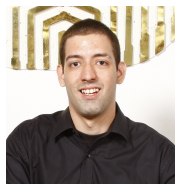


# Bewerbungsunterlagen

---

Tony Lattke



Buntentorsteinweg 305, 28201 Bremen ☎ +49 174 941 63 40 ✉ [tonylattke@gmail.com](mailto:tonylattke@gmail.com)

Ich bin Computer-Ingenieur, habe meinen Abschluss an der „Universidad Simón Bolívar“ in Caracas, Venezuela gemacht und mich auf Computer-Grafik, künstliche Intelligenz und Programmiersprachen spezialisiert.

Als Programmierer arbeite ich bereits sicher mit fremden Codes, kann aber auch genauso neue Codes für ein Projekt generieren. Ich bin geübt in einem großen Bereich von Programmiersprachen aus Parsen, Codegenerierung und vielen komplexen Algorithmus-Entwicklungen. Das Beherrschen der Programmiersprachen halte ich nicht für ausreichend, da ich denke, dass man für das Lösen eines Problems vor allem wissen muss, welche Programmiersprache gerade die richtige ist. Ich bin ein ausgezeichneter Teamarbeiter und bespreche gerne andere oder eigene Ideen um ein Projekt zu entwickeln.

---

## Inhalt

Curriculum Vitæ .....	2
Diplomzeugnis .....	4

# Curriculum Vitæ

---

---

## Persönliche Daten

Name Tony Enrique Lattke Urbaneja  
Anschrift Buntentorsteinweg 305, 28201 Bremen  
Telefon +49 174 941 63 40  
E-Mail tonylattke@gmail.com  
Geburtsdaten 14. Februar 1990 in Caracas, Venezuela  
Staatsbürgerschaft Deutsch und Venezolaner  
Familienstand Ledig  
Website tony.lattke.org

---

## Ausbildung

09.2007 – 09.2013 **Computer-Ingenieur**, *Universidad Simón Bolívar, Venezuela, Abschluss.*  
09.2002 – 07.2007 **Gymnasiast**, *U. E. Instituto Humanitas, Caracas, Venezuela, Abschluss.*

---

## Konferenzen

10.2014 Tony Lattke, Isaac López und Carlos Perez. **Desarrollo de una herramienta para la generación de contenido aleatorio basado en restricciones.** In *CoNCISa 2014 (Informatik-Kongress)*, Caracas, Venezuela, 2014.

---

## Auszeichnungen

10.2014 Tony Lattke, Isaac López und Carlos Perez. **Erster Platz im nationalen Wettbewerb aller Abschlussarbeiten des Jahrgangs in der Informatik für die Abschlussarbeit Forschungsthema: „Desarrollo de una herramienta para la generación de contenido aleatorio basado en restricciones“.** In *CoNCISa 2014 (Informatik-Kongress)*, Caracas, Venezuela, 2014.

---

## Sprachen

Spanisch Muttersprache  
Englisch Verstehen B2, Sprechen B2, Schreiben B2  
Deutsch Verstehen A2, Sprechen A2, Schreiben A2

---

## Kenntnisse

Programmiersprache	C, C++, C#, CSS, Haskell, HTML, Java, Javascript, $\text{\LaTeX}$ , Matlab, MEL, Perl, PHP, Prolog, Python, R, Ruby, Shell script, SQL
Frameworks	Catalyst, Django, Laravel, Rails, XNA, Yesod
Betriebssystem	Windows, Linux
Software	3D Studio Max, After Effects, Autocad, Blender, Maya, Photoshop, Unity, Unreal Development Kit, Microsoft Office Word, Excel, PowerPoint, Publisher
Andere	Git, Heroku

---

## Kompetenzen

Caracas Gamejam 2013	Enter The Panic: Heart Attack
Caracas Gamejam 2011	Enter The Panic: The Attack of Matus

---

## Universitäre Tätigkeiten

10.2013 – 10.2013	„Mitarbeiter“ in CLEI 2013 (Informatik-Kongress)
09.2011 – 09.2013	„Leader-Koordinator“ in Joinic (Informatik-Kongress)
09.2012 – 09.2013	„Mitarbeiter“ in Computer-Ingenieur Studentenzentrum USB
07.2011 – 07.2012	„Präsident“ in Computer-Ingenieur Studentenzentrum USB
09.2010 – 09.2011	„Mitarbeiter“ in Joinic (Informatik-Kongress)
09.2010 – 07.2011	„Mitarbeiter“ in Computer-Ingenieur Studentenzentrum USB

---

## Workshops

VFX Latino América	11.2013 – 02.2014	„Visueller Effekt und 3D Animation“
Instituto Arts	09.2011	„After Effects CS5.5“
	03.2010	„3D Studio Max 2009 Animation und Entwurf von Zeichen“
	12.2009	„3D Studio Max 2009“
	08.2006	„Autocad 3D 2006“
	07.2005	„Autocad 2D 2006“
Uneweb	07.2009	„Blender“

---

## Fähigkeiten und Fertigkeiten

Positive Einstellung. Bereitschaft, neue Fähigkeiten zu lernen. Kreativität und Innovation. Verantwortungsbereitschaft. Teamfähigkeit. Führungsqualitäten

# Diplomzeugnis

---

Computer-Ingenieur

Spezialisierung:

Computergrafik  
Künstliche Intelligenz  
Design und Implementierung von Programmiersprache

Wahlfächer:

Künstliche Intelligenz für Videospiele  
Einführung in die Robotik  
Themen in Computer-Grafiken in Videospielen

Arbeitsabschluss  
Forschungsthema:

Das Projekt erhält eine „Außergewöhnlich gut“ Erwähnung: „Desarrollo de una herramienta para la generación de contenido aleatorio basado en restricciones“ (Zufällige Inhalt Generator mit Einschränkungen)