

# Jessica Gebhardt

Anschrift: Treutlingerstr. 19, 74182 Obersulm  
Geboren: 30.07.2000 in Heilbronn  
Tel.: +49 157 33906669  
Email: gebhardt.jessica@gmx.net  
Portfolio: www.jessica-gebhardt.me



## Bildungsweg

09/2020 – 09/2024

### **Bachelor of Science - Software Engineering (1,7)**

Hochschule Heilbronn

- Studienschwerpunkt: Games Engineering
- Abschlussarbeit zum Thema  
"Entwicklung einer prozeduralen Generierung von urbanen  
Gebieten in Unity 3D" (1,0)

09/2017 – 08/2020

### **Allgemeine Hochschulreife (2,6)**

Peter-Bruckmann-Schule (Heilbronn, DE)

## Berufserfahrung

08/2022 – 12/2023

### **Werkstudentin & Praktikum im Bereich Webentwicklung**

Bei concept hero (Heilbronn, DE)

- Hauptsächlich Frontendentwicklung & -wartung
- Konzipierung und Implementierung von Features
- Gelegentlich direkter Kundenaustausch
- Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit
- Verwendete Technologien: JavaScript, Vue.js, CSS, MongoDB (Mongoose)
- Empfehlungsschreiben, auf Anfrage erhältlich

### **Weitere Tätigkeiten**

10/2023 – aktuell

Dorfzustellerin bei der Deutschen Post (Obersulm, DE)

11/2020 – 08/2022, 01/2025

Aushilfskraft im Reformhaus Maier (Heilbronn, DE)

## Weiterbildung

09/2024

### **Daten- und Algorithmenethik (KI-Campus)**

- Grundlagen der Daten- und Algorithmenethik
- Zusammenhang zwischen KI und Datenverarbeitung
- Bewertung aktueller KI-Anwendungen hinsichtlich ethischer Aspekte

10/2023

## Complete Beginner Learning Path (TryHackMe)

Grundlegendes Verständnis in der Computersicherheit

- Linux Grundlagen
- Web Application Security
- Netzwerksicherheit
- Privilege Escalation

Das Zertifikat wurde auf meinen Accountnamen (Pumcky) ausgestellt.

---

## Kenntnisse

**Programmiersprachen:** JavaScript, C#

**Webtechnologien:** HTML, CSS, Vue.js

**Datenbanken:** MongoDB (Mongoose), MySQL, PostgreSQL

**Tools:** Unity, Git, JIRA, Trello, Microsoft Office

**Sprachen:** Deutsch – Muttersprache  
Englisch – Fließend in Wort und Schrift  
Italienisch – Grundkenntnisse (A1)

---

## Projekte

04/2024 – 08/2024

### Prozedurale Generierung von urbanen Gebieten

- Schwerpunkt auf Generierung: Bezirke, Straßennetze, Grundstücke und Gebäudeplatzierung
- Verwendete Technologien: C# & Unity

10/2023 – 02/2024

### 2d Weltgenerator

- 2d Survival & Crafting Spiel
- Schwerpunkt auf Entwicklung der prozedural generierten Welt
- Verwendete Technologien: C# & Unity

04/2023 – 09/2023

### Dialoggenerator

- Webbasierter Dialoggenerator mit KI-Unterstützung
- Schwerpunkt auf Frontendentwicklung
- Verwendete Technologien: JavaScript, Vue.js, OpenAI API, AWS

---

Obersulm, den 17.02.2025



Jessica Gebhardt