

24 Marine Parade
Dundee, UK
DD1 3BN

Telefon (UK) +44 7564 946225
E-Mail otrogemann@gmail.com
Internet <http://www.digme.de>

Angaben zur Person

Wohnort:	Dundee, United Kingdom
Geburtsdatum:	14. November 1975
Staatsangehörigkeit:	Deutsch
Fremdsprache:	Englisch
Verfügbarkeit:	sofort

Letzte Beschäftigung

Letzte Position:	Senior UI Artist
Letztes Gehalt:	auf Anfrage

Zusammenfassung

- Erfolgreich beteiligt an der Veröffentlichung eines internationalen AAA Titels
- 5 Jahre fundierte Erfahrung in der Spielindustrie, beginnend mit der Konzeption von Adgames, über die Herstellung von Texturen und 3D Modellen, bis hin zur Konzeption und Führung eines Teams.
- Ausgezeichnetes Examen des Studiums zum Bachelor of Science in Interactive Systems and Video Game Design in England
- Professionelle Fähigkeiten im Umgang mit gängigen Softwarepaketen inkl. Photoshop, Illustrator, Flash, Maya, Tortoise SVN, Mantis, Perforce, Jira, Word, Outlook
- Erfahrung und Kompetenz in der Kommunikation und Koordination von Team Mitgliedern.

Motivation

- Die Entwicklung von Spielen ist nach dem Studium in England für mich von einem Hobby zur Berufung geworden.
- Besonders begeistern mich die visuellen Bereiche in der Entwicklung von Spielen, angefangen von der Konzeption der Bedienungsoberflächen, bis hin zur Gesamtkonzeption von Spiele-Welten und -Mechaniken.
- Durch meine verschiedenen Stationen in den letzten Jahren konnte ich einen tiefen Einblick in relevante Prozesse und Probleme der Spielentwicklung werfen. Ich bin hoch motiviert diese Erfahrungen jetzt in einem neuen Projekt einzubringen.

Berufserfahrung

- Dez. 09 – jetzt** **Realtime Worlds Ltd, Dundee, United Kingdom**
Senior UI Artist
- Unreal Interface Editor
 - Herstellung der essentiellen Iconography
 - UI mock-ups für Design and Produktion
 - Hilfe bei der Lokalisation
 - Firmenvertreter bei der Gamescom 2010
- Dez. 07 – Sept. 09** **GPI AG, Baar, Schweiz**
Lead Concept Artist
- Management des Konzeptionsteams
 - Überprüfung konzeptioneller Arbeiten
 - Styleguide Entwicklung
 - UI Konzeption & Design
 - Herstellung von UI Texturen
 - Storyboards
- Dez. 01 – jetzt** **Freelancer, verschiedene Kunden**
Medien Designer
- 3D Modelle für Papervision
 - Flash Grafik Herstellung nach Konzept
 - Planung & Design von Typo3 CMS Webseiten
- Dez. 06 – Dez. 07** **3C GmbH & Co KG, Köln, Deutschland**
Texture Artist, Concept Artist
- Objekt Texturen
 - Konzept für die Individualisierung von Spieler-Charakteren
 - UI Konzeption & Design
 - Umgebungskonzepte
 - Styleguide Entwicklung
- Sept. 05 – Dez. 06** **Interactive Tribe GmbH, Köln, Deutschland**
Medien Designer
- Digitales Medien Design
 - Konzeption von Adgames
 - CMS (Typo3) Design
 - Management und Kommunikation mit externen Mitarbeitern im Ausland
 - Flash Anwendungsentwicklung und Design
 - Web Design

Aug. 99 – Juni 01 Pulp-fx Barthel & Trogemann GbR, Bochum, Deutschland
Geschäftsführer, Event & Medienagentur

- Planung und Durchführung von Musikveranstaltungen
- Projekt Management
- Web Design

Schul- und Berufsbildung

Sept. 03 – Juni 05 University of Bradford, England

Bachelor of Science in Interactive Systems & Video Game Design
(1st class honours)

- Video Game Design Principles
- Computer Animation (Maya)
- Introduction to Artificial Intelligence for Games (c#)
- Distributed Virtual Reality Environment Development
- Games Programming Basics (C++, DirectX 8)
- Interactions and Innovations (Flash)

Juni 05 Ernest Adams Game Design Preis Finalist

Sept. 01 – Jul. 03 Macromedia Akademie, Köln, Deutschland

- Digitales Medien Design
- 3D Modellierung
- 3D Animation
- Medien Kommunikation
- Internet und Medien Produktion

April 03 [1st Macromedia Akademie Innovationspreis 2003](#)

Mai 98 – Okt. 98 J. Poser Werbeagentur, Bochum, Deutschland
Praktikum

Nov. 96 – Nov. 97 Arbeiter-Samariter-Bund, Hamburg, Deutschland
Zivildienst

Sept. 86 – Juni 96 Gesamtschule Wulfen, Dorsten, Deutschland
Abitur

Sept. 93 – Juni 94 North Allegheny Senior Highschool, Pittsburgh, PA, USA
Auslandssemester