

Game Design and Development

Inkl. Ausbildung zum Fachinformatiker - Anwendungsentwicklung

Mögliche Jobprofile
 Game und Level Designer:in
 Interface und UX-Designer:in
 Concept Artist
 2D/3D Game Artist
 Animator:in

Ablaufplan lt. Ausbildungsrahmenplan am Standort: Stuttgart

1. Halbjahr (Schule)	2. Halbjahr (Schule)*	3. Halbjahr (Schule)	4. Halbjahr (Schule)	5. Halbjahr	6. Halbjahr
Ausbildungsinhalte Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung				1.Option: Berufsqualifizierende Praxis - innerbetriebliches Praktikum Prüfungsvorbereitung (optional) Möglichkeit zur IHK-Prüfung nach §43BBIG Fachinformatiker*in, Anwendungsentwicklung 2. Option: AKA Studium in Bradford und Abschluss Bachelor of Science Game Design and Development	
Information & Kommunikation	Mediendesign	Programmierung (Java/ C#)	3D Design		
BWL & Recht	Web-Programmierung	Cross-Media Prototyping (3D-Druck, Arduino)	Spieleentwicklung		
Projektmanagement	BWL & Recht	Präsentationstraining	Englisch		
Mediendesign	Projektmanagement	Englisch			
Präsentationstraining	Präsentationstraining	Semester Abschlussprojekt	Facharbeit + Abschlussprüfung des Berufskollegs Zeugnis mit Abschluss Medienassistent*in für Informatik und Operating		
Mathematik	Mathematik				
Deutsch	Deutsch				
Englisch	Englisch				
Datenbanken	Autorensysteme				
Semester Abschlussprojekt	Semester Abschlussprojekt				
Zusatzunterricht Game Design & Development				3. Option: 5. - 6. Halbjahr: Praktikum + IHK Prüfung und IHK Abschluss 7. - 8. Halbjahr: AKA Studium in Bradford und Abschluss Bachelor of Science	
Künstlerische Techniken	Storyboarding	Spielerprogrammierung (Game Engines, Level Editing, etc.)	Englisch (Vorbereitung IELTS-Test)		
2D-Animation	3D-Modeling	Wissenschaftl. Arbeiten	Fortgeschr. Designtechniken		

*Zwischen den Halbjahren 2 und 3 findet ein 4- bis 6-wöchiges Zwischenpraktikum statt