



Szkolenie – Unreal Engine Game Developer

11 000,00 PLN brutto

Numer usługi 2026/06/15/165578/3628063

11 000,00 PLN netto

174,60 PLN brutto/h

174,60 PLN netto/h

157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

LABA POLSKA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

- 📧 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 63:00 h
- 📅 12.08.2026 do 23.11.2026

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie skierowane jest do osób zainteresowanych tworzeniem gier komputerowych z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 5, w szczególności programistów, web developerów, specjalistów IT, projektantów gier, grafików 2D i 3D oraz osób planujących rozpoczęcie kariery w branży gamedev. Usługa jest przeznaczona zarówno dla osób posiadających podstawowe doświadczenie programistyczne, jak i dla uczestników rozpoczynających naukę tworzenia gier komputerowych. Szkolenie będzie szczególnie przydatne osobom chcącym zdobyć kompetencje w zakresie programowania w języku C++, tworzenia mechanik gier, wykorzystania Blueprintów, pracy z Unreal Engine 5 oraz realizacji projektów gier komputerowych.</p> <p>Szkolenie jest skierowane również do uczestników projektów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe” realizowanego przez WUP w Szczecinie, • „MP” oraz „NSE” realizowanych przez WUP w Krakowie, • „Kierunek – Rozwój” realizowanego przez WUP Toruń. <p>i innych projektów współfinansowanych ze środków publicznych.</p>
Minimalna liczba uczestników	10
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	09-08-2026

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestnika do samodzielnego tworzenia i rozwijania gier komputerowych z wykorzystaniem języka C++, Blueprintów oraz silnika Unreal Engine 5. Po szkoleniu uczestnik samodzielnie projektuje i implementuje elementy rozgrywki, tworzy interaktywne obiekty, interfejs użytkownika, systemy sztucznej inteligencji i animacji, wykorzystuje system kontroli wersji Git oraz współtworzy projekt gry zgodnie z dobrymi praktykami stosowanymi w branży gamedev.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje elementy środowiska Unreal Engine 5 oraz zasady programowania gier komputerowych z wykorzystaniem języka C++.	Rozróżnia podstawowe elementy środowiska Unreal Engine 5.	Test teoretyczny
	Identyfikuje zastosowania języka C++ w procesie tworzenia gier.	Test teoretyczny
	Charakteryzuje podstawowe pojęcia związane z architekturą gier komputerowych.	Test teoretyczny
	Wskazuje funkcje systemów kontroli wersji wykorzystywanych w projektach programistycznych.	Test teoretyczny
Analizuje rozwiązania programistyczne wykorzystywane podczas tworzenia gier komputerowych z użyciem języka C++ i Unreal Engine 5.	Dobiera elementy języka C++ do opisanego problemu programistycznego.	Test teoretyczny
	Analizuje fragmenty kodu oraz ich zastosowanie.	Analiza dowodów i deklaracji
		Test teoretyczny
	Rozpoznaje zależności pomiędzy elementami architektury projektu.	Analiza dowodów i deklaracji
		Test teoretyczny
	Wskazuje sposób realizacji opisanych funkcjonalności gry.	Test teoretyczny
Analiza dowodów i deklaracji		

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Dobiera rozwiązania wykorzystywane podczas projektowania mechanik gry, interfejsu użytkownika, animacji oraz sztucznej inteligencji.	Identyfikuje właściwe narzędzia Unreal Engine 5 dla opisanego zadania.	Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
	Analizuje sposób realizacji interakcji i mechanik gry.	Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
	Wskazuje rozwiązania stosowane przy implementacji sztucznej inteligencji.	Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
	Dobiera elementy interfejsu użytkownika do przedstawionych wymagań.	Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
	Ocena znaczenie współpracy projektowej, stosowania dobrych praktyk programistycznych oraz kontroli wersji podczas realizacji projektów gier komputerowych.	Uzasadnia znaczenie pracy zespołowej przy tworzeniu gier.
Analiza dowodów i deklaracji		
Ocena rolę dokumentacji i kontroli wersji.		Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
Wskazuje konsekwencje niestosowania dobrych praktyk programistycznych.		Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
Uzasadnia znaczenie systematycznego rozwijania kompetencji zawodowych.		Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji

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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Program szkolenia odpowiada potrzebom programistów, web developerów, specjalistów IT, projektantów gier, grafików 2D i 3D oraz osób planujących rozpoczęcie kariery w branży gamedev, które chcą zdobyć kompetencje w zakresie programowania w języku C++, tworzenia gier komputerowych z wykorzystaniem Unreal Engine 5, Blueprintów, systemów sztucznej inteligencji, animacji oraz pracy z narzędziami stosowanymi w branży gier komputerowych.

Czas szkolenia: Usługa realizowana jest w wymiarze 63 godziny zegarowe (po 60 minut), w tym: 55,5 godziny zajęć oraz 0,5 godziny walidacji efektów uczenia się.

- Liczba godzin teoretycznych - 22,5 godziny
- Liczba godzin praktycznych - 33 godziny
- Liczba godzin przerw - 7 godzin (czas przerw jest wliczany do czasu szkolenia)
- Walidacja - 30 minut, realizowana po zakończeniu części dydaktycznej szkolenia, w ostatnim dniu usługi.

Szkolenie przeprowadzone będzie w formie zdalnej w czasie rzeczywistym. Każdy uczestnik musi posiadać dostęp do komputera z Internetem. Uczestnikom przed zajęciami zostanie przesłany link do wideokonferencji na platformie Zoom.

Warunki organizacyjne: Zajęcia **teoretyczne** prowadzone są w formie wykładu, prezentacji zagadnień oraz omówienia przykładów i rozwiązań stosowanych w programowaniu gier komputerowych. Zajęcia **praktyczne** realizowane są w formie warsztatów programistycznych, wykonywania ćwiczeń w języku C++, pracy w środowisku Unreal Engine 5, tworzenia elementów gry, implementacji rozwiązań z wykorzystaniem Blueprintów oraz realizacji projektu grupowego. Stosowane **metody dydaktyczne:** wykład, prezentacja, demonstracja, warsztat praktyczny, ćwiczenia programistyczne, analiza przykładów, realizacja projektu, prace i konsultacje projektowe.

Zadania projektowe są sprawdzane przez osobę prowadzącą poza czasem szkolenia, a uczestnicy otrzymują bieżącą informację zwrotną w trakcie trwania kursu oraz możliwość konsultacji z prowadzącym do 2 tygodni po jego zakończeniu.

Organizator zapewnia następujące materiały dydaktyczne: materiały wykorzystywane podczas zajęć: prezentacje, przykłady kodu źródłowego w języku C++, przykłady projektów realizowanych w Unreal Engine 5, materiały demonstracyjne, przykłady implementacji mechanik gry, systemów sztucznej inteligencji, animacji oraz interfejsów użytkownika. Dostęp do nagrań i materiałów z kursu przez okres 2 lat od zakończenia szkolenia.

PLAN ZAJĘĆ

Zajęcie 1 - Wstęp do programowania gier komputerowych

- Platformy
- Gatunki
- Rynek gier komputerowych (Polska + świat)
- Technologie

Zajęcie 2- Pierwsze programy w C++

- Dlaczego C++ jest używany w gamedevie?
- Instalacja Visual Studio Community
- Podstawy składni C++
- Program Hello World
- Zmienne

Zajęcie 3 - Podstawowe funkcjonalności C++

- Pętle: For, If, While

- Instrukcja Switch
- Tablice
- Funkcje

Zajęcie 4 - Wskaźniki

- • Podział pamięci w programie w C++
- Wskaźniki
- Referencje
- Dynamiczne alokowanie pamięci
- Tablice dynamiczne

Zajęcie 5 - Programowanie obiektowe

- • Klasy w C++
- Modyfikatory dostępu
- Konstruktor i destruktor
- Klasy w Blueprintach

Zajęcie 6 - Wprowadzenie do Unreal Engine 5

- • Przegląd silników gier
- Charakterystyka Unreal Engine
- Tworzenie projektu
- Interfejs edytora
- Ustawianie i manipulowanie obiektami
- Podstawy architektury UE 5
- Praca z dokumentacją

Zajęcie 7 - Blueprints – język skryptowy Unreal Engine

- • Podstawowe bloczki w Blueprintach
- Pętle sterujące
- Implementowanie prostej logiki na Blueprintcie levelu

Zajęcie 8 - Input i kontrolery

- • Programowanie sygnału wejścia
- Input w Blueprintach
- Input w C++
- Alternatywny strzał

Zajęcie 9 - Systemy kontroli wersji

- • Zastosowania i rodzaje systemów kontroli wersji
- Wprowadzenie i praca z GIT
- Pierwszy projekt w GIT
- Integracja UE z Git

Zajęcie 10 - Zaawansowane programowanie obiektowe

- • Dziedziczenie
- Metody wirtualne
- Polimorfizm
- Klasy abstrakcyjne

Zajęcie 11 - Implementacja gry z użyciem klas

- • Enumeratory
- Enkapsulacja
- Podstawowe wzorce projektowe występujące w grach: Game Loop, Update Method, komponenty
- Gra korzystająca z klas

Zajęcie 12 -Szablony w C++

- • Szablony funkcji
- Szablony klas

Zajęcie 13 -Algorytmy i struktury danych

- • Notacja dużego O
- Wyszukiwanie (liniowe, binarne)
- Sortowanie (Selection Sort, Bubble Sort)
- Listy
- Drzewa
- Grafy

Zajęcie 14 -Biblioteka standardowa C++ vs Unreal Engine

- • String
- Vector/TArray
- List
- Map

Zajęcie 15 -Matematyka dla gier komputerowych

- • Punkty i wektory
- Macierze
- Kwaterniony

Zajęcie 16 -Komponenty w C++

- • Tworzenie klas C++ w Unreal Engine
- Komponent do chwytania i rzucania przedmiotów

Zajęcie 17 -Interaktywne obiekty

- • Tworzenie interaktywnych obiektów

Zajęcie 18 -Rendering i grafika komputerowa dla gier

- • Rendering
- Tekstury
- Shadery
- Antyaliasing
- Pipeline graficzny

Zajęcie 19 -Interfejs użytkownika w Unreal Engine

- • Tworzenie interfejsu użytkownika za pomocą widgetów

Zajęcie 20 -Menu gry i zarządzanie wieloma poziomami

- • Menu główne
- Menu pauzy

Zajęcie 21 -Architektura Unreal Gameplay Framework i kontrolowanie rozgrywki

- • Omówienie klas tworzących Unreal Gameplay Framework
- Kontrolowanie rozgrywki przy pomocy klas GameMode i GameInstance
- Zarządzanie wieloma poziomami

Zajęcie 22 -Sztuczna inteligencja w grach: nawigacja

- • Siatka nawigacyjna
- Znajdowanie ścieżek

Zajęcie 23 -Sztuczna inteligencja w grach: podejmowanie decyzji

- • Drzewa decyzyjne
- Maszyny stanów
- Drzewa Zachowań
- Blackboard
- Implementacja prostego drzewa zachowań
- Tworzenie nowych tasków dla drzewa zachowań w Blueprintach
- Percepcja

Zajęcie 24 -Wprowadzenie do animacji

- Krótka historia animacji
- Wprowadzenie do animacji szkieletowych
- Tworzenie i zarządzanie grafem animacyjnym w Unreal Engine

Zajęcie 25 -Animacje w Unreal Engine

- Tworzenie i kontrolowanie grafu animacyjnego
- Importowanie własnych animacji

Zajęcie 26 -Zaawansowana Sztuczna inteligencja

- Tworzenie Tasków w C++
- Bardziej zaawansowane drzewa zachowań
- Environment Query System (EQS)

Zajęcie 27 -Kariera programisty gier i konsultacje projektowe

- Możliwości rozwoju kariery
- Przedstawienie popularnych pytań rekrutacyjnych
- Polecane źródła informacji w celu dalszego rozwoju
- Konsultacje projektowe

Zajęcie 28 -Prezentacja projektów

- Prezentacja projektów grupowych i feedback

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest po zakończeniu szkolenia w formie pisemnej z wykorzystaniem metod: Test teoretyczny oraz Analiza dowodów i deklaracji. Uczestnik rozwiązuje test sprawdzający wiedzę z zakresu programowania w języku C++, Unreal Engine 5, Blueprintów, systemów kontroli wersji oraz tworzenia gier komputerowych. Następnie wykonuje krótkie zadanie pisemne polegające na analizie opisu problemu projektowego i wskazaniu sposobu jego rozwiązania. Walidacja trwa 30 minut i jest przeprowadzana przez osobę inną niż prowadząca szkolenie. Zadania warsztatowe realizowane w trakcie szkolenia nie stanowią elementu walidacji efektów uczenia się.

Po zakończeniu udziału w usłudze rozwojowej, uczestnik otrzymuje odpowiednie zaświadczenie o jej ukończeniu. Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć usługi rozwojowej oraz zaliczenie walidacji efektów uczenia się.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 84

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 84 Wstęp do programowania gier komputerowych	Zajęcia	Maciej Celmer	12-08-2026	18:00	19:00	01:00
2 z 84 -	Przerwa	-	12-08-2026	19:00	19:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 84 Wstęp do programowania gier komputerowych – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	12-08-2026	19:15	20:15	01:00
4 z 84 Pierwsze programy w C++	Zajęcia	Maciej Celmer	17-08-2026	18:00	19:00	01:00
5 z 84 -	Przerwa	-	17-08-2026	19:00	19:15	00:15
6 z 84 Pierwsze programy w C++ – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	17-08-2026	19:15	20:15	01:00
7 z 84 Podstawowe funkcjonalności C++	Zajęcia	Maciej Celmer	19-08-2026	18:00	19:00	01:00
8 z 84 -	Przerwa	-	19-08-2026	19:00	19:15	00:15
9 z 84 Podstawowe funkcjonalności C++ – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	19-08-2026	19:15	20:15	01:00
10 z 84 Wskaźniki	Zajęcia	Maciej Celmer	24-08-2026	18:00	19:00	01:00
11 z 84 -	Przerwa	-	24-08-2026	19:00	19:15	00:15
12 z 84 Wskaźniki – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	24-08-2026	19:15	20:15	01:00
13 z 84 Programowanie obiektowe	Zajęcia	Maciej Celmer	26-08-2026	18:00	19:00	01:00
14 z 84 -	Przerwa	-	26-08-2026	19:00	19:15	00:15
15 z 84 Programowanie obiektowe – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	26-08-2026	19:15	20:15	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
16 z 84 Wprowadzenie do Unreal Engine 5	Zajęcia	Maciej Celmer	31-08-2026	18:00	19:00	01:00
17 z 84 -	Przerwa	-	31-08-2026	19:00	19:15	00:15
18 z 84 Wprowadzenie do Unreal Engine 5 – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	31-08-2026	19:15	20:15	01:00
19 z 84 Blueprinty – język skryptowy Unreal Engine	Zajęcia	Maciej Celmer	02-09-2026	18:00	19:00	01:00
20 z 84 -	Przerwa	-	02-09-2026	19:00	19:15	00:15
21 z 84 Blueprinty – język skryptowy Unreal Engine – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	02-09-2026	19:15	20:15	01:00
22 z 84 Input i kontrolery	Zajęcia	Maciej Celmer	07-09-2026	18:00	19:00	01:00
23 z 84 -	Przerwa	-	07-09-2026	19:00	19:15	00:15
24 z 84 Input i kontrolery – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	07-09-2026	19:15	20:15	01:00
25 z 84 Systemy kontroli wersji	Zajęcia	Maciej Celmer	09-09-2026	18:00	19:00	01:00
26 z 84 -	Przerwa	-	09-09-2026	19:00	19:15	00:15
27 z 84 Systemy kontroli wersji – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	09-09-2026	19:15	20:15	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
28 z 84 Zaawansowane programowanie obiektowe	Zajęcia	Maciej Celmer	14-09-2026	18:00	19:00	01:00
29 z 84 -	Przerwa	-	14-09-2026	19:00	19:15	00:15
30 z 84 Zaawansowane programowanie obiektowe – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	14-09-2026	19:15	20:15	01:00
31 z 84 Implementacja gry z użyciem klas	Zajęcia	Maciej Celmer	16-09-2026	18:00	19:00	01:00
32 z 84 -	Przerwa	-	16-09-2026	19:00	19:15	00:15
33 z 84 Implementacja gry z użyciem klas – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	16-09-2026	19:15	20:15	01:00
34 z 84 Szablony w C++	Zajęcia	Maciej Celmer	21-09-2026	18:00	19:00	01:00
35 z 84 -	Przerwa	-	21-09-2026	19:00	19:15	00:15
36 z 84 Szablony w C++ – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	21-09-2026	19:15	20:15	01:00
37 z 84 Algorytmy i struktury danych	Zajęcia	Maciej Celmer	23-09-2026	18:00	19:00	01:00
38 z 84 -	Przerwa	-	23-09-2026	19:00	19:15	00:15
39 z 84 Algorytmy i struktury danych – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	23-09-2026	19:15	20:15	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
40 z 84 Biblioteka standardowa C++ vs Unreal Engine	Zajęcia	Maciej Celmer	28-09-2026	18:00	19:00	01:00
41 z 84 -	Przerwa	-	28-09-2026	19:00	19:15	00:15
42 z 84 Biblioteka standardowa C++ vs Unreal Engine – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	28-09-2026	19:15	20:15	01:00
43 z 84 Matematyka dla gier komputerowych	Zajęcia	Maciej Celmer	30-09-2026	18:00	19:00	01:00
44 z 84 -	Przerwa	-	30-09-2026	19:00	19:15	00:15
45 z 84 Matematyka dla gier komputerowych – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	30-09-2026	19:15	20:15	01:00
46 z 84 Komponenty w C++	Zajęcia	Maciej Celmer	05-10-2026	18:00	19:00	01:00
47 z 84 -	Przerwa	-	05-10-2026	19:00	19:15	00:15
48 z 84 Komponenty w C++ – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	05-10-2026	19:15	20:15	01:00
49 z 84 Interaktywne obiekty	Zajęcia	Maciej Celmer	07-10-2026	18:00	19:00	01:00
50 z 84 -	Przerwa	-	07-10-2026	19:00	19:15	00:15
51 z 84 Interaktywne obiekty – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	07-10-2026	19:15	20:15	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
52 z 84 Rendering i grafika komputerowa dla gier	Zajęcia	Maciej Celmer	12-10-2026	18:00	19:00	01:00
53 z 84 -	Przerwa	-	12-10-2026	19:00	19:15	00:15
54 z 84 Rendering i grafika komputerowa dla gier – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	12-10-2026	19:15	20:15	01:00
55 z 84 Interfejs użytkownika w Unreal Engine	Zajęcia	Maciej Celmer	14-10-2026	18:00	19:00	01:00
56 z 84 -	Przerwa	-	14-10-2026	19:00	19:15	00:15
57 z 84 Interfejs użytkownika w Unreal Engine – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	14-10-2026	19:15	20:15	01:00
58 z 84 Menu gry i zarządzanie wieloma poziomami	Zajęcia	Maciej Celmer	19-10-2026	18:00	19:00	01:00
59 z 84 -	Przerwa	-	19-10-2026	19:00	19:15	00:15
60 z 84 Menu gry i zarządzanie wieloma poziomami – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	19-10-2026	19:15	20:15	01:00
61 z 84 Architektura Unreal Gameplay Framework i kontrolowanie rozgrywki	Zajęcia	Maciej Celmer	21-10-2026	18:00	19:00	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
62 z 84 -	Przerwa	-	21-10-2026	19:00	19:15	00:15
63 z 84 Architektura Unreal Gameplay Framework i kontrolowanie rozgrywki – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	21-10-2026	19:15	20:15	01:00
64 z 84 Sztuczna inteligencja w grach: nawigacja	Zajęcia	Maciej Celmer	26-10-2026	18:00	19:00	01:00
65 z 84 -	Przerwa	-	26-10-2026	19:00	19:15	00:15
66 z 84 Sztuczna inteligencja w grach: nawigacja – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	26-10-2026	19:15	20:15	01:00
67 z 84 Sztuczna inteligencja w grach: podejmowanie decyzji	Zajęcia	Maciej Celmer	28-10-2026	18:00	19:00	01:00
68 z 84 -	Przerwa	-	28-10-2026	19:00	19:15	00:15
69 z 84 Sztuczna inteligencja w grach: podejmowanie decyzji – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	28-10-2026	19:15	20:15	01:00
70 z 84 Wprowadzenie do animacji	Zajęcia	Maciej Celmer	04-11-2026	18:00	19:00	01:00
71 z 84 -	Przerwa	-	04-11-2026	19:00	19:15	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
72 z 84 Wprowadzenie do animacji – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	04-11-2026	19:15	20:15	01:00
73 z 84 Animacje w Unreal Engine	Zajęcia	Maciej Celmer	09-11-2026	18:00	19:00	01:00
74 z 84 -	Przerwa	-	09-11-2026	19:00	19:15	00:15
75 z 84 Animacje w Unreal Engine – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	09-11-2026	19:15	20:15	01:00
76 z 84 Zaawansowana sztuczna inteligencja	Zajęcia	Maciej Celmer	16-11-2026	18:00	19:00	01:00
77 z 84 -	Przerwa	-	16-11-2026	19:00	19:15	00:15
78 z 84 Zaawansowana sztuczna inteligencja – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	16-11-2026	19:15	20:15	01:00
79 z 84 Kariera programisty gier i konsultacje projektowe	Zajęcia	Maciej Celmer	18-11-2026	18:00	19:00	01:00
80 z 84 -	Przerwa	-	18-11-2026	19:00	19:15	00:15
81 z 84 Kariera programisty gier i konsultacje projektowe – cz. 2	Zajęcia	Maciej Celmer	18-11-2026	19:15	20:15	01:00
82 z 84 Prezentacja projektów grupowych i feedback	Zajęcia	Maciej Celmer	23-11-2026	18:00	19:30	01:30
83 z 84 -	Przerwa	-	23-11-2026	19:30	19:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
84 z 84 -	Walidacja	-	23-11-2026	19:45	20:15	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	63:00
w tym suma godzin zajęć	55:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
w tym suma przerw	07:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	74:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	11 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	11 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	174,60 PLN
Koszt osobogodziny netto	174,60 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	63:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Maciej Celmer

- Programista C++ z 11-letnim doświadczeniem.
- Pracuje jako starszy programista w CD PROJEKT RED.
- Programował gry dla największych polskich firm, takich jak: Techland, QLOC.
- Współtworzył tytuły: Cyberpunk 2077, Cyberpunk 2077: Phantom Liberty, Dying Light 2.
- Wieloletni uczestnik game jamów.
- Nauczyciel akademicki – prowadzi zajęcia z C++ i programowania gier.
- Unreal Authorized Instructor certyfikowany przez Epic Games, specjalizujący się w pracy i nauczaniu Unreal Engine 5.
- Posiada doświadczenie zawodowe bezpośrednio związane z tematyką szkolenia zdobyte i rozwijane również w okresie ostatnich 5 lat.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Organizator zapewnia następujące materiały dydaktyczne: materiały wykorzystywane podczas zajęć: prezentacje, przykłady kodu źródłowego w języku C++, przykłady projektów realizowanych w Unreal Engine 5, materiały demonstracyjne, przykłady implementacji mechanik gry, systemów sztucznej inteligencji, animacji oraz interfejsów użytkownika. Dostęp do nagrań i materiałów z kursu przez okres 2 lat od zakończenia szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Nie są wymagane formalne kwalifikacje, uprawnienia ani wykształcenie kierunkowe, ale:

1. Zainteresowanie grami komputerowymi

2. Sprzęt

- System operacyjny – Windows 10 64-bit version 1909 revision .1350 lub wyższa, lub wersja 2004 i 20H2 revision .789 lub wyższa
- Procesor – Quad-core Intel or AMD, 2.5 GHz lub szybszy
- Pamięć operacyjna – min 8 GB RAM
- Karta graficzna – kompatybilna z DirectX 11 lub 12

3. Oprogramowanie

- Unreal Engine 5
- Visual Studio Community

Informacje dodatkowe

Uczestnik, dokonując zapisu na usługę, oświadcza, że usługa rozwojowa odbywa się poza godzinami pracy lub w dni wolne od pracy. Warunkiem otrzymania zaświadczenia jest próg obecności na poziomie 80%.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dn. 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. W przypadku potrzeby zapewnienia udogodnień prosimy o kontakt: +48 534 853 079, paulina.lukawska@l-a-b-a.pl przed zapisem na usługę.

Zawarto umowy z Wojewódzkimi Urzędami Pracy w:

- Szczecinie w ramach projektu „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe”.
- Krakowie w ramach projektów „Małopolski Pociąg do kariery” i „Nowy start w Małopolsce z EURESEM”.
- Toruniu w ramach projektu "Kierunek – Rozwój”.

Warunki techniczne

Usługa realizowana jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy Zoom.

W celu prawidłowego udziału w szkoleniu uczestnik powinien posiadać:

- komputer lub laptop z dostępem do Internetu (zalecana prędkość min. 10 Mb/s),
- aktualną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge),
- sprawny mikrofon oraz kamerę, co zapewni możliwość dwustronnej komunikacji i właściwego nadzoru nad przebiegiem usługi.
- możliwość odbioru dźwięku (głośniki lub słuchawki),

Kontakt



PAULINA ŁUKAWSKA

E-mail plukawska1006@gmail.com

Telefon (+48) 534 853 079