



VALENTIN PULS

LEBENS LAUF

850** Ingolstadt
Deutschland
+49 160 *****
kontakt@valentinpuls.de
valentinpuls.de

HALLO,

Ich heiße Valentin Puls und bin Interaktionsdesigner sowie UX Researcher. Während meines Bachelorstudiums wuchs mein Interesse an interaktiven Medien und wie diese unsere Freizeit - als Games - und unser alltägliches Leben mit bedeutungsvollen Interaktionen bereichern.

Mit meinem Masterstudium habe ich diesen Weg fortgesetzt und mich auf die Konzeption und prototypische Umsetzung innovativer Interaktionsformen mit digitalen Inhalten fokussiert, insbesondere Augmented Reality. Ich bin motiviert, noch mehr in den Bereichen UX und Interaction Design zu lernen und angenehme Software für Nutzer und Unternehmen zu gestalten.

Methoden & Fähigkeiten

METHODEN

SCRUM	● ● ○	DESIGN THINKING	● ● ●
USER CENTERED DESIGN	● ● ●	QUALITATIVE USER RESEARCH	● ● ○
DESIGN FICTION	● ● ●		

SOFT SKILLS

TEAMWORK	● ● ●
PRÄSENTIEREN	● ● ●
MOTIVATION	● ● ●
KOMMUNIKATION	● ● ○

PROGRAMMIERUNG

C#	● ● ●
.NET	● ○ ○
JAVASCRIPT	● ● ○
HTML	● ● ○
CSS	● ● ○

Tools

2D GRAFIK

AFFINITY SUITE	
PHOTO DESIGNER	● ● ●
PUBLISHER	● ● ○

VIDEO/ANIMATION

ADOBE SUITE	
PREMIERE	● ● ○
AFTER EFFECTS	● ● ○

3D GRAFIK

BLENDER	● ● ●
3DS MAX	● ○ ○
MAYA	● ○ ○

INTERACTION

UNITY	● ● ●
VISUAL STUDIO	● ● ●
AXURE	● ● ●
VUEJS/NUXT	● ● ○

WEITERE TOOLS

MS OFFICE LATEX	TRELLO ASANA	SOURCETREE GITHUB	MAXQDA
-----------------	--------------	-------------------	--------

Fachliche Interessen

AUGMENTED REALITY GAME DESIGN INTERFACE DESIGN DESIGN FOR WELL-BEING
VIRTUAL REALITY INTERACTION DESIGN MULTIMODAL INTERACTION

Aktivitäten

GAMING & TV SERIEN BLOGS NEWS LESEN ROMANE
KAFFEE MACHEN LAUFEN KLAVIER SPIELEN

Ausbildung

UNIVERSITÄT SIEGEN

M. SC. HUMAN COMPUTER INTERACTION

FEBRUAR 2020
- OKTOBER 2016

Das Masterstudium legte den Fokus auf Gestaltung, Prototyping und Evaluation interaktiver Systeme mit starkem Bezug zu qualitativer Nutzerforschung und nutzerzentrierten Designansätzen. Es wurde durch Ergänzungsfächer im Bereich E-Commerce und IT-Sicherheit vervollständigt.

MEIN FOKUS

UX, Design for Well-being, Augmented Reality, Prototyping, Programmierung

NOTE

Gesamt: 1,1
Masterarbeit: 1,0

UNIVERSITÄT BAYREUTH

B. A. MEDIENWISSENSCHAFT UND -PRAXIS
NEBENFACH WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

SEPTEMBER 2016
- OKTOBER 2013

Das Bachelorstudium vermittelte theoretisches und praktisches Wissen bezüglich der Analyse und Gestaltung audio-visueller und interaktiver, digitaler Medien. Das Nebenfach thematisierte Wirtschaftswissenschaften und Management.

MEIN FOKUS

Spielentwicklung, Game Design, Game Studies, agile Projektmanagement

NOTE

Gesamt: 1,6
Bachelorarbeit: 1,0

GABELSBERGER GYMNASIUM MAINBURG

ABITUR

AUGUST 2013
- SEPTEMBER 2001

Weiterführende Schulausbildung und Erwerb der Allgemeinen Hochschulreife.

PRÜFUNGSFÄCHER

Mathematik, Deutsch, Englisch, Geschichte (Koll.), Biologie (Koll.)

NOTE

1,7 (705 von 900 Punkten)

Arbeitserfahrung

PULS AUTOTECHNIK

IT-ADMINISTRATOR / WEB-ENTWICKLER

HEUTE - APRIL 2020

Koordination und Durchführung der Erneuerung und Migration zentraler IT- und Netzwerkkomponenten zu einem externen Rechenzentrum. Dazu gehörte die Einrichtung interner Software und Dienste sowie deren Integration und Dokumentation.

Außerdem die Gestaltung und Entwicklung einer Unternehmenswebsite mit aktuellen Webtechnologien, inklusive der Überarbeitung bzw. Ergänzung des Corporate Designs.





Auszeichnungen

CSCW CHALLENGE MENSCH UND COMPUTER 2017

SEPTEMBER 2017

Auszeichnung des Projekts *TIC - The Ideation Cube* durch die Fachgruppe *CSCW & Social Computing* der *Gesellschaft für Informatik e.V.* auf der *Mensch & Computer 2017* an der Universität Regensburg.

Sprachen

DEUTSCH	Muttersprache	SPANISCH	A2 Level
ENGLISCH	C1 Level	LATEIN	Latinum

Persönliche Informationen

GEBURTS-DATUM	05.11.1994	NATION-ALITÄT	Deutsch
GEBURTS-ORT	Mainburg	FAMILIEN-STAND	ledig

MEINE AUFGABEN

Marktanalyse Servertechnologie für KMU, Migration und Einrichtung von Servern und Diensten, Webentwicklung, Support für interne IT, Wissensmanagement (Pflege und Dokumentation interner Wikis)

VERWENDETE TOOLS

nodejs, nuxt, vuejs, Wordpress, Affinity Designer, Wireshark, Ubuntu, pfSense, MoinMoinWiki, ejabberd

AUDI ELECTRONICS VENTURE GMBH PRAKTIKANT

SEPTEMBER 2019
- JUNI 2019

Unterstützung laufender Projekte der Abteilung *UX/HMI*, die an der Vorentwicklung der *AUDI AG* beteiligt ist. Dabei wurden vielfältige Themen, wie die Gestaltung von User Interfaces im Kontext *Autonomous Driving* oder *Permission Management* für mobile als auch fahrzeuggesteuerten Plattformen behandelt.

MEINE AUFGABEN

Marktanalyse und Literaturrecherche, Konzeption sowie Durchführung und Evaluierung von Nutzerstudien, Konzeption und Implementierung eines interaktiven Prototypen

VERWENDETE TOOLS

Unity, blender, LimeSurvey, GIMP, Inkscape, Microsoft Office

UNIVERSITÄT SIEGEN WISSENSCHAFTLICHE HILFSKRAFT

DEZEMBER 2019
- JANUAR 2017

Mitarbeit am Forschungsprojekt *CyberRüsten 4.0* (bis Januar 2019) und anschließende Tätigkeit im Kompetenzzentrum *Mittelstand 4.0*. Das Projektziel war die Konzeption, Implementierung und Evaluation einer *AR*-Anwendung, die Maschinenbediener im Rüstprozess von Maschinen unterstützen sollte. Im Rahmen des Kompetenzzentrums werden KMU bei Digitalisierungsprozessen unterstützt.

MEINE AUFGABEN

Konzeption eines *AR User Interface* für die *Microsoft HoloLens*, Implementierung von Anwendungs-features

VERWENDETE TOOLS

Unity, Visual Studio, Trello, Axure, 3dsMax, Maya

UNIVERSITÄT BAYREUTH STUDENTISCHE HILFSKRAFT

MÄRZ 2016
- NOVEMBER 2015

Tätigkeit für den Lehrstuhl *Digitale Medien* im Bereich Lehre.

MEINE AUFGABEN

Korrektur studentischer Arbeiten, Betreuung von Studierenden, Eventorganisation, wie z.B. *Global Game Jam*

VERWENDETE TOOLS

Unity, 3dsMax, Maya, Redmine, Sourcetree (git)

WHITE PONY GBR PRAKTIKANT

APRIL 2016
- NOVEMBER 2015

Tätigkeit bei dem Startup *White Pony*, welches das mobile *AR Game Eosis: Raiders of Dawn* entwickelte.

MEINE AUFGABEN

Konzeption und Umsetzung einer Kommunikationsstrategie mit Fokus auf *Social Media*

VERWENDETE TOOLS

Trello, Google Analytics, Facebook Analytics, Tweetdeck

UNIVERSITÄT BAYREUTH STUDENTISCHE HILFSKRAFT

OKTOBER 2015

Tätigkeit für den Lehrstuhl *Digitale Medien* zur Organisation der GfM Konferenz 2015.

MEINE AUFGABEN

Unterstützung der Organisationsteams und technische Betreuung der Dozierenden