

Szkozenie: CIW Gaming Essentials



W celu przeprowadzenia kalkulacji ceny tego szkolenia prosimy o kontakt z działem handlowym

Cel szkolenia:

Kurs Gaming Essentials skupia się na podstawach interaktywnego tworzenia gier komputerowych. Kursanci poznają proces projektowania gier, w tym kryteria i ograniczenia. Zapoznają się również z koncepcjami programowania komputerowego, w tym z modelowaniem rozwoju programu, tworzeniem kodu oraz wynikami pracy i modyfikacji.

Po szkoleniu kursanci będą potrafili:

- Określać zasady gry
- Opisywać proces projektowania i zastosować go do rozwoju gry oraz rozwiązywać najczęstsze problemy
- Analizować istniejące gry
- Opisywać koncepcje programowania oraz zastosować ją do rozwoju gry
- Stworzyć podstawową, interaktywną grę

Plan szkolenia:

- Wprowadzenie do projektowania gier
 - Dlaczego gramy w gry
 - Proces projektowania i tworzenia gier
 - Etapy procesu projektowania gier
 - Dekonstrukcja gry do analizy
 - Narzędzia i umiejętności potrzebne do tworzenia gier
 - Identyfikacja kryteriów i ograniczeń
 - Proces projektowania – kroki
 - Quiz
- Wprowadzenie do programowania gier
 - Wprowadzenie do programowania gier
 - Języki programowania
 - Algorytmy

- Struktury
- Wprowadzenie do diagramów i pseudo-kodu
- Najczęstsze błędy programistyczne
- Aktywność : Follow the Leader
- Aktywność : Get Inspired to Code
- Aktywność : Logic Statement Flow Chart
- Quiz
- Podstawowe koncepcje programowania
 - Wprowadzenie do programowania
 - Składnia
 - Zmienne, wyrażenia i operatory
 - Obiekty, metody i funkcje
 - Argumenty i parametry
 - Wydarzenia i procedury obsługi zdarzeń
 - Aktywność : Gdzie jest błąd?
 - Aktywność : Co jest nie tak z kodem? •
 - Quiz
- Tworzenie interaktywnych gier
 - Tworzenie gry
 - Pierwsze kroki
 - Tworzenie animacji
 - Aktywność : Going Bananas
 - Aktywność : Goint Bananas - Advanced
 - Aktywność : Scratch Step-It-Up Project
 - Aktywność : Scratch Level-Up Team Project
 - Analiza przypadku

Poziom trudności



Certyfikaty:

Każde ze szkoleń z programu ICT kończy się **egzaminem certyfikacyjnym**, który stanowi końcową ocenę zdobytej wiedzy i umiejętności przez uczestnika danego szkolenia. Pozytywny wynik egzaminu potwierdzany jest poprzez uzyskanie **imiennego certyfikatu w formie cyfrowej**, który można dodatkowo samodzielnie wydrukować.

Każdy **egzamin certyfikacyjny** zawiera **30 pytań wielokrotnego wyboru**, które są losowane z

większej puli i generowane przez system testowy w losowej kolejności. Maksymalny czas trwania egzaminu to 45 min. Kandydaci, aby **pozytywnie zakończyć egzamin i uzyskać certyfikat** muszą zdobyć minimum 73% poprawnych odpowiedzi. Jeśli kandydat nie zda egzaminu certyfikującego za pierwszym razem ma maksymalnie dwa dodatkowe podejścia. Po uzyskaniu pozytywnego wyniku egzaminu nie ma możliwości jego powtórzenia np. w celu uzyskania lepszego rezultatu procentowego.

Prowadzący:

Autoryzowany wykładowca CIW (CIW Certified Instructor).

Informacje dodatkowe:

Jednym z kluczowych elementów projektu „**ICT Gaming Essentials**” są zarówno częściowe testy, które na bieżąco sprawdzają przyswajaną wiedzę jak i końcowy **egzamin certyfikacyjny**. Testy częściowe będące elementami poszczególnych modułów danego szkolenia pozwalają instruktorowi na ocenę bieżących postępów uczestnika, natomiast końcowy egzamin stanowi podsumowanie i potwierdzenie opanowania danej technologii.

Testy sprawdzający

Testy sprawdzające są wykonywane pod nadzorem instruktora i stanowią one ocenę gotowości kandydata do egzaminu podsumowującego/certyfikacyjnego, który, co ważne, jest nadzorowany przez inną osobę niż ta, która prowadziła dane szkolenie. Instruktor na podstawie raportu podsumowującego wyniki testów sprawdzających może zidentyfikować osoby, które mogą potrzebować skorzystania z dodatkowych materiałów i ćwiczeń dotyczących określonego obszaru tematycznego. Uczestnicy szkoleń mogą powtarzać testy sprawdzające dowolną ilość razy w zależności od uznania instruktora.