

	I A 4. FK 32	I A 4. Illu 28	I A 4. KP 32	I A 5. FK 28
Mo				
10.00				
11.00				
12.00				
13.00				
14.00				
15.00				
16.00				
Di	9.00			
10.00	ST2 WeMi Recherche			
11.00	E4 12.10			
12.00				
13.00		12.40		12.40
14.00		DA (2) *FrDa 2D Game-Art - Produktdes		M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in
15.00		E2 15.45		E5 15.45
16.00				
Mi	9.00		9.00	
10.00	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe	ST2 *TsOI Referenzen und Moodboard	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe	
11.00	O1 12.10	AbF2 12.10	O1 12.10	
12.00				
13.00				
14.00				
15.00				
16.00				
Do	9.00			9.00
10.00	D (1) GeTh Radierung Einführung - T			M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in
11.00	O2 12.10			E5 12.10
12.00				
13.00	12.40	12.40	12.40	12.40
14.00	E(1) ZaAn. Druckvorstufe	KT2 OIMa. Ideen Entwicklun	E(1) ZaAn. Druckvorstufe	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe
15.00	E2 15.45	O1 15.45	E2 15.45	O1 15.45
16.00				
Fr	9.00		9.00	
10.00				
11.00				
12.00	D (1) GeTh Radierung Einführ	D (1) GeTh Radierung Einführung - T	D (1) GeTh Radierung Einführ	M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in
13.00	O2	O2	O2	E5 12.10
14.00	12.40	12.40	12.40	12.40
15.00	KT2 OIMa. Ideen Entwicklun	KT2 OIMa. Ideen Entwicklun	KT2 OIMa. Ideen Entwicklun	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe
16.00	O1 15.45	O1 15.45	O1 15.45	O1 15.45

	I A 5. Illu 28	I A 6. FK 28	I A 6. Illu 28	I A 6. KP 28
Mo				
10.00-				
11.00-				
12.00-				
13.00-				
14.00-				
15.00-				
16.00-				
Di	9.00	9.00	9.00	9.00
10.00-	KT2 WiCl. Grafische Ideen - Grafic 12.10	ST2 WeMi Recherche E4 12.10	KT2 WiCl. Grafische Ideen - Grafic 12.10	ST2 WeMi Recherche E4 12.10
11.00-				
12.00-				
13.00-	12.40	12.40	12.40	12.40
14.00-	DA (2) *FrDa 2D Game-Art - Produkt des	M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in	DA (2) *FrDa 2D Game-Art - Produkt des	M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in
15.00-	E2 15.45	E5 15.45	E2 15.45	E5 15.45
16.00-				
Mi	9.00	9.00	9.00	9.00
10.00-	ST2 *TsOI Referenzen und Moodboard AbF2 12.10	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 12.10	ST2 *TsOI Referenzen und Moodboard AbF2 12.10	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 12.10
11.00-				
12.00-				
13.00-	12.40		12.40	
14.00-	Killu MuE Grafic Novel, animierte		Killu MuE Grafic Novel, animierte	
15.00-	DG1 15.45		DG1 15.45	
16.00-				
Do	9.00	9.00	9.00	9.00
10.00-	KT2 WiCl. Grafische Ideen - Grafic 12.10	M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10	KT2 WiCl. Grafische Ideen - Grafic 12.10	M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10
11.00-				
12.00-				
13.00-	12.40	12.40	12.40	12.40
14.00-	Killu MuE Grafic Novel, animierte	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45	Killu MuE Grafic Novel, animierte	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45
15.00-	DG1 15.45	O1 15.45	DG1 15.45	O1 15.45
16.00-				
Fr		9.00		9.00
10.00-		M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10		M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10
11.00-				
12.00-				
13.00-	12.40	12.40	12.40	12.40
14.00-	Killu MuE Grafic Novel, animierte	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45	Killu MuE Grafic Novel, animierte	KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45
15.00-	DG1 15.45	O1 15.45	DG1 15.45	O1 15.45
16.00-				

	I Abschluss FK 24/4	I Abschluss Illu 28/4	I Abschluss KP 24/4	I A2Jh Ab FK 40UE 40
Mo 10.00- 11.00- 12.00- 13.00- 14.00- 15.00- 16.00-				9.00 KT2 KaNa Design Thinking Projekt O2 15.45
Di 10.00- 11.00- 12.00- 13.00- 14.00- 15.00- 16.00-		9.00 KT2 WiCl. Grafische Ideen - Grafic 12.10		9.00 KT2 KaNa Design Thinking Projekt O2 12.10
	12.40 M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 15.45	12.40 DA (2) *FrDa 2D Game-Art - Produkt des E2 15.45	12.40 M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 15.45	
Mi 10.00- 11.00- 12.00- 13.00- 14.00- 15.00- 16.00-	9.00 KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 12.10	9.00 ST2 *TsOI Referenzen und Moodboard AbF2 12.10	9.00 KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 12.10	
		12.40 Killu MuE Grafic Novel, animierte DG1 15.45		12.40 M1 KrAn. Malerische Schriftgestal 15.45
Do 10.00- 11.00- 12.00- 13.00- 14.00- 15.00- 16.00-	9.00 M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10	9.00 KT2 WiCl. Grafische Ideen - Grafic 12.10	9.00 M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10	
	12.40 KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45	12.40 Killu MuE Grafic Novel, animierte DG1 15.45	12.40 KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45	
Fr 10.00- 11.00- 12.00- 13.00- 14.00- 15.00- 16.00-	9.00 M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10		9.00 M2 BoPe Hauttöne - Vertiefung in E5 12.10	
	12.40 KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45	12.40 Killu MuE Grafic Novel, animierte DG1 15.45	12.40 KT2 OIMa. Ideen Entwicklung - Refe O1 15.45	