

Game Design

1. HALBJAHR (SCHULE)

| |
|------------------------------|
| Architekturgeschichte |
| Bildbearbeitung (Grundlagen) |
| Characterdesign 2D |
| Dramaturgie |
| Farblehre |
| Game Design Document |
| Games Grundlagen |
| Game Theorie |
| Kreativitätstraining |
| Naturstudium (Grundlagen) |
| Spieleideen |
| Storyboard |
| Typografie |
| Wirtschafts- und Sozialkunde |
| Semesterabschlussprojekt |

2. HALBJAHR (SCHULE)

| |
|---------------------------------------|
| Animation 2D |
| Bildbearbeitung (Vertiefung) |
| Creating Games |
| Digitales Zeichnen |
| Englisch (fachbezogen) |
| Game Mechanics |
| Game Theorie |
| Leveldesign 2D |
| Naturstudium (Konstruktives Zeichnen) |
| Storytelling in Games |
| UI-Design |
| Unity 2D und Visual Studio C# |
| Wirtschafts- und Sozialkunde |
| Worldbuilding |
| Semesterabschlussprojekt |

3. HALBJAHR (SCHULE)

| |
|-------------------------------|
| Anatomie (Mensch/ Tier) |
| Animation 3D |
| Architekturgeschichte |
| Characterdesign 2D |
| Deutsch |
| Englisch (fachbezogen) |
| Fotografie und Kamera |
| Kreativitätstraining |
| Modeling 3D |
| Spieleideen |
| Storytelling in Games |
| Texturerstellung |
| Typografie |
| Unity 2D und Visual Studio C# |
| Unity 3D und Visual Studio C# |
| Zbrush - Character Design 3D |
| Semesterabschlussprojekt |

4. HALBJAHR (SCHULE)

| |
|-------------------------------|
| Animation 3D |
| Deutsch |
| Englisch (fachbezogen) |
| Fotografie und Kamera |
| Game Design Document |
| Leveldesign 3D |
| Modeling 3D |
| Texturerstellung |
| UI-Design |
| Unity 3D und Visual Studio C# |
| Unreal Engine |
| Wirtschafts- und Sozialkunde |
| Zbrush - Character Design 3D |
| Semesterabschlussprojekt |

5. HALBJAHR (SCHULE + PRAXIS)

| |
|-------------------------------------|
| Animation 3D |
| Englisch (fachbezogen) |
| Ethik |
| Kreativitätstraining |
| Leveldesign 3D |
| Modeling 3D |
| Unity 3D und Visual Studio C# |
| Unreal Engine |
| Wirtschafts- und Sozialkunde |
| Zbrush - Character Design 3D |
| 4-wöchiges, betriebliches Praktikum |

6. HALBJAHR (SCHULE + PRÜFUNG)

| |
|--|
| Deutsch |
| Englisch (fachbezogen) |
| Ethik |
| Leveldesign 3D |
| Philosophie in Games |
| Unreal Engine |
| Abschlussarbeit, Zeugnis Ergänzungsschule Game Design |