



JOHANNES

BLANK

Game Design (B.Sc.) · Softwareentwicklung & KI

PERSÖNLICHES



+49 176 84692283



johannes_blank2001@gmx.de



Weidmannstraße 6, 80997 München



05.07.2001 in Dachau, Bayern



Staatsangehörigkeit, Deutsch

AUSBILDUNG

B.Sc. Game Design (Schwerpunkt Programmierung)

MEDIADESIGN HOCHSCHULE (MD.H) München · 2021 – aktuell
Bachelorarbeit (laufend): „KI-gestützte NPC-Dialoge / LLM-basierte Dialogsysteme“

Allgemeine Hochschulreife

Ignaz-Taschner-Gymnasium, Dachau · 2018 – 2021

SPRACHEN

Deutsch: Muttersprache

Englisch: fließend

Spanisch: Grundkenntnisse

SKILLS

- Web: HTML/CSS/JavaScript
- C#, .NET (WinForms, WPF)
- .NET, Git, Testing & Debugging
- Unity (C#), Unreal Engine (C++/Blueprints)
- MS Office

KURZPROFIL

Game-Design B.Sc. (Programmierung mit Schwerpunkt KI) – Bachelorarbeit zu LLM-gestützten NPC-Dialogen; Erfahrung in C#/.NET (WinForms/WPF), Unity/Unreal und Web-Apps, KI-nahen Anwendungen und Game Development. Ich habe mehrere produktive Inhouse-Tools für eine Steuerberatungsfirma umgesetzt (u. a. Honorarrechner, Neumandatsübersicht, Abrechnung-/GRP-Rechnungslogiken) – teils als Desktop-Apps (WinForms/WPF), teils als Webanwendungen. Zusätzlich habe ich an der Hochschule fünf Spiele entwickelt (bei vier als Solo- oder Lead Programmer) in Unity (C#) und Unreal (C++/Blueprints). Ich arbeite strukturiert, prototypisiere schnell und bringe technische Konzepte zuverlässig in lauffähige Lösungen.

BERUFSERFAHRUNG

Softwareentwicklung (Inhouse-Tools)

SFS Steuerberatungsgesellschafts mbH, Dachau-08/2023 – aktuell

- Entwicklung kleiner bis mittelgroßer Fachanwendungen zur Prozessunterstützung (Desktop & Web)
- Schwerpunkt: saubere UI, Datenlogik, Wartbarkeit, pragmatische Automatisierung

PROJEKTE

Inhouse-Tools (SFS)

WinForms/WPF, Web

- Honorarrechner (Berechnung & Auswertung)
- Neumandatsübersicht (Übersicht/Workflow-Unterstützung)
- Abrechnungs-/GRP-Rechnungsunterstützung (fachliche Logik & Erfassung)

HOBBIES

- Game Dev & Prototyping
- 3D-Druck (z. B. Cyberbrick Vehicle)
- Hardware-/Maker-Projekte (z. B. Buzzer/Controller)
- Game Dev (Unity)

Familienprojekte (Bestell-/Zeiterfassung)

WinForms/WPF, Web

- Weihnachtsbestell-System mit Lagerverwaltung & Abholprozessen
- Zeiterfassungsprogramm

Games (Hochschule) – 5 Projekte

Unity (C#), Unreal Engine (C++/Blueprints)

- Bei 4 Projekten: Solo- oder Lead Programmier (Gameplay, Systems, UI)

Game-Show mit Web-Buzzern (Privatprojekt)

Unity, Web

- Web-Buzzer-System, an Unity angebunden (Mehrspieler-Interaktion/Events)

3D-Druck & Maker-Projekte (Privat)

- Prototyping und Druck eigener Bauteile/Mechaniken (z. B. Cyberbrick Vehicle)

München

J. Blank