

Wydział:	Wydział Nauk Ścisłych, Przyrodniczych i Technicznych
Nazwa mikroprogramu:	Kurs programowania gier komputerowych w środowisku Unity
Dla kogo?	Dla absolwentów szkół średnich oraz studentów wszystkich kierunków.
Jakie kwalifikacje/ uprawnienia po ukończeniu mikroprogramu?	<p>Uczestnik zna różne definicje mechanik, rozumie wpływ mechaniki na przebieg gry, zna sposoby ewaluacji mechanik.</p> <p>Uczestnik zna wzorce architektoniczne i projektowe wykorzystywane w grach komputerowych.</p> <p>Uczestnik zna różne paradygmaty projektowania poziomów gier 2D i 3D.</p> <p>Uczestnik tworzy i rozwija dokumentacje gry komputerowej (Game Design Document)</p> <p>Uczestnik projektuje i implementuje poziomy gry z wykorzystaniem poznanych technik 2D i 3D.</p> <p>Uczestnik implementuje wybrane wzorce projektowe i architektoniczne w grze komputerowej</p> <p>Uczestnik dobiera odpowiednie narzędzia i poszukuje rozwiązań.</p> <p>Dokonuje krytycznej ewaluacji i korekty założeń w oparciu o przeprowadzone testy.</p>
Liczba punktów ECTS:	3
Liczba godzin:	30
Język prowadzenia zajęć:	polski/angielski
Skrócony opis oferty	Celem kursu jest zapoznanie uczestników z metodami tworzenia gier komputerowych z wykorzystaniem nowych rozwiązań w języku C#, a także tworzenia interfejsów użytkownika, animacji, grafiki oraz dźwięku na potrzeby gier.
Wymogi związane z ukończeniem mikroprogramu oraz otrzymaniem mikropoświadczenia:	wykonanie raportu z tworzenia gry, dokumentacji GDD, projekt gry komputerowej
Cena za uczestnictwo w mikroprogramie:	Cena jest zależna od ilości osób chętnych.
Tryb prowadzenia zajęć:	Forma synchroniczna webinarium
Kierownik mikroprogramu:	mgr Marcin Puchalski
Dane kontaktowe: adres, mail, telefon, strona www	m.puchalski@ujd.edu.pl