

Thorben Voss

Curriculum Vitae

Rintheimer Straße 11
76131 Karlsruhe
☎ 0160 9028 1169
✉ udfiy@student.kit.edu
📄 thorben.voss.art



Schulische und akademische Ausbildung

- Seit 2018 **Informatik - Master of Science**, Ø 2,2, Karlsruher Institut für Technologie.
Schwerpunkte: Künstliche Intelligenz, Robotik und Visual Computing
- 2013–2017 **Informatik - Bachelor of Science**, Ø 2,4, Universität Passau.
Nebenfach: Betriebswirtschaftslehre | [Vollständiger Studienbericht \(klick\)](#)
- 2005–2013 **Erreichen des G8 Abiturs**, Ø 2,2, Uhland-Gymnasium Tübingen.
Kernfächer: Informatik (Kepler Gymn.), Mathematik, Englisch, Deutsch, Biologie
- 2001–2005 **Grundschule**, *Graf-Eberhard-Schule*, Kirchentellinsfurt.

Praxiserfahrung

- 01.2020 **Inhaber und Full Stack Developer**, *VOSS.ART Entertainment*, Karlsruhe.
bis heute Entwicklung von *VOSS.ART Entertainment (klick)*, einem Startup für WebGL-basierte Online-Spiele mit eigener Game-Engine from Scratch, Software-Tools, sowie Dienstleistungen in den Bereichen immersive In-Game-Marketing und Modelling.
- 05.2020 **Webdesign & Programmierung**, *CashCard Automaten GmbH*, Reutlingen.
bis heute Design der responsiven *Homepage (klick)* und individuellen Sonderkomponenten (Slideshow, Konfiguratoren, Suchfunktion, Menüvorbereitung), Online-Marketing, Modellierung von Automaten und 3D-Darstellung im Browser mit WebGL, Assistent des technischen Supports.
- 08.2019 **HiWi 3D-Design**, *Forschungszentrum Informatik (FZI)*, Abteilung IDS, Karlsruhe.
bis 04.2020 Visualisierung, Modellierung, Animation, 3D-Druck und Prototyping in 2D und 3D. Ausarbeitung von Konzepten für Industriepartner (Automotive). Die 3D Modelle wurden auch für die Kollisionserkennung von Robotersystemen verwendet. Die Druckerzeugnisse kamen auf Messeständen, in Präsentationen und als Bestandteil aktueller Robotersysteme zum Einsatz.
- 11.2018 **HiWi 3D-Design & Programmierung**, *Fraunhofer IOSB*, Abteilung IAD, Karlsruhe.
bis 07.2019 Design diverser 3D-Modelle in Blender für maßstabsgetreue Darstellung von Produkten und Räumlichkeiten in Virtual Reality, Modellierung von Vehikeln und unbemannten Luftfahrzeugen anhand weniger Referenzbilder, Unity Szenengestaltung für Messepräsentation, 3D-Druck mit Prusa i3 MK3 und Ultimaker, Avatargenerierung aus einer einzelnen Bildaufnahme.
- 08.2017 **Bachelorarbeit**, *Universität Passau*, Note: 1,0.
bis 10.2017 Akustische Ereignisdetektion mittels tiefer neuronaler Netze im Kontext eines Smart Homes. Bearbeitet am Lehrstuhl für Complex and Intelligent Systems, Definition des Themas in Kooperation mit der Loxone Electronics GmbH. [Bachelorarbeit Download \(klick\)](#)
- 10.2015 **Software Engineering Praktikum**, *Universität Passau*, Note: 1,7.
bis 02.2016 Minigolf-Simulation mit Bahneditor und künstlicher Intelligenz (siehe Bescheinigung).

Programmierkenntnisse

Bibliotheken	Neuronale Netze mit TENSORFLOW, WebGL
Online	JAVASCRIPT, PHP, SQL, CSS, SVG, HTML
Lokal	PYTHON, JAVA, VISUAL BASIC, VISUAL C#, HASKELL, C++, TI-BASIC, VHDL, VERILOG

Entwicklungsumgebungen

Python	JetBrains PyCharm
Java	IntelliJ IDEA 14, eclipse
C# Basic	Visual Studio (2008 bis 2019)
Text	Notepad++, L ^A T _E X, Libre Office, Word
2D 3D VR	Paint.NET Blender, Makehuman Unity
OS	Windows (2000 bis 10), Linux (Ubuntu)
VCS	Git, GitHub, GitLab

Sprachen

Deutsch	Muttersprache	
Englisch	konversationssicher in Wort, fließend in Schrift	8 Jahre, Kernfach
Französisch	Grundkenntnisse	3 Jahre, Austausch
Latein	Gut im schriftlichen Übersetzen	6 Jahre, Latinum

Sonstige Qualifikationen

Seit 2015	Amateurfunkschein - Klasse A
Seit 2013	Führerschein der Klassen AM/B/L

Interessen

Musik	KIT Konzertchor und Kammerchor, Violine spielen
Sport	Windsurfen, Tennis, Sportfechten, Gleitschirmfliegen
Kunst	3D-Druck, Architektur, Animierte 2D-Vektorgrafiken
NaWi	Optik, Naturphänomene, Gärtnern, Molekularküche