

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

10/2020 – 09/2024

Studium Software Engineering (B.Sc.)

Hochschule Heilbronn

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

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 die Benutzerfreundlichkeit der Webseite
- Verwendete Technologien: JavaScript, Vue.js, CSS, MongoDB (Mongoose)
- Empfehlungsschreiben, auf Anfrage erhältlich

10/2023 – aktuell

Weitere Nebenjobs zur Finanzierung des Studiums

11/2020 – 08/2022

Dorfzustellerin bei der Deutschen Post (Obersulm, DE)

Aushilfskraft im Reformhaus Maier (Heilbronn, DE)

Weiterbildung

09/2024

Daten- und Algorithmenethik (KI-Campus), s. A.

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

10/2023

Complete Beginner Learning Path (TryHackMe), s. A.

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 16.10.2024

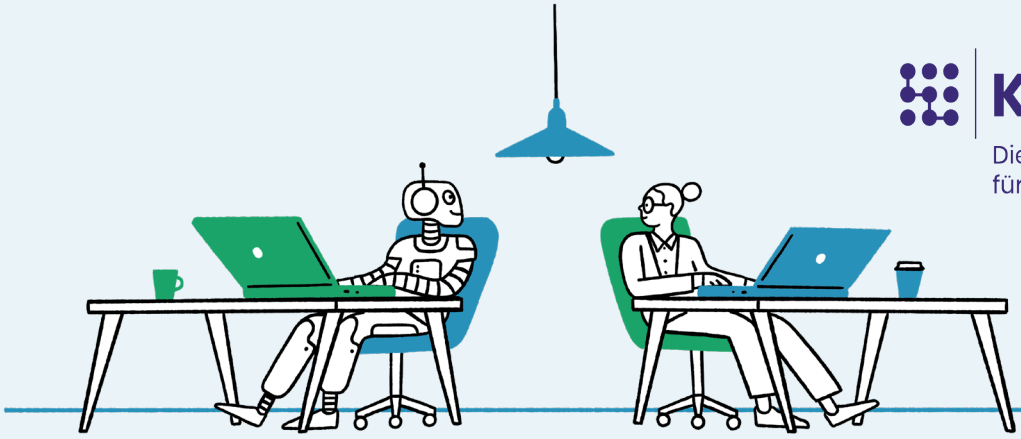


Jessica Gebhardt



KI-Campus

Die Lernplattform
für Künstliche Intelligenz



LEISTUNGSNACHWEIS

Berlin, 11. September 2024

Jessica Gebhardt

**Lernzeit: 14
Stunden**

hat erfolgreich teilgenommen an:

Daten- und Algorithmenethik

Lernziele

- Essentielle Fachbegriffe, theoretische Hintergründe und die Modelle der Daten- und Algorithmenethik benennen
- Die Grundlagen kulturell abhängiger ethischer Gestaltungsansätze in der Daten- und Algorithmenethik verstehen
- Beispiele von Daten- und Algorithmenethik in aktuellen KI-Anwendungen differenziert verstehen und bewerten
- Handlungsstränge für die Gestaltung ethisch unbedenklicher Daten und Algorithmen als Grundlage für die Vertrauenswürdigkeit von Design, Implementierung und Nutzung verschiedener KI-Anwendungen ableiten
- Relevante Entscheidungsprozesse im aktuellen KI-Diskurs besser nachvollziehen können

Durch die Bearbeitung der Übungsaufgaben und das Erreichen von mindestens 60% der Gesamtpunktzahl in diesem Kurs wurden die Voraussetzungen für den Erhalt der Bescheinigung erfüllt.

Gesamtergebnis

36.0 von 37.0 möglichen Punkten (97.3%)

Florian Rampelt
Geschäftsstellenleiter, KI-Campus



Online Verifizierung: <https://learn.ki-campus.org/verify/xucif-firak-bisof-hibit-romev>

Issued on
30th October 2023



CERTIFICATE OF COMPLETION

Ashu Savani, CTO

Ben Spring, CEO

Pumcky

successfully completed the
Complete Beginner Learning Path

THM-ETNKKGYO5E

Das TryHackMe-Zertifikat wurde auf meinen Accountnamen ausgestellt (Accountname: Pumcky).