

Markus Pawellek

Curriculum Vitae

Arvid-Harnack-Straße 12
07743 Jena
Deutschland

+49 173 7262913
markuspawellek@gmail.com
lyrahgames



Geboren am 7. Mai 1995 in Meiningen, Deutschland

Ausbildung

Goetheschule Ilmenau Staatliches Gymnasium mit mat.-nat. Spezialklassen

Sep. 2009 - Jun. 2013

ALLGEMEINE HOCHSCHULREIFE (1,2)

- Besuch der mat.-nat. Spezialklassen mit sehr gutem Erfolg in den erweiterten Fächern Mathematik, Physik und Informatik
- Zwei Facharbeiten in den Bereichen Compilerbau und Raytracing
- Preisträger von Mathematik- und Physikolympiaden
- Besuch der Elektronik AG

Technische Universität Ilmenau

Okt. 2011 - Sep. 2012

FRÜHSTUDIUM

- Abschluss des Moduls Experimentalphysik durch eine mündliche Prüfung (1,0)

Friedrich-Schiller-Universität Jena

Okt. 2013 - Sep. 2017

B.Sc. PHYSIK (1,7)

- Abschlussarbeit mit dem Title Generierung von Irradiance Maps über das Präprozessing der diffusen Lichtverteilung einer Szene, um deren Darstellung in Echtzeit mithilfe des Raytracing-Algorithmus zu ermöglichen

Okt. 2015 - Sep. 2018

B.Sc. MATHEMATIK (1,4)

- Spezialisierung auf Theoretische Informatik
- Abschlussarbeit mit dem Title Implementierung einer Finite-Elemente-Methode auf der Grafikkarte über die numerische Simulation von Lösungen der idealen Wellengleichungen auf zweidimensionalen Untermannigfaltigkeiten mithilfe der Finite-Elemente-Methode

seit Okt. 2017

M.Sc. PHYSIK

- Spezialisierung auf Quanten- und Gravitationstheorie
- Abschlussarbeit mit dem Titel Design and Implementation of Pseudo Random Number Generators for Simulation in Physics

Fähigkeiten

Sprachen

Deutsch

MUTTERSPRACHE

-

Englisch

FLIEßEND IN WORT UND SCHRIFT

- Upper Intermediate

Programmiersprachen

C/C++

FORTGESCHRITTENE KENNTNISSE

- Standards: C++98, C++11, C++14, C++17, C++20
- Bibliotheken: Boost, Doctest, Qt, SFML, OpenGL
- Parallelisierung: Threads, OpenMP, MPI, CUDA, SIMD, Intrinsic
- Compiler: GCC, Clang, Intel
- Build Systeme: CMake, Make, qmake, Meson, build2
- Support: Git, Valgrind, clang-tidy, clang-format

Python

GRUNDLEGENDE KENNTNISSE

- Erfahrung beim Verstehen und Interagieren mit existierendem Code
- Erfahrung mit C-Python-Interoperabilität

LaTeX

FORTGESCHRITTENE KENNTNISSE

- Fließend beim Schreiben, Verstehen und Interagieren
- Entwicklung eigener Pakete

CMake

FORTGESCHRITTENE KENNTNISSE

- Verwendung eines konsistenten modernen Standards

Sonstiges

DevOps	PRAKTISCHE KENNTNISSE <ul style="list-style-type: none">• CircleCI• Docker• Codecov	Web Entwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Jekyll• HTML5
Betriebssysteme	<ul style="list-style-type: none">• Arch Linux, Ubuntu und weitere Distributionen• Windows 7, Windows 10	Weiteres	<ul style="list-style-type: none">• Gnuplot• Geogebra• Blender

Praxiserfahrung

Fraunhofer ITWM Kaiserslautern

Sep. 2012	PRAKTIKUM <ul style="list-style-type: none">• Zweiwöchiges Praktikum in der Abteilung Competence Center High Performance Computing (CC HPC)• Implementierung einer Raytracing-Engine und LBVH
Okt. 2013 - Jun. 2017	WISSENSCHAFTLICHE HILFSKRAFT <ul style="list-style-type: none">• Arbeit in der Abteilung Competence Center High Performance Computing (CC HPC)• Erlangung von Fachkenntnis und Erfahrung in den Bereichen Programmp Optimierung in C++ und C, Compilerbau, Computerhardware einschließlich Vektorprozessoren und Grafikkarten, Parallel Computing, Computergrafik einschließlich physikalisch-basiertes Rendering• Implementierung von echtzeitfähigen Raytracing-Algorithmen auf der CPU und GPU unter Verwendung von State-of-the-Art-Verfahren und professioneller Werkzeuge wie OpenGL, Qt und CUDA• Unterstützung bei der Entwicklung eines statistisch-basierten Analysewerkzeuges für seismische Daten durch Implementierung von Histogrammen, Kerndichteschätzern und Farbtabelle• Implementierung von Schnittstellen zur Verarbeitung des Wavefront OBJ Dateiformates• Aufbereitung und Nachbearbeitung diverser Szenenmodelle mithilfe von Blender

Friedrich-Schiller-Universität Jena

Okt. 2017 - Apr. 2018	WISSENSCHAFTLICHE HILFSKRAFT <ul style="list-style-type: none">• Übungsleiter und -korrektor im Fach Mathematische Methoden der Physik I• Erstellen der Aufgabenzettel und Musterlösungen mithilfe von Latex• Entwicklung einer sich automatisch kompilierenden Latex-basierten Aufgabendatenbank für den Lehrstuhl
Sep. 2018	TUTOR <ul style="list-style-type: none">• zehntägiger Einführungskurs in die Programmiersprache C++ auf der Basis moderner Standards und Werkzeuge• fünftägiger Einführungskurs in LaTeX

Weitere Interessen und Aktivitäten