



KONTAKT

- ☎ +49 (0) 176 404 12231
✉ hello@ryandavidbeck.com
📍 Kuchenbergstr. 240
66540 Neunkirchen
🌐 [LinkedIn](#)
🔄 [GitHub](#)

AUSBILDUNG

2022
STEINBEIS-INSTITUTE FOR DIGITAL
LEARNING & LEADERSHIP
European E-Learning Projekt
Manager (CELM)

2015 - 2021
UNIVERSITÄT DES SAARLANDES
HBK SAAR
B.Sc. Medieninformatik

SPRACHEN

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (sehr gute Kenntnisse in Wort und Schrift)

SONSTIGES

- Führerschein Klasse B

RYAN DAVID BECK

TECHNICAL CONSULTANT
SOFTWARE- & GAME-DEVELOPER
E-LEARNING PROJEKTMANAGER

PROFIL

Entwickler, Berater und Projektleiter mit über 7 Jahren Erfahrung im Bereich digitaler Bildung, interaktiver Medien und Serious Games. In Kundenprojekten habe ich Konzepte, Strukturen und Inhalte flexibel auf Zielgruppen und technische Rahmenbedingungen abgestimmt – von webbasierten Lernplattformen bis zu Echtzeitumgebungen wie Unity. Mein Schwerpunkt liegt auf der kreativen und technisch sauberen Umsetzung digitaler Formate mit gesellschaftlichem und didaktischem Mehrwert.

WORK EXPERIENCE

- **Konsonautic Solutions GmbH & Konsonautic Entertainment UG**
Liquidator 02/2025 - heute
Lead Programmer, CTO & Geschäftsführer 02/2019 - 01/2025
 - Technische Leitung und Entwicklung interaktiver Anwendungen in Unity (C#, WebGL, Mobile, Windows, Mac, AR/VR/XR)
 - Umsetzung von AR/VR-Projekten für Museen und Bildungseinrichtungen
 - Projektleitung & Fördermittelkoordination (u.a. BMWK, Museum 4.0)
 - Konzeption, Strukturierung und Umsetzung interaktiver Lernformate mit didaktischem Fokus, u. a. für Museen, Hochschulen und Förderinstitutionen
- **Hochschule der Bildenden Künste Saar** 02/2022 - 09/2022
Lehrbeauftragter - HTML & CSS - Inverted Classroom
 - Grundlagenkurs für interaktive Mediengestaltung im Studiengang Media, Art & Design
- **Dussing IT GmbH** 05/2017 - 06/2020
Frontend Developer & AR/VR-Spezialist
 - Entwicklung von Web-, Mobile und AR-Anwendungen

TECH-STACK

- Programmiersprachen: C#, HTML, CSS, JavaScript, SQL, JSON, XML (Grundkenntnisse in Dart, Java, PHP, C++)
- Tools & Engines: Unity 3D, ARFoundation, XR Interaction Toolkit, Articy:Draft, Git, Game Maker, Visionaire Studio, .NET
- Plattformen: WebGL, Android, iOS, Windows, Steam, Moodle, Ilias
- Projektmanagement: Asana, Trello, Monday, Slack, Jira, Kanban

PROJEKTHIGHLIGHTS

- Vimuki (2021–2024): Lernplattform, Visual Novel Adventure, gefördert durch "museum4.0", inhaltliche und technische Gesamtleitung
- The Wicked Souls (2019–2024): 2D-Metroidvania, Förderprojekt (BMWK), Budget- und Ablaufplanung, Steam-Demo (Tech Lead)
- Playing Pope (2022–2024): AR-Kartenspiel, Literaturvermittlung (Unity, AR, Game Design, E-Learning)