



# CERTIFIED Associate

## Certified Associate: Game Developer

Bu sertifika, Unity'nin temel becerilerini ve kavramlarını öğrenerek ilk profesyonel Unity rolünü elde etmek isteyen oyun geliştiricileri için tasarlanmıştır. Sınavı başarıyla geçenler, bilgisayar bilimi geçmişine sahip veya Unity konusunda kendi kendine öğrenim görmüş, gerekli becerilerde sağlam bir temel oluşturan bireylerdir.

### Ön Koşullar

- C# kullanarak Unity'de karmaşık oyunlar oluşturabilme
- Daha önce yayınlanmış bir oyun geliştirmiş olma
- Oyun üretiminin baştan sona tüm aşamalarını iyi anlama
- Prototiplerle çalışma, hata ayıklama ve programlama zorluklarını çözme konusunda özgüvenli olma

### Sınav Konuları

#### Animasyon

- Unity Animator kullanımı
- Animasyon durumları, geçişleri ve blend trees oluşturma

#### Varlık Yönetimi (Asset Management)

- Farklı varlık türlerini içe aktarma ve yapılandırma
- Prefab ve varlık organizasyonu

#### Ses (Audio)

- Ses kaynakları ve efektleri uygulama
- 3D ses yönetimi

## **İstihdam Hazırlığı (Employment Preparedness)**

- İş başvuruları için profesyonel portföy oluşturma
- Endüstride yaygın iş rollerini anlama

## **Oyun Sanatı İlkeleri (Game Art Principles)**

- Görsel stil, kompozisyon ve varlık tasarımı

## **Oyun Tasarımı İlkeleri (Game Design Principles)**

- Oyun mekaniği tasarlama ve dengeli oynanış oluşturma
- Oyun döngüsü ve ilerleme sistemleri tasarlama

## **Endüstri Farkındalığı (Industry Awareness)**

- Oyun geliştirme süreçleri ve üretim aşamaları
- Oyun yayıncılığı ve dağıtım modelleri

## **Aydınlatma (Lighting)**

- Global Illumination ve Light Baking
- Aydınlatma optimizasyonları

## **Materyaller ve Efektler (Materials and Effects)**

- Shader Graph ve özel materyaller oluşturma
- Post-processing efektleri ekleme

## **Fizik (Physics)**

- Rigidbody, Collider ve Unity'nin fizik sistemi
- Karakter hareketi ve çevre etkileşimleri

## **Programlama (Programming)**

- C# ile oyun mekaniği programlama
- Sahneler arası geçiş ve veri kaydetme

## **Proje Yönetimi (Project Management)**

- Unity projelerini organize etme ve sürüm kontrolünü kullanma
- Geliştirme sürecini planlama ve iş akışlarını optimize etme

## **Hizmetler (Services)**

- Unity hizmetlerini entegre etme (Analytics, Ads, Cloud Save gibi)

- Çok oyunculu ve canlı hizmet özelliklerini uygulama