



CENTRUM
ROZWOJU I
EDUKACJI SP. Z O.
O.

★★★★★ 4,9 / 5

52 oceny

Szkolenie z kreatora gier mobilnych oraz wirtualnej rzeczywistości cz.2

Numer usługi 2025/12/11/133812/3207703

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 21 h

📅 07.03.2026 do 08.03.2026

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

238,10 PLN brutto/h

238,10 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	Szkolenie przeznaczone dla osób zainteresowanych tworzeniem gier komputerowych, w szczególności: nauczyciele, szkoleniowcy, pracownicy instytucji kultury, entuzjaści nowych technologii.
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	25
Data zakończenia rekrutacji	06-03-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	21
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa "Szkolenie z kreatora gier mobilnych oraz wirtualnej rzeczywistości" przygotowuje do nabycia kwalifikacji: kreator scenariuszy gier i wirtualnej rzeczywistości. Podczas szkolenia zostaną stworzone przykładowe gry na podstawie przygotowanych materiałów, w dedykowanej do tego celu programie 3DVISTA Virtual Tour Pro.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje scenariusz gry	Omawia tworzenie scenariusza	Wywiad swobodny
	Charakteryzuje scenariusz w kontekście możliwości i ograniczeń czasu środków wiedzy i umiejętności	Wywiad swobodny
	Omawia elementy gry w kontekście scenariusza (narracja, mechaniki, udźwiękowanie)	Wywiad swobodny
	Tworzy scenariusz gry	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Prezentuje stworzone scenariusze	Omawia stworzony scenariusz	Wywiad swobodny
Buduje grę na podstawie stworzonych scenariuszy	Prototypuje grę	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Implementuje docelowe elementy	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Projektuje udźwiękowanie i interfejs użytkownika	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Publikuje grę stacjonarnie i online	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

TAK

Pytanie 5. Czy dokument jest certyfikatem, dla którego wypracowano system walidacji i certyfikowania efektów uczenia się na poziomie międzynarodowym?

TAK

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
---	---

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Alchemia A&A Sp. z o.o.
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Nie
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Fundacja My Personality Skills
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

Dzień 3: Praca ze scenariuszem

- Jak tworzyć scenariusz i jak z ni pracować;
- Scenariusz w kontekście możliwości i ograniczeń czasu, środków wiedzy i umiejętności;
- Elementy gry w kontekście scenariusza - narracja, mechaniki, udźwiękowienie;
- Tworzenie scenariusza gry;
- Prezentacja i omówienie tworzonych scenariuszy;
- Publikacja gry - stacjonarnie, online

Dzień 4: Budowa gry na podstawie stworzonych scenariuszy

- Budowa gry - prototypowanie;
- Budowa gry - implementacja docelowych / finalnych elementów;
- Budowa gry - udźwiękowienie i interfejs użytkownika;
- Publikacja gry - stacjonarnie, online;

20% godzin zajęć, to zajęcia teoretyczne, a 80% godzin zajęć - praktyczne.

Program wykazuje zgodność z Regionalną Strategią Innowacji Województwa Śląskiego 2030 – Inteligentne Śląskie.

Regionalna Strategia Innowacji Województwa Śląskiego 2030 identyfikuje „**zieloną gospodarkę**” jako jedną z inteligentnych specjalizacji regionu. Program szkolenia wpisuje się w tę specjalizację poprzez: Ris Silesia

- **Edukację ekologiczną** i rozwijanie **zielonych kompetencji** uczestników,
- **Zastosowanie technologii cyfrowych** do projektowania gier z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju,
- **Przygotowanie uczestników** do pracy w zawodach związanych z technologiami cyfrowymi i zieloną gospodarką.

Zgodność z Programem Rozwoju Technologii WSL 2019–2030

Program Rozwoju Technologii WSL 2019–2030 stanowi dokument operacyjny i uzupełniający dla Regionalnej Strategii Innowacji Województwa Śląskiego. Program szkolenia wpisuje się w cele tego dokumentu poprzez: Ris Silesia

- **Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi technologicznych** do tworzenia innowacyjnych rozwiązań,
- **Wspieranie transformacji gospodarczej regionu** poprzez rozwijanie kompetencji w obszarze technologii cyfrowych i zielonych technologii,
- **Promowanie współpracy** pomiędzy sektorem edukacyjnym, technologicznym i przemysłowym w kontekście zrównoważonego rozwoju. Ris Silesia

Podsumowanie

Program szkolenia jest zgodny z dwoma wymienionymi dokumentami strategicznymi, ponieważ:

- Odpowiada na wyzwania związane z **transformacją ekologiczną i cyfrową** regionu,
- Wspiera rozwój **zielonych kompetencji** i przygotowuje uczestników do pracy w **zielonych zawodach, zielonych miejscach pracy**,
- Promuje **innowacyjne podejście** do projektowania gier z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju.

Walidacja i Certyfikacja

Walidacja i certyfikacja odbywają się w ostatnim dniu szkolenia. Walidację przeprowadza niezależny asesor walidacyjny, a certyfikacja jest realizowana przez jednostkę zewnętrzną uprawnioną do certyfikacji.

ROZDZIELNOŚĆ OSOBOWA WALIDACJI I CERTYFIKACJI: osoba szkoląca nie waliduje efektów uczenia.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 18

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 Scenariusz- jak tworzyć i jak z nim pracować	Michał Grzesiczek	07-03-2026	09:00	10:30	01:30
2 z 18 Przerwa	Michał Grzesiczek	07-03-2026	10:30	10:45	00:15
3 z 18 Scenariusz w kontekście możliwości i ograniczeń czasu, środków wiedzy i umiejętności	Michał Grzesiczek	07-03-2026	10:45	12:00	01:15
4 z 18 Elementy gry w kontekście scenariusza - narracja,mechaniki,udźwiękowienie	Michał Grzesiczek	07-03-2026	12:00	13:15	01:15
5 z 18 Przerwa	Michał Grzesiczek	07-03-2026	13:15	13:45	00:30
6 z 18 Tworzenie scenariusza gry	Michał Grzesiczek	07-03-2026	13:45	15:15	01:30
7 z 18 Prezentacja i omówienie tworzonych scenariuszy	Michał Grzesiczek	07-03-2026	15:15	16:45	01:30
8 z 18 Przerwa	Michał Grzesiczek	07-03-2026	16:45	17:00	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 18 Publikacja gry - stacjonarnie, online	Michał Grzesiczek	07-03-2026	17:00	18:45	01:45
10 z 18 Budowa gry - prototypowanie	Michał Grzesiczek	08-03-2026	09:00	10:30	01:30
11 z 18 Przerwa	Michał Grzesiczek	08-03-2026	10:30	10:45	00:15
12 z 18 Budowa gry - implementacja docelowych elementów	Michał Grzesiczek	08-03-2026	10:45	12:15	01:30
13 z 18 Przerwa	Michał Grzesiczek	08-03-2026	12:15	12:45	00:30
14 z 18 Budowa gry - udźwiękowienie i interfejs użytkownika	Michał Grzesiczek	08-03-2026	12:45	14:15	01:30
15 z 18 Publikacja gry - stacjonarnie, online	Michał Grzesiczek	08-03-2026	14:15	15:45	01:30
16 z 18 Przerwa	Michał Grzesiczek	08-03-2026	15:45	16:00	00:15
17 z 18 Walidacja	-	08-03-2026	16:00	16:30	00:30
18 z 18 Egzamin / Certyfikacja	-	08-03-2026	16:30	17:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	238,10 PLN
Koszt osobogodziny netto	238,10 PLN
W tym koszt walidacji brutto	50,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	50,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	203,75 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	203,75 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Michał Grzesiczek

Michał Grzesiczek –W latach 2014-2019 związany z Reality 51 jako lider zespołu będący częścią gliwickiego studia The Farm 51 produkującego gry i aplikacje VR / AR / MR - gdzie koncentrował się na rozwoju technologii wykorzystywanej do tworzenia fotorealistycznych materiałów (w tym skanowania fotogrametrycznego, stereoskopii 360) dla potrzeb branży gier komputerowych, a także aplikacji VR i AR. Producent projektu Chernobyl VR Project, który łączy świat gier wideo ze światem aplikacji edukacyjnych, będąc wirtualną wycieczką po Czarnobylu i Prypeci, przeznaczoną na urządzenia VR (Oculus, HTC, Gear VR, Playstation VR). W jego portfolio znajduje się również wiele projektów dla klientów biznesowych z różnych sektorów przemysłu. Od roku 2019 związany ze studiem Vimagineo tworzącym aplikacje łączące świat nowych technologii z różnymi dziedzinami kultury i nie tylko. Dyrektor kreatywny wydanej (Playstation VR2, Meta, Steam VR, Pico)12 września 2025r, gry VR pt: Chernobyl Again

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

-> Materiały dla uczestnika będą dostępne online za pośrednictwem dysku sieciowego.

-> Uczestnik otrzymuje materiały dydaktyczne promujące zielone postawy w postaci pliku pdf opracowane przez UNIC WARSAW Ośrodek Informacji ONZ w Warszawie "Ratowanie Świata Przewodnik Dla Leniwych".

-> Uczestnik przyjmuje do wiadomości i wyraża zgodę, na utrwalanie jego wizerunku w trakcie realizacji usługi w postaci robienia screenów, aby udokumentować jego udział w usłudze - warunek konieczny do rozliczenia usług.

Informacje dodatkowe

-> Za 1 godzinę usługi szkoleniowej uznaje się godzinę dydaktyczną tj. lekcyjną (45 minut).

-> Przerwy nie wliczają się w czas trwania szkolenia.

-> Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa z dofinansowaniem może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę.

-> Uczestnik zapewnia sprzęt komputerowy we własnym zakresie z dostępem do kamery i mikrofonu.

Podstawa zwolnienia z VAT: § 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz

Warunki techniczne

Wymagania ogólne realizacji szkolenia w formule zdalnej w czasie rzeczywistym:

Komputer PC , bądź laptop z aktualną przeglądarką internetową (polecany chrome) - wymagania sprzętowe: Windows 10, 11, CPU: Intel i5równoważny lub wyższy, 16gb ram, dedykowana karta graficzna GTX1050 2GB lub lepsza.

Słuchawki/Głośniki / Mikrofon

Dostęp do Internetu o preferowanej szybkości min. 10 MB/s

Kontakt



Magdalena Indryka-Zaciera

E-mail m.indryka@gmail.com

Telefon (+48) 888 074 235