

Game Design

1. HALBJAHR (SCHULE)

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

2. HALBJAHR (SCHULE)

Englisch
Philosophie in Games
Leveldesign
Photoshop
UI Design
Texterstellung
Kunst- und Designgeschichte
Creating Worlds
Wirtschafts- und Sozialkunde
Creating Games
Unity 2D u. Visual Studio C#
Bildbearbeitung
Fotografie
Modellbau
Farblehre
Naturstudium
Semesterabschlussprojekt

3. HALBJAHR (SCHULE)

Englisch
Deutsch
Charakter Design 2D
Storyboard
Aktzeichnen
Plastisches Gestalten
Kamera und Perspektive
Zbrush – Character Design 3D
Unity 3D u. Visual Studio C#
Animation 3D
Maya und 3D Grafik
Naturstudium
Semesterabschlussprojekt

4. HALBJAHR (SCHULE)

Englisch
Deutsch
Leveldesign
UI Design
Game Document
Game Engine Unity
Wirtschafts- und Sozialkunde
Zbrush – Character Design 3D
Unity 3D u. Visual Studio C#
Animation 3D
Maya und 3D Grafik
Spielideen
Semesterabschlussprojekt

5. HALBJAHR (SCHULE + PRAXIS)

Englisch
Digitales Zeichnen
Leveldesign
Ethik
Kreativitätstraining
Game Engine Unity
Wirtschafts- und Sozialkunde
Zbrush – Character Design 3D
Unity 3D u. Visual Studio C#
Externes Praktikum
Semesterabschlussprojekt

6. HALBJAHR (SCHULE + PRÜFUNG)

Englisch
Deutsch
Leveldesign
Ethik
Prüfungsvorbereitung
Abschlussarbeit. Zeugnis Ergänzungsschule Game Design