

Lion Friedemann Krause



Adolphstr. 35

50679 Köln

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: <i>Comparison the Impact of Automatic Difficulty Adjustment versus Biofeedback on Motivation and Exertion in a Virtual Reality Exergame.</i> M. Sc. Abschlussnote: 1,3
Jun. 2018 - Sep. 2018 Apr. 2015 - Jul. 2018	Zertifikat Machine Learning Stanford Online B. Sc. Psychologie an der Johannes Gutenberg-Universität, Mainz Thema der Abschlussarbeit: <i>Conforming to and adopting a social norm of fairness.</i> B. Sc. Abschlussnote: 1,5
Okt. 2013 - März 2015 Aug. 2010 - Jun. 2013	B. Sc. Physik Universität zu Köln (3 Semester) Allgemeine Hochschulreife Europaschule Köln Gymnasiale Oberstufe Abschlussnote: 1,1

Praktische Erfahrungen:

Mai 2021 - Jul. 2021	Tätigkeit als wissenschaftliche Hilfskraft für die Vorlesung Game Architecture and Design, Medieninformatik - Entertainment Computing, Universität Duisburg-Essen 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 Game Design Implementierung (Unity) UX Sound Nutzerdatensammlung und -ausgabe

Apr. 2020 - Aug. 2020	Entwicklung eines VR Spieles mit Augensteuerung im Rahmen eines Praxisprojektes im Master in Gruppenarbeit mit 3 Personen 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 Game Design Level Design Implementierung (Unity) Arbeiten mit Git & Scrum
Okt. 2019 - Apr. 2020	Tätigkeit in Quality Assurance Appmatics, Köln 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 Telefoninterviews Psychologische Testungen (MRT) Aufbereitung und Auswertung von Daten Literaturrecherche
Okt. 2017 - Jan. 2018	Praktikum in der psychologischen Gefährdungsbeurteilung bei Infraserb GmbH & Co. Höchst KG, Human Resources. im Umfang von 240 Stunden Begleitung bei Schulungen Dokumentation von Workshopergebnissen Erstellung von Abschlussberichten Aufbereitung und Auswertung von Daten Entwicklung einer Auswertungsvorlage
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) Durchführung von MRT-Testungen Aufbereitung von Daten (SPSS)

Sonstige Kenntnisse:

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