

# Lebenslauf

Gregor Falk



Zürich, 01.07.2020

<b>Vollständiger Name</b>	Gregor Normann Falk
<b>Geboren am</b>	6. Oktober 1983
<b>Staatsangehörigkeit</b>	Fürstentum Liechtenstein
<b>Wohnort</b>	Zürich
<b>Aufenthaltsbewilligung</b>	C – Niederlassungsbewilligung
<b>Adresse</b>	Hohlstrasse 52, 8004 Zürich
<b>Telefon</b>	+41 78 820 44 99
<b>Email</b>	gregor.falk@gamedesign.li
<b>Website</b>	<a href="http://www.gamedesign.li">www.gamedesign.li</a> <a href="http://www.falkgamedesign.ch">www.falkgamedesign.ch</a>
<b>Sprachen</b>	Deutsch (Muttersprache) English
<b>Beruf / Ausbildung</b>	Game Designer (BA ZFH) Applikationsentwickler (FZ)
<b>Fähigkeiten</b>	Unity 3D Programmierung C# 3D Modeling und Animation (Cinema 4D) Virtual Reality (Oculus Rift, Go, HTC Vive) und Leap Motion Adobe Photoshop, Illustrator und Premiere Pro Audio Produktion (Reaper, Audacity) und Videobearbeitung

## Ausbildung

---

2007 – 2010	<b>Bachelor of Arts ZFH</b> in Produkt- und Industriedesign mit Vertiefung Game Design <a href="#">Zürcher Hochschule der Künste ZHdK</a>
2005 – 2006	<b>Berufsmatura</b> Schwerpunkt Kunst und Gestaltung <a href="#">Berufsmittelschule Vaduz, Liechtenstein</a>
1999 – 2003	<b>Berufslehre zum Applikationsentwickler</b> Besuch der Technischen Berufsschule Zürich (TBZ) <i>Ancoma AG, Schaan, Liechtenstein</i>
Weiterführende Schulen / Sekundarstufe	Privatschule Formatio, Triesen, Liechtenstein Sekundarschule St. Elisabeth, Schaan, Liechtenstein

## Berufserfahrung

---

2017 – heute	<b>Selbstständig, Einzelunternehmen, Freelancer</b> Unity, Game Design & Development, VR, 3D Modeling & Animation <a href="#">Falk Game Design, Zürich</a>
02/2012 – 02/2016	<b>Game Designer &amp; Developer</b> Unity, Game Design & Development, AR, VR, 3D Modeling & Animation <a href="#">dreipol GmbH, Zürich</a>
01/2004 – 12/2006	<b>Applikationsentwickler für ERP-Systeme</b> <i>SCB Software &amp; Computerberatung AG, Buchs SG</i>
09/2003 – 12/2003	<b>Praktikum Applikationsentwickler</b> <i>aha Jugendberatung, Schaan, Liechtenstein</i>

## Weitere berufliche Tätigkeiten

---

2017 – 2018	<b>Kursleitung für Ferienworkshops</b> Spieleprogrammierung mit Unity 3D <a href="#">Kunstschule Liechtenstein</a>
-------------	--

## Arbeiten und Projekte

---

Folgend eine Auswahl meiner bisherigen Arbeiten. Mehr Informationen, Bilder und Videos zu diesen und weiteren Projekten finden Sie auf meiner Website: [www.gamedesign.li](http://www.gamedesign.li)

### Falk Game Design

#### [Vitra VR Roadshow](#)

Umsetzung und Programmierung

HTC Vive

*Im Auftrag von Ateo GmbH für Vitra International AG*

#### [SBB VR Experience](#)

Umsetzung, Programmierung und 3D Modeling

Google Cardboard, Samsung GearVR

*Im Auftrag von Ateo GmbH für die SBB*

#### [BFS VR Experience](#)

Umsetzung, Programmierung und 3D Modeling

Oculus Go

*Im Auftrag von Ateo GmbH für das Bundesamt für Statistik*

#### [IKEA VR Experience](#)

Umsetzung, Programmierung

Oculus Rift

*Im Auftrag von Bandara VR GmbH für IKEA*

### dreipol GmbH

#### [EcoDriver](#)

Geschicklichkeits-Rennspiel für iOS und Android

Umsetzung, Programmierung und 3D Modeling

*Im Auftrag von Quality Alliance Eco-Drive*

[www.play-ecodriver.ch](http://www.play-ecodriver.ch)

#### [Shoggoth Rising](#)

Arcade-Actionspiel für iOS, Android und Windows Mobile

Umsetzung, Programmierung und 3D Modeling

[www.shoggoth-rising.com](http://www.shoggoth-rising.com)

#### [Appenzeller Talerschwingen](#)

Geschicklichkeits-Musikspiel für iOS und Android

Umsetzung, Programmierung und 3D Modeling

*Im Auftrag von SO Appenzeller Käse GmbH*

### ZHdK

#### [Crowned \(Diplomarbeit\)](#)

Echtzeit-Taktikspiel, Prototyp

Ausgezeichnet an den Unity Awards 2010

Gewinner «Rising Star» und Runner-up «Best Gameplay»

## Ausserberufliche Aktivitäten

---

### **Bandleader und Musiker**

E-Gitarre und Bass  
Musik Komposition und Audio Produktion im «Homestudio» und  
im Proberaum in Zürich

### **Game Development**

Eigenproduktionen und Prototypen  
Aktuelles Projekt: [SEED](#) (Old-School FPS)