

JAN MARTIN

An der Schleuterbach 6, 53757 Sankt Augustin
Telefon: +49 2241 206166 / Mobil: 0157 70272333
Da_Razor@web.de / jan.martin@stud.uni-bamberg.de



Lebenslauf, chronologisch geordnet

PERSÖNLICHE DATEN:

Geboren am: 04.12.1988 in Solingen
Staatsangehörigkeit: Deutsch
Familienstand: ledig

STUDIUM BAMBERG

10/2014 bis 10/2018 Otto-Friedrich Universität Bamberg
Bachelor-Studium Angewandte Informatik (7 Semester-Version)
Bachelorarbeit: „A Study on the Applicability of Explanation-Based Learning for Identifying Functional Structures in a Physical Simulation Game“
11/2018 bis 11/2021 Otto-Friedrich Universität Bamberg
Master-Studium Angewandte Informatik mit Fokus auf KI und Medien
08/2019 bis 12/2019 Auslandssemester, Nanzan Universität, Nagoya/Japan
Masterarbeit: „Applying Structural Analogy to solve Abstract Reasoning Problems in a more Human-like Way“

BERUF

03/2011 – 08/2011 Praktikum Game Design
Bigpoint GmbH, Hamburg
09/2011 – 08/2012 Junior Game Designer, Balancing,
Bigpoint GmbH, Hamburg
09/2012 – 08/2013 Arbeitssuche
09/2013 – 08/2014 Game Designer,
Upjers GmbH, Bamberg

SCHULE/AUSBILDUNG/ERSTSTUDIUM

1995 – 1999 Grundschule Uhlandstraße, Sankt Augustin
1999 – 2008 Rhein-Sieg-Gymnasium, Sankt Augustin.
Abgeschlossen mit Abitur
09/2008 – 11/2008 Aushilfsjob Haribo Shop Bonn

04/2009 – 03/2010	Ausbildung Fachrichtung Game Design Games Academy, Frankfurt
04/2010 – 09/2010	Bewerbungsphase
10/2010 – 02/2011	Studium Politik und Gesellschaft, 1. Semester Uni Bonn

SPRACHKENTNISSE

Deutsch	Muttersprache
Englisch	fließend
Japanisch	Grundkenntnisse

PROGRAMMIERERFAHRUNG

Python	Masterarbeit
Prolog	1 Uni-Modul, Bachelorarbeit, 1 Projekt
Java	2 Uni-Module, 2 Projekte
Haskell	1 Uni-Modul

SOFTWARE-PROJEKTERFAHRUNG

Games Academy:

- 2 Sidescroll-Shooter; Scripting, UI und Level Design

Bigpoint:

- Battlestar Galactica Online, Balancing, QA
- Kultan, MMO, Balancing, scripting (xml, java)

Upjers:

- Mehrere Browser/Mobile Games.

Bachelorstudium:

- Software Engineering Projekt, Planung, Entwicklung mit java
- Autonome Steuerung eines fernsteuerbaren Miniatur-Segelbootes, Planung, Entwicklung
- Logische Datenbank für eine Einreichung für den "AI Birds" Wettbewerb, mit Prolog

Masterstudium:

- Textsuche („Netspeak for wikipedia“), Planung, Team-Organisation, Entwicklung mit Java/Kotlin

Privat:

- Game Developer für "OMGmod", eine Modifikation des Strategiespiels „Company of Heroes“