

Kod szkolenia: **GD/PRT**

Tytuł szkolenia: **Prototypowanie Gier**

Game Prototyping

Dni: 2

## Opis:

### Adresaci szkolenia

Szkolenie jest kierowane do osób zainteresowanych designem gier oraz osób, które chciałyby nauczyć się dokonywania szybkich iteracji i ewaluowania swoich pomysłów.

### Cel szkolenia

Celem szkolenia jest wyrobienie w uczestnikach nawyku szybkiego prototypowania, iterowania wersji swoich pomysłów oraz wyczulenie na punkcie skupiania się na istotnych elementach prototypu.

### Mocne strony szkolenia

Szkolenie to pozwoli uczestnikom na stworzenie wielu prototypów gier opartych o autorskie pomysły oraz przetestowanie prototypów wykonanych przez innych uczestników szkolenia.

### Wymagania

Podstawowa znajomość języka C#, Podstawowa wiedza o grach komputerowych.

### Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unity.

### Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 2 \* 8 godzin ( 2 \* 7 godzin netto ) Forma szkolenia: warsztaty Maksymalna liczba uczestników: 10

### Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do prototypowania,
  - o Czym jest prototyp,



- Jak zadać pytanie, na które odpowiedź ma znaleźć prototyp,
  - Kiedy prototypować na papierze, a kiedy za pomocą komputera,
  - Znamy odpowiedź na pytanie, co dalej?
2. Analiza gotowego prototypu gry,
    - Jak analizować prototyp,
    - Jakie dane możemy uzyskać z prototypu,
    - Ewaluacja przyszłości prototypu,
  3. Design prototypu gry,
    - Pierwszy krok: zadanie pytania,
    - Czy prototyp jest w stanie odpowiedzieć na zadane pytanie,
    - Dobór metody prototypowania,
    - Planowanie pierwszej iteracji prototypu,
    - Planowanie kolejnych iteracji prototypu,
  4. Metodyki prototypowania,
    - Quick iterations,
    - Lean development,
    - Fail Faster,
  5. Warsztaty z prototypowania.

