



LORENZ GUNREBEN

Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Softwareentwickler

Profil

Während meiner Studienzeit in Weimar und Leipzig war es für mich immer wichtig, mich gesellschaftspolitisch zu engagieren. Dies geschah im Rahmen verschiedener universitärer Gremien sowie in der Friedrich-Ebert-Stiftung, von der ich während meines Masters gefördert wurde. Im Master spezialisierte ich mich neben der Entwicklung von Augmented-Reality Anwendungen im medizinischen Kontext auf Themen wie KNN, ML und Signalverarbeitung. Dabei war es mir in den begleitenden Seminaren immer wichtig, ethische Aspekte in Vorträgen und Diskussionen aufzugreifen.

Geburtsdatum: 9. November 1995
Geburtsort: Würzburg

Berufserfahrung

WERKSTUDENT

Januar 2020 - April 2020

Vestico GmbH - Leipzig

Entwicklung einer GUI zum automatisierten Download von Satellitendaten
Softwareentwicklung in Unreal Engine (C++)

Bildungsweg

INFORMATIK M.SC. (NOTE 1,5)

2022

Universität Leipzig, Informatik - Leipzig

Schwerpunkte:

- Augmented Reality
- Künstliche Intelligenz
- Medizintechnik

MEDIENINFORMATIK B.SC. (NOTE 1,7)

2019

Bauhaus Universität Weimar, Medieninformatik - Weimar

Engagement & Förderung

Stipendiat der Friedrich-Ebert-Stiftung (01.2020 - 06.2022)

Senat, Bauhaus-Universität (05.2018 - 05.2019)

Fakultätsrat Medien, Bauhaus-Universität (10.2016 - 05.2018)

Kontakt

✉ lo.gunreben@gmail.com

☎ +49 17645660879

📍 Arthur-Hoffmann-Straße 57
04275 Leipzig, Deutschland

Führerschein

■ B

Fähigkeiten

- Objektorientierte Programmierung
- Kenntnisse in Python, C#, ...
- Künstliche Intelligenz & Neuronale Netze
- UX/UI Evaluierung
- Visualisierung
- Image Processing / Computer Vision
- SQL & JavaScript (Grundkenntnisse)
- Versionsverwaltung (Git)

Sprachen

Deutsch - Muttersprache

Englisch - Verhandlungssicher

Fachschaftsrat Medien, Bauhaus-Universität (05.2016 - 05.2018)

Schulsprecher am Wirsberg-Gymnasium Würzburg (10.2011 - 10.2012)

Sonstiges

In meiner Freizeit beschäftige ich mich mit Medienkunst und Creative Coding. Für das "Tarmac-Festival" übernahm ich in diesem Jahr die Organisation und Planung einer interaktiven Medienkunst-Bühne, welche durch ein Team von 20 Medienkünstler:innen, Schreiner:innen und Licht- & Tontechniker:innen verwirklicht wurde.