



FELIX KROISCHKE

Medien - Wissenschaft - Technologie

Ich liebe komplizierte Projekte. Denn erst wenn mehrere Perspektiven, Ebenen und Ideen zusammenwirken, bin ich in meinem Element.

✉ mail@felix-kroischke.de

☎ +49 172 5182075

🌐 www.felix-kroischke.de

📍 Altstädtischer Markt 5,
14770 Brandenburg

Als Informatiker, Biologe und Medienspezialist habe ich immer wieder erfahren, welches Potential entsteht, sobald verschiedene Disziplinen verknüpft und fokussiert werden. Aus diesem Grund habe ich mich für eine Ausrichtung als Generalist und Brückenbauer entschieden, der Wissen und Menschen verschiedener Fachbereiche zusammenführt und so Stärken zur Geltung bringt.

Portfolio

Arbeitsproben und ausführliche Case Studies finden Sie unter www.felix-kroischke.de/portfolio

Kompetenzen

Unity, Virtuelle / Erweiterte Realität, Projektmanagement, Medienproduktion, Storytelling, Wissenschaftliches Arbeiten, Interdisziplinäre Zusammenarbeit, Präsentationstechniken, UX-Design, Webdesign

Hardskills

Software

Unity 3D, Adobe CC, Studio One, MS Office

Coding

HTML, CSS, C, C++, C#

Web

WordPress, Bootstrap

Arbeitserfahrung

📌 Projektmanager digitaler Anwendungen

ad modum GmbH | Agentur für Kommunikation | 01/2020 – heute

Technische Realisation des VR-Projekts „House of Change“ (Visualisierung eines wissenschaftlichen Konzepts), Technische Realisation des Web-Projekts „EWP-Wimmelwelt“ (Online-Verknüpfung verschiedener Illustrationen)

📌 Zuständiger für F&E und Digitale Anwendungen (Werkstudent)

ad modum GmbH | Agentur für Kommunikation | 04/2019 – 12/2019

Konzeption und technische Realisation des VR-Projekts „House of Change“ (Visualisierung eines wissenschaftlichen Konzepts), Entwicklung eines Kartenspiels mit zugehöriger Kampagne, Konzeption von Markenarchitekturen und Corporate Identities, Recherche zu Technik-Trends und Zukunftstechnologien sowie Durchführung von Team-Briefings

📌 Zuständiger für F&E und Digitale Anwendungen (Praktikant)

ad modum GmbH | Agentur für Kommunikation | 01/2019 – 04/2019

Konzeption einer Themenpark-App (Evaluation von Stakeholder-Bedürfnissen, Schaffung verschiedener Personas, Erstellung von Wireframes, Mockups und Klick-Prototypen), Mitarbeit am Magazin „UNFOLD“ (Recherche und Inhaltsaufbereitung)

📌 Mentor für ausländische Studierende

Technische Hochschule Brandenburg | 09/2017 – 02/2018

Fachliche Unterstützung von Bachelor- und Masterstudenten, Einführung in wissenschaftliche Recherche und wissenschaftliches Arbeiten, Sprachtraining und allgemeine Betreuung während des Semesters

📌 Softwareentwicklung im Sammlungsbereich

Übersee-Museum Bremen | 02/2014 – 05/2014

Konzeption und Programmierung einer auf Excel aufbauenden Softwarelösung zur automatisierten Verknüpfung von Bild-Metadaten und Sammlungsdaten sowie weitere digitale Sammlungsarbeit

Auslandserfahrung

Studentenaustausch “International Media Camp”

SWPS University of Social Sciences and Humanities, Poznań (Polen) | 12/2017

Gemeinsame Arbeit an einem Kurzfilm-Projekt mit dem Schwerpunkt Sounddesign und Foley

Studentenaustausch “International Media Camp”

University of the West of Scotland | 12/2016

Gemeinsame Arbeit an Hörspiel-Projekt über die Mythologien Schottlands und Deutschlands

Humanitäres Projekt in Südamerika

Rewa Eco-Lodge, Guyana | 03/2015 – 05/2015

Mehrmonatiger Sprachaufenthalt (Englisch), Unterstützung bei der Organisation eines Brunnenbau-Projektes, Unterrichten in der örtlichen Schule, Grundlagen-Kurse im Bereich IT für die Anwohner

Studium

Bachelor der Informatik (Endnote: 1,7)

Technische Hochschule Brandenburg | 10/2015 – heute

Schwerpunkt „Digitale Medien“, Bachelorarbeit mit dem Thema „Following Mia – Immersion, Attention and Storytelling in Virtual Environments“

Bachelor der Biologie (Endnote: 1,93)

Carl von Ossietzky Universität Oldenburg | 10/2011 – 01/2015

Schwerpunkte „Evolutionsbiologie“ bzw. „Vektorökologie“, Bachelorarbeit mit dem Thema „A bit of black and white – a methodical study about the emergence of Culicoides (Diptera: Ceratopogonidae)“

Interessen

Podcasts, Pen & Paper, Bogenschießen, Naturwissenschaften, Technik-Trends