

Bewerbungsdossier

Benedict Jaeggi



Inhalt:

- Lebenslauf
- Internetpräsenz
- Qualifikationen
- Persönlich
- Projekte
- Zertifikat Gamedesigner GA
- Zertifikat 3D Programmierer GA

Lebenslauf

Geboren am 29. Januar 1982 in Grenchen/Schweiz

// Praktika

02.2009 - 05.2009 „1-Mann-Team“ **Gameentwicklung** bei Quasmo, Binzstr. 44, Zürich
09.2008 - 12.2008 **Scripter** bei lbxGames, Reichenberger Str. 125, 10999 Berlin, D

// Ausbildung

2007 - 2008 **3D Programmierer** / Games Academy Berlin
2006 - 2007 **Gamedesigner** / Games Academy Berlin

// Jahre der Selbstfindung ;)

2001-2006 Arbeitsuchend, unstet, Sozialdienstabhängig - wird auf Wunsch erläutert bei persönlichem Gespräch

// Lehrjahre

1999 - 2000 **10. Schuljahr**
Schule für Beruf und Weiterbildung (SBW) in Romanshorn/SG

1998 - 1999 **Polymechaniker**
Sulzer AG Zuchwil, Solothurn – in gegens. Einverständnis abgebrochen.

// Schule

1997 - 1998 **Bezirksschule**
Solothurn, Abschluss der obligatorischen Schulpflicht

1994 - 1997 **Kantonsschule** Solothurn (Progymnasium)

1989 - 1994 **Grundschule** Rüttenen / SO

Internetpräsenz

<http://ben.isdigital.com>.....Portal
<http://ben0bi.blogspot.com>.....Blog
<http://winnetux.dot.ch>.....(Tool)
<http://youtube.com/ben0bi>.....Meine Videos

Skype vorhanden auf Anfrage.

Qualifikationen

Englisch.....Sehr gut
 Französisch.....Grundkenntnisse
 Deutsch.....Muttersprache

Technologie	Jahre	Praktisch	Fundiert	Experte
Programmiersprachen				
C/C++ (MS Visual Studio 6,7,8,2008)	7			x
Java + Android	0.5	x		
Basica allgemein	17		x	
Visual Basic	3		x	
BlitzBasic3D	5			x
QuickBasic	10			x
LUA	1		x	
Webtechnologien				
HTML	15		x	
CSS	5		x	
PHP	7		x	
SQL	3	x		
SVN	3	x		
Programme				
Photoshop/Gimp	10		x	
OpenOffice	3	x		
3D Studio Max	3	x		
FTP Clients	10	x		
Engines				
Valve Hammer (HL2)	3		x	
Ogre (Opensource)	2	x		
Irrlicht (Opensource)	2	x		
Android SDK	0.5	x		
NDS devkitPro	2	x		
OpenGL Technologie	3	x		
DirectX Technologie	2	x		
Betriebssysteme				
DOS	5		x	
Windows 3.1	5	x		
Windows 95/98/XP	15		x	
Windows Vista / Win7	4		x	
Linux	1	x		
Mac OS 7 - 9	5	x		
Mac OS X	1	x		

Persönlich

Ich habe mit 10 Jahren meinen ersten Computer bekommen, einen Atari 800XL von 1982. Auf diesem habe ich meine ersten kleinen Programme geschrieben. Schon sehr früh habe ich den Entschluss gefasst, Programmierer zu werden. Ich kam jedoch nie zu einer Lehrstelle als Informatiker da meine schulischen Leistungen nur Durchschnitt waren.

Nachdem ich die Schule abgeschlossen hatte wurden die Umstände immer widriger für mich – Ich war erst Arbeitslos und danach Sozialdienstbezüger – bis mich mein Vater auf die Games Academy aufmerksam gemacht hat. Ich musste keine Sekunde lang überlegen – DAS war das, worauf ich gewartet hatte.

Durch die Ausbildung als Gamedesigner/-programmierer hat sich für mich ein Traum verwirklicht. Ich wollte schon immer Spiele produzieren, und nun bin ich in der Lage, dies professionell anzugehen, da die Ausbildung sehr praxisbezogen war und sozusagen das Leben in der Arbeitswelt schon vor-simuliert hat.

Obwohl ich noch sehr wenig reelle Berufserfahrung habe, kann ich auf über zwei Jahre Praxiserfahrung zurückgreifen. Von der Planung eines Projektes, Aufbau eines Teams, Auswahl der Software und Technologien, Erstellung des Projektes selbst, des Contents und der Dokumentation bis hin zum Release und dem Weg zur Vermarktung habe ich alles miterlebt.

In der Games Academy habe ich auch gelernt wie man Technologien wie DirectX benutzt, welche zum Beispiel für die Programmierung der Xbox essentiell ist. OpenGL kannte ich schon vorher dank der grossartigen Tutorials von NeHe (nehe.gamedev.net), aber erst in der GA habe ich gelernt, wie man diese Technologien richtig einsetzt. Auch mit Ageia PhysX, einer (damals freien) Physiksimulationsbibliothek und den Technologien von NaturalMotion (Echtzeit-Körperreaktionsphysik-Simulation, naturalmotion.com) habe ich mich beschäftigt. Desweiteren ist multi-threading für mich kein Fremdwort, da ein modernes Spiel ohne mehrere Threads gar nicht erst laufen würde.

Kurz gesagt befasst man sich bei der Spieleentwicklung mit so ziemlich jedem Bereich den es in der Softwareentwicklung gibt: Grafik, Sound, Netzwerkprogrammierung, Echtzeitsimulation, KI, OOP, Datenbanken, Verschlüsselung bzw. Komprimierung (zB. für gespeicherte Spielstände.), Multithreading und was es sonst noch alles gibt.

Nach der Games Academy war ich in zwei dreimonatigen Praktika. Das erste war bei lbxgames in Berlin, wo ich für ein Nintendo DS Adventure Projekt verschiedene Teile der Gamelogik in der eigens dafür entwickelten Sprache gscriptet habe. (DWK 5: Hinter dem Horizont)

Das zweite Praktikum war für mich sehr interessant, da ich alle Freiheiten hatte, die ich wollte um ein Spiel zu entwickeln. Die einzige Bedingung war, dass das Spiel die in der Firma entwickelte Hardware gut demonstrieren kann. Ich habe dafür ein Helikopter-Racegame entwickelt, wobei ich alles bis auf die Musik selbst erstellt habe. (Gamecode, Models, Bilder, Sounds, etc etc.) Dieses Projekt wurde mit der GiANTS Engine entwickelt, welche hauptsächlich über die Scriptsprache LUA angesprochen wird.

Projekte



KENNiG

Taktisches Denkspiel

Engine/Programmiersprache
- BlitzBasic3D

Besonderheiten

- völlig neues Spielprinzip.
- Bewegung im „echten“ 3D-Raum.
- InGame Editor
- Unterstützt 3d-Mäuse von 3dConnexion.
(www.3dconnexion.de)
- für 1 bis 6 Spieler.
- **200** von 200 Punkten. (Games Academy Abschlussprojekt)



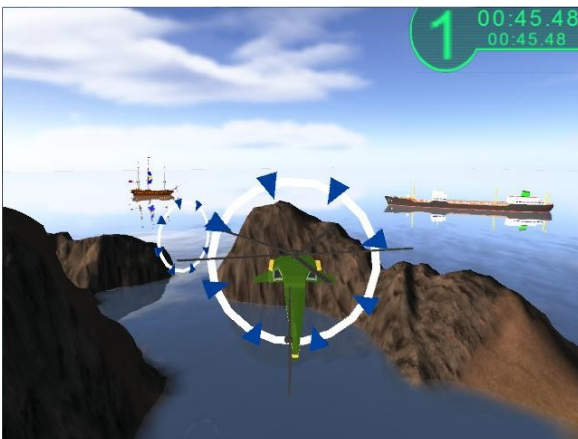
viRULent

Action-Adventure mit Dialogsystem

Engine/Programmiersprache
- Half-Life 2 Mod
- Valve Hammer Editor
- C++ (MS VS 2003)

Besonderheiten

- Eigenes Dialogsystem
- Story könnte nahtlos fortgeführt werden
- 94 von 100 Punkten (Games Academy Abschlussprojekt)



Quasmocopter

Helikopter Racegame für Quasmo AG, Zürich

Engine/Programmiersprache
- GIANTS Engine
- LUA

Besonderheiten

- Entwickelt zur Demonstration eines neuen Eingabegerätes.
- Ein-Mann-Projekt (3 Monate)



SMSEmu

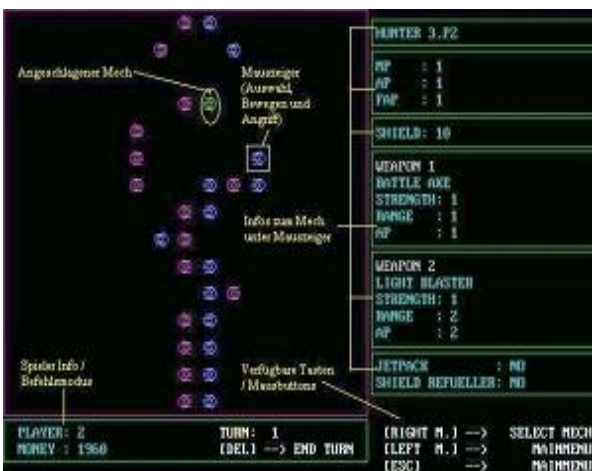
Sega Master System Emulator

Engine/Programmiersprache

- Irrlicht Engine (irrrlicht.sourceforge.net)
- C/C++ (MS VS 2003)

Besonderheiten

- Beliebige Bildschirmauflösung
- bis zu 10 Spielstände pro ROM
- Double-Speed Button



MechWars (1998)

Rundenbasiertes Taktikspiel für zwei Spieler.

Engine/Programmiersprache

- QuickBasic 4.5

Besonderheiten

- komplette Maussteuerung
- Das Spiel ist auf Upgrades ausgelegt. Diese können in einer Datei bearbeitet werden.
- Bestnote (6 in der Schweiz) in der Schule für Beruf und Weiterbildung (SBW) für dieses Projekt.



Fockemon

Moorhuhn ähnliches Spiel.

Engine/Programmiersprache

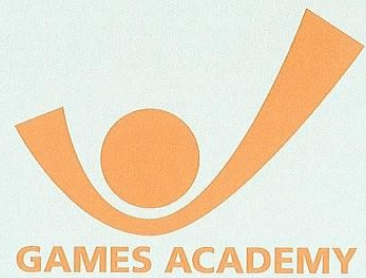
- BlitzBasic3D

Besonderheiten

- Online Highscore

... und weitere auf meiner Webseite: <http://ben.eli7.net>

Zertifikat



Benedict Jäggi

geboren am 29.01.1982
in Grenchen, Schweiz

hat den Kurs Game Design - GD I 2006
am 31.03.2007 an der GAMES ACADEMY
erfolgreich absolviert.

Er hat damit die Berechtigung erworben, sich als

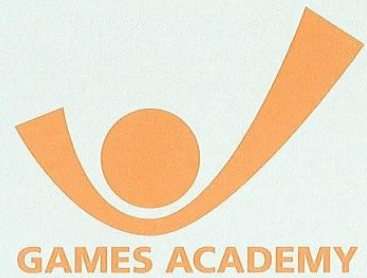
Game Designer (GA)

zu bezeichnen.



Berlin, den 07.05.2007
Thomas Dlugaiczyk, Diplom-Sozialpädagoge (FH)
Rektor der GAMES ACADEMY GmbH

Zertifikat



Benedict Jäggi

Module	Prüfungsart	Punkte
1. Semester		
Animation	Praxistest	14,5 von 20
Modeling	Praxistest	17 von 20
Electronic Game Theory	Schriftliche Prüfung	13 von 20
Level Design	Schriftliche Prüfung	14 von 20
Interface Design	Schriftliche Prüfung	11 von 20
Photoshop	Praxistest	18 von 20
Project Planing	Praxistest	15,5 von 20
Project Management	Schriftliche Prüfung	12 von 20
Interactive Storytelling	Praxistest	12 von 20
Project 100	Praxistest	18 von 20
Game Design Document	Praxistest	19 von 20
1. Semester Gesamt		164 von 220
2. Semester		
Classic Games	Praxistest	15 von 20
Game Design/Balancing	Schriftliche Prüfung	20 von 20
Mathematik	Schriftliche Prüfung	9 von 20
Physik	Schriftliche Prüfung	13 von 20
Game Critique	Schriftliche Prüfung	12 von 20
3D Engine Basic	Schriftliche Prüfung	18 von 20
Game Design Tools	Schriftliche Prüfung	17 von 20
Abschlussprojekt	Praxistest	94 von 100
2. Semester Gesamt		198 von 240
Gesamtpunktzahl		362 von 460

Mit dem Erreichen von mindestens 184 Punkten (entspricht 40%) der möglichen 460 Punkte, ist die Ausbildung erfolgreich absolviert.

Ausbildungsdauer: 2 Semester 03.04.2006 - 31.03.2007

Th Długaiczek, Rektor GAMES ACADEMY GmbH

Berlin, den 07.05.2007

Thomas Długaiczek, Diplom-Sozialpädagoge (FH)
Rektor der GAMES ACADEMY GmbH

Benedict Jäggi

geboren am 29.01.1982

hat den Kurs 3D PROGRAMMIERUNG
am 30.09.2008 an der GAMES ACADEMY
erfolgreich absolviert.

Herr Benedict Jäggi hat damit die Berechtigung erworben, sich als

3D PROGRAMMIERER (GA)

zu bezeichnen.

Berlin, den 25.11.2008
Thomas Długaiczek, Diplom-Sozialpädagoge (FH)
Rektor der GAMES ACADEMY

Geschäftsführender HRB 95361B
Gesellschafter Amtsgericht
Thomas Długaiczek Berlin-Charlottenburg

für Benedict Jäggi / 3D PROGRAMMIERUNG

Module	Prüfungsart	Punkte
2. Semester		
Asset	Teilnahmebestätigung	
Freelancer Basic	Teilnahmebestätigung	
Game Critique	Teilnahmebestätigung	
Mathematik	Schriftliche Prüfung	10 von 20
Physik	Schriftliche Prüfung	8 von 20
Projekt 200	Verteidigung Praxis Projekt	14 von 20
2. Semester Gesamt		32 von 60
3. Semester		
3D Engine	Schriftliche Prüfung	16,5 von 20
C++	Praxistest	16 von 20
DirectX	Schriftliche Prüfung	10,5 von 20
Game Mathematics	Schriftliche Prüfung	18 von 20
Game Physics	Schriftliche Prüfung	17 von 20
Projekt 300	nicht angetreten	0 von 20
Shader Programming	Teilnahmebestätigung	
3. Semester Gesamt		78 von 120
4. Semester		
Developer Day	Teilnahmebestätigung	
Konsultationen	Teilnahmebestätigung	
Project Review	Teilnahmebestätigung	
Projekt 400	Verteidigung Praxis Projekt	200 von 200
Software Design	Praxistest	5,5 von 20

Aufgrund der vorab erfolgreich absolvierten GAME DESIGN Ausbildung war der Teilnehmer vom ersten Semester der Folgeausbildung ART & ANIMATION bzw. 3D PROGRAMMIERUNG freigestellt.

Mit dem Erreichen von mindestens 168 Punkten (entspricht 40%) der möglichen 420 Punkte ist die Ausbildung erfolgreich absolviert.

Ausbildungsdauer: 4 Semester vom 04.10.2006 - 30.09.2008



Berlin, den 25.11.2008
Thomas Długaiczek, Diplom-Sozialpädagoge (FH)
Rektor der GAMES ACADEMY

für Benedict Jäggi / 3D PROGRAMMIERUNG

Module	Prüfungsart	Punkte
Sonderveranstaltungen	Teilnahmebestätigung	
Tech Review	Teilnahmebestätigung	
Video Console Development	Praxistest	12,5 von 20
4. Semester Gesamt		218 von 240
Gesamtpunktzahl		328 von 420

Aufgrund der vorab erfolgreich absolvierten GAME DESIGN Ausbildung war der Teilnehmer vom ersten Semester der Folgeausbildung ART & ANIMATION bzw. 3D PROGRAMMIERUNG freigestellt.

Mit dem Erreichen von mindestens 168 Punkten (entspricht 40%) der möglichen 420 Punkte ist die Ausbildung erfolgreich absolviert.

Ausbildungsdauer: 4 Semester vom 04.10.2006 - 30.09.2008



Berlin, den 25.11.2008
Thomas Dlugaiczky, Diplom-Sozialpädagoge (FH)
Rektor der GAMES ACADEMY