

Johannes Jaissle

Bessunger Straße 103, 64285 Darmstadt • +49 176 30152930 • johannes.jaissle@icloud.com • github.com/Stjojaiss •
linkedin.com/in/johannes-jaissle

Ausbildung

Hochschule Darmstadt

Darmstadt

B.A. Augmented and Virtual Reality Design — Notenschnitt 1,95

Abschluss vorauss. 2028

Relevante Module: Experimental XR Interaction & Interfaces (1,7), Extended Reality Studies (1,7), Creative Methods and Producing (1,3), Applied Sciences 1 (1,0).

Sucht 18-wöchiges Pflichtpraktikum (Praxisphase), Beginn Oktober/November 2026.

Otto-Hahn-Gymnasium

2023

Abitur

Technische Kenntnisse

XR & 3D: Unity, ARKit, RealityKit, Spatial Interaction Design, Photogrammetrie, Meshy, USDZ-Pipelines.

KI / ML: LLM-APIs, Model Context Protocol (MCP), Agent- & Skill-Systeme, RAG, KI-gestützte Asset- & Content-Pipelines.

Programmierung: C# (solide), Swift (Grundlagen), Python (Grundlagen), JavaScript/TypeScript (KI-gestützt).

Sprachen: Deutsch (Muttersprache), Englisch (C1), Französisch (Grundkenntnisse).

Projekte

CHELIUS — Native iOS-AR-App

Apr – Jul 2026

Lead Developer (Zweierprojekt)

- Komplette technische Umsetzung einer ortsgebundenen AR-Erfahrung, die Besucher durch das Wirken des Geologen Carl Chelius (1857–1906) führt.
- Aufbau einer KI-gestützten Entwicklungs-Pipeline (Claude Code + lokales Modell) zur Generierung und Integration von 3D-Assets und Inhalten.
- Stack: SwiftUI, ARKit, RealityKit, iOS 17. Alleinige Entwicklung; Partner verantwortlich für Sounddesign und Abgabenkoordination.

Whale Fall — VR-Experience (Aufgabenstellung Senckenberg Museum)

Okt 2025 – Jan 2026 · Note 1,7

Projektmanager (3er-Team)

- Leitung von Team und Planung nach einer Aufgabenstellung des Senckenberg Museums Frankfurt; zusätzlich Übernahme zentraler Coding-Tasks.
- Entwicklung eines eigenen Unity-MCP-Servers, der GameObjects in Szene und Hierarchie einsetzt und automatisch ordnet — bevor ein offizieller Unity-MCP existierte.

Iceland — Unity-RPG

Studien- & Eigenprojekt

Solo

Konzeption und Umsetzung eines kleinen Rollenspiels in Unity — Gameplay-Systeme und 3D-Szenenaufbau.

Erfahrung

Hochschule Darmstadt — Trainerpool

Darmstadt

Didaktischer Trainer

seit Feb 2025

- Konzeption und Durchführung des Seminars „Study Smarter with AI“ zu angewandter KI — 2 Durchgänge à ~30 Teilnehmende.
- Weitere Seminare: Projektmanagement, Efficient Planning, LaTeX, Excel, Stressbewältigung.

Salamandra — freiberufliche Webentwicklung

Darmstadt

Gründer

seit Mai 2026

Konzeption und Umsetzung von Kunden-Websites end-to-end als Ein-Personen-Betrieb; bisher 3 Kunden umgesetzt.

Referenz

Prof. Dr. Paul Grimm, Hochschule Darmstadt — auf Anfrage.