

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, Kameraassistenz, 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 gebräuch 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 *Shibaura Institute of Technology, Tokyo*

04/2025 - 07/2025

- 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) *Gymnasium Burgdorf*

08/2010 - 06/2018

- Note: 3,0

Qualifikationen

IHK-Ausbildereignung (Ada-Schein/ AEVO) *Industrie- und Handelskammer (IHK)*

11.06.2024

- 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.


J. Güntner
Unterschrift