



KEVIN HÖPFNER

Adresse: Fritz-Riedel-Straße 4, 10407 Berlin
Telefon: +49 162 4747772
Email: kh@kevin-hoepfner.de
LinkedIn: www.linkedin.com/in/kevin-höpfner-47222a1b0
Website: www.kevin-hoepfner.de

Profil

Technikorientierter Freelancer mit fundiertem Maschinenbau-Hintergrund und über fünf Jahren Erfahrung in App- und AR-Entwicklung. Spezialisiert auf interaktive Lernsysteme, technische Visualisierung und Prototyping. Lösungsorientiert, strukturiert und einsatzbereit für anspruchsvolle technische Projekte. Erfahren in interdisziplinärem Projektmanagement.

Berufserfahrung & Projekte

- AR-Lernapp mit Gamification-Mechanik, Berlin** **06/2024 – aktuell**
Fullstack Unity-Entwicklung (UI/UX, AR, Backend, Featuredesign), Interaktive 3D-Objekte, Punktesystem, dynamische UI, Fortschrittsspeicherung
- Koordination E-Learning-Plattform & AR-App, Berlin** **06/2021 – 06/2022**
Technischer Projektkoordinator, Schnittstelle zwischen externen Entwicklungspartnern, Code-Review (React, HTML/CSS, Unreal Engine), Featureplanung und Sprintmoderation im SCRUM-Team, Projekt eingestellt (Insolvenz)
- AR-Demoprojekte & Messe-Prototypen, Berlin** **08/2019 – 06/2022**
Entwicklung von End-to-End 3D-Integration und UI-Design für Messeauftritte, AR-Modell Solarmodul mit Leistungsdaten (Sonutec), 3D-Welt mit Gyroscope-Navigation (Rohde & Schwarz), AR-Racing-Minispielfilm für Ferrari Roma
- Bildungsplattform – interaktive Lern-App (Prototyp), Berlin** **10/2018 – 06/2021**
Fullstack Unity-Entwickler (UI/UX, Backend, AR-Logik), Integration von Videoeinbindung, Quizmodulen, AR-Technologien, Entwicklung eines Lehrer-Dashboards und Firebase-basiertem Tracking, Optimierung für Low-End-Geräte, interne Beta-Tests
- Community-Sport-App, Nürnberg** **02/2019 – 08/2019**
Ionic Entwickler, UI/UX-Optimierung, Instandhaltung, Responsiveness, Testing, Lokale Sportevents und soziale Vernetzung
- Bachelorand – Betterguards, Berlin** **05/2016 – 06/2017**
Entwicklung einer innovativen Sportbandage, Konstruktion und Aufbau eines Prüfstandes zur Validierung (LabVIEW)
- Lean- und Projektmanagement – GE Power Conversion, Berlin (Praktikum)** **03/2015 – 09/2015**
Optimierung von Produktionsprozessen nach Lean-Prinzipien, Entwurf eines Moving-Line-Konzeptes für Großkomponenten, Leitung eines kleinen Projektteams, Controlling und Entwicklung von Shopfloor-Reporting-Strukturen, Teilnahme an Bereichsleitungs-Meetings

Ausbildung

- Master of Science Maschinenbau - Technische Universität Berlin** **10/2016 – aktuell (pausiert)**
Schwerpunkt: Berechnung / Simulation – aktueller Notenschnitt: 1,3 – seit 10/2018 pausiert (freiberufliche Tätigkeit)
- Bachelor of Science Maschinenbau - Technische Universität Berlin** **10/2011 – 09/2016**
Abschlussnote: 2,1
- Abitur – Strittmatter Gymnasium Gransee** **08/2004 – 07/2011**
Abschlussnote: 1,2 (Jahrgangsbester)

Kenntnisse & Kompetenzen

Technische Fähigkeiten: App- & Webentwicklung (Unity/C#, Unreal Engine/C++, Firebase, HTML/CSS, JS, React, Git, Python), 3D & CAD (Blender, SolidWorks), CAE (Abaqus, LabVIEW), Projektmanagement (SCRUM, Figma, Miro), Adobe (PS, PR)

Sprachen: Deutsch (Muttersprache), Englisch (Verhandlungssicher), Französisch (fortgeschrittene Grundkenntnisse), Russisch (fortgeschrittene Grundkenntnisse), Spanisch (Grundkenntnisse), Latein (kleines Latinum)

Soft Skills: strukturierte Arbeitsweise, hohe Eigenverantwortung, interdisziplinäre Kommunikation, Teamfähigkeit

Zertifikate & Auszeichnungen: DMV-Abiturpreis Mathematik (2011), Lean Fundamentals Certificate (2015), NI Certified LabVIEW Associate Developer (2021)

Interessen & Engagement: Vereinsfußball (Spieler & Trainer), Gesang auf Social Media, ehrenamtliche Nachhilfe