

Stellengesuch vom 05.11.2024

## Suche Quer/Einstieg in Community Management u. Marketing, Synchronisation, 2D Art o.ä.

Name: René Rose  
Alter: 32  
Wohnort: 23558 Lübeck  
Höchster Bildungsabschluss: Abitur

---

### Kontakt

E-Mail: rose.rene[at]outlook.de  
Homepage: <https://zilphyart.de>  
Telefon: 017630523867

---

### Beschreibung

Art der Beschäftigung: Vollzeit  
Eintrittsdatum: ab sofort  
Einsatzort: Schleswig-Holstein, Hamburg und  
remote, Dutschland  
Gehaltsvorstellung: verhandelbar  
Hallo,

mein Name ist René und als lebenslanger, leidenschaftlicher Gamer, sowie Fotodesigner und Digital Artist bin ich auf der Suche nach einem Quer/Einstiegsjob im Bereich **Community Management u. Marketing, Synchronisation, 2D Art o.ä.**

Ich habe nach meiner technischen Ausbildung und mehrjähriger Berufserfahrung in diesem Bereich ein Fernstudium zum geprüften Fotodesigner absolviert und mich autodidaktisch in die Illustration und das Mattepainting eingearbeitet.

Nach einem Jobwechsel in den Medienbereich habe ich die letzten zwei Jahre als Mediengestalter im Bereich Hörfunk und Medienkompetenzvermittlung gearbeitet, so wie nebenberuflich seit 2018 als Freelancer in Fotodesign, Illustration, Grafik und als Dozent.

Somit kenne ich mich mit gängiger Software wie Adobe, Affinity, Davinci, DigAs, Audacity, MS Office aus.

In Blender beherrsche ich Grundlagenkenntnisse.

Besonders habe ich Pixelart ins Herz geschlossen, hatte allerdings noch nicht die Möglichkeit

Games-Career.com ist ein Angebot von:

mich dort weitreichend einzuarbeiten.

Weiterhin bin ich Mitglied im IF(game)SH e.V. und stecke somit tief in der Gaming Community und im Verbund von Indieentwicklern.

Gerne bin ich bereit Weiterbildungen zu absolvieren und mich in Bereiche einzuarbeiten.

Selbstständiges und Organisiertes Arbeiten gehören zu meinen Stärken.

Ich freue mich auf eine Kontaktaufnahme

und verbleibe mit freundlichen Grüßen

René Rose

Games-Career.com ist ein Angebot von:



Quinke Networks GmbH  
Bei den Mühlen 70  
D-20457 Hamburg