

Lion Friedemann Krause



Von-Seeckt-Str. 28

45130 Essen

Deutschland

Tel.: +49/ (0)1575 6116419

E-mail: krauselion@googlemail.com

Geburtsdatum: 01.06.1994

Staatsangehörigkeit: Deutsch

Bildungsweg:

Okt. 2018 - Mai 2021

M. Sc. Angewandte Kognitions- und Medienwissenschaften

im Schwerpunkt Psychologie

an der Universität Duisburg-Essen

Thema der Abschlussarbeit: *Comparison the Impact of Automatic Difficulty Adjustment versus Biofeedback on Motivation and Exertion in a Virtual Reality Exergame.*

M. Sc. Abschlussnote: 1,3

Jun. 2018 - Sep. 2018

Zertifikat Maschine Learning Stanford Online

Apr. 2015 - Jul. 2018

B. Sc. Psychologie

an der Johannes Gutenberg-Universität, Mainz

Thema der Abschlussarbeit: *Conforming to and adopting a social norm of fairness.*

B. Sc. Abschlussnote: 1,5

Okt. 2013 - März 2015

B. Sc. Physik Universität zu Köln (3 Semester)

Aug. 2010 - Jun. 2013

Allgemeine Hochschulreife

Europaschule Köln Gymnasiale Oberstufe

Abschlussnote: 1,1

Praktische Erfahrungen:

Nov. 2021 – Aug. 2022

Angestellt als Junior Game Designer

bei Paperdice Solutions GmbH, Kündigung aus betrieblichen Gründen

- Game Design: Escape-Rooms (analog und digital), Rätselspiele, Kartenspiele, Gruppenevents, Stadtrallye
- Schreiben von Gamedesign Documents, Gameguides, Konzeption sowie Erstellung von Skizzen und Assets
- Projektmanagement: Begleitung der Umsetzung, Kommunikation mit den Kunden
- Implementierungsaufgaben (JavaScript)

Mai 2021 - Jul. 2021	Tätigkeit als wissenschaftliche Hilfskraft für die Vorlesung Game Architecture and Design, Medieninformatik - Entertainment Computing, Universität Duisburg-Essen <ul style="list-style-type: none"> • Beratung Studenten: Git, Unity und Game Design • Aufbereitung der Vorlesungsfolien und -inhalte • Klausur: Betreuung und Auswertung
Nov. 2020 - Feb. 2021	Entwicklung eines adaptiven VR Exergames im Rahmen der Masterarbeit In Einzelarbeit <ul style="list-style-type: none"> • Game Design • Implementierung (Unity) • UX & Sound • Nutzerdatensammlung und -ausgabe
Apr. 2020 - Aug. 2020	Entwicklung eines VR Spieles mit Augensteuerung im Rahmen eines Forschungsprojekt im Master in Gruppenarbeit mit 3 Personen <ul style="list-style-type: none"> • Game Design • Implementierung (Unity) • Nutzerdatensammlung und -ausgabe
Apr. 2020 - Jun. 2020	Entwicklung eines Run and Jump Spieles im Rahmen der Vorlesung „Game Architecture and Design“ in Gruppenarbeit mit 5 Personen <ul style="list-style-type: none"> • Game & Level Design • Implementierung (Unity) • Arbeiten mit Git & Scrum
Okt. 2019 - Apr. 2020	Tätigkeit in Quality Assurance Appmatics, Köln <ul style="list-style-type: none"> • Strukturiertes Testen von Apps und Webseiten
Jan. 2017 - Feb. 2018	Tätigkeit als wissenschaftliche Hilfskraft in der Abteilung für klinische und Neuro-psychologie, Psychologisches Institut, Johannes Gutenberg-Universität, Mainz
Okt. 2017 - Jan. 2018	Praktikum in der psychologischen Gefährdungsbeurteilung bei Infraserb GmbH & Co. Höchst KG, Human Resources. im Umfang von 240 Stunden
Aug. 2016 - Sep. 2016	Praktikum in der Neurowissenschaftlichen Forschung im Neuroimaging Center (NIC) im Forschungszentrum Translationale Neurowissenschaften Mainz (FTN) (Universitätsmedizin Mainz) (im Umfang von 240 Stunden)

Sonstige Kenntnisse:

Sprachen:	Deutsch (Muttersprache), Englisch (B2/C1))
Coding:	C#, C++, Java, JavaScript, Python
MS-Office:	sehr gute Kenntnisse in: Excel, Word, PowerPoint, Latex
Game-Engine:	Unity (sehr gute Kenntnisse, auch in VR), Godot, GameMaker, Phaser 3
Bild/Ton:	Gimp2, Photoshop, Illustrator, Audacity
Sonstiges:	Git, Scrum, SPSS (Statistik)
Hobbys:	Videospiele, Bouldern, Wandern, Fahrradfahren