

CURRICULUM VITAE

Prof. Dr.-Ing. Benedikt Dietrich

Email: benedikt.dietrich@th-rosenheim.de

geb. 1984 in München



LEHRVERANSTALTUNGEN

TH Rosenheim (seit Oktober 2020):

- Ingenieurinformatik Grundlagen (Bachelor, 1. Semester)
- Ingenieurinformatik Vertiefung (Bachelor, 2. Semester)
- Software Engineering (Bachelor, 6. Semester)
- Grundlagen des Maschinellen Lernens (Bachelor, FWPM)

OTH Regensburg (Oktober 2019 bis März 2021):

- Mikrocomputertechnik (Bachelor, 3. Semester)
- Informatik 1 (Bachelor, 1. Semester)
- Praktikum Informatik 1 (Bachelor, 1. Semester)
- Informatik 2 (Bachelor, 2. Semester)
- Praktikum Informatik 2 (Bachelor, 2. Semester)

BERUFSERFAHRUNG

Professor TECHNISCHE HOCHSCHULE ROSENHEIM Professur für <i>Technische Informatik und Maschinelles Lernen</i>	seit Oktober 2020
Professor OSTBAYERISCHE TECHNISCHE HOCHSCHULE (OTH) REGENSBURG Professur für <i>Software- und System-Engineering eingebetteter Echtzeitsysteme</i>	2019 - 2020
Software-Architekt SAFETY AND SECURITY THINGS GMBH (STARTUP DER BOSCH GMBH), München	2018 - 2019
Software-Architekt und SCRUM Master BOSCH SICHERHEITSSYSTEME GMBH, Grasbrunn	2014 - 2018
Intern - Software-Entwickler NVIDIA, Santa Clara, Kalifornien, USA	2011

HOCHSCHULAUUSBILDUNG

Wissenschaftlicher Mitarbeiter (Doktorand)

2009 - 2014

TU MÜNCHEN, Lehrstuhl für Realzeit-Computersysteme

Doktorarbeit: *Power Management for Closed-Source Interactive Games on Mobile Devices*

Betreuer: *Prof. Samarjit Chakraborty*

Note: *Summa cum laude*

Studium und Diplom

2004 - 2009

TU MÜNCHEN, Elektro- und Informationstechnik

Schwerpunkt: *Informations- und Kommunikationstechnik*, Diplom

AUSZEICHNUNGEN UND STIPENDIEN

- ICCD 2017 Best Paper Award, Boston, USA
Estimating the Limits of CPU Power Management for Mobile Games
- MobiSys 2013 Best Demo Award, Taipeh, Taiwan
Power Management using Game State Detection on Android Smartphones
- DAAD Stipendium zur wissenschaftlichen Aus- und Fortbildung im Ausland (2008)

VERÖFFENTLICHUNGEN

- Benedikt Dietrich, Nadja Peters, Sangyoung Park, Samarjit Chakraborty, *Estimating the Limits of CPU Power Management for Mobile Games*, 35th IEEE International Conference on Computer Design (ICCD), Boston, USA, 2017, ausgezeichnet mit dem Best Paper Award.
- Benedikt Dietrich, Samarjit Chakraborty, *Forget the Battery: Let's Play Games!*, 12th IEEE Symposium on Embedded Systems for Real-time Multimedia (ESTImedia), Neu-Delhi, Indien, 2014.
- Benedikt Dietrich, Samarjit Chakraborty, *Lightweight Graphics Instrumentation for Game State-Specific Power Management in Android*, Multimedia Systems Journal, 20(5), 563-578, 2014.
- Benedikt Dietrich, Dip Goswami, Samarjit Chakraborty, Apratim Guha, Matthias Gries, *Time Series Characterization of Gaming Workload for Runtime Power Management*, IEEE Transactions on Computers, 64(1), 260-273, 2015.
- Benedikt Dietrich, Samarjit Chakraborty, *DEMO: Power Management using Game State Detection on Android Smartphones*, in 11th International Conference on Mobile Systems (MobiSys), Taipeh, Taiwan, 2013, ausgezeichnet mit dem Best Demo Award.
- Martin Geier, Martin Becker, Daniel Yunge, Benedikt Dietrich, Reinhard Schneider, Dip Goswami, Samarjit Chakraborty, *Let's put the Car in your Phone!* in 50th Design Automation Conference (DAC), Austin, USA, 2013.
- Benedikt Dietrich, Samarjit Chakraborty, *Managing Power for Closed-Source Android OS Games by Lightweight Graphics Instrumentation*, in NETGAMES, Venedig, Italien 2012.
- Benedikt Dietrich, Swaroop Nunna, Dip Goswami, Samarjit Chakraborty, Matthias Gries, *LMS-based Low-Complexity Game Workload Prediction for DVFS*, in 28th IEEE International Conference on Computer Design (ICCD), Amsterdam, Niederlande, 2010.