

Marcus Braun

Technische Produkt- und Entwicklungsleitung

Softwarearchitektur · User Experience · Digitale Gesundheit · Digitale Souveränität

Bremen, Deutschland · Deutsche Staatsangehörigkeit

Blog: superstatus.io

Technischer Leiter und Unternehmensmitgründer mit Wurzeln in Design, Film und Spieleentwicklung. Seit 2019 verantworte ich im Joint Venture mit der B. Braun AG Technik, Team und Betrieb von Cayoo, aufgebaut von der Nutzerforschung in Kliniken bis zum Produktivbetrieb. Meine Stärken: Nutzererlebnis, Architektur, verlässlicher Betrieb und digitale Souveränität mit selbst gehosteter KI in der EU.

Berufserfahrung

Die laufenden Unternehmensrollen werden parallel ausgeübt.

02/2019–heute

SOPHIA GmbH & Co. KG · Cayoo

Geschäftsführender Gesellschafter und technischer Leiter

- Mitgründung des Joint Ventures mit der **B. Braun AG**; technische Gesamtverantwortung für Cayoo (klinisches Wissen, Kommunikation, Schulungsdokumentation).
- Produkt und UX: Gestaltung des Nutzererlebnisses von Cayoo auf Basis von Nutzerforschung in Kliniken, Personas und Befragungen.
- Aufbau und Führung des Entwicklungsteams in Bukarest; Aufbau der technischen Arbeitsabläufe und der gesamten DevOps-Umgebung einschließlich CI/CD und Betrieb.
- Softwarearchitektur und eigene C#/NET-Entwicklung; Abstimmung mit dem Joint-Venture-Partner, Produktverantwortlichen und Kliniken.
- Aufbau und Eigenhosting DSGVO-konformer KI-Dienste in Deutschland und Rumänien (eigene GPU-Hardware, lokale Modelle, RAG); KI-gestützte Entwicklung mit menschlicher Freigabe.

Cayoo-Kunden (Auswahl): Marienhospital Stuttgart · BKH Schwaz (Österreich) · Spital Thurgau (Schweiz).

03/2018–heute

portamedia.studio GbR · Bremen

Mitgründer · Infrastruktur und technische Leitung

- Aufbau standortübergreifender IT, interner Werkzeuge und Entwicklungsprozesse; Einstellung und Schulung des Produktionsteams.
- Künstlerische und technische Entwicklungsarbeit für Spieleproduktionen wie *Dungeons 4*, *Rise of Venice*, *Metal: Hellsinger* und *Pioneers of Pagonia*.

08/2012–heute

portamedia.com GmbH · Rotenburg (Wümme)

Mitgründer

Technischer Dienstleister für SOPHIA

- Agentengestützte Teamarbeit über selbst betriebenes Matrix/Synapse: lokale KI-Agenten und externe KI-Dienste als Gesprächs- und Arbeitspartner des Teams.
- Software- und Schulungsprojekte: Aesculapp, Bluefleet-Lernsoftware, IT-Schulungen in Brunei und Kraftwerksrückbauvisualisierung.

Eigene KI- und Softwareprojekte

- Seit 2024 Produktdefinition, Architektur, Prüfung agentengestützter Umsetzung und Betrieb.
- [SuperStatus](#) · Statusseite und Uptime-Monitoring, auch für KI-/LLM-Endpunkte
 - [BattleLab](#) · Werkzeuge für die Arbeit mit Entwicklungsagenten
 - [Gameplayce](#) · Spieleplattform mit KI-generierten Inhalten

Kenntnisse

Produkt und UX: Nutzerforschung, Personas, Szenarien und User Stories, UX/UI-Gestaltung, Belohnungsmechaniken aus Spielen, Markt- und Wettbewerbsanalyse, Preismodelle

Technik und Betrieb: C#.NET und ASP.NET, Softwarearchitektur, Azure, CI/CD, selbst betriebene Git-/CI-Dienste, Virtualisierung, Monitoring, Web Application Firewall

KI und Souveränität: RAG, Qdrant, LiteLLM, vLLM, lokale Modelle auf eigener GPU-Hardware; Eigenhosting von KI, Git/CI und Matrix/Synapse in der EU, DSGVO-konforme Datenhaltung, menschliche Freigaben

Echtzeit-3D und Medien: Unity, Shader und VFX Graph, Rendering, Engine-Arbeit, Film- und Trailerproduktion

Kreative Laufbahn: Spiele, Film und visuelle Effekte

- 2011–heute **Freiberuflicher VFX- und Technical Artist**
Echtzeit-VFX, Shader, UI und Zwischensequenzen für zahlreiche Spieleproduktionen deutscher und internationaler Studios.
- 2009–2011 **Electronic Arts · zwei Engagements**
VFX-Produktion sowie Forschung und Entwicklung: *BattleForge* (Ingelheim, 05/2009–06/2010) und *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2* (Guildford, 02–04/2011).
- 2003–2009 **KingArt, Silent Dreams, Ano1Games, benntec Systemtechnik**
3D-Modellierung, Animation und Simulationen als Praktikant und Freiberufler.
- Film Kurzfilm [The Cuckoo Clock](#): Festivalvorführungen, über 590.000 Aufrufe auf YouTube
Portfolio: portamediastudio.artstation.com

Auszeichnungen

2016: Deutscher Computerspielpreis, Bestes Mobiles Spiel, für *Path of War*; eigener Beitrag: VFX und UI

2015: Förderpreis für Konzepte zur Verbesserung der intensivmedizinischen Versorgungsqualität, für Cayoo

Studium und Sprachen

- Abschluss 09/2018 **Master of Arts · Media Direction**
Hochschule Darmstadt / Cork Institute of Technology. Masterarbeit „SOPHIA – Cloud Based Procedure Management“: Nutzerforschung, Anforderungen, Marktanalyse, Entwicklung und Evaluation der Plattform, aus der Cayoo hervorging.
- Abschluss 03/2011 **Bachelor of Arts (Honours) · Media Production**
Hochschule Darmstadt / HETAC, Irland; Cork Institute of Technology. Bachelorfilm *The Great Leonidas*: Auswahl Hessen Talents 2012 auf der Berlinale.

Beide Abschlüsse: First Class Honours / Sehr gut

Deutsch: Muttersprache · **Englisch:** beruflich fließend · **Rumänisch:** B1