

Tobias Nühlen

46562 Voerde
Deutschland

+49-173 8138039

✉ tobiasnuehlen@gmx.de

🐙 github.com/T0wby

🌐 linkedin.com/in/tobias-nuehlen

📁 Portfolio

SUMMARY

Ein begeisterter Student der Spieleprogrammierung, der kurz vor dem Abschluss seines Bachelorstudiums steht und ausgestattet mit einer soliden Grundlage in C#, C++ ist. Meine Leidenschaft für die Spieleentwicklung 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 Fortschritten 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
– Kundensupport via Zendesk
– Überwachung von Transaktionen
– Manuelle Anti-Cheat-Überwachung
– Bug reporting via Jira Remote
- **G-Loot** 03.2021 - 06.2021
League Operations
– Koordinierung von Online-Turnieren
– Terminplanung für Freiberufler Remote
- **Independent** 04.2018 - 03.2021
Freelancer League Operations
– Koordinierung von Online-Turnieren
– Spieler- und Hardware-Support bei Offline-Events Remote

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(C1)

Programmiersprachen: C#(Anfänger), C++(Anfänger)

Entwickler-Tools: Unity(untere Mittelstufe), Unreal Engine(Anfänger), Visual Studio, Rider, Github

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

Soft Skills: Team Player, Adaptability, Curiosity

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

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