

Su Gao

Köthener Str. 6
12689-Berlin

T 017672477256

gao-su@hotmail.com
www.gao-su.com

Übersicht

Su Gao ist ein grenzübergreifende interaktiv Software Developer & Designer mit dem Schwerpunkt auf Kreative Programmierung und Mechatronik. Er hat gute Begabung für die Beschaffung des User-Interfaces mit cutting-edge Computer und Elektronik Technik. Außer Deutsch, Chinesisch, English spricht er auch sehr gut C/C++, Processing und gut Python, Java und Android. HTML/CSS ist natürlich auch Pflicht dazu. Er sieht die Computer Sprache nicht nur als modernes Werkzeug, sondern auch die Liebe und die am wichtigsten Werkzeug und am größten Kunstform der 21. Jahrhundert.

Erfahrung

Woodtrack, Professorausstellung, Burg Giebichenstein Kunsthochschule – 2015

Umsetzung der Daten-Visualisierung Maschine, die die Lautstärke in der Ausstellung Raum auf einen Baumstamm überträgt. Im Auftrag von Prof. Anette Scholz, war es ein mit Prof. Anette Scholz, Tom Hanke und Christian Zwarg zusammen umgesetzt Porjekt. Angewandt Software war C/C++ für die Firmware, Eine mit Processing entwickelte Emulator wurde eingesetzt, um alle Funktionalität der Maschine bevor den Aufbau zu überprüfen.

Link: www.gao-su.com/woodtrack

Touristenzentrum Hildesheim, Hildesheim – 2015

Ideen und Umsetzung für mehrere Interactive Ausstellung-Objekt in ein c.a. 20 Personen Team. Meine Hauptaufgabe ist die Gestaltung / Umsetzung von mehreren Hardware User-Interface (mit Oculus, Kapazität Sensoren, Drehgeber und Gigant LED-Raster-Display) und auch die Entwicklung den Firmware mit C/C++ dazu. Processing wurde eingesetzt als Steuerung-Software allen LED-Raster-Displays.

Link: www.gao-su.com/TouristenzentrumHildesheim

Aushilfe des Workshops „3D Maker Bau“, Burg Giebichenstein Kunsthochschule – 2015

Technischer Berater und Aushilfe für den „3D Drucker DIY Workshop“. Meine Hauptaufgabe war Fehler Aussuchen und System-Optimierung in elektronische und Programmierung Teile des selbstgebauten 3D-Druckers.

Panoscope, Rathaus Hildesheim – 2014

In einem vier Personen Team schaffte ich die interfacing-Software (die Firmware) für alle User-Interface Hardware (Lenkrad, Hebe) und ein Fernsteuerung-System, mit dem man die Installation fern ein und ausschalten ermöglicht.

Link: www.gao-su.com/panoscope

Waagschalspiel, Porzellan Museum, Kahla – 2013-2014

Ideen und Umsetzung der dauerhaft Ausstellung Objekt in ein drei Personen Team.

Interfacing-Software (Firmware) Entwicklung für die Sound Abspiel Board, Licht Steuerung Board, Gewicht-Transmitter und Motoren (durch UART). Die Hauptablauf-Teil der Software des Roboters entwickelte ich mit Tom Hanke. Alle Steuer-Program werden mit C/C++ geschrieben. Der Emulator der Maschine entwickelte ich mit Processing.

Link: www.gao-su.com/waagschalspiel

Ausbildung

2010-2015 — — Burg Giebichenstein Kunsthochschule für Kunst und Design
Multimedia Design (Master of Arts)

2005-2009 — — Nordost Forstwirtschaft Universität
Industrie Design (Bachelor of Engineering)

2002-2005 — — Nr.23 Gymnasium
Abitur

Fähigkeit

C/C++, sehr gut, intensive seit 5 Jahre

Processing, sehr gut, intensive seit 4 Jahre

HTML/CSS, gut, seit 4 Jahre

Linux OS, gut, seit 4 Jahre

Java und Android, Grundkenntnisse, seit 1 Jahr

EAGLE, sehr gut, intensive seit 3 Jahre

Referenz

Freelancers bei Interaktive Design Agentur Hanke+Schwandt 2015.

Der Hauptumsetzer des Projekt „Woodtrack“ für die Burg100 Professorausstellung 2015.

Der Master Abschlussarbeit „Guang“ wird als „Ausgewählte Master Abschlussarbeit 2014 von Burg Giebichenstein“ ausgezeichnet und in der Jahres Ausstellung ausgestellt.

Freizeit

Technische Bücher lesen (Programmieren / Elektronik)

Akkordion (Staatliche Amateur Stufe 7)

Taichi (Gold und Bronze Medaillenträger in Stadt Harbin 2007)

Eislaufen

Sushi