

DEINE ZUKUNFT IN DER GAMES BRANCHE



EST. 2000

GAMES ACADEMY™

ÜBER 20 JAHRE ERFAHRUNG!

Wir sind die erste Games Schule in Europa und auch heute noch am Ball. Unser bewährtes Ausbildungskonzept haben wir dabei stetig verbessert.

ÜBER 700 PRODUZIERTE GAMES!

In jedem Semester entwickeln unsere Schüler in Zusammenarbeit mit uns aktiv Spiele. Das macht uns nicht nur zur ältesten Games Schule Europas sondern auch zum größten Spieleentwickler.

ÜBER 1500 ABSOLVENTEN!

Unsere Absolventen haben weltweit erfolgreich ihren Weg in die Industrie gefunden und ihre Entwicklung maßgeblich mitgestaltet.

4 FACHRICHTUNGEN!

Unsere Ausbildungen decken alle produktionsrelevanten Rollen ab. Gleichzeitig sind sie offen genug, dass du dich bereits in der Ausbildung spezialisieren kannst.



INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
DIE GAMES ACADEMY IM GESPRÄCH	3
DEINE ZUKUNFT IN DER GAMES BRANCHE	4
UNSER KONZEPT	5
GRÜNDE FÜR DIE GAMES ACADEMY	7
VERANSTALTUNGEN	8
GAME DESIGN	9
DIGITAL ART	11
GAME PROGRAMMING	13
GAME PRODUCER	15
PROJEKTARBEIT	17
BEWERBEN AN DER GAMES ACADEMY	19
KONTAKT	20
FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN	21
KOSTENÜBERSICHT	23





DIE GAMES ACADEMY IM GESPRÄCH!

DIE GA IST SEIT 23 JAHREN AM BILDUNGSMARKT VERTRETEN, WAS IST DAS ERFOLGSREZEPT?

Unsere Schüler sind stets auch unsere Kunden. Wir, das Team, die Dozenten und die Schüler kennen unsere gemeinsame Mission: Die Schüler dürfen bei uns ihren beruflichen Traum verwirklichen, ihre Projekte umsetzen, ihrem Lebenskonzept folgen und sich verwirklichen. Sie dabei zu unterstützen ist unsere Mission. Im Jahr 2000 waren wir die erste Bildungseinrichtung in Europa, die spezielle Lehrpläne ausschließlich auf den Erwerb von notwendigen und aktuellen Fähigkeiten, Wissen und Fertigkeiten für die Games Branche entwickelt hat. Von diesem Vorsprung können unsere Schüler bis heute profitieren.

BLEIBT DIE PROJEKTARBEIT EIN ZENTRALES THEMA IN DER AUSBILDUNG?

Die Projektarbeit ist weiterhin zentrales Thema der hochentwickelten Ausbildung an der GAMES ACADEMY. Die Schüler können ihre Fachkenntnisse bereits in der Ausbildung umfangreich anwenden und werden von Profis aus der Branche angeleitet.

WELCHE BEWERBER SPRICHT DIE GAMES ACADEMY AN?

Wir suchen Quereinsteiger und Kreative als Bewerber, die ihren eigenen Weg gehen, die schon was versucht haben, die schon etwas können und wollen! Eine natürliche Neugierde, den Dingen auf den Grund gehen zu wollen, zu hinterfragen, neue Wege bestreiten zu wollen - das wünschen wir uns von unseren Bewerbern.

WO WERDEN DIE ABSOLVENTEN EINMAL ARBEITEN?

Wir sehen mit Freude wie breit die Einsatzgebiete unserer Absolventen sind. Ob als Game Designer im Online Game, Mobile Game Sektor, als Projektleiter oder Lead Programmierer die GAMES ACADEMY Absolventen leisten einen großartigen Beitrag zur Weiterentwicklung der Branche in Deutschland und aber auch in Europa.

WIE SIEHT DIE ZUKUNFT DER GAMES ACADEMY AUS?

Wir werden die Suche nach Talenten verstärken und unsere Erfahrungen aus den 23 Jahren Ausbildung noch intensiver zugunsten unserer Schüler einbringen. Für uns als Schule ist es unser Ziel, die beste Schule zu sein. Wir wissen, dass die Qualität der Ausbildung mit der Größe der Einrichtungen sinkt, und so sagen wir heute: Qualität vor Quantität, Klasse statt Masse! Wir werden das Nutzen, um noch bessere Talente zu finden und auszubilden!

STAATLICH ANERKANNTE
ERGÄNZUNGSSCHULE IM LAND BERLIN
GAMES ACADEMY™ GmbH
Franklinstr. 28-29,
10587 Berlin

GESCHÄFTSFÜHRUNG UND SCHULLEITUNG
Martin Adam
Zertifizierter Träger nach
EN DIN ISO 9001:2015
HRB 95361B Berlin-Charlottenburg

GAMES ACADEMY™ GmbH
Tel. +49 30 29 77 91 20/50
info@games-academy.de
www.games-academy.de

DEINE ZUKUNFT IN DER GAMES BRANCHE

DER MARKT FÜR DIGITALE SPIELE WÄCHST KONTINUIERLICH

Die Umsätze werden nach Wirtschaftsprognose in den nächsten Jahren auf über 100 Milliarden Euro weltweit steigen. Allein auf dem deutschen Markt wurden im Jahr 2014 mehr als 3,2 Milliarden Euro für Computer- und Videospiele software ausgegeben. Damit ist der deutsche Markt der zweitgrößte in Europa. Nur in Großbritannien wird mehr verkauft. Laut dem Bundesverband interaktiver Unterhaltungssoftware (kurz BIU) entfiel der überwiegende Teil auf die Datenträger und Downloads, Online- und Browser Spiele machen gesamt nur einen geringen Teil des Umsatzes aus.

GAMES STANDORT DEUTSCHLAND

Die Computer- und Videospielebranche bildet eine zentrale Säule der deutschen Medienwirtschaft und hat seit 2010 sowohl die Musikindustrie als auch die Filmindustrie mit ihren Umsätzen in Deutschland überholt.

Schon längst sind Games fester Bestandteil unserer Gesellschaft. Mit fast 43 Millionen Personen spielt etwa ein Drittel aller Deutschen regelmäßig Computer- und Videospiele, darunter knapp 14 Millionen Frauen. Im Durchschnitt ist der deutsche Gamer 34 Jahre alt*. Gespielt wird vor allem in Familien mit Kindern und Jugendlichen, und zwar über alle sozialen Schichten und alle Bildungsniveaus hinweg.

SPIELE SIND EINE EINMALIGE KOMBINATION AUS KUNST, KREATIVITÄT UND TECHNOLOGIE

Die Games Industrie bildet einen zentralen Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Entlang der gesamten Wertschöpfungskette von Computer- und Videospiele sind nach Schätzungen des BIU aktuell etwa 30.000 Menschen in Deutschland festangestellt oder freiberuflich tätig. Etwa 450 Unternehmen befassen sich hauptsächlich mit der Entwicklung oder Vermarktung von Games. Besonders die Regionen Berlin, Hamburg, Rhein-Main, Nordrhein-Westfalen und Bayern sorgen in diesem Bereich für neue Arbeitsplätze.

DER DEUTSCHE ARBEITSMARKT PROFITIERT VON DER BRANCHE

Große internationale Spiele-Publisher wie Sony, Ubisoft und Electronic Arts sind hier seit Jahren präsent und kooperieren mit deutschen Entwicklungsfirmen. Deutschland stellt zudem einen der weltweit wichtigsten Produktionsstandorte für Online- und Browser-Games. Unternehmen wie Bigpoint, Gameforge oder Wooga exportieren ihre Spiele mittlerweile in mehr als 50 Länder weltweit. Das wirkt sich ausgesprochen positiv auf den deutschen Arbeitsmarkt aus. Der Bereich Game Programmierung ist aktuell besonders gefragt.

*Lt. Studie der GfK/BIUe.V.



ERFAHRUNGSBERICHT

„Die Ausbildung zum Game Programmierer an der GAMES ACADEMY ist eine der besten und praxisorientiertesten auf dem Markt. Die Ausbildung hat es mir ermöglicht nach Kanada zu gehen. Allen Interessenten mit einem ähnlichen Ziel kann ich nur Folgendes sagen: GAMES ACADEMY + hard work = dreams come true. „

Patrick Balthazar, Dreamworld Engine Programmer, Funcom Games Canada Inc.

UNSER KONZEPT

PÄDAGOGISCHES KONZEPT – WAS BEDEUTET SOZIALES LERNEN?

Für viele Schüler ist die Ausbildung an unserer Schule der erste Schritt in ein selbstständiges Leben. Ob nun Tipps bei der Wohnungssuche oder persönliche Beratung in problematischen Lebenslagen – das Team der GAMES ACADEMY steht den Schülern stets zur Seite. Die Weiterentwicklung der persönlichen Kompetenzen unserer Schüler und die praxisnahe Vorbereitung auf das zukünftige Berufsleben in dieser aufregenden Branche genießt unser besonderes Augenmerk.

Die praktischen Ergebnisse der Ausbildung (Projekte, Spiele, Artworks) ernten in der Branche viel Anerkennung. Dieser qualitative Vorsprung, kombiniert mit intensiven Industriekontakten, führt dazu, dass unsere Absolventen in wichtigen Studios in Europa tätig sind. Die Hard- und Softwareindustrie hat das Potential seit Jahren erkannt – Unternehmen wie Sony, Nintendo, Crytek, WACOM und viele mehr unterstützen die Schüler aktiv. Die GAMES ACADEMY ist seit Jahrzehnten mit der Games Branche und dem akademischen Betrieb verbunden. Seit vielen Jahren gibt es eine Kooperation mit dem Fraunhofer Institut (IDG Rostock) und anderen Institutionen.

DIDAKTISCHES KONZEPT – WIE WIRD AN DER GAMES ACADEMY GELERNT?

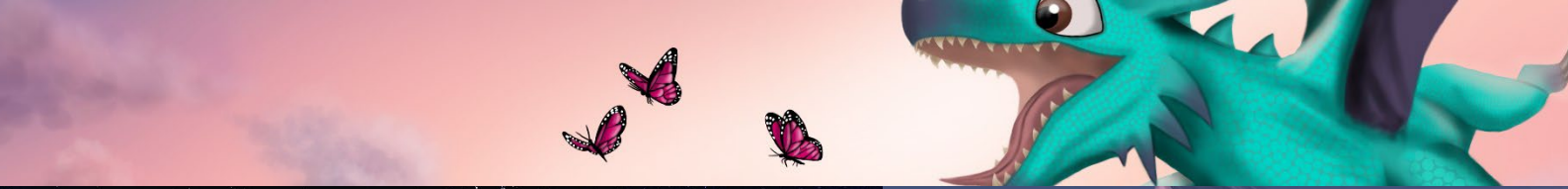
Erfolgreiches Lernen ist ein komplexer Prozess. Aufgrund der mit der Industrie abgestimmten Lehrinhalte, die regelmäßig an die Wünsche und Anforderungen der Branche angepasst werden, kann die GAMES ACADEMY einen ausgereiften Lehrplan garantieren. Die Inhalte sind am internationalen Credit Point System (ECTS) orientiert, was eine weiterführende Ausbildung an anderen Hochschulen und Universitäten ermöglicht.

Die Schüler profitieren von regelmäßigen Vorträgen internationaler Gastdozenten und Firmen. Zusätzlich ist eine aktive Lehrplangestaltung möglich: in diesem einzigartigen Modell können Schüler gemeinsam darüber entscheiden, welche Dozenten weitere Vorlesungsblöcke halten sollen – ohne Zusatzkosten!



ERFAHRUNGSBERICHT

„Die Entwicklung von Spielen erfordert eine besondere Kombination an Fähigkeiten. Durch das sehr praktisch orientierte und projektbezogene Arbeiten wird den Schülern deutlich gemacht, auf was es ankommt und wie man den Weg in die Branche schafft.“



GUTE GRÜNDE FÜR DIE GAMES ACADEMY

ES GIBT GUTE GRÜNDE FÜR DIE GAMES ACADEMY

Interaktive Unterhaltungsprodukte sind Kunst und Teil eines Wachstumsmarktes. Dieser Markt bedeutet Innovationen, Jobs und Erfolgsstorys. Um diesen Markt zu entwickeln, wird in Deutschland und Europa noch zu wenig getan. Die GAMES ACADEMY fördert den Nachwuchs, bildet aus, leistet Lobbyarbeit und ist Netzwerk der Entwickler.

Computer- und Videospiele werden eine Entwicklung nehmen, die Spiel und Realität miteinander verschmelzen lassen. Digitale Spiele werden zu einem körperlich nachvollziehbaren Ereignis. Das wird unser Freizeitverhalten stärker beeinflussen als die Erfindung des Fernsehens. Die Revolution des Spieltriebs muss aktiv gestaltet werden.

Lernen, erfahren, erleben, kommunizieren. Wir lernen, wenn wir spielen. Warum rauben vierzehnjährige Hacker vierzigjährigen Technikern den Schlaf? Weil sie komplizierte Vorgänge spielerisch erfassen und der Spieltrieb ein starkes Motiv ist. Spielen fördert die Wissbegier. Spielen macht Spaß. Die interaktive Unterhaltung wird ein Feld für spannende Auseinandersetzungen.

NETZWERK UND SPRUNGBRETT

- 200 Privatdozenten aus über 50 Unternehmen gestalten die Ausbildung
- Sehr gute Vermittlungsquoten nach allen Ausbildungen
- Europas größtes Ehemaligennetzwerk in der Games Branche mit mehr als 1500 Alumni
- Top-Dozenten aus Deutschland, Österreich, Finnland, UK, Kanada und vielen weiteren Staaten
- Sonderveranstaltungen wie Career Days, Jobmessen, Developer Days und Studiobesuche

ERFAHRUNG UND BETREUUNG

- Seit der Gründung im Jahr 2000 fundierte Erfahrung in der Ausbildung spezialisierter Fachkräfte
- Ausgefeiltes didaktischen System, Wohlfühlen und Freude an der Ausbildung haben
- Konsultationen, individuelle Lehrplangestaltung
- Keine eingeschränkten Rechnerzeiten
- Hardware kann für die Ausbildung geliehen werden
- Ständig wachsende Bibliothek und Mediathek zur Studienunterstützung
- Komplettes Firmennetzwerk mit allen industrietypischen Funktionen

ERFAHRUNG UND BETREUUNG

- Das flexible Ausbildungssystem stellt unsere Schüler in den Mittelpunkt: **Der Game Designer** kann mit allen anderen **Kursen kombiniert** werden bis zur 2,5-jährigen Ausbildung
- Umstiegsmöglichkeiten während der Ausbildung

ERFAHRUNGSBERICHT

„Die GAMES ACADEMY war für mich die ideale Grundlage, um heute eine eigene erfolgreiche Spielefirma zu führen.“

Cornelia Geppert, CEO & Creative Director, Jo-Mei GmbH

VERANSTALTUNGEN

SCHNUPPERKURSE/WORKSHOPS

Probieren dich an Techniken und Tools der Gamesbranche. Hole dir einen Überblick zu Abläufen und Herangehensweisen theoretisch sowie praktisch am PC oder auf Papier. Die Schnupperkurse bieten dir die Möglichkeit, innerhalb von 3 Tagen die wichtigsten Inhalte der Fachbereiche kennenzulernen.

Zeig uns dein Talent! Bei unseren Basis-Schnupperkursen in den Schwerpunkten Game Design, Game Programming oder Digital Art. Im Handumdrehen tauchst du in die Welt der Profis ein. Begleitet von unseren hochkarätigen Dozenten lernst du echte Arbeits- und Produktionsabläufe kennen. Finde deinen persönlichen Weg als Grafiker, Designer, Programmierer oder Produzent!

VORTEILE UNSERER SCHNUPPERKURSE

- Vollzeitunterricht (3 Tage)
- Homeoffice
- Betreuung durch erstklassige Fachdozenten
- Kurskosten werden bei Aufnahme einer Ausbildung erstattet

INFOVERANSTALTUNGEN

Die GAMES ACADEMY veranstaltet in regelmäßigen Abständen Informationstage. Lerne unser Konzept kennen und beurteile dein zukünftiger Arbeitsplatz in der Games Industrie. Nutze unsere Infoveranstaltungen, um dir einen ersten persönlichen Eindruck zu verschaffen.

Zum Programm gehören unter anderen Präsentationen der Semesterprojekte, aktuelle Beispiele aus dem Arbeitsmarkt und Details zu Struktur und Inhalten der einzelnen Ausbildungsgänge. Lerne Kursteilnehmer, Lehrkräfte und Mitarbeiter kennen!

Wir freuen uns auf deinen Besuch!

INDIVIDUELLE BERATUNGSTERMINE

Kontaktiere uns und vereinbare einen persönlichen Beratungstermin! Unser Team nimmt sich gern für dich Zeit, um all deine Fragen zu klären.

GAMEJAMS UND BRANCHENTREFFS

Die GAMES ACADEMY veranstaltet in regelmäßigen Abständen GameJams. Die GameJams sind für alle zugänglich, die Interesse an Games haben. Zusätzlich organisiert die Games Academy regelmäßig Veranstaltungen, die Kursteilnehmer und Industrie zusammenbringen. Diese Networking-Treffs stehen auch unseren Interessenten offen!

Informiere dich über aktuelle Termine und Events der GAMES ACADEMY auf unserer Website www.games-academy.de.

Bitte melde dich per Mail zu den Events an. Wir freuen uns auf deinen Einstieg in die Spielentwicklung!

GAMES GROUND FESTIVAL

Die [GamesGround](#) als Leuchtturmveranstaltung für Berlin wird eine der größten und relevantesten Gaming Conventions und deckt inhaltlich und interdisziplinär alle Facetten der Gaming Culture und Industrie ab. Die GAMES ACADEMY ist Mitbegründer und einer der Hauptakteure, wovon auch du profitieren kannst.

GET THE GAME TO THE GAMER AND THE INDUSTRY TO THE COMMUNITY..

Die GamesGround bringt Konsumenten und Industrie in einen konstruktiven Austausch auf Augenhöhe.

Neben wichtigen Inhalten für B2B, wie z.B. Karrieremöglichkeiten, Bildung und Business Insights, stehen die Inhalte und Interessen der *Gaming Community im Fokus des Events*. Das Angebot verschiedenster Formate zeigt die *Diversität der Branche und macht die GamesGround zu DER Plattform für alle Gaming-begeisterten Menschen*.

GAME DESIGN

LEVEL DESIGN BLOCKOUT PROJEKT: HIRAETH



BERUFSBILD

Aufgabe des Game Designers ist die Ideenfindung, das Testen von Prototypen sowie die Erstellung von Konzepten für Projekte im Bereich Interactive Entertainment (Computer- und Videospiele). Weiterhin kann ihm die Kontrolle und Pflege der inhaltlichen Umsetzung, die Sicherung der Qualitätskriterien, die Prüfung auf Zielgruppenrelevanz und die Prüfung und ständige Anpassung und Verbesserung der Spielsysteme (Balancing) obliegen.

Profile: Level Designer, Quality Assurance Manager, Creative Design Director Game Design.

GAME DESIGN AUSBILDUNG

Die 2-semestrige Ausbildung zum Game Designer vermittelt das grundlegende Wissen und die Fertigkeiten der wichtigsten Bereiche der Game Produktion: Programming, Art, Production, Game Engine.

Die zielgruppengerechte Produktion für elektronische Spiele aller Plattformen und Genres steht im Vordergrund dieser Ausbildung.

Game Designer haben umfangreiche Kenntnisse über die in der Games Branche eingesetzten Software- und Hardwaretools und können diese anwenden. In der Ausbildung gilt es eigene Spielkonzepte zu entwickeln, zu beschreiben, zu präsentieren und – gemeinsam mit anderen Studierenden – in Form von Prototypen zu entwickeln bzw. an der Entwicklung maßgeblich mitzuwirken.

Das erste Semester ist als Basissemester eine hervorragende Grundlage für den Umstieg in die Ausbildungen DIGITAL ART, GAME PROGRAMMING und GAME PRODUCTION.

FAKTEN ÜBER DIE AUSBILDUNG GAME DESIGN

DAUER:	1 Jahr (2 Semester)
ABSCHLUSS:	GA Zertifikat Staatlich anerkannte/r Game Designer/in
STANDORT:	Online und in Präsenz (Berlin)
BEGINN:	April und Oktober

AUSBILDUNGSPLAN GAME DESIGN

BASISSEMESTER

1. SEMESTER

GAME DESIGN

- Basiskurs Game Design
- Projekt Brettspiele

COMPUTER SCIENCE

- Basiskurs Computertechnologie
- Basiskurs Programmierung
- Scripting
- Basiskurs 3D Engine
- Grundlagentechnologie

DIGITAL ART

- Basiskurs Digitale Bildbearbeitung
- Basiskurs 3D Modeling
- Basiskurs Texturierung

FINE ARTS

- Farben, Naturstudien, Licht, Zeichnen und Komposition
- Anatomie und Proportionslehre
- Architektur

GAME THEORY

- Basiskurs Game Theory
- Geschichte der Computerspiele
- Game Critique
- Basiskurs Online / Social Game

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projektplanung
- Projektmanagement

PROJECT

- Projektarbeit

PROFESSIONALISIERUNG GAMES

- Einführungsveranstaltung
- Skill Training
- Team Skills
- Game Business Basic
- Developer Day
- Messen / Konferenzen / Firmenbesuche

GENERAL EDUCATION

- Deutsch
- Englisch
- Mathematik
- Physik

* Geringfügige Änderungen & Aktualisierungen möglich

FACHSEMESTER

2. SEMESTER

GAME BUSINESS

- Konsultationen
- Game Business Advanced
- Bewerbungstraining

GAME DESIGN

- Game Design
- Online und Social Game
- Level Design
- Interactive Storytelling

GAME THEORY

- Game Theory Advanced
- Game Critique Advanced

INTERACTION DESIGN

- Interface Design
- Interaction Design
- Project Interaction Design

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Fitness for Gamer
- Sozialkunde
- Asset Management
- Networking

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projektmanagement
- Software Projektmanagement

ERFAHRUNGSBERICHT

„This school is a fantastic facility with great staff and passionate students! Networking opportunities are plenty, every class is interesting and full with theory and practical training, and also the coffee is superb! ☺ If you're looking for an in to the games industry this is your best option!“ (Jahrgang 2017)

Attila Felix Albert Szenczi-Molnar: Senior Game Designer at King

DIGITAL ART



BERUFSBILD

Digital Artist sind für die Umsetzung der Animation, Film und Spielgrafiken zuständig. Zu den typischen Aufgaben gehören Modellierung und Animation hauptsächlich von Charakteren und Objekten sowie die ästhetische Umsetzung von Animationsfilm und Spielumgebungen. Die ausgebildeten Fachkräfte arbeiten in Entwicklungsteams, Animationsfilmstudios, Werbeagenturen oder IT- und Softwareunternehmen.

Profile: Animator, 3D-Modeller, Texture Artist, Concept Artist, SFX/VFX Artist

DIGITAL ART AUSBILDUNG

Die 4-semestrige Ausbildung zum Digital Artist basiert auf dem Programm Game Art & Animation, in welches spezifische filmaffine Bestandteile aufgenommen wurden. Die Digital Artists in der beruflichen Ausbildung kreieren Charaktere, Landschaften, Gegenstände etc. sowie deren Bewegung (Animation) in digitalen Welten und Filmwerken aller Art in.

Sie benötigen daher Kenntnisse und Kompetenzen im Bereich von Entwurf, Kreation, Software und Technik sowie der Team- und Projektarbeit. Die Ausbildung passt sich damit an die neuesten Anforderungen der Industrie an.

Absolventen der GAMES ACADEMY sind mit Schwerpunkt auf 3D Game Art ausgebildet und verfügen über besondere Fertigkeiten in der 3D-Modellierung, Zeichnen, der Bildbearbeitung und digitaler Animation.

Die während der Ausbildung entstandenen aussagekräftigen Projekte bilden die ersten Inhalte des eigenen Portfolios.

FAKTEN ÜBER DIE AUSBILDUNG DIGITAL ART

DAUER:	2 Jahre (4 Semester)
ABSCHLUSS:	GA Zertifikat Staatlich anerkannte/r Digital Artist
STANDORT:	Online und in Präsenz (Berlin)
BEGINN:	Oktober

AUSBILDUNGSPLAN DIGITAL ART

BASISSEMESTER

1. SEMESTER

FINE ARTS

- Farben, Naturstudien, Licht
- Anatomie und Proportionslehre
- Architektur

DIGITAL ARTS 3D

- Basiskurs Digitale Bildbearbeitung
- Basiskurs 3D Modeling
- Basiskurs Texturierung
- 3D Animation

COMPUTER SCIENCE

- Basiskurs Computertechnologie
- Basiskurs Programmierung
- Grundlagentechnologie
- Scripting
- Basiskurs 3D- und Game Engine

GAME DESIGN

- Basiskurs Game Design
- Projekt Brettspiele

GAME THEORY

- Basiskurs Game Theory
- Geschichte der Computerspiele
- Game Critique
- Basiskurs Online / Social Game

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projektplanung
- Projektmanagement

PROJECT

- Projektarbeit

PROFESSIONALISIERUNG GAMES

- Einführungsvorlesung
- Skill Training
- Team Skills
- Game Business Basic
- Developer Day
- Messen / Konferenzen / Firmenbesuche

GENERAL EDUCATION

- Deutsch
- Englisch
- Mathematik
- Physik

FACHSEMESTER

2. SEMESTER

ART REVIEW

- Project Review
- Portfolio Review
- Art Review

ART

- Anatomie
- Sculpture
- Concept Art

DIGITAL ART & 3D ART

- Digitale Bildbearbeitung
- Digital Environment
- Digital Character
- Digital Animation

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Sport (Fitness)
- Sozialkunde
- Asset Management
- Developer Day

3. SEMESTER

ART REVIEW

- Project Review
- Portfolio Review
- Art Review

ART

- Anatomie Tiere/Fabelwesen
- Farben/Licht
- Art Direction/Projektleitung
- Konzeptzeichnungen

DIGITAL ART 3D

- Digital Environment
- Digital Character
- Digital Animation
- Level Design

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Developer Day
- Konsultationen

4. SEMESTER

ART REVIEW

- Project Review
- Portfolio Review
- Art Review

ART

- Art Masterclass
- Konzeptzeichnungen

DIGITALS ARTS 3D

- Digital Environment
- Digital Character
- Digital Animation

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Konsultationen
- Bewerbungstraining
- Developer Day

ERFAHRUNGSBERICHT

„Aus meinen drei Jahren Erfahrung an der GAMES ACADEMY und zwei Jahren bei Crytek als Character Artist kann ich sagen, dass die GA erfolgreich die Grundlagen für deinen Einstieg in die Branche bietet.“

Sebastian Zimmermann, Character Artist, Freelancer

GAME PROGRAMMING

```
51 vignette.BlurDistanz
52 vignette.chromaticAb
53 }
54
55
56 void OnTriggerStay(Collid
57 {
58     var fire = c.GetCompo
59     if (fire && fire.alive
60     {
61         float dist = 1-((t
62         NearHeat(dist);
63     }
64
65     var smoke = c.GetCompo
66     if (smoke && smoke.Get
67
```

BERUFSBILD

Absolventen dieses Fachbereichs erfreuen sich immenser Nachfrage seitens der Industrie. Game Programmierer entwickeln Lösungen für Game Engines Interfaces, Game Play Engines und KI (künstliche Intelligenz). Im Bereich 3D Grafik können sie mit Hilfe von Shadern opulente Effekte aus Grafikkarten auf den Bildschirm bringen. In technisch limitierten Systemen (Handheld, Mobile) hilft ihnen ihre Ausbildung, hardwarenahe und effektive Lösungen in brillanter Qualität zu designen. Ausgebildete Programmierer sind erfahrungsgemäß auch außerhalb der Games Branche sehr gefragt (Technische Simulation, TV Visualisierung, Medizinvisualisierung etc.).

Profile: Gameplay Programmier, Engine Programmier, Tool Programmier.

GAME PROGRAMMING AUSBILDUNG

Die 4-semestrige Ausbildung zum Game Programmierer vermittelt Kenntnisse in den Bereichen der klassischen Informatik (Grundlagen, C++, C#, KI), der Visualisierung (3D Engine, Shader-Programmierung, Realtime Physics) sowie im Bereich der Konsolen-Programmierung (Sony und Nintendo DEV-Kits), speziell angepasst an die neuesten Anforderungen in der Game Industrie.

Gemeinsam mit den Kursteilnehmern der anderen Fachrichtungen gestalten sie im Laufe der Ausbildung spannende und aussagekräftige Projekte mit Hilfe modernster Technologien. Durch Kooperationen z.B. mit Nintendo und Sony (DEV-Kits) sowie Unreal und Unity stehen den Kursteilnehmern bereits während der Ausbildung Technologien zur Verfügung, die am Markt im Einsatz sind!

FAKTEN ÜBER DIE AUSBILDUNG PROGRAMMING

DAUER:	2 Jahre (4 Semester)
ABSCHLUSS:	GA Zertifikat Staatlich anerkannte/r Game Programmier
STANDORT:	Online und in Präsenz (Berlin)
BEGINN:	Oktober



AUSBILDUNGSPLAN GAME PROGRAMMING

BASISSEMESTER

1. SEMESTER

COMPUTER SCIENCE

- Basiskurs Computertechnologie
- Basiskurs Programmierung
- Grundlagentechnologie
- Scripting
- Basiskurs 3D- und Game Engine

FINE ARTS

- Farben, Naturstudien, Licht
- Anatomie und Proportionslehre
- Architektur

DIGITAL ARTS

- Basiskurs Digitale Bildbearbeitung
- Basiskurs 3D Modeling
- Basiskurs Texturierung
- 3D Animation

GAME DESIGN

- Basiskurs Game Design
- Projekt Brettspiele

GAME THEORY

- Basiskurs Game Theory
- Geschichte der Computerspiele
- Game Critique
- Basiskurs Online / Social Game

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projektplanung
- Projektmanagement

PROJECT

- Projektarbeit

PROFESSIONALISIERUNG GAMES

- Einführungsvorlesung
- Skill Training
- Team Skills
- Game Business Basic
- Developer Day
- Messen / Konferenzen / Firmenbesuche

GENERAL EDUCATION

- Deutsch
- Englisch
- Mathematik
- Physik

FACHSEMESTER

2. SEMESTER

PROGRAMMING

- 3D Engine Programmierung
- C++ & C# Programmierung
- Programmierung Grafikeffekte
- 3D Engine

COMPUTER SCIENCE

- Software Design
- DirectX
- Videokonsolen Entwicklung
- Mathematik für Spielentwicklung
- Physik für Spielentwicklung

CODE REVIEW

- Project Review
- Code Review

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Sport (Fitness)
- Sozialkunde
- Asset Management
- Developer Day

3. SEMESTER

PROGRAMMING

- 3D Engine Programmierung
- C++ & C# Programmierung
- Programmierung Grafikeffekte

COMPUTER SCIENCE

- DirectX
- Mathematik für Spielentwicklung
- Physik für Spielentwicklung

CODE REVIEW

- Project Review
- Code Review

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Developer Day
- Konsultationen
- Messen, Firmenbesuche

4. SEMESTER

PROGRAMMING

- 3D Engine
- C++ & C# Programmierung
- Programmierung Grafikeffekte

COMPUTER SCIENCE

- Software Design
- Game spezifische Mathematik
- Game spezifische Physik
- Videokonsolen Programmierung

CODE REVIEW

- Project Review
- Code Review

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Konsultationen
- Rechtsgrundlagen Wirtschaft
- Bewerbungstraining
- Developer Day

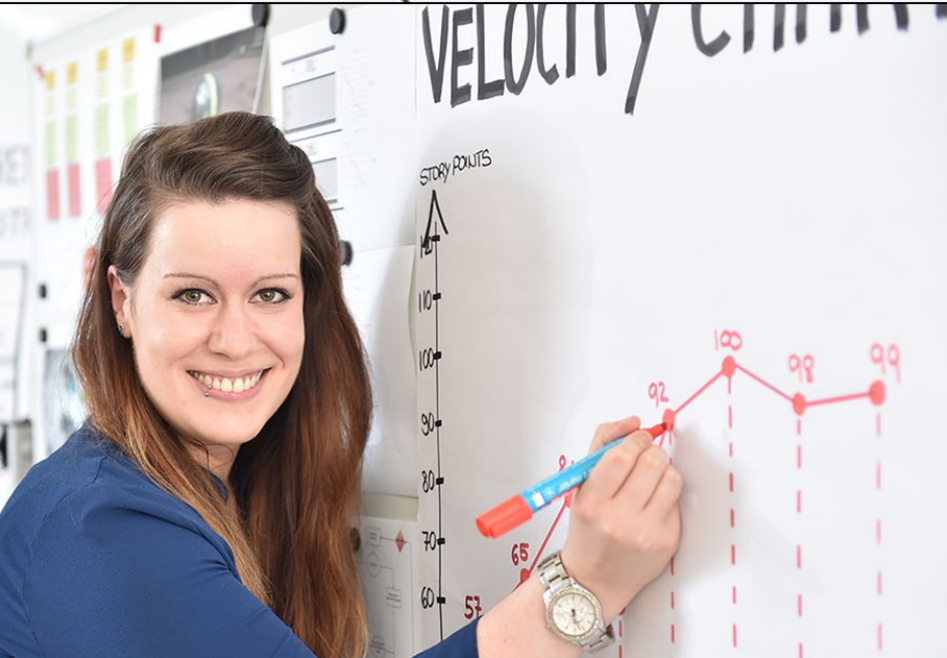
ERFAHRUNGSBERICHT

„Wir suchen fast immer gute Programmierer für unsere Entwicklungsteams und sind von der Ausbildung an der GAMES ACADEMY überzeugt. Überhaupt haben Programmierer die mit Abstand besten Jobaussichten in der Spieleentwicklung, nicht nur bei uns.“

Harald Riegler, Managing Director bef Sproing

GAME PRODUCER

Interactions



BERUFSBILD

Der Game Producer verantwortet die Optimierung der Produktqualität insbesondere des Gameplays aber auch grafischer und akustischer Aspekte. Ihm gelingt dies, indem er die vorhandenen Ressourcen auf Entwicklerseite und beim Publisher auf die wichtigsten Produkteigenschaften (in time, in quality, in budget) ausrichtet. Durch den hohen Anteil an betriebswirtschaftlichen und juristischen Inhalten ist der Producer auch für eine selbständige Tätigkeit bestens gerüstet.

Profile: Business Development Manager, Project Manager, External/Internal Producer.

RPG

GAME PRODUCER AUSBILDUNG

Game Producer werden überall in der Games Industrie gesucht. Ihre Aufgaben sind Leitung, Koordinierung und Kontrolle der Produktion des Medienbereiches Interactive Entertainment (Computer- und Videospiele) im Hinblick auf Qualität, Termintreue und Einhaltung der geplanten Ressourcen.

Im Rahmen der 4-semestrigen Ausbildung erlangen die Game Producer umfangreiches Wissen über Geschichte, wirtschaftliche Prozesse, Marketing, alle Produktionsverfahren sowie Veranstaltungen und Informationsquellen der Game Industrie. Komplettiert werden die Kenntnisse mit den Bereichen Recht sowie Personalmanagement und -führung. Der Game Producer hat umfangreiche Kenntnisse über die in der Branche eingesetzten Soft- und Hardwaretools und kann diese sicher anwenden.

Innerhalb der Ausbildung kann zudem eine Spezialisierung zum Scrum-Master absolviert werden. Scrum ist ein weit verbreitetes, agiles Projektmanagementtool. Für beste Jobchancen in der Softwareentwicklung unverzichtbar.

FAKTEN ÜBER DIE AUSBILDUNG PRODUCER

- DAUER:** 2 Jahre (4 Semester)
- ABSCHLUSS:** GA Zertifikat Staatlich anerkannte/r Game Producer
- STANDORT:** Online und in Präsenz (Berlin)
- BEGINN:** Oktober

Kampf

Animation

Attack Combo 1

Animation

Attack Combo 2

Heavy Attack

Animation

Animation

Charged Attack

AUBILDUNGSPLAN GAME PRODUCER

FACHSEMESTER

BASISSEMESTER

1. SEMESTER

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projektplanung
- Projektmanagement

FINE ARTS

- Farben, Naturstudien, Licht
- Anatomie und Proportionslehre
- Architektur

DIGITAL ARTS

- Basiskurs Digitale Bildbearbeitung
- Basiskurs 3D Modeling
- Basiskurs Texturierung
- 3D Animation

GAME DESIGN

- Basiskurs Game Design
- Projekt Brettspiele

GAME THEORY

- Basiskurs Game Theory
- Geschichte der Computerspiele
- Game Critique
- Basiskurs Online / Social Game

COMPUTER SCIENCE

- Basiskurs Computertechnologie
- Basiskurs Programmierung
- Grundlagentechnologie
- Scripting
- Basiskurs 3D- und Game Engine

PROJECT

- Projektarbeit

PROFESSIONALISIERUNG GAMES

- Einführungsvorlesung
- Skill Training
- Team Skills
- Game Business Basic
- Developer Day
- Messen / Konferenzen

GENERAL EDUCATION

- Deutsch
- Englisch
- Mathematik
- Physik

4. SEMESTER

PRODUCTION

- Erfahrungswissen Produktion
- Kopierschutztechnik
- Produktion Online Spiele
- Unternehmensgründung

LAW

- Arbeitsrecht
- Öffentliche Förderung

PROJECT

- Projektarbeit

MANAGEMENT

- Marketing & Public Relations
- Kostenmanagement
- Projektfinanzierung
- Verhandlungsführung
- Leitung und Führung Personal

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Konsultationen
- Bewerbungstraining
- Developer Day
- Messen / Konferenzen

2. SEMESTER

PRODUCTION

- Einführung Produktion
- Qualitätskontrolle
- Game Critique
- Dokumentation
- Lokalisierung

LAW

- Grundlagen Recht
- Vertragsrecht
- Urheberrecht

MANAGEMENT

- Marketing & Public Relations
- Personalarbeit
- Zeitmanagement
- Konfliktmanagement
- Projektorganisation
- Rechnungswesen
- Unternehmenskommunikation
- Präsentation
- Supervision

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Sport (Fitness)
- Sozialkunde
- Asset Management
- Developer Day
- Messen, Firmenbesuche

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projektmanagement
- Software für Projektmanagement

3. SEMESTER

PRODUCTION

- Praxiswissen Produktion
- Methoden und Werkzeuge der QA
- Alterskennzeichnungen

LAW

- Urheberrecht
- Lizenzrecht
- Internationales Produktionsrecht

MANAGEMENT

- Personalarbeit
- Konfliktmanagement
- Veränderungsmanagement
- Kostenmanagement
- Aufgabenmanagement
- Risikomanagement
- Rhetorik

PROJECT

- Projektarbeit

PERSONAL SKILL TRAININGS

- Developer Day
- Konsultationen
- Messen, Firmenbesuche

PROJECT MANAGEMENT

- Project Review
- Projekt Management
- Projektmanagement Software

ERFAHRUNGSBERICHT

„The GAMES ACADEMY has successfully created a formal educational experience around the practical aspects of game development. Graduates don't come more experienced than this!“

Marc D'Souza, Executive Producer – Intermezzo Games

Hira
A Story of

PROJEKTARBEIT

SEIT DEM GRÜNDUNGSJAHR 2000

entstanden an der GAMES ACADEMY eine Vielzahl von Schülerprojekten.

Unsere Nachbildung eines industrienahen Arbeitsablaufs während der gesamten Projektzeit garantiert fortwährend erstaunliche Ergebnisse. Durch folgende Anforderungen an die Schüler werden sie erreicht:

- Klar definierte Arbeitsschritte sowie die Einbindung aller Ausbildungsbereiche
- Ideen-Pitch vor einem Gremium aus Fachdozenten und GA-Lehrkräften
- Regelmäßige Milestone Präsentationen mit Feedbackrunden
- Betreuung durch erfahrene Producer aus dem Game Bereich

Die GAMES ACADEMY Projekte werden zudem regelmäßig prämiert und ernten viel Anerkennung in der Branche.

Häufig nutzen Schüler auch die Chance, ihre erfolgreichen Projekte nach der Ausbildung kommerziell zu vermarkten:

Das Team **Broken Lobster** arbeitet seit 2018 an **Neoflux Drift** welches inzwischen im Steam Store erhältlich ist.

Aktuell in diesem Jahr 2023 wird das Projekt [Tea House Trouble](#) erfolgreich auf Veranstaltungen ausgestellt.

Auf unserer [Homepage](#) befinden sich auch alle bis jetzt archivierten Projekte der Games Academy Schüler. Unter anderem auch auf [Itch.io](#)

Diese Projektarbeiten gewährleisten eine hohe Attraktivität der Schüler-Portfolios, zwingend notwendig für eine erfolgreiche Bewerbung am Arbeitsmarkt, und belegen damit eindrucksvoll den Leistungsstand unserer Ausbildungen.



ALONG THE VOID

GENRE: Platformer PLATTFORM: PC JAHRGANG: 2023 WEBSEITE: [GA-Projekte](#)

Along The Void is a fast-paced 2D jump 'n' run set in an alien world that has been stripped of its colors. By switching between different colors, the player can affect the environment and hop from one floating space island to the next. Beat high scores from you and your local friends!

"Along The Void" is a project produced by 8 students from the Games Academy in 29 days. It is free, so make sure you grab it!



TEA HOUSE TROUBLE

GENRE: DDR
PLATTFORM: PC
JAHRGANG: 2023
WEBSEITE: [GA-Projekte](#)



Unleash your rhythm skills in "Tea House Trouble" - the pulse-pounding action-rhythm game where your timing is key to keeping the beat. Enjoy the serene ambiance in a traditional asian tea house in the daytime. Combat vicious spirits that attack the magical tea house at night.

SOLAR ASCENSION

GENRE: Strategie
PLATTFORM: PC
JAHRGANG: 2022
WEBSEITE: [GA-Projekte](#)



Solar Ascensions is a single player or multiplayer building strategy game set in Earth's orbit, where the player can build his own Space Station. The player starts with one main module and builds up the Space Station. Over time the population grows, and new modules and resources are unlocked. Besides building, the player can conduct diplomatic relations with different countries and perform quests for characters.

BEWERBEN AN DER GAMES ACADEMY

ABLAUF DER BEWERBUNG

Beim direkten Einstieg in die Ausbildungen Game Design, Digital Art, Game Programming sowie Game Production ist ein Bewerbungsverfahren vorgeschaltet. Dies dient insbesondere dazu, die Qualität der Lehre auf einem hohen Level zu halten. Da diese Ausbildungen spezielle Fähigkeiten und Talente erfordern, möchten wir mit dir im Rahmen der Bewerbung gemeinsam klären, ob der gewählte Kurs der richtige für dich ist!

GRUNDSÄTZE EINER ERFOLGREICHEN BEWERBUNG

- Schriftlich bewerben, das heißt sorgfältig die Unterlagen erstellen. Du kannst dazu mehr auf unserer Homepage „[Wie bewerben](#)“ lesen. Eine Vielzahl von Medien wird akzeptiert von Skizzen über Zeichnungen, Renderings, Brett- und Kartenspiele, Videos oder Websites.
- Lieber wenige, dafür aussagekräftige Arbeitsproben, die man selbst als gut empfindet!
- Jede Bewerbung wird sorgfältig geprüft.

Bewirb dich rechtzeitig! Wir haben nur begrenzte Plätze pro Semester frei. Frühzeitiges Bewerben ist wichtig, da wir nur so die große Menge an Bewerbungen bewältigen können.

Bei Nachrückern auf der Warteliste arbeitet die GAMES ACADEMY nach dem Prinzip „First come, first served“. Du erhältst nach Eingang deiner Bewerbung eine Einladung zu einem persönlichen Gespräch. Zu diesem Termin werden die Unterlagen gemeinsam besprochen und du wirst über deine fachliche Eignung zeitnah nach dem Gespräch informiert. Die GAMES ACADEMY übernimmt keine Haftung für eingesendete Materialien.

Im Falle von fehlenden Unterlagen informieren wir dich umgehend und bitten um Nachreichung.

CHECKLISTE

- Bewerbung zusammenstellen
- Unterlagen an die GAMES ACADEMY senden
- Finanzierung abklären und sichern
- Auf das Bewerbungsgespräch vorbereiten
- Im Gespräch letzte Fragen klären
- Fachliche Eignung abwarten
- Ausbildungsplatz antreten – und freuen!

DAS TEAM DER GAMES ACADEMY



KONTAKT

DEINE PERSÖNLICHE BERATUNG!

Du hast Interesse an der Games Academy?

Für unsere Ausbildungen ist die erfolgreiche Teilnahme an einem Bewerbungsverfahren notwendig. Bitte bewirb dich daher rechtzeitig: die Games Academy arbeitet nach dem Prinzip „First come, first served.“.

Selbst positive Bewerbungen können, wenn sie verspätet eintreffen, zu einer Wartezeit führen. Es gibt nur begrenzte Plätze pro Jahrgang.

VEREINBARE JETZT DEINEN BERATUNGSTERMIN!

NAME: NAM NGUYEN
TEL: +49 30 297 791 53
MAIL: NAM.NGUYEN@GAMES-ACADEMY.DE
MOBIL: +49 1522 649 52 46
DISCORD: GAMESACADEMY_BERATUNG#7791

TERMIN KALENDER: Buche dir direkt einen [Termin](#)!



FINANZIERUNGS MÖGLICHKEITEN

PRIVATE BILDUNG KOSTET GELD, IST ABER BEZAHLBAR!

Die GAMES ACADEMY ist eine private, staatlich anerkannte Ergänzungsschule im Land Berlin.

Wir bieten berufsqualifizierende Abschlüsse an und werden durch die Ausbildungsgebühren getragen. Diese Gebühren sind eine Investition in deine Zukunft und gewährleisten erstklassige Dozenten aus der Praxis (Games Industrie und -Branche), ein hoch motiviertes Lernumfeld und aktuelle Ausstattung an Soft- und Hardware. Die Ausbildung an der GAMES ACADEMY findet in Vollzeit statt, dazu bieten wir dir Arbeitsräume welche 24h/ 7 Tage die Woche nutzbar sind. Mehr dazu auf unserer [Webseite](#)



VOLKSBANK STUNDUNGSMODELL

Die Finanzierung der Ausbildung ist bereits ab 400 € mtl. möglich. Beim VOLKSBANK STUNDUNGSMODELL wird der Beitrag mtl. auf 400 reduziert, aber der Zahlungszeitraum verdoppelt. Beispiel: Statt für das Bildungsprogramm Game Design 12 Monatsraten zu je 600,00 € zu bezahlen, werden stattdessen in den ersten 12 Monatsraten je 400 € fällig und nach der Ausbildung weitere 12 Monate 215 €. Ziel dieses Modells ist, die monatliche Belastung auf ein Minimum zu reduzieren, sodass sich die Teilnehmer besser auf die Ausbildung konzentrieren können.

Das Stundungsmodell ist limitiert und nicht mit anderen Rabattierungen kombinierbar.



BILDUNGSGUTSCHEIN

Neben unserer staatlichen Anerkennung als Ergänzungsschule sind wir zusätzlich zertifiziert nach AZAV (Akkreditierungs- und Zulassungsverordnung Arbeitsförderung). Somit werden unsere vier Ausbildungen in der Datenbank (KURSNET) der Bundesagentur für Arbeit als Umschulungen bzw. Weiterbildung geführt und können über einen Bildungsgutschein zu **100% gefördert** werden. Dies gilt nur für den zweiten Bildungsweg. Das heißt, man muss bereits einen Berufsabschluss besitzen, den man aus gesundheitlichen oder anderen Gründen nicht mehr ausführen kann. In dem Fall ist die Agentur für Arbeit bemüht, die Person durch eine Umschulung wieder für den Arbeitsmarkt fit zu machen. Unter diesen Umständen übernimmt die Bundesagentur für Arbeit jegliche Kosten der Ausbildung und zahlt parallel die Bezüge für die Dauer der Ausbildung in voller Höhe weiter. Dieses Modell könnte für dich in Frage kommen? Dann wende dich direkt an deine/n Sachbearbeiter/in, um mehr zu erfahren.

BAFÖG

Da unsere Teilnehmenden den offiziellen Schülerstatus für die Dauer der Ausbildung haben, besteht die Möglichkeit Schüler-BAFÖG zu beantragen. Dies hat im Gegensatz zum klassischen Studenten-BAFÖG den großen Vorteil, dass es sich nicht um ein Darlehen handelt und somit **nicht zurückgezahlt werden muss**. Jeder Cent den man bekommt, ist somit „geschenkt“ und sollte dankend angenommen werden. Die einem zustehende Förderhöhe ist natürlich von privaten Eckdaten abhängig (Wurde bereits eine Ausbildung absolviert? Noch wohnhaft bei den Eltern? etc.) und lässt sich mit einem BAFÖG-Rechner unter www.bafög-rechner.de vorab bereits grob errechnen. Das benötigte *Formblatt 2* für die Beantragung (die erst mit einem unterschriebenen Ausbildungsvertrag der Games Academy möglich ist) findet man hier.

WOHNGELD – MIETZUSCHUSS BEANTRAGEN

Wenn man kein BAFÖG bekommt, kann man auch Wohngeld beantragen. Wohngeld kann Ihnen angemessenes und familiengerechtes Wohnen ermöglichen. Falls du zur Miete wohnst, kannst du Wohngeld als Mietzuschuss bekommen. Höhe des Wohngeldes: Die Höhe des Wohngeldes als Mietzuschusses und ob du Wohngeld bekommen kannst, hängt wesentlich davon ab, wie hoch dein Einkommen ist, wie hoch deine Miete ist und wie viele andere Personen in deinem Haushalt leben und wie hoch deren Einkommen ist. Bei der Bewilligung von Wohngeld wird die monatliche Miete nur bis zu einem bestimmten Höchstbetrag berücksichtigt. Dieser richtet sich nach der Zahl der zu berücksichtigenden Haushaltsmitglieder und einer bestimmten Mietstufe. Berlin ist einheitlich der Mietstufe IV zugeordnet.

KFW BILDUNGSKREDIT

KFW Bildungskredit Das Bildungskreditprogramm der Bundesregierung. Der Bildungskredit unterstützt dich bei der Finanzierung deiner Ausbildung. Der Kredit, den du online beim BVA beantragen kannst, ist zeitlich befristet und besonders zinsgünstig. Nach Prüfung des Antrages erhältst du einen schriftlichen Bescheid. Im Falle eines positiven Bescheids übersendet dir das BVA zusammen mit dem Bescheid ein Vertragsangebot der KfW, die den Abschluss des Kreditvertrages, die Auszahlung der Raten und auch die Rückforderung übernimmt.

KOSTENÜBERSICHT

ÜBERSICHT DER KOSTEN UND RABATTIERUNGEN BEI DEN 2 BIS 4-SEMESTRIGEN AUSBILDUNGEN!

Die GAMES ACADEMY bietet verschiedene Finanzierungs- und Rabattierungsmodelle an.

Jeder Ausbildungskurs an der GAMES ACADEMY kann, Dank des Volksbank Stundungsmodell schon **ab 400 € mtl. finanziert** werden.

2 SEMESTER AUSBILDUNG

Fachrichtung	GAME DESIGN (GD)		
Fixe Kosten	Einmalig 500 €		
Gebührenmodelle	 Monatlich	 Semesterweise	 Volksbank Stundung
	12 x 600 € = 7.200 €	2 x 3.400 € = 6.800 € 400 € gespart!	12 x 400 € + 12 x 215 € = 7.380 € inkl. 7,0% Zinsen
Gesamtkosten	= 7.700 €	= 7.300 €	= 7.880 €

4 SEMESTER AUSBILDUNG

Fachrichtung	 DIGITAL ART (DA)	 GAME PROGRAMMING (PRO)	 GAME PRODUCTION (GP)
Fixe Kosten	Einmalig 500 €		
Gebührenmodelle	 Monatlich	 Semesterweise	 Volksbank Stundung
	24 x 600 € = 14.400 €	4 x 3.400 € = 13.600 € 800 € gespart!	24 x 400 € + 24 x 230 € = 15.120 € inkl. 7,0% Zinsen
Gesamtkosten	= 14.900 €	= 14.100 €	= 15.620 €

ÜBERSICHT DER KOSTEN BEI DER KOMBI-AUSBILDUNG!

5 SEMESTER AUSBILDUNG

	GAME DESIGN (GD)		
	+		
Fachrichtung	DIGITAL ART (DA)	GAME PROGRAMMING (PRO)	GAME PRODUCTION (GP)
Fixe Kosten	Einmalig 500 €		
	+		
Gebührenmodelle	Monatlich	Semesterweise	Volksbank Stundung
	 30 x 600 € = 18.000 €	 5 x 3.400 € = 17.000 € 1000 € gespart!	 30 x 400 € + 30 x 238,15 € = 19.144,50 € inkl. 7,0% Zinsen
Gesamtkosten =	18.500 €	17.500 €	19.644,50 €

Beim Standard SEMESTERZÄHLERMODELL

kannst du im Fall der 5 Semester Kombi-Ausbildung insgesamt bis zu 1000 € sparen.

WEITERE GEBÜHREN

Nachprüfungsgebühr: 45,00 € Jede einzelne Nachprüfung wird mit 45 € berechnet. Zum Start der Ausbildungen berechnen wir zusätzlich 500 € Anmeldegebühr.

Je Semester können bis zu 150 € Nebenkosten für Lehrbücher, Lehrmaterial und Messebesuche, sowie Studienreisen anfallen.