

# Julian Gürtner

Student  
Technik & Medien

## Kontakt



+49 (0) 157 35221006



julian.guertner@gmx.de



Milchberg 19, 86150 Augsburg

## Kurzprofil

Technikaffiner Game-Engineering-Student mit Erfahrung in Betreuung, visueller Medienproduktion und internationaler Teamarbeit. Ich arbeite gerne praktisch im Team – ob bei Drehs, Veranstaltungen oder im direkten Umgang mit Menschen – und bin flexibel einsetzbar.

## Skills

### • Medien & Technik

DaVinci Resolve, Premiere Pro (Basics), Photoshop, Illustrator (Basics), Keynote, Kameraassistentz, Tonaufnahme

### • Tech & Systeme

macOS & iOS (Alltagserfahrung), C, C++, HTML, CSS, JavaScript, MySQL, Python

### • Audio

Sounddesign, FL Studio, Wwise

## Sprachen

Deutsch (Muttersprachler)

Englisch (C1)

Japanisch (A2)

## Berufserfahrung

- **Mitarbeiter in Softwareentwicklung und Präsentationsdesign** 02/2025 - 03/2025  
*Battery Damage Service GmbH, Braunschweig*
  - Entwicklung eines Python-basierten Tools zur Vereinfachung von Datei-Analysen und internen Arbeitsabläufen
  - Enge Abstimmung mit Kolleg:innen über Anforderungen, Rückmeldungen und Verbesserungsmöglichkeiten
- **Praktikant in der Filmproduktion** 09/2024 - 01/2025  
*Silberstern GMBH, Kempten*
  - Mitarbeit in der Postproduktion mit Schwerpunkt auf Videoschnitt und Sounddesign (DaVinci Resolve)
  - Erstellung von Thumbnails, Social-Media-Clips, angepasst an unterschiedliche Zielgruppen und Plattformen
  - Unterstützung bei Dreharbeiten (Tonaufnahme, Set-Betreuung) und flexible Übernahme wechselnder Aufgaben im Team
  - Sammeln erster Kenntnisse in Colorgrading und Motion-Graphics-Arbeiten
  - Recherche zu zukünftigem gebrauch KI-gestützter Inhalte in der Filmproduktion und interner Prozessautomatisierung
- **FSJ in der Kinderbetreuung** 02/2019 - 07/2019  
*Kinderhaus Regenbogen, Burgdorf*
  - Unterstützung im pädagogischen Alltag, Betreuung von Kindern/Jugendlichen
  - Ruhiger, verantwortungsvoller Umgang mit Konfliktsituationen und unterschiedlichen Bedürfnissen
  - Enge Zusammenarbeit im Team und Übernahme aktiver Aufgaben im Gruppenalltag

## Ausbildung

- **Informatik - Game Engineering (B.Sc)** 10/2021 - laufend  
*Hochschule Kempten*
  - Sounddesign & Wwise-Integration
  - C und C++ Grundlagen
  - Game Engines (Unreal Engine / Unity – Basislevel)
  - Video- & Bildbearbeitung (DaVinci Resolve, Photoshop)
  - Gestaltungspsychologie (Farb- & Formwirkung, Wahrnehmung)
  - Interaction Design & Figma
  - Präsentation & Pitching-Erfahrung
- **Besondere Leistungen:**
  - "Best Portfolio Website" (Web Design & Programming) – ausgewählt für das internationale COIL-Meeting mit der Universiti Putra Malaysia
  - "Best AI in „Artificial Intelligence in Games" - für Quoridor
  - GPA 1,45
  - PROMOS-Stipendium (DAAD)

## Kernkompetenzen

---

- **Präsentation & Präsentationsdesign**
- **Empathischer Umgang** mit unterschiedlichen Zielgruppen (Kinder, Studierende, Kolleg:innen)
- **Teamarbeit** in interdisziplinären & internationalen Projekten
- **Strukturierte Problemlösung & Prozessoptimierung**
- **Crossmediales Arbeiten** (Video, Audio, digitale Medien)

## Mobilität

---

Führerschein (Klasse B)

- **Auslandssemester** 04/2025 - 07/2025  
*Shibaura Institute of Technology, Tokyo*
  - Kurse: Web design and programming, Research Methodology, Interaction Design, Urban and Regional Studies, AI in Games, Japanese Language II
  - Arbeiten in internationalen Teams; regelmäßige Präsentationen & Projektpitches
  - Stärkung interkultureller Kompetenz sowie Kommunikation auf Englisch & Japanisch
  - Anwendung von Design Principles, User Experience, Farbwahrnehmung
  - Umsetzung mehrerer Gruppenprojekte mit Fokus auf visueller Kommunikation
  - Erweiterung technischer Fähigkeiten durch praxisnahe Arbeiten (AI, UX, Prototyping)
  - Analyse & Gestaltung von Stadt- und Interaktionskonzepten
- **Allgemeine Hochschulreife (Abitur)** 08/2010 - 06/2018  
*Gymnasium Burgdorf*
  - Note: 3,0

## Qualifikationen

---

- **IHK-Ausbildereignung (Ada-Schein/ AEVO)** 11.06.2024  
*Industrie- und Handelskammer (IHK)*
  - Nachweis der fachlichen und pädagogischen Eignung zur Anleitung von Auszubildenden nach AEVO (Ausbildereignungsverordnung).
  - Umfasst Planung, Durchführung und Evaluation von Lernprozessen im Betrieb, rechtliche Grundlagen der Ausbildung sowie praktische Unterweisungsmethoden.

  
Unterschrift