



Nomor Sertifikat



SERTIFIKAT

KOMPETENSI KELULUSAN

Diberikan kepada:

Mevani Kamilah

Atas kelulusan pada kelas: Bootcamp Game Development
Batch #1 yang diselenggarakan oleh Codelamp Indonesia
pada 23 April 2025 – 2 Juni 2025

16 Juni 2025



Masya Bilqist

Chief Operating Officer

Bootcamp ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang solid dan praktis mengenai pengembangan gim 2D menggunakan Unity. Program ini cocok bagi peserta yang baru memulai maupun mereka yang ingin memperkuat dasar pengetahuan mereka. Selama bootcamp berlangsung, peserta akan mempelajari berbagai aspek penting dalam pengembangan gim yang memungkinkan mereka merealisasikan ide gim secara nyata. Pendekatan pembelajaran difokuskan pada praktik langsung, dengan suasana belajar yang mendukung dan interaktif guna membangun keterampilan yang relevan dan aplikatif.

Modul yang dipelajari:

- **Introducing to Game Development**
Pengenalan dasar industri pengembangan gim, jenis-jenis gim, dan proses produksi secara umum.
- **Fundamental of Game Design**
Memahami elemen inti dalam desain gim seperti mekanik, dinamika, dan estetika gim.
- **Introduction to Level Design in Games**
Mengenal prinsip desain level dan bagaimana menciptakan pengalaman bermain yang menarik.
- **Introduction to Game Engine: Unity**
Pengenalan antarmuka dan fitur dasar Unity sebagai game engine utama dalam bootcamp ini.
- **Basic Scripting with Unity**
Dasar-dasar pemrograman dengan C# di Unity untuk mengontrol objek dan interaksi dalam gim.
- **Fundamentals of 2D Game Art**
Pengenalan prinsip dasar seni visual 2D untuk kebutuhan desain karakter, latar, dan elemen gim lainnya.
- **Introduction to Game Physics**
Dasar-dasar fisika dalam gim seperti gravitasi, tumbukan, dan gerakan objek.
- **Introduction to 2D Game Animation**
Membahas teknik dasar animasi 2D, termasuk sprite sheet dan animasi transisi.
- **Implementing 2D Assets in Unity Projects**
Cara mengimpor dan mengelola aset visual 2D ke dalam proyek Unity secara efisien.
- **Introduction to UI/UX in Games**
Pengenalan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam konteks gim.
- **Implementing UI/UX in Unity**
Praktik langsung membuat dan mengintegrasikan elemen UI seperti tombol dan panel di Unity.
- **Introduction to Version Control with Git for Collaboration**
Pengenalan Git sebagai alat kolaborasi dan pengelolaan versi proyek secara tim.
- **Creating a Simple Game Design Document**
Menyusun dokumen perancangangim sederhana sebagai acuan produksi.



CODELAMP

- **Mini Project: Create a Simple 2D Game with Unity**

Proyek mini untuk menerapkan semua pengetahuan yang telah dipelajari dengan membuat gim 2D sederhana.

- **Fundamentals of Game Testing**

Memahami pentingnya pengujian dalam gim dan teknik dasar menemukan serta memperbaiki bug.

- **Demo Day**

Tugas Akhir: Proses pengembangan game 2D sederhana. Sesi presentasi hasil final proyek, di mana peserta memamerkan gim yang telah mereka buat.