

Technical Consultant Software- & Game-Developer Projektmanager

für Serious Games, E-Learning & interaktive Medien

Projektportfolio

Ryan David Beck



hello@ryandavidbeck.com

Vollzeit | Remote | Lingen | Emsland

20 25



Culture. Education. Code.

About Me.

Hallo, mein Name ist Ryan Beck

Ich bin interdisziplinärer Unity-Entwickler mit über 7 Jahren Erfahrung als Game Designer und leitender Entwickler im Bereich Serious Games, E-Learning, AR/VR und interaktive Kulturformate.

Mein Fokus liegt auf der Konzeption und Umsetzung von interaktiven Prototypen und spielerischen Lernformaten – für Museen, Hochschulen, Förderprojekte und Forschungseinrichtungen. Ich verbinde technisches Know-how mit Erfahrung im Projektmanagement und Game Design.

Ich arbeite gern in interdisziplinären Teams, denke lösungsorientiert und begleite Projekte praxisnah von der ersten Idee bis zur technischen Umsetzung. Dabei lege ich besonderen Wert auf klare Kommunikation, kreative Prototypen und nachhaltige Systeme.



Education

Background



Certified European E-Learning Manager (CELM)
2022
Steinbeis-Institute for Digital Learning & Leadership



B.Sc. Medieninformatik
2015 - 2021
Universität des Saarlandes, kooperativ mit der Hochschule
der Bildenden Künste Saar - Media, Art & Design

My Work

Experience



Liquidator
02/2025 - heute
Konsonautic Solutions GmbH



Lead Programmer | CTO | Geschäftsführer
02/2019 - 01/2025
Konsonautic Solutions GmbH
Konsonautic Entertainment UG



Lehrbeauftragter – HTML & CSS
2022
Hochschule der Bildenden Künste Saar



Frontend Developer & AR/VR-Spezialist
05/2017 - 06/2020
Dussing IT GmbH
Saarbrücken

Projektübersicht

Bei diesen Projekten handelt es sich zum Teil um Kundenprojekte und sind deshalb nicht öffentlich einsehbar. Gern stelle ich auf Anfrage eine Freigabe zu einem git-Repository bereit.

01

Vimuki & Vimuki Island

2021 - 2024

WebGL

Dev | PM | Consultant

02

The Wicked Souls

2018 - 2024

Steam

Dev | PM | Team Lead

03

Brave New Work

2024

WebGL

Dev | PM | Game Design

04

Playing Pope

2022 - 2024

iOS Android AR

Dev | PM | Game Design

05

Villa Borg AR

2020 - 2024

Android AR

Dev | Consultant



Vimuki Island

01



Plattform

WebGL, Steam, Windows



Kunden

Historisches Museum Saar
Historisches Museum der Pfalz



Tools

Unity, Articy:Draft X, Game Maker, Monday, Notion, Jira, Git, Big Blue Button



Aufgaben

Technische Beratung, Projektleitung, Konzeptworkshop,
Spieledesign und -entwicklung, Ausschreibungen



Links

[Vimuki 2.0 - Museum 4.0](#)

Vimuki ist eine Webplattform für Museen und Schulen, auf der virtuelle Live-Führungen per Streaming angeboten werden können. Das Projekt wurde durch den Verbund Museum 4.0 gefördert.

Ich war verantwortlich für die technische Betreuung, Projektleitung sowie die Konzeption und Entwicklung des Spiels Vimuki Island in der ersten Projektphase. Darüber hinaus koordinierte ich die technische Schnittstelle zwischen Spiel und Plattform, betreute das didaktische Gesamtkonzept und unterstützte die Partnerinstitutionen bei der Integration der Inhalte in ihren Museumsbetrieb.

Vimuki Island ist ein dreiteiliges Visual Novel-Spiel, dessen erste zwei Teile in die Live-Führungen des Historischen Museums Saar eingebunden wurden. Der dritte Teil ist als eigenständiges Webgame spielbar und bietet zusätzliche Inhalte sowie ein Kofferpack-Minigame, eine Sponsor:innenwahl und Entscheidungspfad-Mechaniken.



The Wicked Souls

02

	Plattform	Steam, Windows
	Kunden	Eigenentwicklung (Konsonautic Solutions GmbH)
	Tools	Unity, Articy:Draft X, Monday, Notion, Git, Dialogue System, Steamworks Framework
	Aufgaben	Team Lead Development, Spieledesign und -entwicklung, Betreuer Förderung, Veröffentlichung, WebDesign
	Links	The Wicked Souls - Steam Demo

The Wicked Souls ist ein storybasiertes 2D-Adventure, das Metroidvania-Gameplay mit Puzzle-Plattformer-Elementen und einer düsteren, humorvollen Spielwelt verbindet. Ursprünglich als klassisches Point-and-Click während des Studiums gestartet, wurde das Projekt zur Gründung von Konsonautic Solutions GmbH und später durch die **Bundesförderung für Computerspiele** weiterentwickelt.

Als technischer Leiter war ich verantwortlich für die Umsetzung in Unity, Systemdesign, Projektsteuerung sowie für die Veröffentlichung der Demo auf Steam. Das Spiel wurde 2023 auf der **gamescom** vorgestellt und 2024 im **Steam Next Fest** mit einer überarbeiteten Demo veröffentlicht. Die Entwicklung musste aufgrund der Schließung des Studios eingestellt werden, bleibt aber ein herausragendes Beispiel für kreatives und technisches Können.



Brave New Work

03

	Plattform	WebGL
	Kunden	Institut für Technologie und Arbeit e.V.
	Tools	Unity, Articy:Draft X, Google Sheets, Monday, Open AI , Git
	Aufgaben	Technische Beratung, Projektleitung, Konzept- und Designworkshops, Spieledesign und -entwicklung

Brave New Work ist ein **webbasiertes Simulationsspiel**, das im Auftrag des Instituts für Technologie und Arbeit (ITA) entwickelt wurde. Es vermittelt zentrale Prinzipien von „New Work“ spielerisch und praxisnah – etwa Eigenverantwortung, Mitarbeiterzufriedenheit und Ressourcenmanagement.

Die Spieler:innen übernehmen die Rolle einer Geschäftsführung und treffen über fünf Spieljahre hinweg strategische Entscheidungen, die sich auf Budget, Produktion, Teamzufriedenheit und Energielevel auswirken. Neben klassischen Entscheidungssituationen werden auch unvorhergesehene Ereignisse eingebaut, die neue Dynamiken erzeugen.

Ich war zuständig für **Programmierung, Game Design und Projektmanagement**. Die Umsetzung erfolgte in Unity mit WebGL-Export zur direkten Einbettung auf der Kundenwebsite. Fokus lag auf intuitiver Bedienung, didaktischer Klarheit und kurzer Spielzeit für den Seminar- und Workshopkontext.

Statistik Jahr: 1



Playing Pope



Plattform

Android, iOS, Augmented Reality



Kunden

Universität Greifswald



Tools

Unity, Monday, ARFoundation, Notion, Git, XCode, Google Dev Console, Apple Developer Program, Machine Learning Kit



Aufgaben

Technische Beratung, Projektleitung, Spieledesign und -entwicklung

Playing Pope ist ein **interaktives E-Learning-Projekt** der Universität Greifswald, das klassische Literatur mit modernen Technologien verbindet. Im Mittelpunkt steht eine spielerische Auseinandersetzung mit Alexander Papes „The Rape of the Lock“.

Die Anwendung kombiniert **Visual Novel-Elemente** mit einem **Deckbuilding-Kartenspiel** und einer **Augmented-Reality-Ebene**, die per App über die gedruckte Textausgabe gelegt wird. So können Inhalte wie Annotationen, Kommentare und Erklärungen digital eingeblendet werden – **barrierefrei, immersiv und gamifiziert**.

Ich war verantwortlich für die **technische Umsetzung**, das **Game Design** und das **Projektmanagement**. Ziel war es, literarische Inhalte zugänglicher zu machen und die Motivation zur Textarbeit durch spielerische Elemente zu steigern.

04



Villa Borg AR

05



Plattform

Android, Augmented Reality



Kunden

Archäologiepark Römische Villa Borg



Tools

Unity, Git, Vuforia, ARFoundation, Google Dev Console



Aufgaben

Technische Beratung, Projektleitung, Workshopleitung, Spieledesign und -entwicklung, Ausschreibungen

Villa Borg AR ist eine **mobile AR-Anwendung** für den Archäologiepark Römische Villa Borg, die Besuchenden eine interaktive Erkundung der Ausstellung ermöglicht. Die App verbindet **historische Bildung mit moderner Technologie** und wurde speziell für Kinder, Schulklassen sowie barrierefreie Nutzung entwickelt.

In der Ausstellung sind virtuelle Objekte versteckt, die per Smartphone gesucht, eingesammelt und anschließend in die passenden Räume zurückgebracht werden. Dabei erfahren die Nutzer:innen mehr über die Funktion der Räume und die Bedeutung der Fundstücke – ergänzt durch **Audioguides in einfacher Sprache und AR-Interaktion**.

Ich war verantwortlich für die **Unity-Programmierung** der App sowie die **Integration von ARFoundation, Gamification-Elementen und einer benutzerfreundlichen Steuerung**. Die Anwendung wurde für Android und iOS entwickelt und ist vollständig **offlinefähig**.



Kontakt & Verfügbarkeit



Vollzeit



Remote | Lingen |
Emsland



Telefon
+49 (0) 176 404 12231



E-Mail
hello@ryandavidbeck.com



[GitHub - Ryan Beck](#)



[LinkedIn - Ryan Beck](#)

*Gerne sende ich weitere Infos
oder Referenzen auf Anfrage!*

Ich freue mich über Ihre Kontaktaufnahme!