

Anlagen

Curriculum Vitae

Ausbildung

- 2018 – 2021 **Master of Arts**, Universität Konstanz
Literatur-Kunst-Medien, Schwerpunkt Medienwissenschaften

„Figurationen von Instabilität – De/Stabilisierung von Spielmechaniken in digitalen Spielen“
- 2014 - 2018 **Bachelor of Arts**, Universität Konstanz
Literatur-Kunst-Medien

„‘Press Forward’: Medialität, Reflexivität und die Beziehung zwischen Entwickler, Spiel und Spieler in *The Beginner’s Guide*“
- 2013 **Allgemeine Hochschulreife**, Montfort Gymnasium Tettngang

Akademische Arbeit

- 2018 – **Wissenschaftliche Hilfskraft** im FB Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaft
(AG Prof. Dr. Isabell Otto)
- 2020 – 2021 **Tutorin für die „Einführung in die Medienwissenschaften I + II“** Vorlesung bei
2018 – 2019, Prof. Dr. Isabell Otto
- 2020 – **Lektorenarbeit** für „Taking Sides. Theories, Practices, and Cultures of
participation in Dissent“ (2021; Hrsg.: Elke Bippus, Anne Ganzert, Isabell
Otto)
- 2020 – **Antragsvorbereitungen** für den SFB „Serious Gaming oder: Spielen ernst
nehmen“, Mitarbeit an der Konzeption und Ausarbeitung eines Teilprojektes
- 2016 – 2018 **Wissenschaftliche Hilfskraft** im FB Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaft
(AG Prof. Dr. Beate Ochsner)

Weitere Aktivitäten

- Mai 2021 Vortrag im Seminar „GameLab: Methoden des forschungsorientierten
Spielens“ zum Thema „Close Gaming – Spielmechaniken (be)schreiben“
- 2021 Organisation und Planung des Online Gaming Events „Zebra Zockt“ am
24.05.2021 (Zebra-Kino – Kommunales Kino Konstanz e. V.)

- 2019 Vortrag, Mitarbeit bei der Organisation und Design der Studierendentagung „Kulturen des Agonalen. Wettkampfszenarien in Literatur, Kunst und Medien“ (Universität Konstanz, 21.02.2019)
- 2018 – 2019 Teilnahme am Seminar „Gute Regeln – Gute Züge“ (Universität Konstanz); Entwicklung und Ausarbeitung einer Spielmodifikation für *Monopoly*
- 2018 Vortrag im Rahmen der Veranstaltung „Schöne Neue Welten – Virtuelle Realitäten als gesellschaftliches Phänomen in Museen, Wissenschaft und Gaming“ mit dem Titel „Breaking Down the Walls – Dekonstruktion virtueller Welten im Spiel(en)
- 2017 Mitarbeit bei der Konzeption und Entwicklung einer interaktiven Webdokumentation für „KULT! Legenden, Stars und Bildikonen“ sowie anschließender Veranstaltung „Lange Nacht des Gamings“ (Zeppelin Museum Friedrichshafen)

Ehrenamtliche Tätigkeiten

- 2017 – Ehrenamtliches Vereinsmitglied im Zebra Kino – Kommunales Kino Konstanz e.V.
- 2019 – 2020 Ehrenamtlicher Vorstand im Zebra Kino – Kommunales Kino Konstanz e.V.
- 2016 – 2018 Aktives Gründungsmitglied der Hochschulgruppe „GUK – Gaming Uni Konstanz“
- 2013 – 2014 Freiwilliges Soziales Jahr an der Manzenberg Schule Tettngang
- 2009 – 2014 Ehrenamtliche Mitarbeit im Rahmen der „Kinderkirche“ der Martin Luther Kirchengemeinde Tettngang
- 2007 – 2014 Ehrenamtliche Mitarbeit im Deutschen Roten Kreuz, Ortsverein Tettngang

Kenntnisse und Interessen

- Fremdsprachen Deutsch (Muttersprache)
Englisch (fließend)
Französisch (Grundkenntnisse)
- IT-Kenntnisse MS-Office: sehr gut
Adobe Creative Cloud: sehr gut
Typo3: gut
C++/Java: Grundkenntnisse