Jan-Gustav Liedtke

Daruper Str. 78

48653 Coesfeld

Jan-gustav@liedtkes-net.de

Telefon: +49 160 5896363

Technische Universität München

Fakultät für Informatik

Boltzmannstraße 3

85748 Garching

Musterstadt, den 22. Juli 2023

Bewerbung um den Master-Studiengang Informatik: Games Engineering

Sehr geehrte Damen und Herren,

mit großem Interesse bewerbe ich mich hiermit um einen Studienplatz im Master-Studiengang "Informatik: Games Engineering" an der renommierten Technischen Universität München. Die Gelegenheit, an einer der führenden technischen Hochschulen Europas zu studieren und mein Wissen im Bereich der Spieleentwicklung zu vertiefen, fasziniert mich zutiefst.

Bereits in meiner Kindheit entdeckte ich meine Leidenschaft für Computerspiele und deren Potenzial, Geschichten zu erzählen und Menschen auf der ganzen Welt zu begeistern. Mit der Zeit entwickelte sich mein Interesse für die technologischen Aspekte hinter diesen Spielen. Mein Bachelor-Abschluss in Informatik bot mir bereits eine solide Grundlage in den Bereichen Softwareentwicklung, Programmierung und Algorithmen, aber der Master-Studiengang "Informatik: Games Engineering" an der TUM bietet mir die einmalige Gelegenheit, mich auf die spezifischen Anforderungen der Spieleentwicklung zu konzentrieren.

Die TUM ist für mich die ideale Wahl, da sie nicht nur exzellente akademische Programme bietet, sondern auch einen starken Fokus auf praktische Erfahrungen legt. Die Möglichkeit, an Forschungsprojekten teilzunehmen und mit herausragenden Dozenten und Industrieexperten zusammenzuarbeiten, verspricht eine inspirierende Lernumgebung, in der ich mein Potenzial voll ausschöpfen kann.

Der Master-Studiengang "Informatik: Games Engineering" an der TUM bietet eine vielseitige und umfassende Ausbildung in Bereichen wie Grafik- und Physiksimulation, künstliche Intelligenz für Spiele, Game Design und -entwicklung. Ich bin besonders daran interessiert, mehr über die Entwicklung innovativer Spielerlebnisse und die Herausforderungen bei der Skalierung von Spielen für unterschiedliche Plattformen zu erfahren.

Meine bisherige Erfahrung umfasst mehrere Praktika und Projekte, die mir wertvolle Einblicke in die Spielebranche verschafften. Im Zuge meines 4-monatigem Praktikums bei der Firma Raumtänzer, konnte ich Einblicke in die B2B Branche im Bereich Virtual Showrooms sammeln.

Während meine Kollegen weiter an ihren Aufträgen gearbeitet haben, durfte ich eine App für den Modehersteller Brax in Unity entwickeln. Das Besondere an dieser App war die Einbindung der Testimonials über AR.

Des Weiteren habe ich bei mehreren Game-Jams erfolgreich teilgenommen.

Meine persönlichen Ziele sind es, mich während des Master-Studiums kontinuierlich weiterzuentwickeln, sowohl akademisch als auch persönlich. Ich strebe danach, Teil eines kreativen und innovativen Teams zu sein, das bahnbrechende Spieleentwicklungen vorantreibt und die Unterhaltungsbranche nachhaltig beeinflusst.

Mit dem Master-Studiengang "Informatik: Games Engineering" an der TUM sehe ich die ideale Plattform, um meine Ambitionen zu verwirklichen und meine Karriere in der Spieleentwicklung voranzutreiben. Ich bin fest entschlossen, mich voll und ganz in das Programm einzubringen und mein Bestes zu geben, um die hohen akademischen Standards der Universität zu erfüllen.

Ich danke Ihnen herzlich für die Berücksichtigung meiner Bewerbung. Es wäre mir eine große Ehre und Freude, an der Technischen Universität München studieren zu dürfen und meinen Beitrag zur weiteren Entwicklung des Master-Studiengangs "Informatik: Games Engineering" zu leisten.

Mit freundlichen Grüßen,

Jan-Gustav Liedtke