

Tobias Nühlen

46562 Voerde
Deutschland

+49-173 8138039

tobiasnuehlen@gmx.de

github.com/T0wby

linkedin.com/in/tobias-nuehlen

t0wby.github.io/T0wby-Portfolio/

KURZPROFIL

Ich bin ein begeisterter Student der Spieleprogrammierung, der kurz vor dem Abschluss seines Bachelorstudiums steht und ausgestattet mit einer soliden Grundlage in C#, .NET und C++ ist. Meine Leidenschaft für die Software Entwicklung wird nur noch durch meine Hingabe zum ständigen Lernen und verbessern meiner Fähigkeiten übertroffen. Mein Bildungshintergrund konzentriert sich auf die Spieleprogrammierung und wird durch ein Portfolio persönlicher Projekte ergänzt, das von der Entwicklung von 2D- und 3D-Spielen bis hin zu laufenden Projekten in der Low-Level-Grafikprogrammierung mit Vulkan reicht. Es erfüllt mich mit großer Freude, meine Laufbahn als Programmierer zu beginnen und mich im Bereich der Informationstechnologie weiterzuentwickeln.

BILDUNG

- **SAE Institute Cologne** 03.2022 - 03.2024
Bachelor of Science in Games Programming
Thesis: Creating a Mixed Reality Roguelike Shooter with the Oculus SDK
- **SAE Institute Cologne** 03.2022 - 09.2023
SAE Advanced Diploma in Games Programming

BERUFLICHE LAUFBAHN

- **G-Loot** 06.2021 - 01.2022
Player Success Agent Remote
 - Kundensupport via Zendesk
 - Manuelle Anti-Cheat-Überwachung
 - Bug reporting via Jira
- **G-Loot** 03.2021 - 06.2021
League Operations Remote
 - Koordinierung von Online-Turnieren
 - Terminplanung für Freiberufler
- **Unabhängig** 04.2018 - 03.2021
Freelancer League Operations Remote
 - Koordinierung von Online-Turnieren
 - Spieler- und Hardware-Support bei Offline-Events

PERSÖNLICHE PROJEKTE

- **Unity Diploma Projekt** 03.2023 - heute
3-Spieler-Koop-Bullet-Hell-Shooter in 3D mit einem modularen Waffensystem
 - Tools & verwendete Technologien: Unity, Github, Rider, Wwise, Photon Fusion
 - Eigener Beitrag: Waffen-, Schadens-, Komponenten-, Inventar-System, UI-Logik
- **Vulkan 3D Application** 10.2023 - heute
Eine kleine Vulkan-Anwendung zum Kennenlernen von Engine/Grafik-Entwicklungsansätzen.
 - Tools & verwendete Technologien: VulkanSDK, GLFW, GLM, Github, Visual Studio
 - Eigener Beitrag: Einzel Projekt: Pipeline-Logik, Komponentensystem etc.
- **Mixed Reality Roguelike Shooter** 10.2023 - heute
Der Spieler markiert Wände und Objekte in der Spielzone, um sie später gegen Wellen von Feinden einzusetzen.
 - Tools & verwendete Technologien: Unity, Github, Rider, Oculus SDK
 - Eigener Beitrag: Einzel Projekt: Manuelle Raumvorbereitung, komplette Gameloop-Logik, UI-Logik etc.

TECHNISCHE FERTIGKEITEN UND INTERESSEN

Sprachen: Deutsch(Muttersprache), Englisch(Fließend)

Programmiersprachen: C#(Fortgeschritten), C++(Grundlagen)

Entwickler-Tools: Unity(Fortgeschritten), Unreal Engine(Grundlagen), Visual Studio, Rider, Github

Frameworks: Oculus SDK, OpenGL(Grundlagen), Vulkan(Grundlagen)

Stärken: Analytisches Denkvermögen, Anpassungsfähig, Neugierig, Lösungsorientiert

Kursarbeiten: Learn C++ for Game Development by Stephen Ulibarri

Interessengebiete: Gaming, Esport, Spiele-Entwicklung, ausprobieren neuer Technologien