

## Kurzfassung

24-jähriger Informatik Masterand mit 6-jähriger Erfahrung in Unity Engine & XR Entwicklung.  
Erfahrung mit assistierenden AR Visualisierungen und VR im Rahmen von industriellen Digitalisierungen.  
Masterarbeit an Hochschule Kaiserslautern.

## Skills

**Unity Engine** - 6 Jahre Erfahrung mit Unity3D, Implementationen zahlreicher unterschiedlicher Hochschulprojekte, sowie persönlicher - auch Open Source - Projekte

**C#** - 6 Jahre Erfahrung der Programmierung in C#. Überwiegend im Rahmen von Unity und WPF Applikationen

**Java** - 8 Jahre Erfahrung mit Java, zuerst erlernt in 2010. Weiterhin genutzt in diversen Hochschulprojekten, überwiegend Android

**Web** - Besuch von Abendkursen in 2007, fortgeschrittene Webdesign Kurse und Vorlesungen im weiteren akademischen Verlauf. Erfahren mit HTML/CSS, Bootstrap

## Aktuelles

### AR zur Kundenberatung und Schulung

Bürkert GmbH & Co. KG, Ingelfingen

Okt 2018 -  
März 2019

Schwerpunkt der Masterarbeit *Einsatz von Mixed Reality zur Kundenberatung & Schulung* liegt bei der AR assistierten Servicewartung von firmeneigenen Ventilen. Durch Objekterfassung werden für einzelne Komponenten zusätzliche Daten eingeblendet, welche zugehörige Informationen und Maßnahmen der Wartung umfassen.

Ebenfalls ausschlaggebend ist die Integration einer Remote Kollaboration, welche das live Hinzuschalten von Experten in eine Sitzung ermöglicht. Abgabe der Masterarbeit ist der 31. März 2019

## Relevante Projekte

### Visualisierung von Industrieprozessen

Juli 2018

In Zusammenarbeit mit AG der Dillinger Hüttenwerke wurde ein digitales Abbild des existierenden Walzwerks im Standort Dillingen realisiert. Die Realisierung umfasst begleitende Vorgänge und Prozesse zur Verarbeitung einer Stahlbramme.

### Fahrsimulation: Dashboard & Mittelkonsole

Jan 2018

UX Design und Realisierung eines digitalen Dashboards und einer Mittelkonsole für den Fahrsimulator der Hochschule Kaiserslautern, Standort Zweibrücken. Verwendung von JSON Streams und SQL Einträgen zur Echtzeitdarstellung von Signalen und Statistiken der Anwendung.

### Immersive Strömungsvisualisierung

Dez 2016

Bachelorarbeit zur Visualisierung von Strömungsdaten in VR. Applikation, welche existierende Strömungsdaten in den 3D Raum importiert und Manipulation, sowie Interaktion dargestellter Partikel ermöglicht.

## Akademische Bildung

### Master of Science in Informatik

Feb 2017 - Heute

Hochschule Kaiserslautern, Standort Zweibrücken

Thema: *Einsatz von Mixed Reality zur Kundenberatung & Schulung*

Erwarteter Abschluss, März 2019

### Bachelor of Science in Medieninformatik

Sep 2013 - Dez 2016

Hochschule Kaiserslautern, Standort Zweibrücken

Thema: *Immersive Visualisierung von Strömungsdaten*

### Allgemeine Hochschulreife

Sep 2010 - Aug 2013

Hubert-Sternberg-Schule, Wiesloch

Profil: Informatik

## Sprachen

**Deutsch** - Muttersprache

**Englisch** - fluent