

Kod szkolenia: **GD/CRT**

Tytuł szkolenia: **Przygotowanie do egzaminu Unity Certified Developer**

Unity Certified Developer Preparation

Dni: 5

## Opis:

### Adresaci szkolenia

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

### Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia zapoznamy się ze wszystkimi zagadnieniami programu certyfikacji przygotowanego przez firmę Unity Technologies. Omówimy każdy 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.

### Mocne strony szkolenia

Każdy z uczestników po ukończeniu szkolenia będzie znał wszystkie zagadnienia egzaminu certyfikacyjnego Unity oraz będzie gotowy do zaliczenia takiego egzaminu.

### Wymagania

Podstawowa znajomość języka C#, podstawowa znajomość silnika Unity.

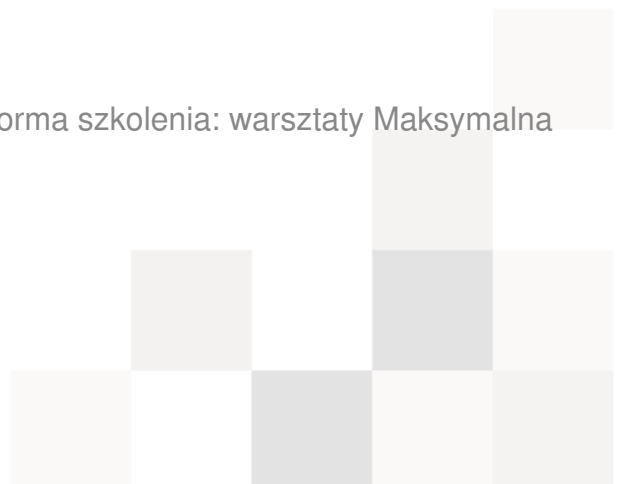
### Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unity.

### Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 5 \* 8 godzin ( 5 \* 7 godzin netto ) Forma szkolenia: warsztaty Maksymalna liczba uczestników: 10

### Program szkolenia:



1. Moduł: Animacje
  - Animator
  - Stany
  - Przejścia
2. Moduł: Asset Management
  - Klipy audio,
  - Game Objects,
  - Modele,
  - Prefaby,
  - Sceny,
  - Edytowanie sprite'ów,
3. Moduł: Audio
  - Audio Mixer,
  - Audio Reverb Zone,
  - Źródła dźwięków,
4. Moduł: Editor Interface,
  - Modyfikacja edytora,
  - Widoki,
5. Moduł: Employment Preparedness
  - Collaboration Skills,
  - Employment Responsibilities,
6. Moduł: Game Art Principles,
  - Character Design,
  - Concept Design,
  - Environment Design,
7. Moduł: Game Design Principles,
  - Mechaniki rozgrywki,
  - Gatunek,
  - Platforma,
8. Moduł: Industry Awareness,
  - Trendy w zatrudnieniu,
  - Trendy w branży,
  - Trendy produkcyjne,
9. Moduł: Lighting,
  - Global Illumination,
  - Dynamiczne oświetlenie,
10. Moduł: Materials and Effects,
  - Efekty,
  - Materiały,
  - Efekty cząsteczkowe,
11. Moduł: Navigation and Pathfinding,
  - Agenty,
  - Wypalanie obszaru nawigacji,
12. Moduł: Physics,
  - Kolizje,
  - Optymalizacja,



- Rigidbodies,
- 13. Moduł: Programming,
  - Camera API,
  - Game Objects,
  - Metody
  - MonoBehaviour API,
  - OOP,
  - Quaterniony,
  - Time,
  - Interface Unity,
  - Zmienne,
- 14. Moduł: Project Management,
  - Game Objects,
- 15. Moduł: Services,
  - Reklamy,
  - Analityka,
  - Cloud Build,
  - Collaborate,
- 16. Moduł: User Interface,
  - Przyciski,
  - Canvasy,
  - Sprites,
  - Rect Transform,
  - Slider,
- 17. Wewnętrzny egzamin próbny.

