

Programme

Unity Certified User : VR Developer

CERTIFIER

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

L'examen de certification Unity Certified User : VR Developer teste la capacité du candidat à créer des expériences et des programmes VR avec le logiciel Unity. Les objectifs de l'examen sont alignés sur les normes actuelles de l'industrie définies par les professionnels et les éducateurs.

Les candidats à cette certification ont une connaissance fondamentale des procédures utilisées pour développer des expériences et des programmes de RV dans le logiciel Unity. Les candidats retenus seront capables de concevoir, de créer et de dépanner des programmes Unity utilisant la RV comme moyen de diffusion. Ils doivent pouvoir démontrer leur connaissance de l'écriture, de l'application et du dépannage de scripts C# de base.

Les candidats doivent être capables de mettre en place l'éclairage et le son appropriés pour une scène, d'optimiser le déroulement de cette scène, d'identifier les bonnes pratiques pour prévenir les problèmes de santé des joueurs et de se conformer aux normes de sécurité. Ils doivent comprendre les étapes de préplanification de la création d'une expérience de RV et les outils utilisés pour planifier la création d'un projet de RV.

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

La certification Unity Certified User : VR Developer prouve la maîtrise des principes fondamentaux de :

- la gestion des concepts de base d'Unity pour le développement de la réalité virtuelle (VR) ;
- la construction d'une scène pour la réalité virtuelle (VR) ;
- l'implémentation UX pour la réalité virtuelle (VR) ;
- la programmation avec Unity ;
- le dépannage et les tests du jeu.

L'examen teste les bases de la programmation C# au sein du logiciel Unity pour créer de l'interactivité dans les jeux, applications, AR/VR (réalité augmentée/réalité virtuelle), et autres expériences.

L'examen évalue la capacité du candidat à créer des expériences et des programmes de réalité virtuelle (VR) avec le logiciel Unity.

Durée : 50 minutes d'examen

Langue : anglais

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

1. GÉRER LES CONCEPTS DE BASE D'UNITY POUR LE DÉVELOPPEMENT DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

- Définir les concepts essentiels de la réalité virtuelle, y compris, mais sans s'y limiter, la vision stéréoscopique, les différences entre la réalité virtuelle et d'autres formes de réalité étendue (XR), les méthodes de suivi et les méthodes d'entrée en de la réalité virtuelle
- Identifier la fenêtre d'interface principale correcte pour effectuer une tâche donnée en utilisant l'espace de travail par défaut
- Gérer les composants dans *Inspector Window*
- Démontrer comment utiliser le *Package Manager* pour gérer les paquets, y compris, mais sans s'y limiter, le *XR Interaction Toolkit*
- Démontrer comment importer ou modifier des éléments, y compris des *Prefabs*
- Identifier comment utiliser le composant *Transform* pour positionner, faire pivoter et mettre à l'échelle un objet dans la scène, selon un scénario donné

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

2. CONSTRUIRE UNE SCÈNE POUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE

- Identifier les techniques de préplanification courantes, y compris les documents de conception, les organigrammes, les *animatics*, les fiches de modèles de personnages, le prototypage, le *greyboxing*, le *storyboard*, l'art conceptuel et l'échelle proportionnelle des niveaux, selon un scénario donné
- Identifier les méthodes correctes pour mettre en œuvre la conception de l'environnement avec des objets 3D en utilisant des éléments finalisés
- Identifier les différents types de lumière et quand utiliser l'éclairage *Baked* par rapport à l'éclairage *Realtime*

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

3. IMPLÉMENTER L'UX POUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE

- Identifier les étapes pour créer une interface utilisateur de base en utilisant *World Space* pour une scène de réalité virtuelle, y compris l'utilisation de *Canvas*, *Button*, *Image*, *Text* et *Event System*
- Déterminer les composants nécessaires pour qu'un utilisateur manipule physiquement des objets, y compris, mais sans s'y limiter, les *Colliders*, l'*XR Grab Interactable* et les *Rigidbody*s, selon un scénario donné
- Identifier les types de locomotion des joueurs, y compris les degrés de liberté, le déplacement d'un avatar, le mouvement sur 3 axes, la rotation sur 6 axes et la rotation autour d'un axe
- Identifier les interactions de réalité virtuelle optimales concernant la santé et la sécurité, selon un scénario donné
- Différencier les attributs des sources audio, y compris, mais sans s'y limiter, l'audio 2D et spatiale

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. PROGRAMMER AVEC UNITY

- Sélectionner le code C# de base approprié pour atteindre un objectif nécessitant la connaissance des propriétés, variables, méthodes, types de données de base ou opérateurs binaires, selon un scénario donné
- Sélectionner la structure Unity appropriée pour atteindre un objectif nécessitant la connaissance des structures de données telles que *Vector3*, *GameObject*, *Collider*, *Rigidbody* ou *AudioSource*, selon un scénario donné
- Identifier comment gérer un événement de collision ou de déclenchement "Entrée", "Rester" ou "Sortie", selon un scénario donné

5. DÉPANNER ET TESTER LE JEU

- Identifier les domaines à déboguer en cas de problème découvert lors des tests du jeu, y compris les objets statiques, les *Colliders* manquants, les *Rigidbody*s manquants, les paramètres incorrects, *Is Trigger*, *Is Kinematic* ou *Use Gravity*, selon un scénario donné
- Identifier les types de journaux dans la Console
- Identifier les erreurs affichées dans la Console et les étapes pour les corriger, y compris les références nulles, les marqueurs de fin de ligne manquants ou les erreurs de syntaxe
- Identifier les méthodes d'optimisation correctes lors du travail sur une scène de réalité virtuelle, y compris, mais sans s'y limiter, l'élimination de l'occlusion de la caméra, la suppression des objets inutilisés ou le niveau de détail (LOD)

APPRENDRE

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

E-learning

Le cours Unity Certified User VR Developer disponible via LearnKey **en anglais** permet l'apprentissage de la conception et du développement d'applications de réalité virtuelle (VR).

Le cours permet d'apprendre à concevoir et à développer des applications de réalité virtuelle (VR). Le candidat pourra créer des prototypes, relever des défis et passer des quiz pour développer et consolider leurs compétences. En même temps, les apprenants seront guidés dans la création d'un projet de réalité virtuelle unique.

Les utilisateurs amélioreront leur employabilité générale tout en se préparant à l'examen Unity Certified User : VR Developer.

Durée : 20h d'e-learning

Langue : anglais



TESTER

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

S'entraîner

Les tests pratiques Unity Certified User VR Developer sont alignés sur les objectifs de l'examen Certified User : VR Developer.

Les tests pratiques sont des évaluations basées sur la performance qui permettent aux candidats de se familiariser avec l'environnement de test et de gagner en confiance avant le jour de l'examen. Ils préparent les candidats à l'examen Certified User : VR Developer.

Inclus :

- 2 examens blancs

Langue : anglais