

Certifierad Spelprogrammerare

MODUL 1

Designdokument
Trello

Unity

Unity 2D templat
GameObject
Scenes
Animationer
Prefabs
UI
Level design
Audio

C# programming

Variabler
Metoder
If-satser
Getters
Setters
Enums
UnityEngine namespace

MODUL 2

Github Repository

C#

Lists/Arrays/Dictionaryes

Unity

Scriptable objects
Shader basics
Unity AI

AI

Pathfinding
Sensory system
Behaviour Tree

Networking

Klient-server kommunikation
Multithreading
Unity Events
Multiplayer

MODUL 3

C++

Class
Struct
Header
Pointer

Unreal Engine 5 (UE5)

Blueprint programming
Animationer
UI
UE C++ Grundkurs

UE5 AI

Sensory system
Blackboard
Behaviour Tree

UE5 Network/Multiplayer

MODUL 4

UE C++ Avancerat
Portfolio
Final Project



Målet med utbildningen

Målet med utbildningen är att studenten efter fullgjord utbildning tillägnat sig de kunskaper som krävs för ett kvalificerat och självständigt arbete inom området.

Behörighetskrav

Inga särskilda behörighetskrav

Bedömningskriterier

Efter genomförd utbildning, med godkänt resultat på samtliga inlämningsuppgifter erhåller studenten ett certifikat. Huvudläraren för utbildningen är den som examinerar studenten.

Examensbenämning

Certifierad Spelprogrammerare

Utbildningens omfattning

Studierna bedrivs i valfri studietakt och omfattar ca 12 månaders heltidsstudier.