



Lenny Siol

Matterstockstraße 34
97080 Würzburg, DE
LennySiol.com

Berufserfahrung

Hilfswissenschaftler, JMU Würzburg - Lehrstuhl für Socially Interactive Agents

Dez 2021 - Mär 2026

Unterstützung bei der Entwicklung von Forschungssoftware für die sozialen Roboter Pepper, Lio und Reeti.
Unterstützung und Beaufsichtigung von Studentenprojekten mit Unity und sozialen Robotern. (Unity, C#, Python).

Hilfswissenschaftler, JMU Würzburg - Lehrstuhl für Robotik

Dez 2024 - Dez 2025

Unterstützung bei der Entwicklung einer mobilen Roboterplattform für die autonome Kontrolle von Solaranlagen, sowohl Hardware als auch Software. Nutzung von ROS 2, C++, Python und CAD für 3D-Druckteile.

Unity Game Developer Praktikant, Playconda GmbH

Apr 2021 - Jul 2021

Design und Entwicklung von In-Game-Features für das Mobile Game Idle Lemonade Tycoon in einem agilen Team. (Unity, C#, Firebase, Git).

Ausbildung

Informatik (M.Sc., Note 1.6), JMU Würzburg

Mär 2023 - Mär 2026

Games Engineering (B.Sc., Note 1.9), JMU Würzburg

Okt 2019 - Mär 2023

Projekte (LennySiol.com)

Masterarbeit

Entwicklung eines sprachgesteuerten Systems für den sozialen Roboter Lio unter Verwendung von ROS1, C++ und LLMs.

Bachelorarbeit

Entwicklung von organisch wachsenden Türmen für ein Schwarm-Tower-Defense-Game unter Verwendung von Unity, C# und OpenXR.

Little Light Engine - GameLab 3

Entwicklung einer 3D-Game Engine mit C++, OpenGL und weiteren Libraries für Rendering, Physics, Sound und Input.

NarRobot - GameLab 2

Entwicklung eines Plugins für die Einbindung des sozialen Roboters Reeti in Unity unter Verwendung von Java, Unity und C#.

Dance Battle - GameLab 1

Entwicklung eines 2D-Spiels, das vollständig mit einer Tanzmatte gespielt werden kann. Hierfür verwendet: Unity, C# und Aseprite.

Sprachen

Deutsch - Muttersprache
Englisch - Fließend

Skills

Erfahrung mit Projekten in den Bereichen Spieleentwicklung und Robotik.

Spielentwicklung sowohl mit gängigen Game Engines wie Unity und Godot (C#, GDScript), als auch ohne Engine mit OpenGL und anderen relevanten Libraries (C++).

Entwicklung von Robotiksoftware mit dem Robot Operating System (ROS) 1 und 2. Darunter Kartierung, Navigation, Kinematik und Computer Vision Tasks (mit OpenCV).

Wissen über objektorientierte Programmierung und gängige Projektmanagement-Tools wie Scrum und Kanban.

Erfahrung mit Version Control Software (Git) in kleinen Teams.

Erfahrung mit 3D-Modellierungssoftware für Spiele und 3D-Druck (Blender, CAD).

Sicherer Umgang mit Kommandozeilenschnittstellen (Linux, Windows).

Auszeichnungen

HCI Summer EXPO 2022 Audience Award for Little Light Engine

HCI Summer EXPO 2022 Audience Award for NarRobot