

Kursplan

Unreal Engine Creator

Format: Diplomkurs online

Längd: 20 veckor

Studietakt: 50%

Kursöversikt

Kurs	Omfattning
Grupp projekt	4 veckor
Individuellt projekt	4 veckor
Introduktion till Unreal Engine och Blueprint	2 veckor
Reflektion och summering av Unreal Engine	2 veckor
Visuell programmering med Blueprint	8 veckor



Grupp projekt

Längd: 4 veckor

Detta är 2 st gruppprojekt som ska genomföras under 2 veckor per projekt tillsammans med klasskamrater. Den studerande kommer bli placerad i en mindre grupp av klassens utvecklare och ska gemensamt utveckla ett spelprojekt genom Unreal Engine 4. Projektet ska bygga vidare på de kunskaper och färdigheter man lärt sig under kursens gång, I slutet kommer projekten presenteras i klassen och reflekteras över med handledare från dataspelsbranschen.

Syfte och mål:

Lära sig att under tidspress skapa ett projekt i utbildningens spelmotor i samarbete med andra utvecklare, Skapa ett slutgiltigt projekt på 2 veckor.

Individuellt projekt

Längd: 4 veckor

Studenterna kommer att skapa en upplevelse i form av en individuell prototyp i Unreal Engine 4 mot en utvald målgrupp. Fokus ligger på att studenten lär sig att tillämpa en design på en målgrupp som de själv väljer. Arbetet kommer att äga rum individuellt där studenten kan öva på den nya kunskapen de har fått i tidigare kurser och lära sig att implementera den kunskapen. Detta görs med stöd av en mentor.

Syfte och mål:

Förstå hur du skapar en upplevelse för din valda målgrupp i Unreal Engine 4. Skapa din egen spelprototyp.

Introduktion till Unreal Engine och Blueprint

Längd: 2 veckor

En introduktion till klassen och utbildningens upplägg. En överblick på hur spelmotorer används idag och potentialen av Unreal Engine 4. Kursen kommer introducera studenterna för Unreal Engine 4 och en grundläggande arbetsprocess, allt från att ladda ner och installera motorn till att bygga sin första level.

Syfte och mål:

Förstå syftet med en modern spelmotor och en överblick i Unreal Engine 4. Ta del av samtliga föreläsningar och genomföra samtliga test.



Reflektion och summering av Unreal Engine

Längd: 2 veckor

Under dessa två veckor kommer samtliga moment och projekt i kursen reflekteras. Studerande kommer få en sista chans att sätta sig in i varandras projekt och utvärdera lärdomar och möjligheter. Det kommer även ske speciell handledning där det coachas vidare utveckling och arbete efter avslutad utbildning.

Syfte och mål:

Utvärdera lärdomar och möjligheter från utbildningens alla moment och projekt och förbereda sig för vidare utbildning eller/och arbete.

Visuell programmering med Blueprint

Längd: 8 veckor

Denna delkurs kommer ske över 8 veckor och kommer fokusera på att ge studerande en förståelse för alla de grundläggande delar som krävs för att kunna skapa en produktion i utbildningens valda spelmotor genom visuell programmering och design.

Detta kommer vara den huvudsakliga fördjupningen i Unreal Engine 4 visuella programmerings gränssnitt i Blueprint. De studerande kommer få igenom fem moduler med ett antal delar som går igenom steg för steg i de kunskaper som behövs för att behärska Blueprint på ett självständigt sätt. Varje del avslutas med ett test som ligger till underlag för betygsättning.

Syfte och mål:

Lära sig grundläggande visuell programmering i utbildningens spelmotor. Ta del av kursens samtliga föreläsningar och utföra samtliga övningar.