

Kod szkolenia: **GD/HCL**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier z gatunku Hyper Casual w silniku Unity**

Creating Hyper Casual Games in Unity

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem gier na urządzenia mobilne z gatunku hyper casual.

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia stworzysz własną grę na platformę mobilną z gatunku Hyper Casual. Gry z tego gatunku są aktualnie wyjątkowo popularne na rynku dzięki swojej prostocie i mechanizmom nagradzania gracza. Dowiemy się jak wygląda tworzenie takiej gry, na co należy zwracać uwagę i jakie są najlepsze praktyki podczas kreowania takiej aplikacji. Porozmawiamy też o najważniejszych czynnikach decydujących o sukcesie gry z tego gatunku.

Mocne strony szkolenia

Każdy z uczestników ukończy szkolenie z ukończoną własną autorską grą typu hyper casual, gotową do przetestowania na rynku gier mobilnych.

Wymagania

Podstawowa znajomość języka C#, Mile widziana znajomość gier mobilnych.

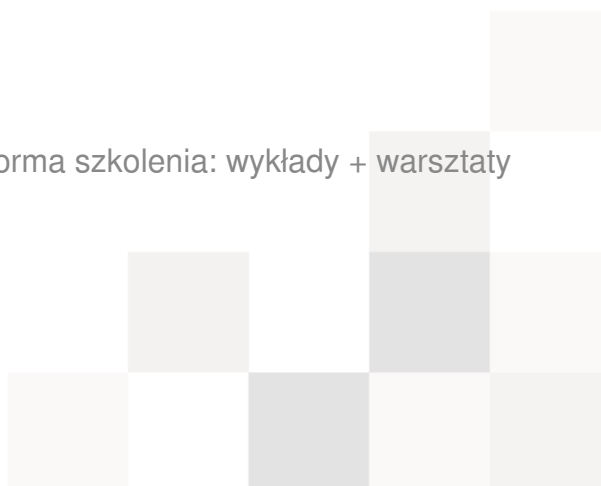
Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unity.

Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 3 * 8 godzin (3 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty
Maksymalna liczba uczestników: 10

Program szkolenia:



1. Zrozumienie gier hyper casual,
 - Analiza rynku gier hyper casual,
 - Casual vs hyper casual,
 - Grupa docelowa,
 - Dlaczego rozgrywka powinna być "System 1",
2. KPI w grach hyper casual,
 - Jak działa akwizycja w grach hyper casual,
 - Retencja w hyper casualach,
 - Jak monetyzować graczy,
3. Optymalizacja CPI,
 - Show don't tell,
 - Youtubability,
 - Wysoki kontrast,
4. Dbanie o retencję,
 - D1 - curiosity phase,
 - D7 - hook phase,
 - D30 - habit phase,
5. Designowanie gier hyper casual,
 - Najlepsze gatunki do gier hyper casual,
 - Endless gameplay,
 - Metody urozmaicenia rozgrywki,
 - Kontrolowanie gry "jednym tapnięciem",
 - Zasada "One more try",
6. Wprowadzenie do Unity,
 - Obsługa edytora,
 - Obsługa scen,
 - Pisanie skryptów w Unity,
 - Prefabs,
 - Prosty User Interface,
7. Warsztaty z tworzenia gier Hyper Casual.

