Możliwość dofinansowania

Szkolenie z kreatora gier mobilnych oraz wirtualnej rzeczywistości cz.1

Numer usługi 2026/02/08/133812/3315963

5 000,00 PLN brutto
5 000,00 PLN netto
238,10 PLN brutto/h
238,10 PLN netto/h
150,00 PLN cena rynkowa

CENTRUM ROZWOJU I EDUKACJI SP. Z O. O.

4,9 / 5

55 ocen

zdalna w czasie rzeczywistym
Usługa szkoleniowa
21 h
11.04.2026 do 12.04.2026

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	10-04-2026
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
Definiuje grę i wirtualną rzeczywistość	Definiuje grę i wirtualną rzeczywistość	Test teoretyczny
Definiuje zasady dobrej gry	Określa zasady dobrej gry	Test teoretyczny
Charakteryzuje możliwości i ograniczenia oprogramowania	Omawia możliwości oprogramowania	Wywiad swobodny
	Omawia ograniczenia oprogramowania	Wywiad swobodny
Projektuje przejścia między poziomami gry	Tworzy przejścia między poziomami gry	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Prezentuje grę tworzoną w zespołach	Omawia grę stworzoną przez zespół	Wywiad swobodny
	Omawia błędy	Wywiad swobodny
	Omawia możliwości rozwoju wybranych gier	Wywiad swobodny
Buduje grę	Buduje grę	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Obsługuje uwagi i poprawia błędy	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Prezentuje grę	Omawia grę stworzoną w zespołach	Wywiad swobodny
Organizuje kopie zapasowe i przenoszenie	Tworzy kopie zapasowe	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
	Przenosi projekty	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	Animator Marcin Sławiński
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Fundacja My Personality Skills

Program

Dzień 1: Podstawowe funkcje programu (zajęcia teoretyczne i praktyczne)

- Definicje: co to jest gra i czym jest wirtualna rzeczywistość;
- Zasady dobrej gry;
- Możliwości i ograniczenia oprogramowania;
- Zapoznanie z przygotowanymi materiałami - praca zespołowa;
- Tworzenie przejść między poziomami gry - praca zespołowa.

Dzień 2: Prezentacja, testowanie, poprawianie, publikacja (zajęcia praktyczne)

- Prezentacja gier tworzonych w zespołach;
- Omówienie błędów i możliwości rozwoju wybranych gier;
- Budowanie gry z uwzględnieniem uwag i poprawa błędów;
- Prezentacje gier tworzonych w zespołach oraz ich omówienie;
- Tworzenie kopii zapasowych, przenoszenie projektów, praca z pomocami zewnętrznymi.

30% godzin zajęć, to zajęcia teoretyczne, a 70% 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: 19

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 19 Co to jest gra, czym jest wirtualna rzeczywistość, zasady dobrej gry	Michał Grzesiczek	11-04-2026	09:00	10:30	01:30
2 z 19 Zasady dobrej gry	Michał Grzesiczek	11-04-2026	10:30	11:15	00:45
3 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	11-04-2026	11:15	11:30	00:15
4 z 19 Możliwości i ograniczenia oprogramowania	Michał Grzesiczek	11-04-2026	11:30	13:00	01:30
5 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	11-04-2026	13:00	13:30	00:30
6 z 19 Zapoznanie z przygotowanymi materiałami - praca zespołowa	Michał Grzesiczek	11-04-2026	13:30	15:00	01:30
7 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	11-04-2026	15:00	15:15	00:15
8 z 19 Tworzenie przejść między poziomami gry - praca zespołowa	Michał Grzesiczek	11-04-2026	15:15	17:30	02:15
9 z 19 Prezentacja gier tworzonych w zespołach	Michał Grzesiczek	12-04-2026	09:00	10:00	01:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 19 Omówienie błędów i możliwości rozwoju wybranych gier	Michał Grzesiczek	12-04-2026	10:00	11:00	01:00
11 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	12-04-2026	11:00	11:15	00:15
12 z 19 Budowanie gry z uwzględnieniem uwag i poprawa błędów	Michał Grzesiczek	12-04-2026	11:15	12:45	01:30
13 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	12-04-2026	12:45	13:15	00:30
14 z 19 Prezentacja gier tworzonych w zespołach oraz ich omówienie	Michał Grzesiczek	12-04-2026	15:00	16:30	01:30
15 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	12-04-2026	16:30	16:45	00:15
16 z 19 Kopie zapasowe, przenoszenie projektów, praca z pomocami zewnętrznymi	Michał Grzesiczek	12-04-2026	16:45	17:45	01:00
17 z 19 Przerwa	Michał Grzesiczek	12-04-2026	16:45	17:00	00:15
18 z 19 Walidacja	-	12-04-2026	17:00	18:00	01:00
19 z 19 Egzamin / Certyfikacja	-	12-04-2026	18:00	18:30	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.

Zwolnienie z VAT na podstawie § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z 20 grudnia 2013 r. (Dz. U. 2025.832 t.j.)

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