

SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

Przygotowanie do egzaminu Unity Certified Developer

GD/CRT

Czas trwania: 5 dni (40h)

Pełne przygotowanie do egzaminu na certyfikowanego dewelopera Unity

Cele szkolenia

- Zapoznanie ze wszystkimi zagadnieniami programu certyfikacji przygotowanego przez firmę Unity Technologies
- Omówienie każdego z tematów, który pojawia się w wymaganiach certyfikacji tak, aby przygotować każdego z uczestników na pozytywne zaliczenie egzaminu i otrzymanie tytułu "Certified Unity Developer"
- Egzamin jest wykonywany tylko przez firmę Unity i nie jest częścią tego kursu

Zalety

- Każdy z uczestników po ukończeniu szkolenia będzie znał wszystkie zagadnienia egzaminu certyfikacyjnego Unity oraz będzie gotowy do zaliczenia takiego egzaminu
- Praktyka przed teorią - wszystkie szkolenia technologiczne prowadzone są w formie warsztatowej. Konieczna teoria jest wyjaśniana na przykładzie praktycznych zadań
- Konkretność umiejętności - w ramach każdego szkolenia rozwijamy praktyczne umiejętności związane z daną technologią i tematyką
- Nauka z praktykami - wszyscy trenerzy na co dzień pracują w projektach, gwarantuje to dostęp do eksperckiej wiedzy i praktycznego know-how

Dla kogo?

- Szkolenie jest adresowane do wszystkich, którzy są zainteresowani przystąpieniem do egzaminu na certyfikowanego dewelopera Unity

Wymagania

- Podstawowa znajomość języka C#
- Podstawowa znajomość silnika Unity

Program

1. Moduł: Animacje
 - a. Animator
 - b. Stany
 - c. Przejścia
2. Moduł: Asset Management
 - a. Klipy audio
 - b. Game Objects
 - c. Modele
 - d. Prefaby
 - e. Sceny



- f. Edytowanie sprite'ów
- 3. Moduł: Audio
 - a. Audio Mixer
 - b. Audio Reverb Zone
 - c. Źródła dźwięków
- 4. Moduł: Editor Interface
 - a. Modyfikacja edytora
 - b. Widoki
- 5. Moduł: Employment Preparedness
 - a. Collaboration Skills
 - b. Employment Responsibilities
- 6. Moduł: Game Art Principles
 - a. Character Design
 - b. Concept Design
 - c. Environment Design
- 7. Moduł: Game Design Principles
 - a. Mechaniki rozgrywki
 - b. Gatunek
 - c. Platforma
- 8. Moduł: Industry Awareness
 - a. Trendy w zatrudnieniu
 - b. Trendy w branży
 - c. Trendy produkcyjne
- 9. Moduł: Lighting
 - a. Global Illumination
 - b. Dynamiczne oświetlenie
- 10. Moduł: Materials and Effects
 - a. Efekty
 - b. Materiały
 - c. Efekty cząsteczkowe
- 11. Moduł: Navigation and Pathfinding
 - a. Agenty
 - b. Wypalanie obszaru nawigacji
- 12. Moduł: Physics
 - a. Kolidzje
 - b. Optymalizacja
 - c. Rigidbodies
- 13. Moduł: Programming
 - a. Camera API
 - b. Game Objects
 - c. Metody
 - d. MonoBehaviour API
 - e. OOP
 - f. Kwaterniony
 - g. Time
 - h. Interface Unity
 - i. Zmienne
- 14. Moduł: Project Management
 - a. Game Objects
- 15. Moduł: Services
 - a. Reklamy
 - b. Analityka
 - c. Cloud Build
 - d. Collaborate
- 16. Moduł: User Interface
 - a. Przyciski
 - b. Canvas
 - c. Sprites



d. Rect Transform

e. Slider

17. Wewnętrzny egzamin próbny

