

# Max Blanc

Leipziger Str. 65, 36037 Fulda  
015206589628 | max.blanc@web.de  
Portfolio: mullenratte.github.io/Portfolio/

---

## AUSBILDUNG

- Okt 2022 - heute **Hochschule Fulda** BSc Digitale Medien (Angewandte Informatik)
- Notendurchschnitt 1.4
  - Voraussichtlicher Abschluss im März 2026 (mit Spezialisierung: Medieninformatik)
  - Die für mich spannendsten Kurse: Computer Game Development, Graphische Datenverarbeitung, 3D-Inhalte und prozedurale Workflows für Film- & Echtzeitanwendungen, Algorithmen & Datenstrukturen
  - Projekte zur Entwicklung von Videospielen in kleinen Teams (Unity Engine, Processing)
- Okt 2017 - Feb 2023 **Philipps-Universität Marburg** BSc Chemie
- Aus gesundheitlichen Gründen nicht weiter verfolgt
  - Abgeschlossene Kurse (unter anderen): Mathematik I & II (Lineare Algebra, Analysis), Physik I & II
- Okt 2015 - Mai 2017 **Gymnasium Edertalschule** Abitur

## ARBEITSERFAHRUNG

- Sept 2024 - Apr 2025 **Gameplay Programmierer (Unity 2022), freiwillige Zusammenarbeit mit Yew Rune Creations**
- Ideenfindung und Implementierung von Gameplay-Features
  - Optimierung bereits vorhandener Inhalte, um das Steuerungsgefühl und die Spielerbewegungen zu verbessern
  - Praktische Erfahrung mit dem Arbeiten in einem agilen Entwicklungsworkflow
- Okt 2023 - Feb 2025 **Studentische Hilfskraft, Hochschule Fulda, Fachbereich Angewandte Informatik**
- Betreuung und Unterrichten praktischer Kurse für Programmieranfänger (Einführung in objektorientierte Programmierung mit Java)
  - Mentor für Erstsemesterstudierende (BSc. und MSc. Angewandte Informatik)

## PERSÖNLICHE PROJEKTE

- Apr 2025 - heute **Golem Game, privates Projekt**
- Entwicklung in der Unreal Engine 5.5 (C++ & Blueprints), u.a. mit Paper2D/PaperZD und GAS
- Juni 2024 - Apr 2025 **Verschiedene Game Jam Projekte**
- Entwicklung kleiner Games in verschiedenen Teams
  - Mehrere Aufgabenbereiche, hpts. Programmierung, Lighting & Scene Management
- Dez 2023 - März 2024 **Survivors-Like Game, Hochschulkurs Computer Game Development**
- Drei Monate selbstorganisierte Entwicklung in einem kleinen Team
  - Erstellen des Game Design Documents
  - Design und Implementierung der Gegner-KI, Item-Funktionalitäten und des Charakter-Controllers

## KOMPETENZEN & INTERESSEN

Sprachen	Deutsch (Muttersprache), Englisch (fließend), Japanisch (CEFR A2)
Technologie	Unreal Engine 5, C++, Unity, C#, Java, Git/GitHub, Azure DevOps, Blender, SideFX Houdini
Vereine	Historisches Schwertfechten Nordhessen
Interessen	Game Jam Wettbewerbe, Gaming, Fechten (Langschwert), Pixel Art, Table Top RPGs, Schach