

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 | | Philosophie in Games | |
| Charakterdesign | | | Game Mechanics | Level Design | |
| Game Theorie | Game Design Document | Unity 2D | Unity 3D | | |
| Sozialkunde | Kommunikation Deutsch | Kommunikation Englisch | Ethik | Recht | |