

JENS BRANDENBURG

WEB DEVELOPER

DETAILS

Adresse

Koloniestr. 27
13359 Berlin

Kontakt

[Email](#) [LinkedIn](#)
[Github](#) [Portfolio](#)

Geburtsdatum: 26.01.1981
Pass: Deutsch

SKILLS

Programmiersprachen, Framework

JavaScript, TypeScript, React, HTML,
CSS, Tailwind, Vue.js (Grundk.)

WebGL & 3D

Three.js, React Three Fiber, GLSL
(Grundk.). Unity, 3ds Max, Blender
(Grundk.)

Backend & Tooling

Node.js, Git, SVN, Vite, Parcel,
Postgres (Grundk.), Express (Grundk.)

Design

Photoshop, Substance, Zbrush,
Figma (Grundk.), Premiere (Grundk.)

Projekt Management

Agile, Kanban, Trello, Phabricator

SPRACHEN

German (native), English (near-native),
French (intermediate), Spanish (hola!)

AUSBILDUNG

SPICED Academy

Full Stack Web Developer (2019)

Games Academy

Game Artist (GA) (2010–2012)

Freie Univ. Berlin (2006 – 2009)

Gesch. / Politikwiss (BA, kein Abschl.)

PROFIL

Ich bin Frontend-Entwickler mit einer Vorliebe für React, und besitze mehrjährige Berufserfahrung in der Entwicklung von immersiven Produktwebseiten und browserbasierten Tools, u.a. mit 3D- und WebGL-Inhalten. Mein Hintergrund in Game Art / 3D-Modeling hilft, Projekte welche sowohl technisches Know-How als auch einen Blick für Design erfordern, optimal zu unterstützen. Ich arbeite routiniert sowohl in agilen Teams, als auch maximal eigenverantwortlich und/oder Remote.

JÜNGERE PROJEKTE

[DESIGN YOUR RING](#) – Vragments GmbH, 2022–2024

3D-Frontend eines Ring-Konfigurators für Juweliersfirma Henrich & Denzel

- Interaktive Webanwendung, basierend z.T. auf React-Three-Fiber, greift via GraphQL auf ERP zu
- Diamanten-Shader, Postprocessing, Boolean Operationen auf dynamisch generierter Geometrie
- Enge Zusammenarbeit mit Juwelier:innen und Ringdesigner für optisch akkurate Darstellungen

[FADER 360](#) – Vragments GmbH, 2022–2023

Frontend für ein multimediales (u.a. 360-Grad-Video) Storytelling Tool, für EU Projekt "Mediaverse"

- Entwicklung der 3D-Szenen-Struktur, Story-Editor, Story-Player mittels React-Three-Fiber
- Anbindung an Mediaverse Backend, Anzeige versch. Medientypen, Untertitel für 360-Grad-Videos
- Prototyping und Feedback mit u.a. der Deutschen Welle, anderen europäischen Stakeholdern

[BROTHERLAND](#) – Freelance, 2022

Digitaler Auftritt der gleichnamigen Photoausstellung über sog. "Vertragsarbeiter" in der DDR / Wendezeit

- Umsetzen der recht individuellen Designvorstellungen für "virtuelle Ausstellungen" in HTML und CSS
- Erstellung einer Vielzahl an Interview- und Audio pages mittels PostHTML Includes/Templates
- Mobile & Desktop Versionen

[BER AIRPORT](#) – Vragments GmbH, 2021

Preisgekrönter interaktiver Flug durch Berlin's pannengeplagten BER Flughafen, für Tagesspiegel.de

- Erstellung aller visueller Aspekte der Experience – 3D, Shader, CSS
- Nutzt Vragments' "Scrollmersive" Bibliothek, an der ich von Beginn an mitprogrammierte.
- Gewann den "Medienpreis Luft- und Raumfahrt", und den "Deutschen Reporterpreis" (Multimedia)

Auf meiner [Portfolioseite](#) stelle ich weitere Projekte vor, schauen Sie gerne vorbei.

BERUFSEFAHRUNG

Web Developer & 3D Artist / Vragments GmbH / 2019 – 2024 / Potsdam

Arbeit an immersiven 3D Projekten, komplette Umsetzung der 3D-bis-Frontend Pipeline. Frontentwicklung für verschiedene Projekte. Shader-, FX-, Animationserstellung für VR und AR Anwendungen.

Freelance Web & 3D Developer / 2014 – Present

Webseitengestaltung, 3D Modellierung und Renders, Layouts uvm – für Startups, NGOs, Medienunternehmen (mehr dazu im Portfolio)

Game Artist / Sixteen Tons Entertainment / 2013 – 2014 / Potsdam

Als Environment Artist vorrangig Erstellung von 3D Modellen, Texturen, ggf. Animationen, zuvorderst für Titel der "Emergency" RTS Reihe. Enge Kooperation mit Dev-Abteilung, zB bei Rollout einer neuen Grafikengine.