

JAN MARTIN

An der Schleuterbach 6, 53757 Sankt Augustin

Telefon: +49 157 70272333

Da_Razor@web.de / <https://github.com/UB-JM/UB-JM>

PERSÖNLICHE DATEN:

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



BERUF

09/2022 – 12/2022 Software Engineer,
Enmova GmbH, Freiburg

STUDIUM BAMBERG

11/2018 bis 02/2022 Otto-Friedrich Universität Bamberg
Master-Studium Angewandte Informatik mit Fokus auf KI und Medien

Masterarbeit:

“Applying Structural Analogy to solve Abstract Reasoning Problems in a more Human-like Way”

08/2019 bis 12/2019 Auslandssemester, Nanzan Universität, Nagoya/Japan

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”

VORHERIGE BERUFSERFAHRUNG

09/2013 – 08/2014 Game Designer,
Upjers GmbH, Bamberg, befristete Beschäftigung

09/2012 – 08/2013 Arbeitssuche

09/2011 – 08/2012	Junior Game Designer, Balancing, befristete Beschäftigung Bigpoint GmbH, Hamburg
03/2011 – 08/2011	Praktikum Game Design Bigpoint GmbH, Hamburg

PROGRAMMIERERFAHRUNGEN

Python	Masterarbeit, Berufliche Erfahrung
Prolog	1 Uni-Modul, Bachelorarbeit, 1 Projekt
Java	2 Uni-Module, 2 Projekte
Haskell	1 Uni-Modul
React	Grundkenntnisse (Beruflich)

SOFTWARE-PROJEKTERFAHRUNGEN

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 ▪ Film- & Animationsprojekt in Blender
Privat:	▪ Game Developer für “OMGmod”, eine Modifikation des Strategiespiels „Company of Heroes”

SCHULE/AUSBILDUNG/ERSTSTUDIUM

10/2010 – 02/2011	Studium Politik und Gesellschaft, 1. Semester, Uni Bonn Wechsel zu Bigpoint nach Jobangebot
04/2010 – 09/2010	Bewerbungsphase
04/2009 – 03/2010	Ausbildung Fachrichtung Game Design, Games Academy, Frankfurt Abschluss: Game Designer GA (Zertifikat)
09/2008 – 11/2008	Aushilfsjob Haribo Shop, Bonn
08/1999 – 06/2008	Rhein-Sieg-Gymnasium, Sankt Augustin Abschluss: Abitur

SONSTIGE FÄHIGKEITEN

Interessen:

Große Zahlenaffinität, Interesse an Logik-Aufgaben

Sprachkenntnisse:

Englisch: fließend, Japanisch: Grundkenntnisse