



Datorspēļu veidošana



LIKTA
Latvijas Informācijas
un komunikācijas
tehnoloģijas asociācija



Mācību programma

Programmas mērķis – attīstīt programmas dalībnieku prasmes datorspēļu programmēšanā, radošo domāšanu un izstrādi.

Programmas apjoms – 40 mācību stundas

Plānotie rezultāti:

Pēc programmas apguves dalībnieki:

- izpratīs jēdzienu *programmēšana*;
- izpratīs datorspēļu izstrādes iespējas;
- zinās datorspēļu attīstības tendences;
- pratīs plānot un izstrādāt datorspēles, ievērojot to īstenošanas posmus;
- pratīs izstrādāt datorspēlesprogrammā Construct 2;
- zinās dažādas datorspēļu 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 Publicēšanas iespējas	6
Datorspēļu izstrādes programma Construct 2	Programmatūras vide Jauna projekta uzsākšana Efektu pievienošana Animācijas veidošana Dizaina veidošana Publicēšana	8
Citas datorspēļu izstrādes programmas	Scratch Python GM:S	2
Autortiesības	Autortiesību ievērošanas pamatprincipi	1
Patstāvīgais darbs		20
	Kopā	40