Game Developer mit Unity

Kursnr.
23BTDE0346

Kurstermin
25.04.2024 bis 04.06.2024

Unterrichtsdetails
Di, Do 08:30-13:45
85 Unterrichtseinheiten

Unterrichtsort
Online-Lernplattform BFI Wien

Lernformat
Live-Online

Preis
€ 2490,-

Förderpreis
€ 2190,-

Alle Preise inkl. 10% USt.
Bitte beachten Sie die Rabatt- und Förderbedingungen. Mehr Informationen finden Sie unter bfi.wien.

AK extra Digi-Bonus

Weitere Kurstermine

Kursnr.	Kurstermin	Wochentag und Uhrzeit	Lernformat
24BTDE0409	19.11.2024 bis 19.12.2024	Di, Do 08:30-13:45	Live-Online

Das erwartet Sie

Sie wollen Ihr eigenes Videospiel entwickeln oder ins Game Business einsteigen? Dann ist dieser Online-Lehrgang genau das Richtige für Sie. Dank der mächtigen Game Engine Unity ist die Einstiegshürde deutlich niedriger angesetzt als in der Vergangenheit: Nach einer Einführung in die Grundkonzepte des Game Designs und die videospielspezifischen Grundlagen von C# steigen Sie direkt in die Welt von Unity ein und legen mit der Spieleentwicklung los. Sie programmieren zwei spielbare Games und lernen so spielerisch alles Wesentliche über Menüdesign, Spielmechanik und Soundimplementierung.

Inhalte

C# für Game Development
- Data types
- Conditional statements
- Methods
- Accessibility
- Fields and properties
- Loops
- Collections
- Enumerators
- Classes
- Namespaces
- Static fields and classes
- Polymorphism
- Delegates and events

Grundlagen Unity Engine
- Unity Engine and IDE setup
- Unity Editor navigation
- Unity GameObject and components
- Unity GameObject handling
- Unity Primitives
- Unity Materials and Standard shader
- Unity Editor lighting basics
- Unity Assets handling
- Unity Assets store

Grundlagen Game Design
- Game and player
- Win/lose conditions
- Mechanics and rules
- Feedback
- Game design document

Praxisbeispiel - Tic-Tac-Toe
- Tic-Tac-Toe Game Design Document
- Game loop basics
- Unity UI basics (Buttons and events)
- Game menus
- Basic AI
- Build settings and building (compiling)
- Personal assignment

Praxisbeispiel - Space Shooter
- Space Shooter Game Design Document
- Scene management
- Reading user input
- Object pooling
- Working with external assets
- Unity Physics basics
- Custom colliders and collision layers

- Spawning and destroying enemies
- Basic AI movement
- Different enemy types (inheritance example)
- Particles and trail renderer
- Powerups
- Menu system
- Building (compiling)
- Personal assignment

Nutzen und Karrieremöglichkeiten

- Sie beherrschen die videospielspezifischen Grundlagen von C#.
- Sie sind mit der Game Engine Unity vertraut.
- Sie kennen die Elemente des Game Designs und wissen, wie der Entwicklungsprozess von Videospielen funktioniert.
- Sie können einfache Videospiele designen, entwickeln und auf verschiedenen Plattformen veröffentlichen.

Abschluss

Nach bestandener Prüfung erhalten Sie das BFI Wien-Zeugnis und dokumentieren dadurch offiziell Ihr Können.

Voraussetzungen

- Grundkenntnisse in C# oder einer ähnlichen objektorientierten Programmiersprache

Zielgruppe

- Personen mit Programmiererfahrung in C# oder einer ähnlichen objektorientierten Programmiersprache, die in einem kreativen Bereich der IT arbeiten möchten
- Personen, die an einer Karriere in der stark wachsenden Videospielbranche interessiert sind
- Personen, die sich für Videospiele als kreatives und künstlerisches Medium interessieren

Bitte beachten Sie

Der Lehrgang umfasst 60 Einheiten Online-Live-Unterricht. Bitte planen Sie zusätzlich mindestens 25 Unterrichtseinheiten zum Üben und Vertiefen Ihrer Kenntnisse auf unserer Lernplattform sowie für die Projektarbeit ein.