



## Kurs Unity w praktyce: tworzenie gier i aplikacji interaktywnych

Numer usługi 2026/04/09/212082/3475457

6 888,00 PLN brutto

5 600,00 PLN netto

430,50 PLN brutto/h

350,00 PLN netto/h

137,50 PLN cena rynkowa ⓘ

COGNITY SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚĆ  
CIĄ

★★★★★ 4,9 / 5

4 oceny

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 18.06.2026 do 19.06.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Początkujący i średniozaawansowani twórcy gier, programiści, graficy 3D, projektanci interaktywnych aplikacji oraz osoby chcące rozpocząć pracę z silnikiem Unity – wszyscy, którzy chcą zdobyć praktyczne umiejętności tworzenia gier i aplikacji 3D.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	1
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	10
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	15-06-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	16
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

## Cel

### Cel edukacyjny

Kurs „Unity w praktyce” przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia prostych gier oraz interaktywnych aplikacji 3D w środowisku Unity. Po zakończeniu szkolenia uczestnik będzie potrafił tworzyć i konfigurować projekty, budować sceny 3D, zarządzać obiektami i komponentami, implementować logikę gry w języku C#, obsługiwać interakcje

użytkownika, dodawać animacje, dźwięki oraz interfejs użytkownika, a także optymalizować i publikować gotowe projekty na różnych platformach.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p><b>Uczestnik:</b></p> <p>zna środowisko Unity oraz jego podstawowe elementy (interfejs, sceny, GameObjecty, komponenty), rozumie proces tworzenia gry – od przygotowania projektu, przez implementację mechanik, po publikację, zna podstawy programowania w C# w kontekście Unity oraz potrafi stosować skrypty do sterowania obiektami i logiką gry, rozumie zasady pracy z grafiką 3D, animacją, dźwiękiem oraz interfejsem użytkownika, zna podstawowe zasady optymalizacji i testowania aplikacji w Unity.</p>	<p>poprawne omówienie struktury projektu Unity oraz roli jego kluczowych elementów, stworzenie sceny 3D zawierającej obiekty, oświetlenie i kamerę, przygotowanie prostych skryptów w C# sterujących zachowaniem obiektów, implementacja interakcji użytkownika (np. sterowanie, kolizje, UI), poprawne przygotowanie i uruchomienie projektu na wybranej platformie.</p>	<p>Wywiad swobodny</p>

## Cel biznesowy

Celem biznesowym usługi szkoleniowej „Unity w praktyce” jest rozwój kompetencji uczestników w zakresie tworzenia gier i aplikacji interaktywnych 3D, co umożliwi im samodzielne realizowanie projektów lub wsparcie zespołów deweloperskich. Po zakończeniu szkolenia oraz w okresie do 3 miesięcy od jego realizacji uczestnicy będą w stanie tworzyć i rozwijać własne projekty w Unity, implementować podstawowe mechaniki gry, interfejsy oraz elementy multimedialne, co przełoży się na zwiększenie efektywności pracy projektowej oraz skrócenie czasu realizacji prostych prototypów i aplikacji o minimum 20% w porównaniu do stanu sprzed szkolenia. Cel zostanie osiągnięty poprzez nabycie praktycznych umiejętności potwierdzonych realizacją projektu końcowego oraz oceną ich wykorzystania w pracy po szkoleniu.

## Efekt usługi

Efektom usługi jest nabycie przez uczestników praktycznych umiejętności tworzenia gier i aplikacji 3D w środowisku Unity. Po zakończeniu szkolenia uczestnicy potrafią samodzielnie przygotować projekt, zbudować scenę, zaimplementować logikę gry przy użyciu C#, dodać interakcje, animacje, dźwięki oraz interfejs użytkownika, a także zoptymalizować i opublikować aplikację, co przekłada się na zwiększenie efektywności pracy oraz możliwość realizacji własnych projektów.

### Kryteria weryfikacji osiągnięcia efektu:

- wykonanie przez uczestników projektu (gry lub aplikacji) w Unity,
- poprawność działania przygotowanej aplikacji (mechaniki, interakcje, UI),
- zastosowanie skryptów C# do sterowania logiką gry,
- potwierdzenie przez trenera osiągnięcia efektów na podstawie obserwacji pracy uczestników,
- pozytywna ocena efektów szkolenia w ankiecie ewaluacyjnej.

## Metoda potwierdzenia osiągnięcia efektu usługi

Potwierdzeniem osiągnięcia efektu usługi jest dokumentacja z realizacji szkolenia obejmująca wykonane przez uczestników projekty w Unity (gry lub aplikacje interaktywne), potwierdzone obserwacją trenera oraz oceną ich funkcjonalności i poprawności działania. Dodatkowo potwierdzeniem jest protokół podsumowujący szkolenie zawierający opis osiągniętych efektów, listę nabytych umiejętności

oraz rekomendacje dotyczące dalszego rozwoju w zakresie tworzenia gier i aplikacji w Unity. Uzupelnieniem potwierdzenia efektu jest ankieta ewaluacyjna wypełniana przez uczestników po zakończeniu szkolenia.

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

# Program

## 1. Przygotowanie Unity do pracy

- instalacja Unity i potrzebnych narzędzi,
- ustawienie środowiska do pracy,
- tworzenie nowego projektu 3D,
- przegląd interfejsu Unity i podstawowe panele edytora,
- poruszanie się po projekcie i scenie oraz zarządzanie plikami.

## 2. GameObject i budowanie gry z komponentów

- tworzenie obiektów z komponentów,
- nawigacja w scenie i organizowanie obiektów w hierarchii,
- włączanie i wyłączanie obiektów oraz ich części,
- zarządzanie komponentami i ich działaniem,
- użycie warstw i trybów renderowania, żeby usprawnić pracę.

## 3. Praca w scenie 3D

- umieszczanie obiektów w scenie i zmienianie ich położenia,
- poruszanie się po scenie i znajdowanie obiektów,
- zmienianie położenia, obrotu i skali obiektów,

- używanie różnych trybów widoku, żeby przyspieszyć pracę,
- tworzenie i modyfikacja terenu, malowanie tekstur oraz dodawanie roślinności.

#### **4. Kamera i oświetlenie**

- dodawanie i ustawianie kamery w grze,
- praca z kilkoma kamerami w jednej scenie,
- tworzenie kamer do różnych widoków (FPP, TPP, widok z góry),
- dodawanie i ustawianie świateł,
- używanie różnych typów oświetlenia i wprowadzenie do lightmap,
- konfiguracja nieba (skybox) i oświetlenia otoczenia (ambient).

#### **5. Import i konfiguracja obiektów 3D**

- importowanie modeli 3D z innych programów,
- praca z teksturami i materiałami,
- dodawanie i ustawianie colliderów,
- zarządzanie materiałami, żeby obiekty wyglądały realistycznie.

#### **6. Wprowadzenie do C# w Unity**

- podstawy programowania w C#,
- jak pisać skrypty w Unity i korzystać z dokumentacji,
- tworzenie prostych skryptów, które kontrolują obiekty w grze,
- jak skrypty mogą ze sobą współpracować i reagować na wydarzenia w grze.

#### **7. Animacja obiektów i postaci**

- tworzenie animacji dla obiektów,
- importowanie i ustawianie animacji dla postaci,
- przełączanie między różnymi animacjami,
- zarządzanie animacjami za pomocą skryptów, żeby były płynne i realistyczne.

#### **8. Tworzenie interfejsu użytkownika (UI)**

- projektowanie interfejsu gry (np. menu, przyciski),
- praca z prostymi i złożonymi elementami UI,
- jak sprawić, żeby interfejs reagował na działania gracza,
- animowanie elementów interfejsu i ich integracja z grą.

#### **9. Dźwięk i efekty specjalne**

- dodawanie dźwięków do gry i ich kontrolowanie,
- używanie dźwięków 3D, żeby stworzyć realistyczne wrażenie przestrzeni,
- synchronizacja dźwięków z wydarzeniami w grze,
- tworzenie efektów specjalnych i przydatne triki.

#### **10. Obsługa klawiatury, gamepadów i interakcji**

- jak obsługiwać wejścia z klawiatury i gamepadów,

- przechwytywanie informacji o kolizjach obiektów,
- tworzenie obiektów, które można kliknąć,
- zarządzanie zbiorami obiektów i ich interakcjami.

### 11. Optymalizacja i testowanie gry

- jak sprawić, żeby gra działała płynnie,
- analiza wydajności gry i usuwanie problemów,
- testowanie gry na różnych urządzeniach (PC, telefony, VR),
- debugowanie skryptów i naprawianie błędów.

### 12. Kompilacja i publikacja gry

- tworzenie wersji gry na różne platformy (PC, Mac, internet, telefony),
- zarządzanie wersjami gry i wprowadzanie aktualizacji.

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 3

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 3</b> Kurs Unity w praktyce: tworzenie gier i aplikacji interaktywnych	ALEKSANDRA FYDA-SIWEK	18-06-2026	09:00	16:00	07:00
<b>2 z 3</b> Kurs Unity w praktyce: tworzenie gier i aplikacji interaktywnych	ALEKSANDRA FYDA-SIWEK	19-06-2026	09:00	15:50	06:50
<b>3 z 3</b> Walidacja	-	19-06-2026	15:50	16:00	00:10

## Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania w wysokości co najmniej 70% przysługuje Tobie zwolnienie z podatku VAT

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 888,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 600,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	430,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	350,00 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### ALEKSANDRA FYDA-SIWEK

Aleksandra Siwek – Head of Learning & Development w Cognity, trenerka i konsultantka biznesowo-technologiczna.

Na co dzień zajmuje się automatyzacją procesów, optymalizacją pracy zespołów oraz wdrażaniem rozwiązań opartych o AI i narzędzia Microsoft. W pracy z klientami koncentruje się przede wszystkim na realnych potrzebach organizacji i rozwiązywaniu konkretnych problemów biznesowych – tak, aby technologia faktycznie usprawniała codzienną pracę.

Absolwentka Matematyki Stosowanej na AGH oraz kierunku Business Intelligence w WSB. Specjalizuje się w automatyzacji procesów, rozwiązaniach opartych o sztuczną inteligencję oraz ekosystemie Microsoft (m.in. Microsoft 365, Power Platform, Power BI, Copilot). Łączy podejście analityczne z praktycznym wdrażaniem narzędzi w organizacjach – od warsztatów, przez szkolenia, po konsultacje wdrożeniowe.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

#### Standard Cognity dla szkoleń stacjonarnych

W ramach szkoleń stacjonarnych Cognity uczestnicy otrzymują kompleksowe warunki do komfortowej i efektywnej nauki:

 **Dostęp do nagrania szkolenia** – możliwość powrotu do materiału po szkoleniu.

 **Komplet plików szkoleniowych** – prezentacje, ćwiczenia, przykłady do dalszej pracy.

 **Certyfikat ukończenia szkolenia** – potwierdzenie udziału w kursie.

 **Opieka poszkoleniowa** – możliwość konsultacji po szkoleniu.

 **Obiady oraz catering** – przerwy kawowe i posiłek w trakcie szkolenia.

 **Sala komputerowa i dostęp do komputerów Cognity** – możliwość pracy warsztatowej bez konieczności posiadania własnego sprzętu.

 **Doświadczony trener** – praktyk, który prowadzi szkolenie w formie warsztatowej i pracuje na realnych przykładach biznesowych.

 **Szczegóły szkolenia: Kurs Unity w praktyce: tworzenie gier i aplikacji interaktywnych**

<https://www.cognity.pl/kurs-unity-w-praktyce-tworzenie-gier-i-aplikacji-interaktywnych>

# Warunki techniczne

Szkolenie na platformie Zoom lub Teams.

## Kontakt



**ALEKSANDRA FYDA-SIWEK**

**E-mail** [aleksandra.siwek@cognity.pl](mailto:aleksandra.siwek@cognity.pl)

**Telefon** (+48) 662 293 077