Felix Hartmann

UI PROTOTYPING DEVELOPER

Frankfurt am Main +49 157 64102938 felix.hartmann@email.de linkedin.com/in/felixhartmann

PROFIL

UI Prototyping Developer mit 5 Jahren Erfahrung in Menüs, HUDs und Interaktionskonzepten für PC- und Konsolenspiele. Baut klickbare Prototypen in Figma und setzt sie in Unreal Engine mit UMG und Blueprints spielbar um, damit Usability-Tests früh im Projekt starten.

KENNTNISSE

Figma • Unreal Engine • UMG • Blueprints • Unity • C# • Usability-Tests • Lokalisierung • Animationen

BERUFSERFAHRUNG

UI Prototyping Developer

01/2023 - heute

Mainufer Studios GmbH — Frankfurt am Main

- Prototypen für HUD, Inventar und Shop in Unreal Engine mit UMG umgesetzt, **40** Screens in 6 Monaten
- Usability-Tests mit 30 Spielern je Meilenstein ausgewertet, Abbrüche im Tutorial um 22 % gesenkt
- Navigation per Controller und Maus für alle Menüs nach Konsolenrichtlinien umgesetzt
- Übergabe an die UI-Programmierung mit einer dokumentierten Bibliothek aus 60 Blueprints-Widgets

Junior UI Developer

09/2021 - 12/2022

Taunus Pixel GmbH — Wiesbaden

- UI-Layouts aus Figma in Unity mit C# für **2** Mobile-Spiele umgesetzt
- Animationen im Shop optimiert, Ladezeit von 2,1 auf 0,8 Sekunden reduziert
- Lokalisierung der Oberfläche für 8 Sprachen vorbereitet und getestet
- Feedback aus 3 Spieltests in Figma-Varianten umgesetzt und mit dem Game Design abgestimmt

Praktikant UI-Design

03/2021 - 08/2021

Taunus Pixel GmbH — Wiesbaden

- Wireframes für das Onboarding eines Mobile-Spiels erstellt, 12 Screens getestet
- Icon-Set mit 80 Symbolen für Shop und Inventar gestaltet
- Klickbare Prototypen in Figma für interne Spieltests vorbereitet

AUSBILDUNG

Bachelor of Arts

10/2017 - 08/2021

Hochschule Darmstadt — Darmstadt

Animation and Game

SPRACHEN

Deutsch
Muttersprache

Englisch
C1