

Hallo Ich bin *Victor M.* Creative Technologist



Ich bin ein kreativer Technologe mit einer Leidenschaft dafür, wie digitale Schnittstellen das menschliche Erleben prägen. Mein Schwerpunkt liegt auf der Gestaltung von intuitiven, ansprechenden und ästhetisch durchdachten Nutzererfahrungen. Mit Erfahrung in Spieleentwicklung und immersiven Medien erforsche ich, wie Erzählungen und Raumgestaltung die Orientierung und das Engagement der Nutzer verbessern können. UX/UI betrachte ich mit Neugier und verbinde künstlerische Freiheit mit technischer Präzision, um Erlebnisse zu entwickeln, die sowohl bedeutungsvoll als auch zugänglich sind.

UX/UI Gamification Storytelling AR/VR
SVELTE UNREAL UNITY
Illustrator Figma Photoshop

01 Kontakt

Website
<https://vicjomaa.netlify.app/>

Email
vjmahechaa@gmail.com

02 Ausbildung

HCI - Master
Bauhaus Universität - Weimar
2021 - 2025

B.A Design - Schwerpunkt Produktion
University of Los Andes - Bogota, Kolumbien
2011 - 2016

B.A Physik
University of Los Andes - Bogota, Kolumbien
2009- 2014

03 Auszeichnungen

Abschlussprojekt Stipendium
Bauhaus Universität - Weimar
Stipendium für herausragende Abschlussarbeit.
2024

Transmediales Erzählen Gewinner
Crea Digital - Bogota, Kolumbien
UX-Designer und App-Entwickler im Projekt "Guardianes" von Critertec SAS
2019

Videospiele Ehrenvolle Erwähnung
Crea Digital - Bogota, Kolumbien
UX-Designer und AR-Spieleentwickler im Projekt "Mimaco" von Critertec SAS
2018

Hervorragende Design-Abschlussprojekte
University of Los Andes - Bogota, Kolumbien
Thesis auf der Veranstaltung Volarán ausgestellt
2016

Ausgezeichnet mit dem
"I WANT TO STUDY" -Stipendium
University of Los Andes - Bogota, Kolumbien
Stipendium für akademisch exzellente Studierende
2009

04 Berufserfahrung

Front-end 3D-Entwickler
Acameo - Tübingen
Entwicklung interaktiver 3D-Webseiten mit Three.js und Vue.js, Optimierung von Echtzeit-Rendering und Nutzererlebnis.
2025

Game Entwickler
K5 Factory GmbH - München
Entwicklung von webbasierten und Kinect-interaktiven Spielen mit Unity, JavaScript und benutzerdefinierten Shadern.
2024

VR-Entwickler
Igniti GmbH and Carl Zeiss AG - Jena
Konzeption und Entwicklung von VR/AR-Trainingsanwendungen für die Wartung mit Fokus auf Fernschulungen.
2022 - 2023

UX/UI-Designer
Watson Creative - Portland, USA
Gestaltung responsiver Weboberflächen in Adobe XD, einschließlich Informationsarchitektur, Navigationsfluss und Key Visuals für Unternehmen und NGOs.
2021

Full-Stack-Webentwickler
Leal SAS - Bogota, Kolumbien
Entwicklung von Front-End-Funktionen mit Angular für eine Treueplattform mit über 700 Marken, mit Schwerpunkt auf der Optimierung der Benutzeroberfläche.
2020

Pädagoge und Entwickler
Critertec Educación SAS - Bogota, Kolumbien
*Konzeption von Bildungsangeboten zur Förderung von Lehrkräften und Schüler*innen als kreative Gestalter*innen; Entwicklung virtueller Lernobjekte mit VR, AR, Physical Computing und 360°-Inhalten unter Einsatz von Gamification und Design Thinking.*
2017-2020

05 Veranstaltungen

On the edge - TEI
18. Internationale Konferenz über Tangible Embedded and Embodied Interaction - Cork, Irland
Referent des Papers "A Fair Game?": Using Narrative Sensification and Embodied Metaphors for Awareness"
2024

Who owns the truth?
ARS ELECTRONICA- Linz, Österreich
Referent einer Kunstinstallation im Rahmen der Vorlesung Experimental Interaction Environments
2023

Mensch Und Computer - Facing Realities
Technischen Universität Darmstadt
Studentischer Freiwilliger
2022

Lange Nacht der Wissenschaften
Carl Zeiss AG - Jena
Bildungsreferent zur Sensibilisierung von Kindern, Jugendlichen und Familien für Virtual-Reality-Technologie
2022

Onlinekonferenz Reclaim Futures
Reclaim Futures - Online
Teilnehmer als Mitglied des kolumbianischen Kollektivs "Materia Inestable"
2020

06 Languages

Englisch
Fließend - C1

Deutsch
Mittelseufe- B1

Spanisch
Muttersprache

