



Andy Buchhalter

Game & UX Designer · 3D-Generalist

INTERACTIVE · 3D · SERIOUS GAMES

KONTAKT

Niederkassel, Deutschland
+49 173 321 1941
andy@spielbar-digital.de
spielbar-digital.de/portfolio

KENNTNISSE

Game Engines

Unity Godot

3D & Animation

Blender Maya

CAD / Konstruktion

Fusion 360

AutoCAD (Grundlagen)

2D & Design

Photoshop Illustrator

Figma

Video & VFX

After Effects DaVinci Resolve

Code

C# GDScript

SCHWERPUNKTE

Game Design UX-Design

Level Design User-Testing

SPRACHEN

Deutsch — Muttersprache

Englisch — fließend

PROJEKTE

POLKI-Go

Schrittzähler, DAK-Gesundheit

History Voices

Bildungsspiel, Science Digital Didactics

Fairyfail

Veröffentlichter Indie-Titel (2021)

Bewegungswelt Apfelernte

Spieleerische Bewegungsförderung,
DAK-Gesundheit

PROFIL

Game & UX Designer und 3D-Generalist mit rund zehn Jahren Erfahrung in der Entwicklung interaktiver Anwendungen – von der Konzeption über 3D-Art und Animation bis zur nutzerbasierten UX-Optimierung. Schwerpunkt auf angewandten, interaktiven Lösungen für Gesundheit und Bildung (u. a. DAK-Gesundheit, DVGS). Erfahrung in interdisziplinärer Teamarbeit über den gesamten Entwicklungszyklus.

BERUFSERFAHRUNG

02/2026 - HEUTE · NEBENBESCHÄFTIGUNG

Assistenz der Geschäftsführung

Senoro GmbH

3D-Konstruktion in der Produktentwicklung und 3D-Animation zur Produktvisualisierung. Kundenkommunikation im laufenden Entwicklungsprozess.

01/2023 - HEUTE · SELBSTSTÄNDIG

Gründer · Game & UX Designer

spielbar digital

Konzeption und Gestaltung interaktiver Anwendungen von der Idee bis zum Release. Nutzerbasierte UX-Optimierung wiederkehrender Anwendungen (DAK-Gesundheit, DVGS), Feature-Implementierung und Schulung von Kundenpersonal.

01/2025 - 06/2025

3D Art Generalist

Nuromedia GmbH, Köln

3D-Modeling, Animation, VFX und Set Dressing für interaktive Anwendungen.

2013 - 2024 · NEBENBESCHÄFTIGUNG

Media Designer

BI Homeline

Konzeption von 3D-Animationen für das Marketing sowie Gestaltung von Werbegrafik und Print-Produkten (Adobe Creative Cloud).

2016 - 2022 · SELBSTSTÄNDIG

Mitgründer · Game & UX Designer

TeraKnights

Design, Integration und Produktion der Studio-Projekte. Erstellung von 3D-Animationen und Trailern für Kunden.

2011 - 2014

Produktions- & Lagermitarbeiter

BI Automotive · studienbegleitend

AUSBILDUNG

2011 - 2013

B.A. Interactive Entertainment — SAE Institute, Köln

2009

Abitur — Kopernikus-Gymnasium, Niederkassel