



Demian Elias Bassé

Unity Developer & Technical Game Designer

Unity Developer & Technical Game Designer mit mehrjähriger Erfahrung in VR/AR-Prototyping, Gameplay-Programmierung und interdisziplinärer Projektarbeit. Starker Fokus auf technische Umsetzung, User Experience, iterative Entwicklung und Performanceoptimierung. Erfahrung in kleinen, agilen Teams sowie in Projektorganisation, Dokumentation und Kommunikation.

Kontakt



+49 157 55991601



info@demianbasse.com



demianbasse.com



Friedenstraße 11, 70190 Stuttgart

Tech Skills

Engines & Coding Languages

- **Unity (3D/VR/AR)** – C#, URP, Timeline, Animation Rigging, XR Interaction Toolkit, UI Toolkit
- **C#** – Gameplay-Logik, Tools-Programmierung, Interaktionssysteme
- **Git** – GitHub/Sourcetree, Branching-Strategien, Code Reviews
- **Weitere Tools** – Cinema4D/Blender (Grundlagen), Adobe Suite (Photoshop, Premiere)

Mixed Reality

- **SteamVR**, OpenXR, HTC Vive, Valve Index
- **XR Interaction Toolkit** & benutzerdefinierte Interaktionssysteme
- **Performance-Optimierung** & Prototyping für immersive Experiences

Werdegang

Allgemeine Hochschulreife

2001 - 2014

Freie Waldorfschule am Kräherwald | Stuttgart

Bachelor of Arts - New Media

2016 - 2020

Merz Akademie - Hochschule für Kunst, Gestaltung und Medien | Stuttgart

Fokus: Interaktive Medien, Unity-Entwicklung, VR/AR, Usability & Interface Design

- Entwicklung interaktiver Anwendungen in Unity (VR-/3D-Prototypen, Interaktionsdesign, Nutzerführung)
- Praxisorientiertes Coding in C#, JavaScript sowie HTML/CSS
- Gestaltung und Umsetzung von Interfaces & visuellen Systemen (Layout, Typografie, UI-Design, Bildsprache)
- 3D-Modeling & Visualisierung mit Cinema4D
- Anwendung von Storytelling-Ansätzen für Games, Film & digitale Medienprojekte

Technischer Support - Mixed Reality Ausstellung

2018 · Stiftung Kunstmuseum Stuttgart gGmbH

Mission: Sicherstellung eines stabilen und barrierefreien XR-Erlebnisses für Besucher:innen durch zuverlässige technische Betreuung.

- VR-/AR-Stationen eingerichtet, überwacht und technisch betreut → Ausfallzeiten deutlich reduziert
- Fehleranalysen, Hardware-Wartung und Troubleshooting im Live-Betrieb
- Vorbereitung & Optimierung von XR-Setups für Veranstaltungen (Deployments, Sensorik, Kalibrierung)

Webentwicklung für Studierende des Masterstudiengangs

2018 - 2019 · Merz Akademie gGmbH

- Konzeption & Entwicklung einer intuitiven Webanwendung (Frontend + Backend)
- Datenstrukturen, UI-Flows und Inhaltspflege optimiert → einfacheres Publizieren für Lehrende & Studierende
- Zusammenarbeit mit dem Fachbereich für technische Schnittstellen & Content-Management-Prozesse

Scripting & Interface Design - Praktikum

2018 - 2019 · Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO

Mission: Aufbau technischer Grundlagen für präzise Motion-Tracking- und VR-Interaktionssysteme in immersiven Installationen.

- Entwicklung & Testing eines 3D-Motion-Tracking-Rigs zur Erfassung komplexer Körperbewegungen
- Prototyping von VR-Interfaces und nutzerzentrierten Interaktionssystemen
- Einrichtung und Konfiguration von Hardware-Clustern für VR-Cave-Systeme

Methoden & Management

- **IPMA Level D** - Klassisches PM
- **Interdisziplinarität** in Konzept- und Teamarbeit
- **Technische Dokumentation** - Backlog-Management, Roadmapping
- **Usability-/UX-Grundlagen** (insbesondere für VR)

Projekte

- **pixelwarte.de - Games & Kultur Blog** - Analysen, Essays, Reviews, redaktionelle Inhalte zu Spielen, Kultur und Medien.
- **Unity-Projekte / VR & Gameplay Prototyping** - Entwicklung kleiner Gameplay-Systeme, Interaktionen & Testszenarien (privat & beruflich).
- **Oldtimer-Restoration** - Praktisches Projektmanagement & technische Umsetzung inkl. Planung, Materialbeschaffung, Abarbeitung komplexer Arbeitsschritte.
- **Portfolio-Website** - Konzept & Aufbau einer persönlichen Webpräsenz (ModX + Custom Design).

Soft Skills

- **Selbstorganisation & Priorisierung**
- **Teamkommunikation** (interdisziplinär)
- **Lösungsorientiertes Arbeiten**
- **Technische Dokumentation**
- **Interkulturelle Kompetenz**
- **Kreative Problemlösungen**

Sprachen

Deutsch - Muttersprache

Englisch - fließend

Lead Game Designer - Talentförderinitiative VR NOW

2020 - 2021

Flimakademie Ludwigsburg & MFG Baden-Württemberg

Mission: Entwicklung eines stabilen VR-Prototyps mit Fokus auf Gameplay-Programmierung, Interaktionsdesign und technischer Qualität.

- Entwicklung eines kompletten VR-Prototyps inkl. Gameplay-Mechaniken und Interaktionsdesign
- C#-basierte Kernsysteme und modulare Tools für iterative Tests
- Performanceprofiling und Optimierung für stabile VR-Frame-Rates
- Erstellung von technischer Dokumentation & Pitch-Material
- Zusammenarbeit mit Art/Audio/Tech in einem kleinen multidisziplinären Team

Co-Founder & Lead Game Designer

2021 - 2022

Ultraschall Games GbR | Stuttgart

Mission: Aufbau einer kleinen Entwicklungsstruktur zur Erstellung spielbarer Unity-Prototypen und technischer Tools.

- Entwicklung spielbarer Prototypen und Core-Mechaniken in Unity
- Programmierung von Tools, Pipelines und interaktiven Systemen
- Planung, Roadmapping, Budget und technische Projektleitung
- Präsentationen gegenüber Förderstellen und Stakeholdern
- Etablierung einer dokumentierten Content-Produktionspipeline

Certified Project Management Associate - IPMA Level D

2022

REUTER management training GmbH & Co. KG

- Projektmethodik, Stakeholder-Steuerung, Risiken, Ressourcenplanung
- Planung/Steuerung/Controlling gemäß IPMA-Standards

Redaktion & Kulturjournalismus

2023 - 2024

Zeitungsverlag GmbH & Co. Waiblingen KG

GTS GbR | GEHEIMTIPP STUTTGART

- Recherche, Schreiben & Veröffentlichung digitaler Inhalte
- Redaktionsorganisation und Selbstmanagement
- Präzise schriftliche Kommunikation
- Zielgruppenorientierung
- Schnelle Aufnahme und Vermittlung komplexer Themen

Selbstorganisierte Weltreise - Sabbatical

2024 - 2025

- Komplexe Planung, Budgetierung und Organisation einer einjährigen internationalen Reise
- Interkulturelle Kommunikation & Zusammenarbeit
- Erstellung strukturierter Dokumentationen (Text, Foto, Blog)
- Remote-Arbeit an journalistischen und inhaltlichen Projekten unter wechselnden Rahmenbedingungen