

Jirka Rudolf Dell'Oro-Friedl

Baumannstraße 17
78120 Furtwangen

Staatsangehörigkeit: deutsch
geboren am: 1.1.1965 in Mainz
Familienstand: alleinerziehender Vater
Eigene Kinder: Calvin, geboren 14.10.2001
Amélie, geboren 5.6.2003



Beruflicher Werdegang in chronologischer Folge

- 1982 Programmierung grafischer Anwendungen in einem frühen BASIC-Dialekt. Konzeption einer Visualisierung der Vorgänge bei der Holographie.
- 1983 Programmierung verschiedener Computerspiele in BASIC und ASSEMBLER (Prozessor 6502). Entwicklung eines einfachen Hardware-Audiodigitizers und lagesensitiver Joysticks.
- 1984 Programmierung einer 3D-Engine für Atari 400
- 1984 Allgemeine Hochschulreife.
- 1985 Gasthörer der Vorlesungsreihe „Grafische Datenverarbeitung“ an der Johannes-Gutenberg-Universität, Mainz, während des Zivildienstes.
- 1986-1987 Studium der Physik an der Johannes-Gutenberg-Universität, Mainz.
- 1987-1991 Studium des Maschinenbaus an Fachhochschule Wiesbaden. Einsatz des Computers zur Untersuchung und Darstellung maschinenbaulicher Probleme im Rahmen des Studiums mit PASCAL und FORTRAN. Selbstständige Entwicklung von Roboterzellen im Rahmen von Studentenpraktika bei der Firma Stenzel, Wiesbaden.
- 1991 Abschluss des Studiums mit dem akademischen Grad Dipl.-Ing. FH und zweifacher Auszeichnung. Thema der Diplomarbeit: Computergestützte Schwingungsanalyse und Simulation eines Windrotors mit computergrafischer Darstellung der Materialbelastungen.
- 1992-1994 Anstellung bei der Firma NSM Unterhaltungsgeräte AG in Bingen als Entwicklungsingenieur und Gamedesigner. Hard- und Softwareentwicklung (C++) für das Spielgerät „Lasershooting“.
- 1994-1995 Aufenthalt am Silicon Valley, Kalifornien. Beginn der selbstständigen Tätigkeit im Bereich Multimediaentwicklung.
- 1995-1997 Freiberufliche Tätigkeit im Bereich Lern- und Spielsoftwareentwicklung. Erste kommerziell erfolgreiche Veröffentlichungen.
- Seit 1997 Geschäftsführer der Firma EnterTrain Software GmbH, ebenso Gründer und Gesellschafter. Design und Produktion zahlreicher Spiel- und Lernanwendungen.
- 1998-2000 Geschäftsführer der Firma Galaxy-X GmbH, ebenso Gründer und Gesellschafter. Design eines persistenten Multiplayer-Online-Games.

- 2000-2002 Lehrbeauftragter an der Fachhochschule Mainz, Fachbereich Gestaltung, im Studiengang Mediendesign.
- 2002-2010 Gastdozent aus Industrie und Wirtschaft an der Fachhochschule Mainz, Fachbereich Gestaltung, im Studiengang Mediendesign.
- Seit 2010 Professor für „Anwendungskonzeption unter besonderer Berücksichtigung von Gamedesign“ an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen.
- 2012-2016 Studiengangleiter für Medieninformatik Bachelor an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen.
- Seit 2013 Leiter des Spiellabors der Hochschule Furtwangen.
- Seit 2020 Ehrenamtliche Leitung des Games-Hub Furtwangen als Gründer, Mentorat für Startups im EXIST-Programm.
- Seit 2020 Offizieller Vertreter der Hochschule Furtwangen im game e.V.
- Seit 2021 Betreuung des StartUpCampus Furtwangen, einer Initiative des StartUpLab@FH des BMBF.

Besondere Auszeichnungen

- 1991 Buchpreis der Gesellschaft zur Förderung des Ingenieurstudiums in Rüsselsheim für besondere Leistungen bei der Diplomprüfung.
- 1991 Adam Opel-Preis in Anerkennung der besonderen Leistungen während des Studiums.
- 1996 Macromedia Award und Sonderpreis von Apple Benelux für „Opera Fatal“.
- 2005 Zweifache Auszeichnung mit der Comenius Medaille der Gesellschaft für Pädagogik und Information (GPI) für Lernsoftware.
- 2006 Zweifache Auszeichnung mit der Comenius Medaille der GPI .
- 2007 Zweifache Auszeichnung mit dem Comenius Siegel der GPI.
- 2008 Auszeichnung mit dem Comenius Siegel der GPI für Game Based Learning.
- 2009 Deutscher Bildungsmedien-Preis „Digita“.
- 2009 Deutscher Computerspielpreis für Techforce
- 2010 Deutscher Computerspielpreis für ExperiMINTe
- 2012 E-Teaching Award der Hochschule Furtwangen University
- 2019 Digital Publishing Award für „Sound of Magic“

Tätigkeitsbezogene Kenntnisse

Programmiersprachen:	TypeScript, C#, C++, Actionscript, Lingo, Javascript, Java, PHP, Pascal, Basic, Assembler
Beschreibungssprachen:	HTML, SVG, XML, JSON
Werkzeuge:	Unity, Visual Studio Code, FUDGE, Git, Github, Inkscape, SoundForge, Eclipse, Flash, Director und viele mehr.
Sprachen:	Deutsch als Muttersprache Englisch fließend in Wort und Schrift Französisch Grundkenntnisse

Nebenberufliche Tätigkeiten, Ausbildungen und Interessen

- 5. Dan Aikido
- Leiter der Aiki-Akademie gUg, Unterricht für Kinder und Erwachsene
- Deutsche Paraglidinglizenz
- Amerikanische Pilotenlizenz für einmotorige Sportflugzeuge
- Gitarre, Ukulele und Gesang, Komposition und Arrangement
- Initiator des Aikido- und des Theater-Referats der Hochschule Furtwangen

Vorträge

2007	„Seriousgames“ auf der „Learntec“ in Karlsruhe
2009	„Entwicklung von Techforce“ bei den Gamedays in Darmstadt
2010	„Entwicklung von Helios-Das Spiel“ auf der Didacta, Köln
2019	„Sound of Magic“ auf der Leipziger Buchmesse
2019	„Sound of Magic“ beim Game Day in Stuttgart (Video)
2019	„Zu Computerspielen und Gamedesign“ bei lebensKUNSTSpiel, Karlsruhe
2022	„Die Entwicklung von Computerspielen“ im Hospitalhof Stuttgart

Veröffentlichungen je Kategorie in umgekehrt chronologischer Folge 2019-1995

Games

- Sound of Magic
Mobiles Fantasy-Adventuregame mit unbestreitbar und wörtlich der besten Grafik, die man sich vorstellen kann. Die Visualisierung findet ausschließlich in den Köpfen der Spieler statt, der Bildschirm bleibt schwarz. Dabei sind klassische Adventuremechaniken umgesetzt wie die freie und schnelle Bewegung durch die Spielwelt, Dialoge, Inventar etc.
Aufgaben: Idee, Gamedesign
- „Victor – ohne Spritze an die Spitze“
Satirisches 3D-Rennspiel um Radsport und Doping im Auftrag von Skoda.
Aufgaben: Gamedesign, Konzeption und Produktion.
- „Spellforce II“
Strategie-Rollenspiel von Electronic-Arts/Phenomic.
Aufgaben: Komplettes Redesign und Entwicklung des Special-Effects-Systems.
- „Spellforce Addon1 und 2“
Strategie-Rollenspiel von Electronic-Arts/Phenomic.
Aufgaben: Spezialeffekte für die Erweiterungen des Spielehits.
- „Spellforce“
Strategie-Rollenspiel von Electronic-Arts/Phenomic.
Aufgaben: Technische Konzeption und Programmierung des Effekt- und Animationssystems, Gestaltung und Programmierung sämtlicher Spezialeffekte.
- „Cosmic Ventures Prototype“
Innovatives und experimentelles Massive Multiplayer Game in persistentem Universum.
Aufgaben: Gamedesign, Technische Konzeption, Gestaltung, Programmierung und Projektleitung.
- „Chesterfield Virtual Creative Party“
Werbispiel auf Quicktime-VR Basis.
Aufgaben: Technische Konzeption, Softwaredesign, Programmierung.
- „We Robots Prototype“
2½D Denk-, Taktik- und Programmierspiel.
Aufgaben: Gamedesign, Figurengestaltung mit 3D-Studio Max.
- „Caveland – die ultimative Zwergensimulation“
Subterrestisches Aufbau- und Puzzlegame.
Aufgaben: Gestaltung der Spielfiguren und Animationen.

Serious Games

- Bondz
Browser-Game als Ergänzung der Online - Enzyklopädie ChemgaPedia.
Aufgaben: Projektleitung
- ExperiMINTe
Interaktive Versuchsaufbauten und Lernspiele im Bereich Naturwissenschaft und Technik zur Verwendung im Schulunterricht der Sekundarstufe. Im Auftrag des Instituts der deutschen Wirtschaft, Köln.
Aufgaben: Gamedesign, Produktion der Experimentalteile.

- HELIOS
Seriousgame rund um das Krankenhausmanagement für die HELIOS Kliniken.
Aufgaben: Gamedesign, Konzeption, komplette Produktion.
- TechForce
Echtzeit-3D Lernspiel um Ausbildungsberufe in der Metall- und Elektroindustrie für den Arbeitgeberverband Gesamtmetall in Zusammenarbeit mit Zone2.
Aufgaben: Didaktische Konzeption, Gamedesign.
- „Mokitown“
Webbasiertes Verkehrsspiel. Erschienen bei DaimlerChrysler.
Aufgaben: Gamedesign, Softwaredesign und Programmierung.
- „Opera Fatal, auf der Suche nach den verschwundenen Noten“
Abenteuer-Lernspiel um klassische Musik. Erschienen bei Heureka Klett.
Aufgaben: Gamedesign, Softwaredesign, Programmierung.

e-Learning/Simulation

- Virtual Physiology II - SimHeart II
Neuaufgabe der bekannten Virtual Physiology Reihe, hier SimHeart II. In einer virtuellen Experimentierumgebung können Tierversuche realitätsnah simuliert und ausgewertet werden, in SimHeart II das Langendorff Herz.
- Sitze PKW-Grundlagen
Dieses Programm vermittelt Grundlagenwissen und Kenntnisse zu Sitzanlagen von Mercedes-Benz PKW. Dabei wird auf die unterschiedlichen Konfigurationsoptionen, die Einstellungsmöglichkeiten und die Bedienung, sowie auf Komfort- und Sicherheitsfunktionen eingegangen. Vermittelt wird dieses Wissen über ein frei konfigurierbares Echtzeit 3D-Modell des PKW-Sitzes.
- Mercedes-Benz Zertifizierter Diagnosetechniker Antriebsstrang
Dieses e-Training ist Pflichtbestandteil der Ausbildung zum zertifizierten Diagnosetechniker Antriebsstrang. Es ermöglicht das Führen von zwei Kundengesprächen zu vorgegebenen Beanstandungen, aus denen jeweils ein Diagnosestrategieplan entwickelt werden muss. Im Programm steht dafür ein Strategieplaneditor zur Verfügung.
- Mercedes-Benz Diagnosestrategie – Das Ebenen-Modell der Zukunft
Dieses Programm vermittelt Grundlagenwissen und Kenntnisse über die Anwendung des Ebenen-Modells für die strategische Diagnose an Fahrzeugen.
- Sicherheits-Rückhalte-Systeme - Teil 3: PRE-SAFE
Dieses Programm vermittelt Grundlagenwissen und Kenntnisse zur Sicherheitsphilosophie von Mercedes-Benz, im Speziellen Kenntnisse zum Thema PRE-SAFE.
- Mercedes-Benz Diagnosetechniker Komfort und passive Sicherheitssysteme
Dieses e-Learning dient zur Vorbereitung der Ausbildungsreihe zum zertifizierten Diagnosetechniker.
- Mercedes-Benz Pkw Diagnosetechniker Antriebsstrang Run
Dieses e-Learning dient zur Vorbereitung der Ausbildungsreihe zum zertifizierten Diagnosetechniker.
- Mercedes-Benz Pkw Diagnosetechniker Fahrwerk und aktive Sicherheitssysteme

Dieses e-Learning dient zur Vorbereitung der Ausbildungsreihe zum zertifizierten Diagnosetechniker.

- Mercedes-Benz Neue Werkstoffe und Fügetechniken
Dieses CBT vermittelt grundlegende Kenntnisse für die Arbeit an einer Aluminiumkarosserie in der Reparaturwerkstatt.
- Mercedes-Benz Grundlagen Klimaanlage : Der Kältekreislauf
Dieses Programm vermittelt die Grundlagen der Klimatisierung und des Kältekreislaufs
- „Verteilergetriebe“
CBT/WBT-Hybrid mit Anbindung an Scorm-Schnittstelle. U.a. mit prozeduralem, grafischem Aufbau von perspektivischen Getriebesimulationen.
- „DaimlerChrysler CBT Erdgasantrieb“
CBT/WBT-Hybrid mit Anbindung an Scorm-Schnittstelle. U.a. mit interaktiven Versuchsaufbauten zur idealen Gasgleichung.
- „DaimlerChrysler CBT PowerShift“
CBT/WBT-Hybrid mit Anbindung an Scorm-Schnittstelle. U.a. mit simulierten Fahrten in Echtzeit-3D-Perspektive in Flash.
- „DaimlerChrysler CBT Sitzanlage Lkw“ Teil 1 und 2
„DaimlerChrysler CBT Nachtsichtassistent“
CBT/WBT-Hybridanwendungen mit aufwendigen grafischen Simulationen, spielerischen Elementen und Anbindung an eine Lernplattform durch AICC-Standards.
- „DaimlerChrysler CBT Klimatisierung Transporter“
„DaimlerChrysler CBT Klimatisierung PKW“
„DaimlerChrysler CBT Continuously Variable Transmission (CVT)“
„DaimlerChrysler CBT Zusatz-/Standheizung“
CBT/WBT-Hybridanwendungen mit aufwendigen grafischen Simulationen und Anbindung an eine Lernplattform durch AICC-Standards.
- „DaimlerChrysler CBT Sicherheits-Rückhaltesysteme“
2-Teilige Reihe mit grafischen Simulationen.
- „DaimlerChrysler CBT Klimatisierung NFZ“
Online-Offline-Hybridanwendung mit aufwendigen grafischen Simulationen und Anbindung an eine Lernplattform durch AICC-Standards.
- „DaimlerChrysler Telligent CBT-Reihe zur Telligent-Schaltung“
6-teilige Serie seit 1996.

Weiteres

- „Nitro-CDRom“
Werbe-CD-Rom mit Flascheinbindung.
Aufgaben: Technische Konzeption, Softwaredesign, Programmierung.
- „Postpress CD-Rom“
Presseinfo CD der Deutschen Post.
Aufgaben: Gesamtentwicklung.