

AUSBILDUNG

# Game Design

**Mögliche Jobprofile**  
 Game Designer:in  
 Concept Artist:in  
 Games Artist:in  
 Game Producer:in  
 Storyteller:in

Ablaufplan lt. Ausbildungsrahmenplan am Standort: München

1. Halbjahr (Schule)	2. Halbjahr (Schule)	3. Halbjahr (Schule)	4. Halbjahr (Schule)	5. Halbjahr (Schule + Praxis)	6. Halbjahr (Schule + Prüfung)
Naturstudium	Animation 2D	Anatomie (Mensch / Tier)	Animation 3D	World Building	Prüfungsvorbereitung
Photoshop Basics	Photoshop Advanced	Fotografie und Kamera	Game Engines	Unreal 2D	
		Modeling Basics	Modeling Advanced	Unreal 3D	Abschlussarbeit, Zeugnis Ergänzungsschule Game Design
Architekturgeschichte	Digitales Zeichnen	Kreativitätstraining	ZBrush Character Design Basic	ZBrush Character Design Advanced	
Storyboard	UI Design	Storytelling			
Charakterdesign			Game Mechanics	Level Design	
Game Theorie	Game Design Document	Unity 2D	Unity 3D		
Sozialkunde	Kommunikation Deutsch	Kommunikation Englisch	Ethik	Recht	