

Skills

C#

Java

Python

Unity

HLSL

React

Three.js

Linux/UNIX

Interessen

Computergrafik und Realtime
Rendering

Videospieleentwicklung

Programmieren

Kochen

Sprachkenntnisse

Bulgarisch

Muttersprache

Deutsch

fließend (mündl. und schriftl.)

Englisch

fließend (mündl. und schriftl.)

Georgi Dimov

Student Medieninformatik (B.Sc.)

✉ georgi.dimov96@gmail.com 📍 Bremen

🔗 [GitHub](#) [LinkedIn](#) [Portfolio](#)

Experience

Universität Trier September 2021 - Mai 2023

Wiss. Hilfskraft beim Zentrum für Informations-, Medien- und Kommunikationstechnologie

Chameleon GmbH April 2023 - Mai 2024

Werkstudent Unity C# Spieleentwickler

<https://chameleon-training.de/>

encoway GmbH August 2024 - Januar 2026

Werkstudent Softwareentwicklung

Three.js, WebGL, React

<https://encoway.de>

SporeWood Games März 2026 - Heute

Unity3D Entwickler und Technical-/VFX Artist

Unity 6, C#, ShaderGraph, HLSL

<https://battleofbots.de/>

Ausbildung

Peter-Wust-Gymnasium Wittlich Abitur

2014 – 2018

Hochschule Trier Informatik (B. Sc.)

September 2018 – August 2023

Hochschule Bremen Medieninformatik (B. Sc.)

September 2023 – Present

Projekte

Eis Planet Schlange April 2022

Erstellung eines Videospiels innerhalb von 7 Tagen im Kleinteam

<https://solocov.itch.io/eis-planet-schlange>

Treppenfall Simulator 2022 September 2022

Erstellung eines Videospiels innerhalb von 7 Tagen im Kleinteam

<https://dbox7.itch.io/treppenfall-simulator-2022>

PvPinball

März 2023

Erstellung eines Videospiels innerhalb von 7 Tagen im Kleinteam.

Wurde auf der Gamescom 2023 ausgestellt

<https://supertobi1.itch.io/pvpinball>

BoB : Battle of Bots

September 2025 – September 2026

Singleplayer Mecha bullet-heaven shooter.

<https://battleofbots.de/>

Moderner Vulkan C++ Rendeer

September 2026 – Present

Vulkan Renderer mit dynamic bindless indirect draw rendering. Geschrieben in C++.

Original:

https://github.com/dbox0/Vulkan_DynamicRendering

Features: Dynamic Rendering, Editor, Scene/Material Serialization+Save/Load, Shader Hot-Reload, BRDF, HDR Tonemapping, Bloom, AO (GTAO) RenderPass

Der Renderer wird derzeit von Grund auf neu geschrieben, mit dem Ziel einer saubereren Architektur und höherer Modularität:

https://github.com/dbox0/Vulkan_Renderer_Rewrite