

INDIVIDUALIZIRANI NAČRT DELA DIJAKINJE/DIJAKA:

VITO SENIČ

Št. priloge: _____ **AKTIVNOST: IZDELAJ IN OBJAVI SVOJO IGRO (UNITY)**

Področje aktivnosti: TEHNIKA

Št. ur aktivnosti: 60

Cilji

- Udeleženci aktivno sodelujejo v poteku izdelave računalniške igre od zasnove do deljenja z uporabniki: v ekipah ustvarijo računalniško igro, poskrbijo za njeno promocijo ter distribucijo.
- Udeleženci poglobijo svoje znanje na izbranem področju snovanja igre, risanja, animacije, programiranja, glasbe, vizualnih ali zvočnih učinkov.
- Udeleženci poglobijo svoja znanja na področju uporabe računalniških programov, skupinskega projektne delo, reševanja problemov, medsebojnega sodelovanja in standardnega načina agilnega dela SCRUM, ki je uporabljen v podjetjih.

Oblike dela

Delavnice, Projektni izdelki (raziskovalni, umetniški, inovativni)

Kratek opis aktivnosti

Delavnice so namenjene dijakom, ki jih zanima programiranje, ustvarjanje glasbe, zvočnih efektov, računalniške grafike ali na splošno proces razvoja računalniških iger. Pod vodstvom mentorjev s področja razvoja programske opreme in računalniških iger bodo dijaki v ekipah spoznali razvojni proces računalniške igre od zasnove do deljenja z uporabniki. Vsaka ekipa bo zasnovala in ustvarila računalniško igro, vključno z vso grafiko, glasbo, zvočnimi in vizualnimi učinki, kot tudi programsko logiko. Igro se bo naredilo v okolju Unity, za vektorsko grafično oblikovanje in vizualne učinke se bo uporabljal program Figma, za glasbo in zvočne učinke pa Bosca Ceoil in Audacity.

Šolsko leto: 2021

Aktivnost je (so)financirana iz projekta RaST: DA

Ocena ali komentar mentorice/mentorja (povratna informacija za dijakinjo/dijaka)

Dijak je na delavnici uspešno sodeloval v razvoju računalniške igre. Izkazal je sposobnosti ekipnega sodelovanja, aktivnega reševanja problemov in organizacije. Je zelo samoiniciativen in ima veliko zanimanje za področje razvoja računalniških iger ter računalništva na splošno.

Nadgradil je svoja znanja na področju programiranja, uporabe okolja Unity, izdelave grafičnih efektov ter agilnega razvoja po metodi SCRUM.

Mentorji: Luka Horvat, Sašo Marković, Martin Fras

Podpis (in žig): _____

