

AUSBILDUNG IN MÜNCHEN

Game Design

1. HALBJAHR (SCHULE)

Architekturgeschichte
Farblehre
Game Design Document
Game Theorie
Games Grundlagen
Kreativitätstraining
Naturstudium (Grundlagen)
Photoshop (Grundlagen)
Politik und Gesellschaft
Spieleideen
Storyboard
Typografie
Semesterprojekt

2. HALBJAHR (SCHULE)

Animation 2D
Creating Games
Digitales Zeichnen
Englisch
Game Mechanics
Game Theorie
Leveldesign 2D
Naturstudium (Konstruktives Zeichnen)
Photoshop (Vertiefung)
Politik und Gesellschaft
Storytelling in Games
UI Design
Unity 2D und Visual Studio C#
Worldbuilding
Semesterprojekt

3. HALBJAHR (SCHULE)

Anatomie (Mensch / Tier)
Animation 3D
Architekturgeschichte
Charakterdesign 2D
Deutsch
Englisch
Fotografie und Kamera
Kreativitätstraining
Modelling 3D
Spieleideen
Storytelling in Games
Texturerstellung
Unity 2D und Visual Studio C#
Unity 3D und Visual Studio C#
Worldbuilding
ZBrush Character Design 3D
Semesterprojekt

4. HALBJAHR (SCHULE)

Animation 3D
Deutsch
Englisch
Fotografie und Kamera
Game Design Document
Leveldesign 3D
Modelling 3D
Politik und Gesellschaft
Texturerstellung
UI Design
Unity 3D und Visual Studio C#
Unreal Engine
ZBrush Character Design 3D
Semesterprojekt

5. HALBJAHR (SCHULE)

Animation 3D
Deutsch
Englisch
Ethik in der Spieleentwicklung
Leveldesign 3D
Modelling 3D
Politik und Gesellschaft
Unity 3D und Visual Studio C#
Unreal Engine
ZBrush Character Design 3D
Semesterprojekt

6. HALBJAHR (SCHULE + PRÜFUNG)

Abschlussprojekt
Deutsch
Leveldesign 3D
Deutsch
Leveldesign 3D
Politik und Gesellschaft
Leveldesign 3D
Politik und Gesellschaft
Unreal Engine