



# HOLGER KÜRTE

Software-Developer/Engineer

## PERSÖNLICHE DATEN

\*16.06.1987 in Köln, deutsch

## KONTAKT

Im Bruchfeldchen 19-21  
50129 Bergheim  
[holger-kuerten@gmx.de](mailto:holger-kuerten@gmx.de)  
+49 2238 949519  
+49 1515 4760468

## WEBSITE

<https://hk-interactive.com>

## PORTFOLIO

<https://portfolio.hk-interactive.com>



## SKILLSET

C#	●●●●
C/C++	●●●●
Python	●●●●
Java	●●●●
Zig	●●●●
Unity	●●●●
Unreal	●●●●
KI/AI	●●●●
VR & AR	●●●●

- Team Leiter inkl. Mentor & Ausbilder seit 6 Jahren
- 50+ Projekte darunter
  - 15 digitale Zwillinge (2D, 3D, VR, AR und ohne Visualisierung)
  - 11 Projekte mit KI (klassisch Algorithmen, ML und LLM)
  - 6 Spiele (Desktop, Mobile und VR)
  - 16 Projekte mit (RESTful-) Backends (Development & Einbau)

## LEBENS LAUF

### BERUF SERFAHRUNGEN

- |             |   |
|-------------|---|
| 2022 - 2025 | <p>Nurogames GmbH &amp; Nuromedia GmbH &amp; DigitalTwin Technology GmbH<br/> <b>Lead Software Developer/Engineer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamleitung eines 5–8-köpfigen Entwicklerteams</li> <li>• Aus- und Fortbildung der Mitarbeiter</li> <li>• Requirementsanalyse</li> <li>• Software Architektur</li> <li>• Ressourcen-, Entwicklungs- und Sprintplanung</li> <li>• Release &amp; Kunden-Support</li> <li>• Vorträge und Demonstrationen bei Internationalen Vortragsveranstaltungen und Messen</li> <li>• Entwicklung von Desktop, Mobil, VR- und AR-Anwendungen mit Netzwerk- und KI-Komponenten</li> </ul> |
| 2021        | <p>Reality Twist GmbH<br/> <b>Senior Game Developer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung von 2 Prototypen für Android und iOS</li> </ul>  |

- 2019 - 2021      SoftVR GmbH  
**Leitender VR-Entwickler**
- Entwicklung von VR- und AR-Anwendungen für die Bereiche Edutainment und Messeevents
  - Projektleitung inkl. Kundenbetreuung und Konzeptentwicklung
  - Teamführung und Sprintplanung
  - Mentor für die Werkstudenten und Auszubildende
- 2018 - 2019      Encurio GmbH  
**Game-Developer**
- Netzwerk-Systeme (Client und Server)
  - Gameplay
  - Game Design & Projektplanung
- 2015 - 2018      HK Interactive UG (haftungsbeschränkt)  
**Selbständigkeit**
- Fortführung meiner Freelancer Tätigkeiten
  - Eigenständige Spieleentwicklung
- 2012 - 2015      Freelancer  
**Freelancer**  
verschiedene Tätigkeiten in der Softwareentwicklung als Nebenerwerb während des Studiums

## AUSBILDUNG

- 2006 - 2014      Universität zu Köln  
**Studium der Physik**
- 2003 - 2006      Erftgymnasium der Stadt Bergheim  
**Allgemeine Hochschulreife**
- 1997 - 2003      Albert-Einstein-Realschule der Stadt Bergheim  
**Mittlere Reife**
- 1993 - 1997      Gemeinschaftsgrundschule Sinthern/Geyen

## WEITERBILDUNG

- 2022              Fortbildung Führungskräfte-Training

# HOLGER KÜRTE

## PERSÖNLICHE DATEN

\*16.06.1987 in Köln, deutsch

## KONTAKT

Im Bruchfeldchen 19-21  
50129 Bergheim  
[holger-kuerten@gmx.de](mailto:holger-kuerten@gmx.de)  
+49 2238 949519  
+49 1515 4760468

## FÄHIGKEITEN UND KENNTNISSE

Sprachkenntnisse	Deutsch, Muttersprache Englisch, fließend in Wort und Schrift Französisch, Grundkenntnisse Spanisch, Grundkenntnisse
Programmiersprachen	C#, C/C++, Lua, Python, HTML, Java, PHP, ZIG
Shadersprachen (Basiswissen)	OpenGL, GLSL, HLSL & Cg
Version-Control	Git, Plastic SCM, SVN
KI/AI	OpenAi-API, MeshyAi-API, Ollama, Semantic Kernel, Microsoft Agent- Framework, llamacpp, Open WebUI, Comfyui, verschiedene proprietäre und Open Source Modelle, n8n
Task-Management	Jira, Monday, Trello und HacknPlan
Tools	Visual Studio, Rider, Eclipse, Adobe Photoshop, After Effects & Illustrator, Gimp, Cinema 4D, Blender, Substance Designer & Painter, Audacity, Articity Draft, Affinity Photo, DaVinci Resolve
IT/EDV	Microsoft Office, Google Suite, Latex, CMS Joomla, Linux

Bergheim, den 01.06.2026



Holger Kürten