

Zakres Obowiązków Uczestnika Szkolenia – Tworzenie Gier 2D

Cel uczestnictwa

Celem uczestnictwa w szkoleniu/praktykach jest zdobycie praktycznych umiejętności w zakresie projektowania, programowania i testowania gier 2D. Uczestnik będzie rozwijać własny projekt gry oraz realizować zadania tematyczne, zyskując wiedzę techniczną, projektową i organizacyjną, niezbędną w realnej pracy w branży gamedev lub IT.

Obowiązki uczestnika

- Aktywne uczestnictwo w zajęciach mentorskich i wykładach:
 - Udział w zaplanowanych spotkaniach online lub stacjonarnych.
 - Zaangażowanie w dyskusje, pytania, feedback.
- Wykonywanie zadań praktycznych i mikroprojektów:
 - Tworzenie komponentów gry: scen, obiektów, animacji, UI.
 - Realizacja ćwiczeń z zakresu fizyki, skryptowania, optymalizacji.
- Prowadzenie głównego projektu gry:
 - Opracowanie pomysłu i dokumentacji projektowej (GDD, diagramy).
 - Iteracyjne wdrażanie i rozwijanie gry w wybranym silniku (np. Unity).
 - Konsultacja i weryfikacja postępów z mentorem.
- Samodzielna nauka i praca własna:
 - Realizacja postawionych zadań.
 - Praca nad kodem, zasobami i dokumentacją projektu.
 - Korzystanie z materiałów dodatkowych i repozytorium kursu.
- Stosowanie dobrych praktyk programistycznych:
 - Pisanie czytelnego, udokumentowanego kodu.
 - Wersjonowanie projektu (np. GitHub).
 - Testowanie i debugowanie tworzonych funkcjonalności.
- Kultura pracy i współpracy:
 - Komunikacja z mentorem i (opcjonalnie) członkami grupy.
 - Przestrzeganie zasad organizacyjnych i harmonogramu.
 - Prowadzenie dokumentacji zgodnie z zaleceniami.

Efekt końcowy

Uczestnik powinien zaprezentować:

- samodzielnie przygotowaną grę 2D lub jej rozbudowaną wersję MVP,

- dokumentację projektu,
- zrealizowane ćwiczenia z poszczególnych obszarów tematycznych,
- podstawową znajomość zagadnień takich jak: fizyka gry, UI/UX, optymalizacja, publikacja gry,
- zrozumienie cyklu życia gry i przygotowanie do dalszego samodzielnego rozwoju.