

Kolja Wilcke

- | | |
|----------------------------------|--|
| 23. Nov 1971 | geboren in Kapstadt / Süd Afrika |
| 11. Mai 1991 | Abitur an der <i>Freien Waldorfschule Mainz</i> |
| 16. Jan bis
15. Nov 1992 | Aufenthalt in Moskau und Turkmenistan,
Arbeit als Übersetzer (Russisch/Deutsch)
bei Dreharbeiten zum Film " <i>Karakum</i> " |
| 1. Okt 1992 bis
31. März 1996 | Studium Bauingenieurwesen
an der TU Darmstadt (ohne Abschluß) |
| ab 18. Okt 1995 | Werkstudent bei <i>Software AG</i> / Darmstadt |
| 1. Okt 1996 | Studium an der <i>Design Factory</i> , Hamburg:
Kommunikationsdesign und Neue Bildsprache |
| 5. Okt 1998 bis
24. Juni 1999 | Stipendium und Teilnahme am
<i>International Certificate Program</i>
<i>for New Media</i> (ICPNM)
am <i>Fraunhofer Center for Research in Computer Graphics</i>
(CRCG) und der <i>Brown University</i> in Providence / USA |
| 31. März 2000 | Design Factory Hamburg, Abschluß " <i>mit Auszeichnung</i> " |
| Ab 3. April 2000 | Tätigkeit als freiberuflicher Illustrator
vertreten durch " <i>die Illustratoren / Corinna Hein</i> " |

WERBEAGENTUREN (AUSWAHL)

- Lothar Böhm Design
- TBWA Hamburg
- BBDO Düsseldorf
- Jung v. Matt
- Steigerwald (Iberogast)

WEITERE KUNDEN / REFERENZEN

- AOL Bertelsmann,
- Klett Verlag,
- Zeitfilm Media / Hamburg,
- Dresdner Bank,
- eBay,
- Spiegel TV,
- Linde AG,
- Cartoonfilm
- BILD am Sonntag,
- Handelsblatt,
- Hörzu (Mecki)

1. Dez 2009	Comic Veröffentlichung “ <i>Loreley</i> ” (im Selbstverlag) Rezenzion im Tagesspiegel: https://bit.ly/3r2t5yF
13. Feb 2012 bis 13. Feb 2019	Software Entwickler bei <i>Zalando SE</i>
Okt 2019 bis Jan 2022	Freiberufliche Arbeit in China Projekte (Auswahl): <ul style="list-style-type: none"> • <i>Alien DNA</i>, ein Spiel für Unity / C# • <i>REPL Alliance</i>, ein REPL client für vim • <i>AI Geschichten. Geschichten zum Deutsch lernen</i>
seit März 2022	Workshopleiter bei TUMO/Berlin: <i>Spiele Entwicklung mit Unity</i>

ARBEIT ALS DOZENT

Design Factory (Hamburg)	<i>Perspektivisches Zeichnen und Illustration</i> <i>Entertainment & Interactive Media</i> <i>PHP & Interactive</i>
Nan Yang Xue Yuan (Wuxi/China)	<i>Storyboarding</i>
GuiHu Daxue, (Shanghai/China)	<i>Flash und Illustration basics</i>
Beijing Normal University (Zhuhai/China)	<i>Web Production / Interactive Media</i> <i>Storyboarding</i>
Fraunhofer IESE (Malta)	<i>Entertainment & Interactive</i>
EEG Leipzig	<i>Spiele Entwicklung mit Ruby</i> <i>JavaScript Spieleentwicklung</i> <i>(mit “Instant Rocket Fuel”)</i>

SEMINARE UND WORKSHOPS

26. Nov 2016	ClojureBridge Berlin (Clojure Workshop)
Jan 2018	Zalando TechSurfing (JavaScript Workshop)
seit März 2022	TUMO Berlin, Game Development with Unity

VORTRÄGE

18./19. Juli 2016	Curry-on Conference (Rom/Italien)
13. Okt 2016	React NL Conf (Amsterdam/Niederlande)
21./22. Feb 2019	Lambda Days (Krakow/Polen)

SONSTIGE QUALIFIKATION

AEVO Prüfung
Prüfung der pädagogischen Eignung von Ausbildern
durch die Industrie und Handelskammer (IHK)

SOZIALE MEDIEN / KONTAKT

Twitter	https://twitter.com/orik
Github	https://GitHub.com/kolja
Stack Overflow	https://stackoverflow.com/users/731041/kolja
Artstation	https://www.artstation.com/koljaor
Dribbble	https://dribbble.com/Kolja
mobil	+49 175 59 59 161
email	mailto:kolja@apfel.de