

Lukas Kloibhofer

Softwareentwicklung | Human-Centered Computing

1030 Wien · +43 664 2279301 · kloibhofer.lukas6@gmail.com



PROFIL

Softwareentwickler im Abschluss des Masterstudiums Media and Human-Centered Computing an der TU Wien (voraussichtlich 02/2027). Praxiserfahrung in C# und Unity aus einem Kooperationsprojekt mit dem Bayerischen Rundfunk, fundierte Kenntnisse in Java und Frontenddesign. Mein Schwerpunkt: Software, die an echten Nutzerinnen und Nutzern getestet ist.

KENNTNISSE

Programmiersprachen: Java, C#, SQL (MySQL), Python

Frameworks & Tools: Unity, Git, Angular, Spring Boot

Methoden: Interaction Design, Prototyping, Usability-Tests, Nutzerstudien

BERUFSERFAHRUNG

Softwareentwickler und Designer

08/2022 – 05/2024

Technische Universität Wien

- Entwicklung des Audiogames „Blocked Under Ground“ in Kooperation mit dem Bayerischen Rundfunk, Team aus 6 Personen
- Umsetzung von Spiellogik, Audiodesign und Benutzeroberfläche in Unity und C#
- Konzeption von Spielmechaniken und Benutzeroberfläche auf Basis von 2 Nutzertests mit 15 Teilnehmern
- Veröffentlicht im App Store und Google Play. Präsentiert und eingesetzt zum 100-jährigen Hörspieljubiläum

Zusteller

10/2017 – 07/2019

Österreichische Post AG

Zivildienst

01/2017 – 09/2017

Rotes Kreuz, Amstetten

AUSBILDUNG

Masterstudium Media and Human-Centered Computing

02/2024 – voraussichtl. 02/2027

Technische Universität Wien

- Masterarbeit: „The Impact of Player Attention Span on the Effect of Visual Novelty on Player Engagement“ – Nutzerstudie mit 40 Teilnehmern; Entwicklung und Testung eines Spielprototyps in Unity

Bachelorstudium Medieninformatik und Visual Computing

10/2019 – 02/2024

Technische Universität Wien

- Bachelorarbeit: „Explorieren von Interaktionen in Virtual Reality Audiogames“
- Relevante Lehrveranstaltungen: Software-Entwicklung und Projektmanagement, Algorithmen und Datenstrukturen, Datenbanksysteme

Matura, HTL für Wirtschaftsingenieurwesen – Betriebsinformatik

09/2011 – 05/2016

HTL Waidhofen/Ybbs

PROJEKTE

Trolley Problem

2025

- Spiel aus der zweisemestrigen LV Game Design, als bestes Spiel des Kurses ausgezeichnet
- Entwickelt mit Unity und C# · <https://gismo30.itch.io/trolley-problem>

Orbiters: Journey Home

2024

- Ergebnis der zweisemestrigen LV Design Thinking
- Entwicklung eines haptischen Spiels mittels Smartbuttons von Konzeptionierung bis Prototypdesign und Herstellung

SPRACHEN

Deutsch - Muttersprache · Englisch - B2

INTERESSEN

Klassischer und lateinamerikanischer Tanz (Gold-Niveau) · Vorstandsmitglied im eSports Verein Mostviertel · Krafttraining