

AUSBILDUNG IN KÖLN

Game Design

1. HALBJAHR (SCHULE)

Charakter Design 2D
Dramaturgie
Farblehre
Game Document
Game Theorie
Games Grundlagen
Kunst und Designgeschichte
Naturstudium
Photoshop
Wirtschafts- und Sozialkunde
Semesterabschlussprojekt

2. HALBJAHR (SCHULE)

Bildbearbeitung
Creating Games
Creating Worlds
Englisch
Fotografie
Kunst und Designgeschichte
Leveldesign
Modelbau
Naturstudium
Philosophie in Games
Photoshop
Plastisches Gestalten
Texturerstellung
UI Design
Unity 2D
Wirtschafts- und Sozialkunde
Semesterabschlussprojekt

3. HALBJAHR (SCHULE)

Aktzeichnen
Animation 3D
Charakter Design 2D
Deutsch
Englisch
Kamera und Perspektive
Kreativitätstraining
Maya und 3D Grafik
Storyboard
Storytelling in Games
Unity 3D
Zbrush Charakter Design 3D
Semesterabschlussprojekt

4. HALBJAHR (SCHULE)

Animation 3D
Deutsch
Englisch
Game Document
Game Engine Unity
Leveldesign
Maya und 3D Grafik
Spielideen
UI Design
Unity 3D
Wirtschafts- und Sozialkunde
Zbrush Charakter Design
Semesterabschlussprojekt

5. HALBJAHR (SCHULE + PRAXIS)

Digitales Zeichnen
Englisch
Ethik
Game Engine Unity
Kreativitätstraining
Leveldesign
Unity 3D
Wirtschafts- und Sozialkunde
Zbrush Charakter Design
Praktikum
Semesterabschlussprojekt

6. HALBJAHR (SCHULE + PRÜFUNG)

Deutsch
Englisch
Ethik
Leveldesign
Abschlussarbeit. Zeugnis Ergänzungsschule Game Design