи та інструментарій оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів. 2. Підготовка, презентація, захист індивідуального пошуково-дослідного завдання.</p>

9. Стратегія викладання та навчання

9.1 Методи викладання та навчання

Дисципліна передбачає навчання через:

МН1	Електронне навчання
МН2	Лекційне навчання
МН3	Кейс-орієнтоване навчання

МН4	Практикоорієнтоване навчання
-----	------------------------------

Лекції надають студентам матеріали з основ кіберспорту, що є основою для самостійного навчання здобувачів вищої освіти (РН 1-5). Лекції доповнюються практичними заняттями, що надають студентам можливість застосовувати теоретичні знання для вирішення прикладних задач у кіберспортивній галузі (РН 2-4,5). Самостійному навчанню сприятиме підготовка до лекцій, практичних занять, модульного контролю, а також презентація результатів практичних завдань (РН 1-5).

9.2 Види навчальної діяльності

НД1	Інтерактивні лекції
НД2	Виконання індивідуальних пошуково-дослідних завдань
НД3	Виконання практичних робіт
НД4	Підготовка до поточного та підсумкового контролю
НД5	Проходження онлайн-курсів

10. Методи та критерії оцінювання

10.1. Критерії оцінювання

Визначення	Чотирибальна національна шкала оцінювання	Рейтингова бальна шкала оцінювання
Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок	5 (відмінно)	$90 \leq RD \leq 100$
Вище середнього рівня з кількома помилками	4 (добре)	$82 \leq RD < 89$
Загалом правильна робота з певною кількістю помилок	4 (добре)	$74 \leq RD < 81$
Непогано, але зі значною кількістю недоліків	3 (задовільно)	$64 \leq RD < 73$
Виконання задовольняє мінімальним критеріям	3 (задовільно)	$60 \leq RD < 63$
Можливе повторне складання	2 (незадовільно)	$21 \leq RD < 59$
Можливе одноразове повторне складання	2 (незадовільно)	$0 \leq RD < 20$

10.2 Методи поточного формативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МФО1 Опитування та усні коментарі викладача за його результатами	Обговорення на практичному занятті ключових питань у розрізі тем курсу системного розуміння студентами матеріалу та уточнення незрозумілих моментів. Надання коментарів за результатами вивчення дисципліни.	16	Так

МФО2 Самооцінка поточного тестування	Виконання поточних модульних контрольних робіт.	8	Так
МФО3 Настанови викладача в процесі виконання практичних завдань	Проведення регулярних консультаційних заходів з приводу надання необхідних роз'яснень для студентів.	16	Так
МФО4 Проміжне оцінювання виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)	Виконання та презентація індивідуального пошуково-дослідного завдання.	16	Так
МФО5 Проміжне оцінювання виконання практичних робіт	Виконання практичних робіт за темами 3, 4, 7, 9, 11	16	Так

10.3 Методи підсумкового сумативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МСО1 Підсумковий контроль: екзамен			
МСО2 Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)	Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)	16	Так
МСО3 Звіт за результатами виконання практичних робіт	Отримання звітів за результатами виконаних практичних робіт за темами 3, 4, 7, 9, 11	16	Так
МСО4 Проміжний модульний контроль у формі тестування	Проведення тестування.	8	Так

Контрольні заходи:

		Максимальна кількість балів	Можливість перескладання з метою підвищення оцінки
Перший семестр вивчення		100 балів	
МСО1. Підсумковий контроль: екзамен		40	
		40	Ні
МСО2. Виконання індивідуального пошуково-дослідного завдання (підготовка, презентація, захист)		10	
		10	Так
МСО3. Звіт за результатами виконання практичних робіт		40	
	5x8	40	Так
МСО4. Проміжний модульний контроль у формі тестування		10	
		10	Ні

Загальна позитивна оцінка з дисципліни може бути отримана, коли студентом отримано не менше 60% балів за виконання кожного виду завдань, враховуються бали набрані на поточному замірі знань, самостійній роботі та бали підсумкового заміру знань. При цьому обов'язково зараховуються активність студента під час практичного заняття. Також в оцінювання враховуються додаткові/альтернативні види робіт (участь у вебінарах, проходження відкритих онлайн-курсів, публікації у фахових виданнях та тези за темами курсу, тощо). Заборонено користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; недоброчесне використання інструментів штучного інтелекту.

11. Ресурсне забезпечення навчальної дисципліни

11.1 Засоби навчання

ЗН1	Бібліотечні фонди
ЗН2	Інформаційно-комунікаційні системи
ЗН3	Комп'ютери, комп'ютерні системи та мережи

11.2 Інформаційне та навчально-методичне забезпечення

Основна література	
1	Блага Н. В. Управління проектами : навч. посібник. Львів : Львівський державний університет внутрішніх справ, 2021. 152 с.

2	Ризик менеджмент як інструмент планування успішних ІТ-проектів [Електронний ресурс] / К. В. Грабіна, В. В. Шендрик // Інформатика, математика, автоматика : матеріали та програма науково-технічної конференції, м. Суми–Нур-Султан, 19–23 квітня 2021 р. / відп. за вип. О. О. Дрозденко. — Суми : СумДУ, 2021. — С. 76-77.
Допоміжна література	
1	Newzoo's Global Games Market Report 2024. Newzoo. URL: https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version .
Інформаційні ресурси в Інтернеті	
1	Why do 47% of Agile Transformations Fail? Scrum. 2021. URL: https://www.scruminc.com/why-47-of-agile-transformations-fail/ .
2	The state of project management. Wellington. 2020. URL: https://wellington.co.uk/wp-content/uploads/2020/06/The-State-of-Project-Management-Report-2020-Wellington.pdf .

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекції	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
денна форма навчання												
1	Управління IT-проектами в умовах технологічного прогресу як ключового аспекту 9 цілі Концепції сталого розвитку: особливості, основні терміни та визначення	7.5	6	4	2	0	1.5	1	0.5	0	0	0
2	Принципи управління ігровими IT-проектами	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
3	Практичні аспекти управління ігровими IT-проектами	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
4	Основні підходи до обґрунтування доцільності ігрового IT-проекту	7.5	6	2	4	0	1.5	0.5	1	0	0	0
5	Структуризація ігрового IT-проекту у контексті сталого розвитку	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
6	Методичні основи планування та контролю ігрового IT-проекту	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
7	Основи сіткового та календарного планування ігрового IT-проекту	7.5	6	4	2	0	1.5	1	0.5	0	0	0
8	Планування ресурсів і витрат ігрового IT-проекту	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
9	Моделювання бізнес-процесів ігрового IT-проекту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку	10	8	4	4	0	2	1	1	0	0	0
10	Управління якістю ігрових IT-проектів	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
11	Управління комунікаціями ігрового IT-проекту	10	8	4	4	0	2	1	1	0	0	0
12	Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових IT-проектів	7.5	6	2	4	0	1.5	0.5	1	0	0	0
Контрольні заходи												
1	екзамен	30	0	0	0	0	30	0	0	0	30	0
Індивідуальні завдання												

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	інші індивідуальні завдання	40	0	0	0	0	40	0	0	0	0	40
<i>Всього з навчальної дисципліни (денна форма навчання)</i>		<i>150</i>	<i>64</i>	<i>32</i>	<i>32</i>	<i>0</i>	<i>86</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>0</i>	<i>30</i>	<i>40</i>

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекції	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
заочна форма навчання												
1	Управління ІТ-проєктами в умовах технологічного прогресу як ключового аспекту 9 цілі Концепції сталого розвитку: особливості, основні терміни та визначення	7.5	0	0	0	0	7.5	7.5	0	0	0	0
2	Принципи управління ігровими ІТ-проєктами	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0
3	Практичні аспекти управління ігровими ІТ-проєктами	5	4	2	2	0	1	0.5	0.5	0	0	0
4	Основні підходи до обґрунтування доцільності ігрового ІТ-проєкту	7.5	2	0	2	0	5.5	5	0.5	0	0	0
5	Структуризація ігрового ІТ-проєкту у контексті сталого розвитку	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0
6	Методичні основи планування та контролю ігрового ІТ-проєкту	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0
7	Основи сіткового та календарного планування ігрового ІТ-проєкту	7.5	4	2	2	0	3.5	3	0.5	0	0	0
8	Планування ресурсів і витрат ігрового ІТ-проєкту	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0
9	Моделювання бізнес-процесів ігрового ІТ-проєкту з урахуванням аспектів сталого економічного розвитку	10	4	2	2	0	6	5.5	0.5	0	0	0
10	Управління якістю ігрових ІТ-проєктів	5	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0
11	Управління комунікаціями ігрового ІТ-проєкту	10	2	0	2	0	8	7.5	0.5	0	0	0
12	Методи та підходи до оцінки ефективності ігрових ІТ-проєктів	7.5	4	2	2	0	3.5	3	0.5	0	0	0
Контрольні заходи												

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	екзамен	30	0	0	0	0	30	0	0	0	30	0
Індивідуальні завдання												
1	інші індивідуальні завдання	40	0	0	0	0	40	0	0	0	0	40
<i>Всього з навчальної дисципліни (заочна форма навчання)</i>		<i>150</i>	<i>20</i>	<i>8</i>	<i>12</i>	<i>0</i>	<i>130</i>	<i>57</i>	<i>3</i>	<i>0</i>	<i>30</i>	<i>40</i>