



98XW6D074XM3

Diberikan kepada

Armeino Fadhlán Atana

Atas kelulusannya pada kelas

Belajar Membuat Virtual Reality

03 Agustus 2020

Narenda Wicaksono

Chief Executive Officer
Dicoding Indonesia

**SERTIFIKAT
KOMPETENSI
KELULUSAN**



Verifikasi Sertifikat

dicoding.com/certificates/98XW6D074XM3

Berlaku hingga 03 Agustus 2023



Membuat aplikasi VR

dengan menggunakan teknologi **Google Cardboard**, **Daydream** dari **Google**, dan **Samsung Gear VR** dari **Oculus**.

Kelas ini disusun oleh Dicoding berkolaborasi dengan **Shinta VR**. Kurikulum kelas ini disusun untuk memenuhi kebutuhan dalam pengembangan pasar Virtual Reality di Indonesia. Penggunaan VR sudah diterapkan di banyak sektor, seperti otomotif, kesehatan, retail, pariwisata, dan arsitektur.

Materi yang dipelajari:

- **Pengenalan Virtual Reality** : Memperkenalkan sejarah Virtual Reality, jenis-jenis VR, peralatan VR, perangkat apa saja yang digunakan, dan sektor/bidang yang menggunakan teknologi VR. (2 jam)
- **Pengenalan Virtual Reality SDK** : Menjelaskan macam-macam kit/teknologi VR. (2 jam)
- **Pengenalan Unity** : Menjelaskan tools/game engine yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi VR dari Cardboard, Daydream, dan Oculus. (5 jam)
- **Konsep Cardboard & Daydream** : Menjelaskan teknologi VR milik Google seperti pergerakan 360 derajat, 3DoF & 6DoF, pelacakan posisi headset, teknologi untuk rendering VR, daydream controller, dan format mono/stereo pada VR. (8 jam)
- **Konsep Oculus** : Menjelaskan teknologi VR dari Oculus milik Facebook yang bisa digunakan pada multi-platform seperti Windows atau Android. Dan Samsung Gear VR milik Samsung yang bekerja sama dengan Facebook. (8 jam)
- **Submission** : Terdapat tugas yang harus dikirimkan untuk improvisasi dalam pengembangan aplikasi VR dengan memanfaatkan 360 video dan model 3D. (15 jam)

Total jam yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah **40 jam**.