

# Game Design

Ablaufplan lt. Ausbildungsrahmenplan am Standort: Hamburg

1. Halbjahr (Schule)	2. Halbjahr (Schule)	3. Halbjahr (Schule)	4. Halbjahr (Schule)	5. Halbjahr (Schule)	6. Halbjahr (Schule + Prüfung)
Charakter Design 2D	Unity 2D u. Visual Studio C#	Deutsch	Deutsch	Game Engine Unity	Englisch
	Philosophie in Games	Animation 3D	Animation 3D	Unity 3D u. Visual Studio C#	Deutsch
Photoshop	Modellbau	Unity 3D u. Visual Studio C#	Game Engine Unity	Digitales Zeichnen	Leveldesign
Game Document	Photoshop	Charakter Design 2D	Unity 3D u. Visual Studio C#	Leveldesign	Ethik
Game Theorie	Texterstellung	Storyboard	UI Design	Ethik	Prüfungsvorbereitung
Games Grundlagen	UI Design	Aktzeichnen	Game Document	Wirtschafts- und Sozialkunde	Abschlussarbeit, Zeugnis Ergänzungsschule Game Design
Kunst- und Designgeschichte	Creating Games	Maya und 3D Grafik	Leveldesign	Zbrush – Character Design 3D	
Wirtschafts- und Sozialkunde	Creating Worlds	Zbrush – Character Design 3D	Spielideen	Englisch	
Dramaturgie	Leveldesign	Kamera und Perspektive	Wirtschafts- und Sozialkunde	Kreativitätstraining	
Farblehre	Kunst- und Designgeschichte	Englisch	Maya und 3D Grafik	Externes Praktikum	
Naturstudium	Wirtschafts- und Sozialkunde	Naturstudium	Zbrush – Character Design 3D		
Semesterabschlussprojekt	Bildbearbeitung	Semesterabschlussprojekt	Semesterabschlussprojekt	Semesterabschlussprojekt	
	Fotografie				
	Englisch				
	Farblehre				
	Naturstudium				
	Semesterabschlussprojekt				