



GABRIEL DE COCK

Game Developer | Game Designer | Web Dev

PERSÖNLICHE ANGABEN

Geburtsdatum: 18. 10. 2002, Frankreich

Staatsangehörigkeit: USA/FR/DE

Adresse: Grüne Str 13b 01067 Dresden

Telefon: +49 (0)152 21421693

LinkedIn: [linkedin.com/in/gabriel-decock/](https://www.linkedin.com/in/gabriel-decock/)

Email: gabedck@gmail.com

Portfolio: gabedck.github.io

EXPERTISE

Programmiersprachen

- C#
- HTML
- CSS
- JavaScript
- Swift
- UE5 Blueprints

Programme

- Unity
- Unreal Engine
- Maya
- Blender
- Photoshop
- GitHub
- Premier Pro
- Substance Painter
- After Effects

Allgemeine Fähigkeiten

- Spieleentwicklung & -design
- VR-Spielentwicklung & -design
- Webdesign & -entwicklung
- UI & UX
- Erweiterte Realität (AR)
- Virtuelle Realität (VR)
- Teamarbeit

PROFIL

Kreativer und engagierter Videospiel-Programmierer und -Designer mit Erfahrung in Unity, VR/AR, Multiplayer-Spielen, Webentwicklung und App-Erstellung. Versiert in Programmierung, 3D-Modellierung, UI/UX-Design und interaktiven Technologien. Motiviert, in multidisziplinären Teams zu arbeiten, schnell zu lernen und innovative Ideen umzusetzen, die hochwertige, ansprechende Projekte realisieren.

BILDUNGSWEG

German Intensive BI Language Studies

Kästner Kolleg, Dresden, Aug 2025 – Aktuell

Bachelor of Science

Games, Interactive Media and Mobile Technologies (GIMM)

Boise State University, Idaho, USA, Sept. 2021 – Mai 2025

Interdisziplinärer Studiengang – Schwerpunkt interaktives Design, Spieleentwicklung und App-Entwicklung

- Fokus auf Unity, AR/VR, mobile Anwendungen und zukunftsweisende interaktive Technologien
- Praxisorientierte, teambasierte Projekte unter realen Branchenbedingungen
- Vorbereitung auf professionelle Tätigkeiten in Spiele-, AR/VR- und App-Entwicklung

Accessibility Advocate Certificate

(Zertifikat als Befürworter für Barrierefreiheit)

Boise State University, Idaho, USA, Mai 2025

High School Diploma (Vergleichbar Abitur)

Boise High School, Idaho, USA, Mai 2021

PROJEKTE

Morning Routine Game – VR Interactive | Solo-Entwickler

- Entwicklung eines VR-Spiels (Unity Engine) zur Förderung täglicher Routinen bei Menschen mit Lernbehinderungen
- Vollständige Umsetzung: Programmierung, 3D-Modellierung (Maya), Texturierung (Photoshop, Substance Painter), Sounddesign
- Eigenständig konzipiert und von Prototyp bis Release realisiert

SPRACHEN

- Englisch – Muttersprache
- Deutsch – Mittelstufe
- Französisch – Mittelstufe

SIDE QUESTS

- Strategische Analyse und Planung:
Entwickelt durch Tabletop-
Rollenspiele (Dungeons & Dragons)
- Analytisches Denken und
Anpassungsfähigkeit: Gestärkt
durch Strategie
Sammelkartenspiele (Magic: The
Gathering)
- Kreativität und Problemlösung:
Gefördert durch Videospiele
- Kontinuierliches Lernen und
kritisches Denken: Unterstützt durch
vielseitiges Lesen

Gene Harris Festival Luminary Experience – AR Interactive Exhibit | Gestalter & Forscher (Kundenprojekt)

- AR-Ausstellung (Kundenprojekt) für das Gene Harris Jazz Festival zur Würdigung des Erbes von Gene Harris
- Konzeption und Entwicklung der Ausstellung
- Erstellung von Informationstafeln und visuellen Elementen
- Durchführung historischer und kontextueller Recherchen zur inhaltlichen Unterstützung

GIMM Game – Multiplayer Game | Gameplay-Programmierer (Kundenprojekt)

- Mitarbeit im Team bei Design und Entwicklung
- Schwerpunkt auf Programmierung der grundlegenden Spielmechanik
- Zusammenarbeit bei der Implementierung von Gameplay-Systemen und Spielerinteraktionen

AR Communication App – AR Swift App | Programmierung & Design

- Mitwirkung an der Programmierung und Gestaltung einer AR-App in Swift zur Unterstützung nonverbaler Personen bei der Kommunikation
- Umsetzung von UI/UX-Elementen und interaktiven Features.
- Zusammenarbeit an der Integration von AR-Funktionen und App-Logik

BERUFLICHE ERFAHRUNG & EHRENAMT

Interfaith Sanctuary Homeless Shelter (Obdachlosenunterkunft)

Idaho, USA, Ehrenamtliche Tätigkeit, September 2019 – März 2024

- Unterstützung der Obdachlosen-Gemeinschaft in Aufnahme, Wäscherei und Sicherheitsdienst
- Sicherstellung einer sicheren, sauberen und einladenden Umgebung
- Mitarbeit bei den täglichen Abläufen der Einrichtung

Teammitglied – Hawkins Pac-Out, (Fast-Food-Restaurant)

Idaho, USA, August 2018– Juni 2019

- Kassenbedienung und Zusammenstellung von Bestellungen.
- Freundlicher und schneller Kundenservice.