



*Technik Enthusiast mit Expertise in visueller Gestaltung und Computeranimation. Sowie einer Leidenschaft für Game Development.*

#### KENNTNISSE

Unreal Engine  
C++  
Visual Studio  
MS Office  
Adobe CS  
Blender, Maya, ZBrush  
Substance  
3D Modellierung  
3D Druck  
Stable Diffusion, Comfy UI

#### LINKS

[Portfolio](#)  
[LinkedIn](#)  
[Github](#)

#### SPRACHEN

Deutsch [Muttersprache]  
Englisch [Fortgeschritten]

#### BILDUNG

##### BACHELOR OF ARTS IN ARTS AND DESIGN FACHHOCHSCHULE SALZBURG

2015 bis 2018

Hauptfach: MultiMediaArt - Computeranimation  
Nebenfach: Game-Design  
Mit gutem Erfolg abgeschlossen.

##### STUDIENBERECHTIGUNGSPRÜFUNG FÜR INFORMATIK PARIS LODRON UNIVERSITÄT

2014

Abgeschlossene Prüfungen in Mathematik II, Englisch,  
Physik und Programmierung

##### HANDELSAKADEMIE II SALZBURG

2009 bis 2013

Fachrichtung IT

# PATRICK CHRISTIAN DUNKL

patrickdunkl92@gmail.com  
+43 660 55 07 303  
Bahnhofstraße 96  
5440, Golling an der Salzach

#### ERFAHRUNG

##### SOLO GAME DEVELOPER | UNREAL ENGINE PROGRAMMER

Seit 2017

Entwicklung von **Multiplayer**-Spielprojekten mit Fokus auf Performance, Innovation und Spielerbindung.

- **C++** Programmierung: Umfangreiche Nutzung von C++ zur Entwicklung robuster Spielmechaniken und dynamischer Gameplay-Features.
- **Design Patterns**: Anwendung verschiedener Designmuster zur Verbesserung der Code-Struktur und Wartbarkeit, zum Beispiel:
  - Command Pattern: Für Undo/Redo-Mechaniken
  - Singleton Pattern: Effizientes Ressourcenmanagement
  - Facade Pattern: Vereinfachung komplexer Subsysteme
  - State Machines: Verwaltung der Spiellogik
- **Slate UI Framework**: Spezialisierung auf Unreal Engine's Slate UI Framework zur Erstellung **performanter** und **interaktiver Benutzeroberflächen**. Entwicklung neuer UI-Funktionalitäten für mobile Geräte und Konsolen. **UX Design**: Gestaltung intuitiver und ansprechender UI-Erlebnisse.
- **Module & Plugins**: Design und Implementierung wieder verwendbarem Codes zur Verbesserung der Entwicklungsprozesse.
- **Material Kreation & Optimierung**: Entwicklung stilisierter Materialien zur Definition einzigartiger visueller Ästhetik bei minimalem Performance-Einfluss und Reduzierung der Anweisungszahl und Optimierung für diverse Hardwarekonfigurationen.
- **Prototyping & Iteration**: Schnelles Prototyping von Spielkonzepten und iterative Verfeinerung von Mechaniken und Features durch Feedback.

##### PROJEKTMANAGER BEI MDS, HALLEIN

2023 bis 2024

Meine Tätigkeiten umfassten die Abwicklung und Durchführung von Projekten in der Druck- und Mailingbranche. Dazu gehörten die

- **Koordination** der Projektphasen, die Überwachung der Zeitpläne und die Qualitätssicherung
- Zudem war ich für operative Aufgaben wie die **Optimierung** von Arbeitsprozessen und die **Lösung technischer Probleme** verantwortlich.
- Auch die **Planung und Organisation** der Lagerung und des Transports von Materialien und Produkten fielen in meinen Aufgabenbereich, um eine effiziente und termingerechte Lieferung sicherzustellen.

##### SCHLAFLABOR-ASSISTENT BEI HELIOS, SALZBURG

2020 bis 2023

Als Schlaflabor-Assistent war ich im Kardinal Schwarzenberg Klinikum und in der EMCO Privatklinik stationiert..

Zu meinen Tätigkeiten im Schlaflabor gehörten:

- Anamnese
- Informative **Betreuung**
- **Verkabelung** der Patienten
- **Auswertung** der Polysomnographie
- Ausgabe und Erklärung von CPAP-Geräten

##### 3D GENERALIST [PRAKTIKUM] BEI ANIMANOPTIKUM, HALLEIN

2017

Im Rahmen des Pflichtpraktikums, während des Studiums, war ich verantwortlich für Modellierung, **Rigging** und Dynamics-**Simulation** für ein persönliches Projekt des Gründers. Außerdem noch Rigging, Dynamics und **Rendering** für einen Werbefilm-Auftrag.