

# Game Design

Ablaufplan lt. Ausbildungsrahmenplan am Standort: Köln

1. Halbjahr (Schule)	2. Halbjahr (Schule)	3. Halbjahr (Schule)	4. Halbjahr (Schule)	5. Halbjahr (Schule)	6. Halbjahr (Schule + Prüfung)
Charakter Design 2D	Bildbearbeitung	Aktzeichnen	Animation 3D	Digitales Zeichnen	Deutsch
Dramaturgie	Creating Games	Animation 3D	Deutsch	Englisch	Englisch
Farblehre	Creating Worlds	Charakter Design 2D	Englisch	Ethik	Ethik
Game Document	Englisch	Deutsch	Game Document	Game Engine Unity	Leveldesign
Game Theorie	Fotografie	Englisch	Game Engine Unity	Kreativitätstraining	Abschlussprüfung
Games Grundlagen	Kunst und Designgeschichte	Kamera und Perspektive	Leveldesign	Leveldesign	
Kunst und Designgeschichte	Leveldesign	Kreativitätstraining	Maya und 3D Grafik	Unity 3D	
Naturstudium	Modelbau	Maya und 3D Grafik	Spielideen	Wirtschafts/Sozialkunde	
Photoshop	Naturstudium	Storyboard	UI Design	Zbrush Charakter Design	
Wirtschafts- und Sozialkunde	Philosophie in Games	Storytelling in Games	Unity 3D	Praktikum	
Semesterabschlussprojekt	Photoshop	Unity 3D	Wirtschafts- und Sozialkunde		
	Plastisches Gestalten	Zbrush Charakter Design 3D	Zbrush Charakter Design		
	Texturerstellung	Semesterabschlussprojekt	Semesterabschlussprojekt		
	UI Design				
	Unity 2D				
	Wirtschafts- und Sozialkunde				
Semesterabschlussprojekt	Semesterabschlussprojekt	Semesterabschlussprojekt			