

Fähigkeiten

Sprachen

Deutsch
Englisch

Fähigkeiten

Top-Fähigkeiten

Unity 3D
C#

Versionierung

PlasticSCM, Git

Datenbanken

PostgreSQL, DynamoDB, MySQL

Schnittstellen

GraphQL, REST

Methoden

SCRUM, Kanban, Test-Driven-Development, MVC, UML

Plattformen

Windows, WebGL, Android, VR, AR, iOS, MacOS

Unity Fähigkeiten

Mit oder ohne MonoBehaviours, Altes und Neues Input System
First-, Third-Person oder custom Steuerung
Custom Editor Scripts, Custom Editor Windows, Native WebGL Plugins, Build Automation

Verwendete Unity Assets

Odin Inspector, UniRx, Zenject, Photon Fusion, Photon Realtime, Photon PUN, Agora, StrangeIOC, Playmaker, ReadyPlayerMe, FinalIK, Vuplex WebView, NGUI, DoTween und mehr.

Weitere Fähigkeiten

Java, VB.NET, JSON, SQL, HTML, CSS, JavaScript, C++, XML

.NET Framework, .NET Core, LINQ, Json.net, IOC, Reactive Extensions

Jira, Confluence, Visual Studio, Postman, Azure, Affinity Photo/Designer, Fusion 360,
AWS - Lambda (C#), Deployment API (C#), S3, API Gateway, Cognito, RDS

Discord, Microsoft Teams

Softwarearchitektur, OOP

Interdisziplinäre Zusammenarbeit, Mentoring, Teamführung, Code-Review, Einarbeitung neuer Mitarbeiter

Berufserfahrung

Space one GmbH

Lead Software Developer

Oktober 2020 - August 2024 (3 Jahre 11 Monate)

100% Home-Office

<https://www.vispa.io>

Verantwortungsbereiche:

Neben der Programmierung umfassten meine Aufgaben die Sicherstellung der Codequalität, die Gestaltung der Softwarearchitektur, die Entwicklung von Frontend- und Backend-Komponenten sowie die Auswahl der verwendeten Technologien.

Projektmanagement:

Durchführung der Projekte in Sprints unter Verwendung von Jira.

Dokumentation von Systemen und Funktionen in Confluence.

Technologien:

Unity 3D, C#, Jira, Confluence, PlasticSCM, AWS, JSON, PostgreSQL, Hasura, GraphQL, Photon Realtime, Photon Fusion, Photon Voice, Agora, Javascript, Node.js,

Fähigkeiten:

Teamführung, Fachliche Betreuung, Code-Review, Interdisziplinäre Zusammenarbeit

Plattformen:

Windows, WebGL, MacOS

Medialesson GmbH

Software-Entwickler

Februar 2020 - September 2020 (8 Monate)

80-100% Home-Office, Pforzheim

<https://media-lesson.com>

Kurzarbeit durch Corona

Technologien:

Unity 3D, C#, Microsoft Azure, Teams

SOLID WHITE design & digital media

Programmierer

Juli 2015 - November 2019 (4 Jahre 5 Monate)

60-100% Home-Office, Stuttgart

<http://solidwhite.de>

Vom Design bis zum Release, auch in direkter Zusammenarbeit mit dem Kunden, habe ich Apps, Tools und Backend Lösungen entwickelt, die im Marketing, Außendienst oder direkt vom Endkunden verwendet werden.

Technologien:

Unity 3D, C#, Trello, Jira, Confluence, PlasticSCM, AWS

VR, AR, .NET, .NET Core, XML, JSON, PostgreSQL, Affinity Photo/Designer

Fähigkeiten:

Interdisziplinäre Zusammenarbeit

Plattformen:

iOS, Android, Windows, VR

Projektunabhängige Aufgaben u. a.:

- Unity 3D
 - Editor Erweiterungen
 - Timeline Tracks
 - Build & Upload
 - Statemachine
 - Web Requests und Proxies
- Tool zum Anlegen von AWS Ressourcen und Deployment von Lambdas
- Backend Lösungen mit AWS: Authentifizierung, Rechte und Gruppen, Lizenzen, Datenspeicherung, Medien, App-Update und Lokalisierung

Selbstständig

Programmierer

Januar 2014 - April 2015 (1 Jahr 4 Monate)

Projekte

VISPA

[Link](#)

Technologien / Plattformen:

Unity 3D, C#, JavaScript,
VR, 3D, Windows, MacOS, WebGL

Aufgaben u. a.:

- Erstellung eines Prototyps
- Drag & Drop in 3D
- Speichern und Laden
- Multiplayer mit Photon
- Full-Stack Entwicklung
- Hasura GraphQL



Kaba

360 City

iF Design Award 2015

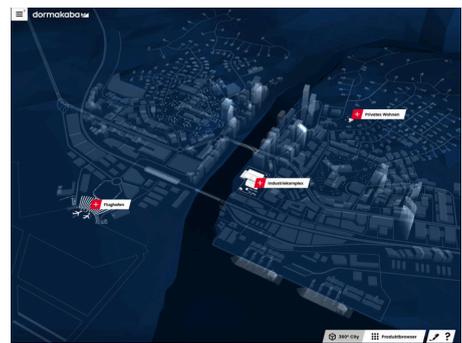
[Link](#)

Technologien / Plattformen:

Unity 3D, C#, Playmaker
VR, Cardboard, 3D, Touch, iOS, Android, Windows

Aufgaben u. a.:

- Refactoring
- Medien Download
- Lokalisierung
- Cardboard VR Modus mit Gaze-Interaction
- Dynamisches Laden und Entladen von LOD-Stufen



Mercedes-Benz

Consulting Virtual Retail Lab

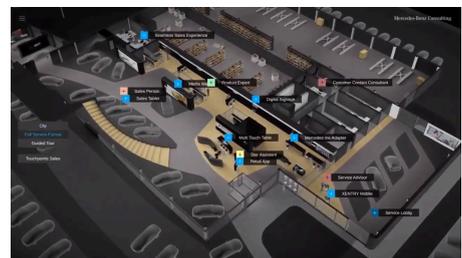
[Link](#)

Technologien / Plattformen:

Unity 3D, C#, JSON, AWS
VR, 3D, Touch, Windows

Aufgaben u. a.:

- Speichern und Laden von Prozessen mit Cloud Anbindung



ZF

Museum und Themenpark

[Link](#)

Technologien / Plattformen:

Unity 3D, C#, JSON

AR, 3D, Touch, iOS, Windows

Aufgaben u. a.:

- Entwicklung einer AR App, deren dynamische Marker auf einem großen LED Tisch angezeigt werden.



Max Bögl

Marketing App

[Link](#)

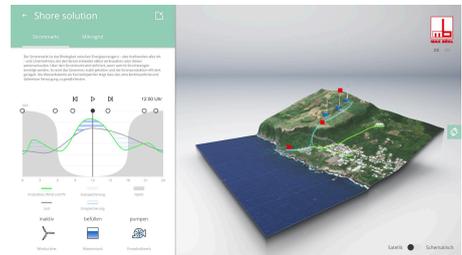
Technologien / Plattformen:

Unity 3D, C#, JSON

VR, 3D, Touch, Windows

Aufgaben u. a.:

- Zeitleiste mit Start-, Stop-, Pause-, Sprungfunktion
- UI
- Hotspots
- Fullscreen Slider-Gallery
- Lokalisierung



WAGO

World of Solutions

[Link](#)

Technologien / Plattformen:

Unity 3D, C#, JSON

3D, Touch, iOS, Windows

Aufgaben u. a.:

- Interaktionen
- Kamera



Ausbildung

| | |
|--|----------------------|
| Bachelor of Science Games Programming | 04/2013 - 04/2015 |
| SAE Institute https://www.sae.edu/deu/de/campus/stuttgart | Stuttgart |
| Verwendete Technologien: Unity 3D, C#, Trello, GitHub, HTML5, CSS, C++, OpenGL | |
| Aufgaben & Themen: Produktion eines Videospiele in einer Gruppe. Programmieren mit C#, Spielmechaniken, Game Engine Basics... 2D Programmieren mit C++, Level Design, Paper Prototyping... Network Programming, Character Animation Handling, Tool Development, KI, Spielrelevante Mathematik & Physik, Procedural Content Creation... 3D Web Development, Mobile Development, HTML5, CSS, Canvas... Überblick über die Medien- und Spielewirtschaft, Geschichte der Computerspiele, Algorithmen und Datenstrukturen, Design Pattern, Style & Design Principles, Quality Assurance Methods, Zeitmanagement, Research, Marketing, Präsentationstechniken, Professional Placement... Advanced Game Engines, Data-Driven-Design, Normalizing, Performance-Analysis, Native Mobile Development, Urheberrecht, Vertragsrecht, betriebswirtschaftliche Grundlagen, erweitertes Team- und Projektmanagement, Fachvortrag... | |
| Fachhochschulabschluss Informatik | 09/2010 - 09/2012 |
| Technisches Gymnasium https://jdsr.de/technisches-gymnasium/ | Rastatt |
| Zusammenfassung: Objektorientierte Programmierung mit Java, kleinere Spiele und Apps. | |
| Verwendete Technologien: Java, Assembly | |