

WEITERBILDUNG

GAME DEVELOPMENT GAME PROGRAMMING Basic



WAVE AKADEMIE
FÜR DIGITALE MEDIEN

WEITERBILDUNG

Bildungsangebot Beschreibung

Wer berufstätig, arbeitssuchend oder persönlich daran interessiert ist, seine Kenntnisse zu erweitern oder zu aktualisieren, kann dies mittels einer Weiterbildung tun.

Eine **Weiterbildung** ist hilfreich den steigenden Anforderungen der Digitalen Welt oder des Arbeitsmarktes gerecht zu werden, die Qualifikation für eine Aufgabe mit größerer Verantwortung zu erwerben, die Chancen auf dem Arbeitsmarkt zu erhöhen oder einfach seinen persönlichen Interessen nachzugehen. Die erfolgreiche Teilnahme wird durch ein entsprechendes Kurs Zertifikat bestätigt.

Eine Weiterbildung setzt in der Regel bei bereits erworbenem Wissen und vorhandenen Kenntnissen an und erweitert die Fachkenntnisse durch eine Vertiefung oder Spezialisierung.

Das kann zum Beispiel das Erlernen einer neuen berufsrelevanten Software oder deren Vertiefung in ein bestimmtes Detail sein, aber auch eine neue Arbeitstechnik oder eine Erweiterung des Berufsbereichs über die notwendige Basis hinaus.

Die Weiterbildungen der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien sind als Tagesveranstaltungen im Blockunterricht konzipiert. Dies gewährleistet, täglich über mehrere Stunden, konzentriert und fokussiert intensiv in das Thema der Weiterbildung einzutauchen.

UNTERRICHTSZEITEN

Montag – Dienstag: 9:00 – 15:30 Uhr

Mittwoch – Freitag: 9:00 – 14:45 Uhr

Dies entspricht 32 Unterrichtseinheiten á 45 min pro Woche.

TERMINE

Die aktuellen Kurstermine der WEITERBILDUNGEN sind auf der Website der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien aufgeführt:

www.Wave-Akademie.de/terminkalender-weiterbildung/

BESCHREIBUNG

Der Weg zu einem fertigen Spiel besteht nicht nur aus der grafischen Gestaltung, die durch Artists und Designer übernommen wird, sondern auch aus der Programmierung der Regeln und Ziele. Das Programm bildet somit den Rahmen, in dem sich der Spieler später aufhält und die einzelnen Komponenten aus den verschiedenen Teilen der Entwicklung zusammengeführt werden. Die Anweisungen müssen dabei klar und eindeutig sein. Zustände brauchen eine genaue Definition und Festlegungen für deren Übergänge. Dafür werden grundlegende Kenntnisse über die Herangehensweisen zum Entwerfen von Algorithmen sowie den Aufbau von Klassen und Funktionen benötigt. Mit diesem Wissen ist ein Wechsel zwischen Programmiersprachen oder Entwicklungsumgebungen schnell möglich.

Im Kurs sollen zunächst Grundlagen der Programmierung geklärt werden, um anhand selbstständig erarbeiteter Spielideen die dafür benötigten Skripte zu entwickeln. Um Umgang und Kenntnisse mit Game Engines zu erhalten, sollen diese in Unity3D und/oder RPGMaker umgesetzt und zu ersten, funktionsfähigen Prototypen erweitert werden. Das Einbinden einzelner Komponenten wie Sound, Objekte, GUIs und Animation soll dabei ebenso thematisiert werden, wie die grundlegenden Bibliotheken, die bereits durch die Engine zur Verfügung stehen.

Die Arbeit mit Fremdcode, anderen Modulen und vorhandenen Funktionen ist in der Programmierung oft unerlässlich, ebenso wie die Weitergabe von Daten

innerhalb verschiedener Spielbestandteile. Die Arbeit im Team ist daher im Kurs ein wichtiges Thema und eine gemeinsame Entwicklung des Prototyps wird angestrebt, um die Teilnehmer schon frühzeitig auf spätere Arbeitsweisen und Aufgabenfelder vorbereiten zu können.

LEHRINHALTE UND STUDIENVERLAUF

- Wichtige Strukturen innerhalb der Spieleprogrammierung (Frames, Animationen, Zustände)
- Grundlagen Engines und deren Nutzung
- Nutzung vorhandener Funktionen und Libraries einer Engine
- Erstellung eines funktionsfähigen Prototyps anhand des Gelernten

GAME DEVELOPMENT GAME PROGRAMMING Basic

WEITERBILDUNG

WB2403

KURS NAME

GAME DEVELOPMENT GAME PROGRAMMING Basic

Weiterbildung Tagesveranstaltung in Vollzeit

Fachbereich: FB 3D/GAME

VORAUSSETZUNGEN

Schulabschluss: Spezieller Schulabschluss nicht erforderlich.

Vorkenntnisse je nach Weiterbildung:

- Computerkenntnisse
- Englischkenntnisse
- Künstlerische-, musikalische-, technische-, gestalterische Begabung, intaktes Gehör, Kreativität, Organisationstalent

KURS LEVEL

Basic

ABSCHLUSS/ZERTIFIKAT

Ja. Intern.

-

PRÜFUNGEN

Teilnahmenachweis ohne Prüfung: Nein

Schriftlich: Ja Praktisch: Ja Prüfungsstück: Nein Mündlich: Nein

TERMINE

Siehe [TERMINKALENDER](#) auf WAVE-AKADEMIE.DE.

DAUER

Gesamtdauer in Monaten: **4 Monate**

Gesamtdauer in Wochen: **16 Wochen**

Wochen Unterricht: 15 Wochen

Anzahl Unterrichtstage: 75 Tage

Urlaub: 5 Tage

GESAMT UNTERRICHTSEINHEITEN á 45 Min.

480 UE in Theorie und Praxis | 32 UE / Woche

UNTERRICHTSZEITEN

Montag	09:00 - 15:30	7	UE
Dienstag	09:00 - 15:30	7	UE
Mittwoch	09:00 - 14:45	6	UE
Donnerstag	09:00 - 14:45	6	UE
Freitag	09:00 - 14:45	6	UE

Pause 1 10:30 - 11:00

Pause 2 12:30 - 13:00

GAME DEVELOPMENT GAME PROGRAMMING Basic

WEITERBILDUNG

WB2403

LEHR- UND LERNMITTEL

Jeder Student bekommt während der Weiterbildung einen eigenen Computerarbeitsplatz mit der benötigten Software und der fachspezifischen Technik gestellt. Alle für die Weiterbildung benötigten Lehr- und Lernmittel sind in den Kurskosten inbegriffen.

AZAV zertifiziert:

Ja

AZAV Fachbereich und Bildungsbereich:

FB4 FbW gewerblich/technischer Bereich

Maßnahmenummer:

Auf Anfrage erhältlich

Kursnet Bildungsanbieter ID:

140501

Kursnet Veranstaltungs-ID:

Auf Anfrage erhältlich

KURSKOSTEN EIGENFINANZIERUNG 2.600,00 €

KURSKOSTEN BG 4.665,60 €

KURS CODE

WB2403

BDB lfd. Nr. 9

WAVE AKADEMIE für Digitale Medien

Ergänzungsschule nach §102 Schulgesetz des Landes Berlin, anerkannter und zugelassener Bildungsträger nach der Akkreditierungs- und Zulassungsverordnung Arbeitsförderung (AZAV), Steinberg Certified Training Center.



WAVE AKADEMIE für Digitale Medien

Strelitzer Str.60
10115 Berlin
Deutschland

Öffnungszeiten des Sekretariats

Montag - Freitag von 9:00 - 17:00 Uhr

Allgemeine Informationen und Kontakt

Telefon: +49 (0)30 - 28869519
Telefax: +49 (0)30 - 28869486
info@Wave-Akademie.de

Studienberatung

Telefon: +49 (0)30 - 28869253
Studienberatung@Wave-Akademie.de

WAVE AKADEMIE für Digitale Medien UG (haftungsbeschränkt)

Sitz der Gesellschaft: Berlin
Geschäftsführung: Tobias Dickmann
Handelsregister HRB: 150464 B


GLS Bank

IBAN: DE96430609671149985500
BIC: GENO DE M 1 GLS

Lage/ Anfahrt

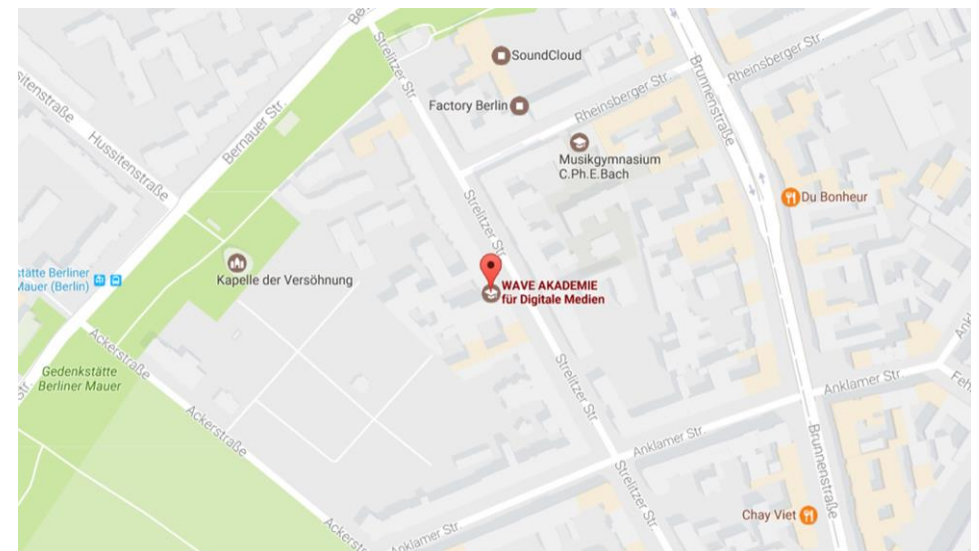
Der Standort der WAVE AKADEMIE für Digitale Medien ist Strelitzer Str. 60, 10115 Berlin. Das Sekretariat befindet sich im 2.Hof, Aufgang C, 1.OG.

 U-Bhf Bernauer Str.

 S1/S2/S25 Nordbahnhof

 M10 Tram U Bernauer Str.

Standort auf der Karte:



WAVE AKADEMIE
FÜR DIGITALE MEDIEN



WAVE AKADEMIE

F Ü R D I G I T A L E M E D I E N