

Curriculum Vitae

Ausbildung

- 2018 – 2021 **Master of Arts**, Universität Konstanz
Literatur-Kunst-Medien, Schwerpunkt Medienwissenschaft; Gesamtnote 1,0

„Ludically Recursive Structures of Time Loop Games“
- 2014 – 2018 **Bachelor of Arts**, Universität Konstanz
Literatur-Kunst-Medien; Gesamtnote: 1,4

„(De-)Konstruktion von popkulturellen Fantasien: Marvels Serie *Jessica Jones* zwischen Genrekonvention und Genderkonzeption“

Akademische Arbeit

- 2018 – 2021 Wissenschaftliche Hilfskraft im FB Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaft
(Prof. Dr. Isabell Otto)
- 2020 – 2021 Tutorin im Bereich Medienwissenschaften für die Vorlesung „Einführung in die Medienwissenschaft I + II“ (Prof. Dr. Isabell Otto)
- 2020 – 2021 Lektorenarbeit für „Taking Sides. Theories, Practices, and Cultures of participation in Dissent“ (2021; Hrsg.: Elke Bippus, Anne Ganzert, Isabell Otto)
- 2018 – 2019 Tutorin im Bereich Medienwissenschaften für die Vorlesung „Einführung in die Medienwissenschaft I + II“ (Prof. Dr. Isabell Otto)

Weitere Aktivitäten

- Mai 2021 Vortrag im Seminar „GameLab: Methoden des forschungsorientierten Spielens“ zum Thema „Rewind, Revisit Replay – Spielloops und (ihre Wiederholungen“ (Universität Konstanz; Prof. Dr. Isabell Otto)
- 2021 Organisation und Planung des Online Gaming Events „Zebra Zockt“ am 24.05.2021 (Zebra-Kino – Kommunales Kino Konstanz e. V.)

FB Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften

- 2020 – Mitarbeit bei der Konzeption und Ausarbeitung eines Teilprojektes im Rahmen des SFB „Serious Gaming oder: Spielen ernst nehmen“
- 2019 Vortrag und Mitarbeit bei der Organisation der Studierendentagung „Kulturen des Agonalen. Wettkampfszenarien in Literatur, Kunst und Medien“ (Universität Konstanz, 21.02.2019)
- 2018-2019 Teilnahme am Seminar „Gute Regeln – Gute Züge“ (Universität Konstanz); Entwicklung und Ausarbeitung einer Spielmodifikation für *Scotland Yard*
- 2017 – Ehrenamtliches Vereinsmitglied im Kommunalen Zebra-Kino Konstanz
- 2017 Mitarbeit bei der Konzeption und Entwicklung einer interaktiven Webdokumentation für „KULT! Legenden, Stars und Bildikonen“ sowie anschließender Veranstaltung „Lange Nacht des Gamings“ (Zeppelin Museum Friedrichshafen)
- 2016 – 2017 Aktives Gründungsmitglied der Hochschulgruppe „GUK – Gaming Uni Konstanz“