

## Persönliche Informationen

Sebastian Kessler  
geboren am 31. August 1987 in Berlin

Mobil: 0049/1781663878  
E-Mail: mail@sebastiankessler.com

## Bildung

**2009** Oktober 01 → (**2014** März 31)  
Studium B. A. Game Design  
HTW Berlin  
*Konzeptentwicklung von Computer- und Brettspielen,  
Visualisierung und Programmierung*

**2008** Oktober 01 – **2009** September 30  
Studium B. Sc. Informatik  
Universität Potsdam  
*Diskrete Mathematik, Algorithmen und technische  
Informatik*

## Kernkompetenzen

### Sozial und Organisatorisch

- erfahren im Projekt- und Teammanagement mit agilen (u.a. Scrum) und anderen organisatorischen Methoden
- bewandert in den grundlegenden Arbeitsmethoden in den Bereichen Art, Programmierung und Design und fähig interdisziplinär zu kommunizieren
- verständnisvoll und aufmerksam in Gesprächen sowie kritikfähig
- bereitet vor und leitet Feature Meetings, schreibt Protokolle und kommuniziert Tasks

### Design

- erfahren im Schreiben von sauberen Game Design Dokumenten als Hauptreferenz für das Team
- im Stande komplexe Spiel-Systeme zu analysieren und kritisch zu überdenken und ggf. zu optimieren
- in der Lage Prototypen zu planen und zu erstellen, die die Untersuchung von Strategien, Funktionalitäten und Mechaniken erlauben
- fähig anschauliche Zeichnungen, Diagramme und Präsentationen anzufertigen und diese zu layouten

### Software

- fähig im Umgang mit den neuesten Versionen von:
- MS Office:
  - Word
  - Excel
  - Powerpoint
  - Project
- Adobe Photoshop
- Adobe Lightroom
- Autodesk 3ds Max
- Unity 3D
- Java Script
- JIRA
- Confluence
- Hansoft

- fließend Englisch, gesprochen und geschrieben ,Muttersprache Deutsch
- Führerschein (Klasse B)

## Arbeitserfahrung

**2013** November 17 → **jetzt**

Game Design & Administration

Trickyard UG (haftungsbeschränkt), Berlin

**2012** September 01 - **2013** November 15

Junior System Game Designer

Related Designs Software GmbH

**Projekt:** Might & Magic Heroes Online (System Designer, Feature Responsibilities:  
Item System, Signs & Feedback, Trade, Rewards)

**2012** März 01 - **2012** August 31

Praktikant Game Design

Related Designs Software GmbH

**Projekt:** Anno 2070 Deep Ocean (Quest Design, Meta Game Design)

**Projekt:** Might & Magic Heroes Online (System Designer, Feature Responsibilities:  
Item System, Signs & Feedback, Trade, Rewards)

**2010** Oktober 01 - **2012** Februar 29

Studentenproject Spectaculum

Game Design, Leveldesign und Organisation

Homunculus Game Collective, Berlin