

Game Design

Ablaufplan lt. Ausbildungsrahmenplan am Standort: Stuttgart

1. Halbjahr (Schule)	2. Halbjahr (Schule)	3. Halbjahr (Schule)	4. Halbjahr (Schule)	5. Halbjahr (Schule)	6. Halbjahr (Schule + Prüfung)
Naturstudium (Grundlagen)	Digitales Zeichnen	Texturerstellung	Texturerstellung	Animation 3D	Ethik
Kreativitätstraining	Animation 2D	Anatomie (Mensch/ Tier)	UI-Design	Modeling 3D	Deutsch
Bildbearbeitung (Grundlagen)	Bildbearbeitung (Vertiefung)	Animation 3D	Animation 3D	Zbrush - Character Design 3D	Englisch (fachbezogen)
Farblehre	UI-Design	Modeling 3D	Modeling 3D	Kreativitätstraining	Philosophie in Games
Storyboard	Creating Games	Zbrush - Character Design 3D	Zbrush - Character Design 3D	Unity 3D und Visual Studio C#	Unreal Engine
Characterdesign 2D	Naturstudium (Konstruktives Zeichnen)	Characterdesign 2D	Fotografie und Kamera	Unreal Engine	Leveldesign 3D
Dramaturgie	Game Mechanics	Fotografie und Kamera	Game Design Document	Leveldesign 3D	Abschlussprüfung, Zeugnis Ergänzungsschule Game Design
Architekturgeschichte	Game Theorie	Kreativitätstraining	Unity 3D und Visual Studio C#	Wirtschafts- und Sozialkunde	
Game Theorie	Storytelling in Games	Typografie	Unreal Engine	Ethik	
Typografie	Worldbuilding	Spieleideen	Leveldesign 3D	Englisch (fachbezogen)	
Game Design Document	Unity 2D und Visual Studio C#	Storytelling in Games	Wirtschafts- und Sozialkunde	4-wöchiges, betriebliches Praktikum	
Games Grundlagen	Leveldesign 2D	Worldbuilding	Deutsch		
Spieleideen	Englisch (fachbezogen)	Unity 2D und Visual Studio C#	Englisch (fachbezogen)		
Wirtschafts- und Sozialkunde	Wirtschafts- und Sozialkunde	Unity 3D und Visual Studio C#	Semester Abschlussprojekt		
Semester Abschlussprojekt	Semester Abschlussprojekt	Architekturgeschichte			
		Deutsch			
		Englisch (fachbezogen)			
		Semester Abschlussprojekt			