



— ÜBER MICH —

Seit 4 Jahren lerne ich an der **HTL Spengergasse** Spieleentwicklung.

In zahlreichen Projekten habe ich dort **Unity** als Tool und Programmieren in **C#** gelernt.

Der andere wichtige Teil der Ausbildung war 3d-Design, in **Blender**, gemischt mit etwas **Audio** und 2d-Art in **Photoshop**, **Illustrator** und **Figma**.

Bei **LOYTEC** und dem **MAK** wurden meine Kenntnisse im Programmieren auch in anderen Bereichen, wie **Networking** herausgefordert.

Neben der Schule habe ich mir **Web-Development** und **Graphics-Programming** beigebracht. Themen, die später bei diversen Dienstleistungen Anwendung fanden.

— KONTAKT —

📷 [@kooler_konny](#)

✉ konrad@hapkem.com

KONRAD HAPKE

📍 Theresiengasse 54, 1180 Wien

🌐 hapke.me

☎ +43 650 740 6434

— AUSBILDUNG —

- 2010-2014** ● Volksschule
Lutherschule, 1180 Wien, Schumannngasse 17
- 2014-2018** ● Realgymnasium
BRG 18, 1180 Wien, Schoppenhauerstraße 49
- seit 2018** ● Höhere Technische Lehranstalt für Mediendesign
HTBLuVA Wien 5, 1050 Wien, Spengergasse 20

— ERFAHRUNG —

- 2018** ● **Berufspraktische Tage bei Trafo Architektur Kirchmayr und Nöbauer GesbR., Wien**
 - Zusammenarbeit an einem architektonischen Projekt
 - 3d-Modellierung mit AutoCAD
 - Ein Umgebungsmodell für ein geplantes Modell erstellen
- 2020** ● **Praktikum bei LOYTEC electronics GmbH., Wien**
 - Softwareentwicklung mit C# in WPF
 - Ein Interface zum Verbinden zu Automation-Network designen
 - Implementation von TCP verbindungen zu Linux-Devices
- Frühling 2022** ● **Search Engine Optimization für MCH Media Consulting & Holding GmbH., Wien**
 - Optimierung der Projektstruktur für besseres Indexing
 - Keyword Optimization
 - Performance-Optimierungen, wie das Implementieren von Caching
- Sommer 2022** ● **Browser-Game gegen Fast-Fashion für das MAK., Wien**
 - Spielentwicklung in Unity
 - 3d-Modellierung in Blender
 - Interaktionen zwischen Spielern via Node-Server

— SKILLS —

- Unity (Game-Dev)**
4 Jahre Praxiserfahrung mit Unity, 2d & 3d Programmierung in **C#**
- Vulkan, WebGPU (Graphics Programming)**
Hardwarenahe Umsetzung von **Simulationen**
Programmierung in **C++ & Rust**
- 3d in Blender & Substance Painter (Design)**
Erstellung von 150 **Daily-Renders**
Game-Ready-Assets
- 2d in Figma, Photoshop & Illustrator**
2d-Grafiken für Unity-Games
Website-Designs
- React, Svelte, WebAssembly (Web)**
HTML, CSS, **TypeScript**, Javascript, **Wasm** in Rust