

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)

Geschichte / Politikwiss. (kein Abschl.)

PROFIL

Frontend Entwickler mit Vorliebe für React, WebGL, und interaktive 3D Anwendungen, mit mehrjähriger Berufserfahrung in der Entwicklung moderner Webanwendungen und browserbasierter Tools. Durch meinen Hintergrund in Game Art und 3D/Realtime Production kann ich Projekte, die sowohl technisches Know-How als auch einen Blick für Design erfordern, optimal unterstützen. Ich arbeite routiniert sowohl in agilen Teams, als auch 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 auf React-Three-Fiber
- 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, Untertiteltracks für 360 Panorama
- 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 / Wendezzeit

- Umsetzen sehr individueller 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.

BERUFSERFERFAHRUNG

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.