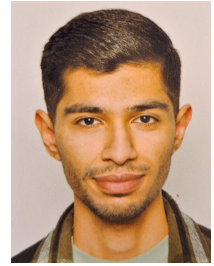


Amirmahan Tajik

✉ amirmahantajik991@gmail.com ☎ +49 177 266 8681
🌐 Amirmahan Tajik 🏠 mahntk
📍 Düsseldorfer Straße 24a,
10707 Berlin,
Deutschland



Über mich

Mein Name ist Amirmahan Tajik. Ich wurde am 26. Dezember 2000 in Teheran (Iran) geboren und studiere derzeit im vierten Semester Informatik im Rahmen eines Bachelorstudiums. Mein besonderes Interesse gilt den Bereichen Künstliche Intelligenz (KI) sowie IT-Sicherheit. Ich zeichne mich durch eine hohe Motivation, Lernbereitschaft und ein starkes Engagement aus, mein Wissen in diesen zukunftsweisenden Themenfeldern kontinuierlich zu vertiefen.

Bildung

Seit September 2023

B.Sc. in Informatik, TU Clausthal
Aktueller Notendurchschnitt: 3,0/4,0
Relevante Kurse: Informatik I, Datenbank, Softwaretechnik, Künstliche Intelligenz, Machine Learning, Wirtschaftsinformatik, Betriebssysteme und Rechnerarchitektur, Projektmanagement, Algorithmen in Python, Grundlagen der Digitaltechnik, Analysis und Lineare Algebra I, Wissenschaftliche Arbeiten, Seminar, Programmierkurs, IT-Sicherheit

2019

Diplom (gleichwertig mit Abitur),
Abschlussnote: 1,8

Projekte

Machine Learning – KI trainiert

Ein KI-Projekt zur Analyse des Titanic-Datensatzes mit Python, bei dem Daten vorverarbeitet, visualisiert und wichtige Überlebensfaktoren identifiziert wurden.

Reinforcement Learning – KI trainiert

KI-Training mittels Reinforcement Learning

TicTacToe

Entwicklung eines Tic-Tac-Toe-Spiels mit Java (Spring Boot) im Backend und HTML/CSS/JavaScript im Frontend. (siehe GitHub-Profil)

Fitnesstracker mit Python

Entwicklung eines personalisierten Programms zur Unterstützung von Training und Ernährung. (siehe GitLab-Profil)

Spielentwicklung mit Java

Entwicklung eines Spiels zur Veranschaulichung grundlegender Programmierkonzepte mithilfe von UML-Diagrammen und Anbindung an eine API über Spring Boot.

DungeonForge

Entwicklung einer 3D-Dungeon-Rendering-Engine mit OpenGL und Shadern zur Darstellung dynamischer Umgebungen mit realistischer Beleuchtung und interaktiver Kamera. (siehe GitHub-Profil)

SplineScape Interaktive 3D-Szene mit Bézier-Kurven, realistischen Modellen und Animationen zur Umsetzung fortgeschrittener Computergrafik-Konzepte wie Texturierung und Shader-Techniken.

Computergraphik
Gestaltung eines 3D-Netz-Designs mit C++ im Rahmen der Einführung in die Computergrafik.

Fähigkeiten

Programmiersprachen
Python, Java, SQL, HTML/CSS, C, C++, RISC-V Assembly

Tools Git/GitHub, VS Code, IntelliJ, CLion, PyCharm, Ripes, MySQL

Frameworks und Bibliotheken
PyTorch, TensorFlow, scikit-learn, NumPy, pandas, seaborn, PyCryptodome, cryptography, fastecdsa, scapy, OpenGL

Sprachkenntnisse
Deutsch (C1 schriftlich, C2 mündlich), Englisch (B1), Persisch (Muttersprache)