



Ceļa karte

Datorspēļu veidošana



Mācību programma

Programmas mērķis – Attīstīt programmas dalībnieku prasmes datorspēju programmēšanā, radošo domāšanu un iztēli.

Programmas apjoms – 40 mācību stundas

Plānotie rezultāti:

Pēc programmas apguves dalībnieki:

- Izpratīs jēdzienu *programmēšana*;
- Izpratīs datorspēju izstrādes iespējas;
- Zinās datorspēju attīstības tendences;
- Pratīs plānot un izstrādāt datorspēles, ievērojot to īstenošanas posmus;
- Pratīs izstrādāt datorspēles programmā Construct 2;
- Zinās dažādas datorspēju izstrādes programmas.



Saturs

Tēma	Zināšanas, prasmes	Plānotais stundu skaits
Programmēšanas jēdziens	Programmēšanas valodas Vizuālā programmēšana	1
Datorspēles jēdziens	Kas ir datorspēle? Attīstības tendences	2
Datorspēles izstrādes process	Plānošana, idejas izstrāde Resursu apzināšana Nepieciešamo materiālu sagatavošana (video, audio, grafiskie objekti) Spēles izveide Spēles testēšana Publicēšanas iespējas	6
Datorspēju izstrādes programma Construct 2	Programmatūras vide Jauna projekta uzsākšana Efektu pievienošana Animācijas veidošana Dizaina veidošana Publicēšana	8
Citas datorspēju izstrādes programmas	Scratch Python GM:S	2
Autortiesības	Autortiesību ievērošanas pamatprincipi	1
Patstāvīgais darbs		20
	Kopā	40

Projekta Nr.3.2.1.1/16/A/004 “Informācijas tehnoloģiju nozares konkurētspējas un eksportspējas paaugstināšana” ietvaros