

JAN MARTIN

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

STUDIUM BAMBERG

11/2018 bis 12/2021	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“

BERUF

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

09/2012 – 08/2013	
-------------------	--

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

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