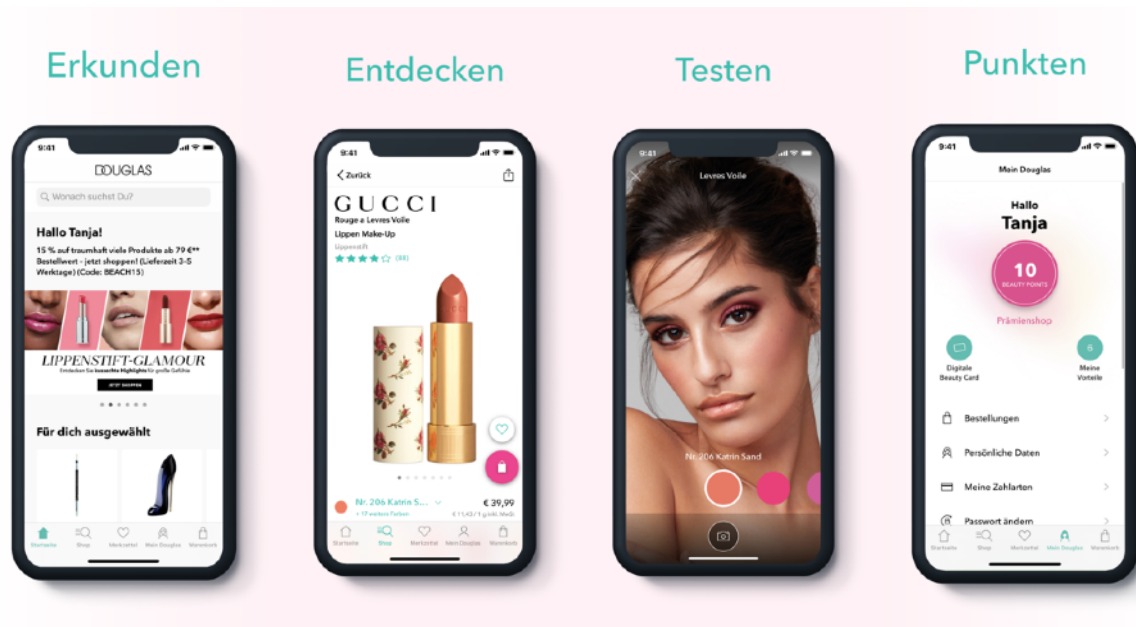


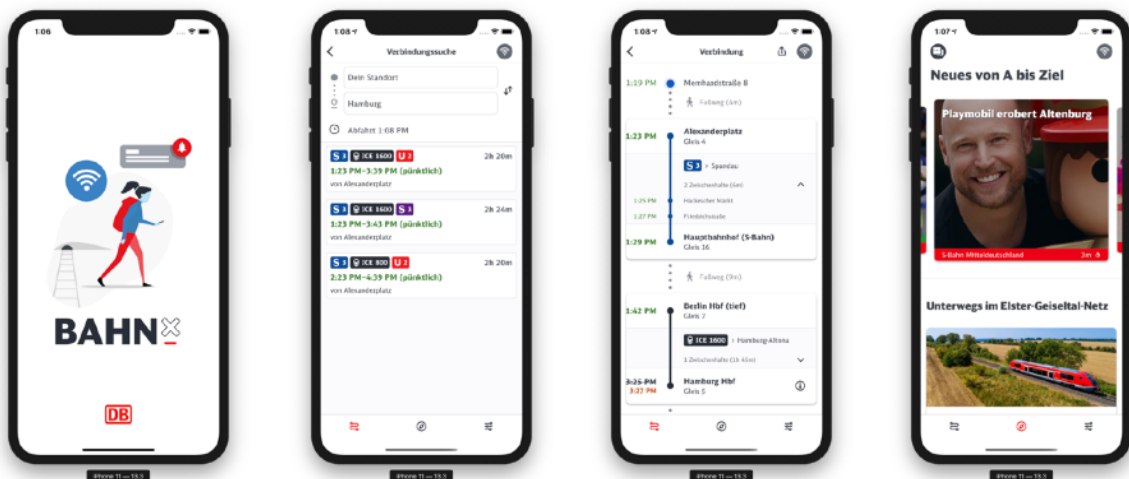
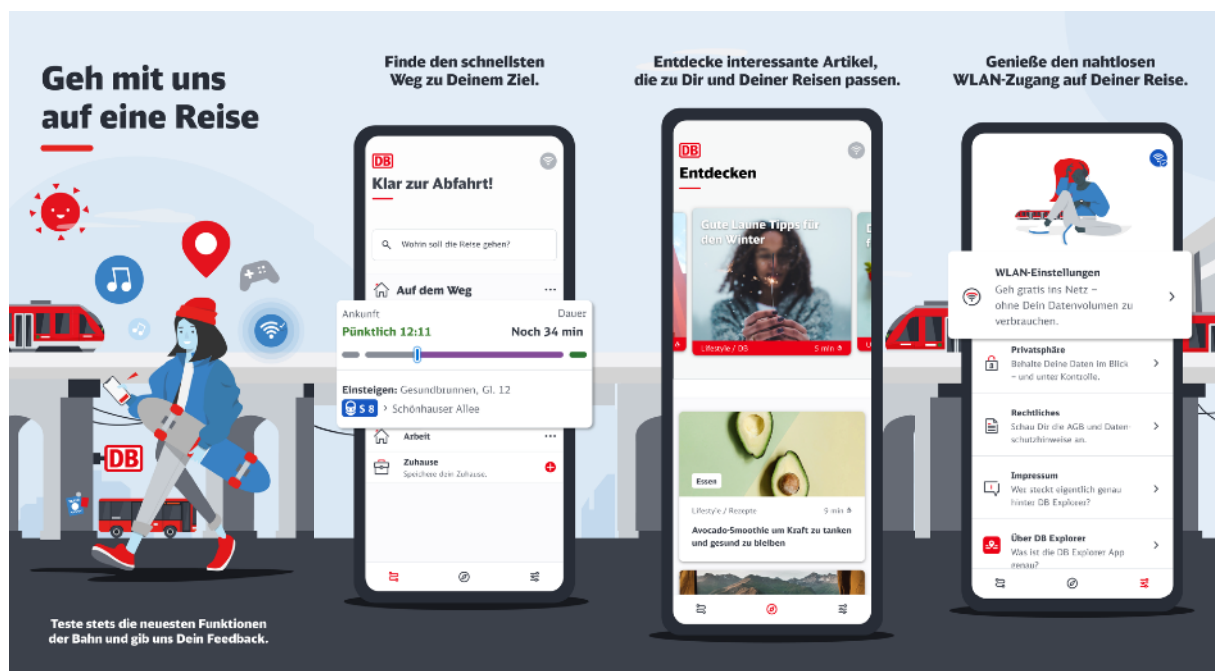
Projektname	Douglas
Projekttyp	Mobile Shopping App
Auftraggeber	Thalia Bücher GmbH
Kontaktperson	Stephan Wolff (Tech Lead), stephan.wolff@gmx.org
Zeitraum	September 2020 - Februar 2021
Rolle	Softwarearchitekt, iOS-Entwickler, Berater, CoP-Coordinator
Beschreibung	Shopping App von Douglas (iPhone und iPad)
Tätigkeit und Aufgaben	• Verbesserung der Codebase der iOS-App • Architektur der iOS-App • CoP-Coordinator • Beratung bezüglich der iOS-App • Schwerpunkte: Architektur, Code Quality, Dependency Injection, MVVM, RxSwift, custom Linter, XCTest, CI
Technologien	Swift, Obj-C, Xcode, RxSwift, MVVM, XCTest, git, CI



Projektname	BahnX (DB Explorer)
Projekttyp	Mobile App
Auftraggeber	Wifi@DB - Deutsche Bahn AG Berlin
Zeitraum	April 2019 - März 2020
Rolle	Softwarearchitekt, iOS-Entwickler, Berater
Beschreibung	Vision: Den Reisenden ein einheitliches und komfortables Online-Erlebnis bieten. Entwickelt wurden neue Analytics und digitale Services mit dem Schwerpunkt: Reiseinformationen, Entertainment und digitale Dienste entlang der Reisekette.



Tätigkeit und Aufgaben	- Architektur der iOS-App - Entwicklung der iOS-App im Scrum Team - Beratung bezüglich der iOS-App - Schwerpunkte: Custom-UI, Data-Model, GraphQL-Anbindung, Architektur, MVVM-C, RxSwift
Technologien	Swift, Xcode, RxSwift, GraphQL, Apollo, MVVM-C, git, CI
Besonderheiten	Innovations-Plattform und -App für die Deutsche Bahn



Projektname FitterYOU
 Kunde EFFIT.com AG
 Projekttyp Mobile App
 Auftraggeber Jamit Labs GmbH
 Kontaktperson Kay Dollt (Geschäftsführer Jamit Labs GmbH),
 +49 721 754 032 - 0



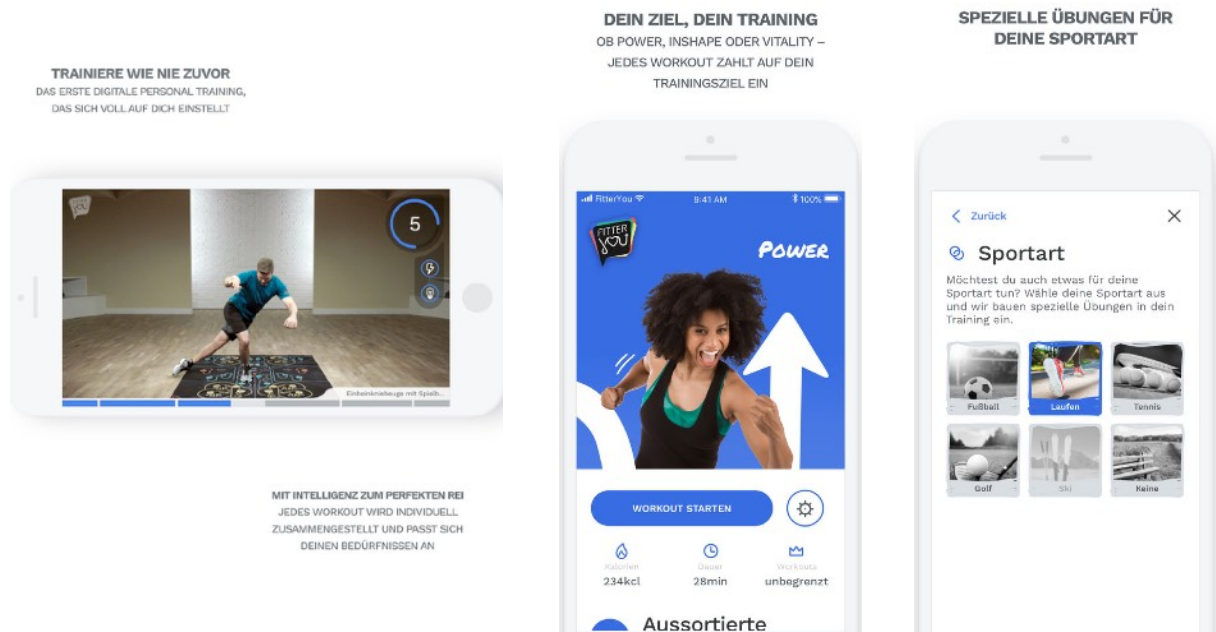
Zeitraum November 2017 - Mai 2018
 Rolle Softwarearchitekt, iOS-Entwickler, Berater
 Beschreibung

- Fitness-App
- virtueller Fitness-Coach via Chat-Bot
- auf Person angepasste Trainingsvideos

 Tätigkeit und Aufgaben

- Entwicklung der iOS-App im Scrum Team
- Architektur der iOS-App
- Schwerpunkte: Architektur, Data-Model, REST-Anbindung, Custom-UI

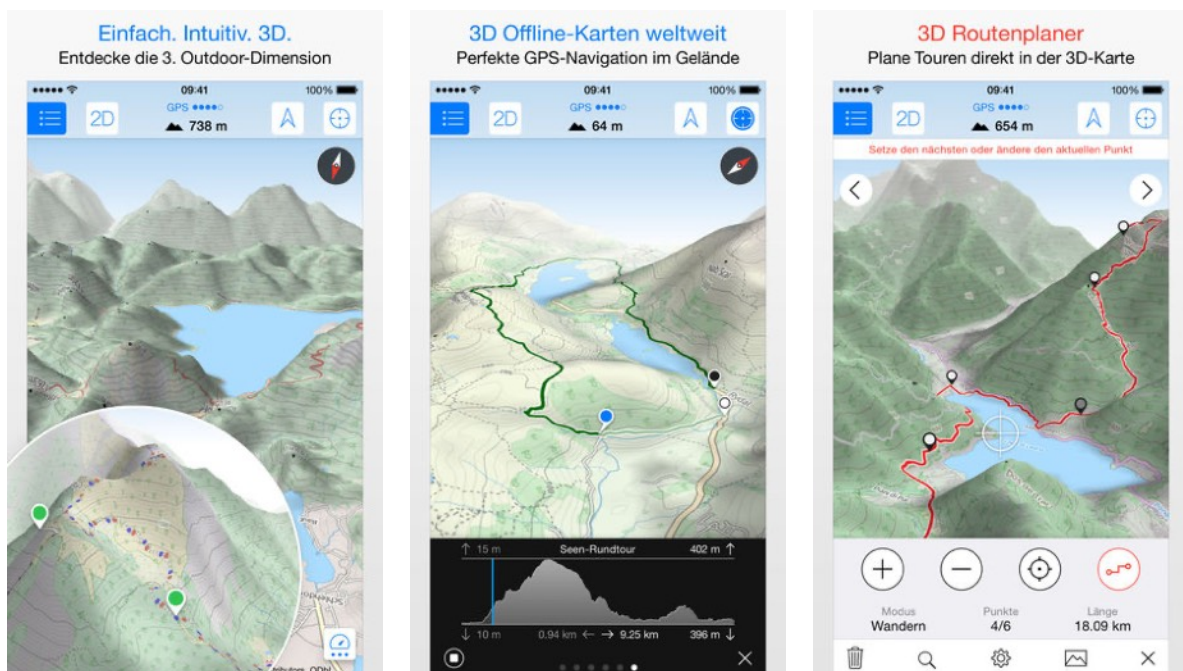
 Technologien Swift, Xcode, REST, Swagger, git, CI



Projektname	quickKOM		
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android)		
Auftraggeber	instantKOM		
Zeitraum	Februar 2017 - Juni 2019 (Teilzeit)		
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler, Berater		
Beschreibung	Client/Messenger für den instantKOM Business Marketing Service, empfängt und sendet Chat-Nachrichten zu den instantKOM Kunden (angebundene Firmen)		
Tätigkeit und Aufgaben	• Beratung, Konzept und Implementierung • Implementierung des Messengers für instantKOM • Software-Architektur für Messenger und REST-Service		
Technologien	Xamarin, C#, JSON, REST, Postman, Sketch, git		

Projektname	Trash TV Maker	
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android)	
Auftraggeber	Eigenentwicklung in Zusammenarbeit mit L. Werner	
Zeitraum	September 2017	
Rolle	Softwareentwickler, Softwarearchitekt	
Beschreibung	Mit der Fun-App erstellt man Banner bekannt aus Trash-TV-Serien, die mit Fotos zu lustigen Bildern kombiniert werden.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Entwicklung der App mit Xamarin • Implementierung plattformunabhängigen 2D-Renderers für Banner mit div. Effekten • Veröffentlichung im Apple App Store und Google Play	
Technologien	Xamarin, C#, Sketch, Skia 2D (SkiaSharp), Mobile Center, AdMob, git	
Besonderheiten	• Xamarin Projekt: 90% shared Code für iOS und Android	

Projektname	Maps 3D
Projekttyp	Mobile App (iOS) + Backend
Auftraggeber	movingworld GmbH
Kontaktperson	Moritz Gaupp (Geschäftsführer movingworld GmbH) +49 6349 - 995 899 2
Zeitraum	November 2015 - Mai 2017
Rolle	Softwareentwickler, Softwarearchitekt, Beratung
Beschreibung	GPS, 3D-Kartenanzeige und Routing für Outdoor-Aktivitäten.
Tätigkeit und Aufgaben	• Entwicklung und Verbesserung vom C++ Routing-Core, Performance-Optimierung von zeit- und speicherkritischen C++ Komponenten • Implementierung Parser von Geo-Daten • Implementierung Geo-Daten-Verarbeitung • Einbringen von Erfahrung der GIS-Kenntnisse • Implementierung Objective-C Schnittstelle zu C++ Routing-Core • Debugging GIS-Routing Probleme und QA und Tests • Refactoring und Umstellung auf moderne Architektur und Technik u.a. C++11 Template Library • Entwurf und Beratung Backend-Architektur • Server Setup und Docker Installation aller Server-Komponenten • Konzept und Implementierung Backend: Map-Data-Server, Security, Optimierung und Skalierung
Technologien	Xcode, C++, Objective-C, OSM, PHP, Docker, nginx, git
Besonderheiten	• Hoher Anteil an C++ Implementierung mit Augenmerk auf Effizienz • Top 1 App in Navigation in über 50 Ländern (Basis 04/2013)

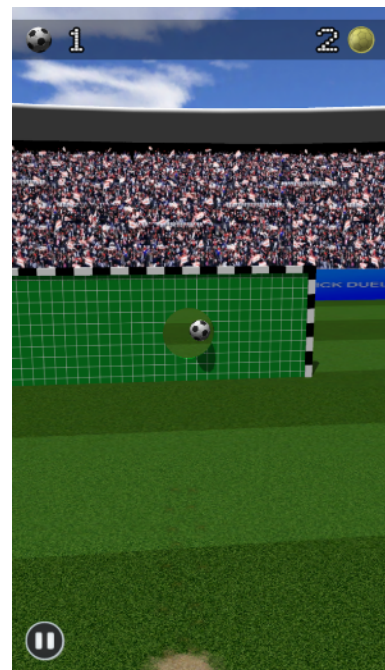


Projektname	Stechmücke (Annoying Mosquito)		
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android)		
Auftraggeber	Eigenentwicklung in Zusammenarbeit mit L. Werner		
Zeitraum	Juli 2016		
Rolle	Softwareentwickler, Softwarearchitekt		
Beschreibung	Fun-App, mit der eine Stechmücke simuliert wird. Diese wird erst aktiv, wenn das Licht aus geht.		
Tätigkeit und Aufgaben	• Konzept und Implementierung der App • Konzept der Simulation • Implementierung der Intro Sequenz • Implementierung Sensor Zugriff • Implementierung native Plugins für Display-Beleuchtung • Viele Tests und Anpassungen • Veröffentlichung Apple App Store und Google Play		
Technologien	Unity3D, C#, AdMob, git		
Besonderheiten	• Einsatz von Sensoren: Mikrophon, Accelerometer und Kamera um Umgebung wahr zu nehmen und die Stechmücke zu simulieren • Eine Herausforderung war es, das Display komplett zu deaktivieren, so dass es im Dunkeln nicht aufleuchtet		

Projektname	Flappy Chick		
Projekttyp	Mobile Game (Android)		
Auftraggeber	Eigenentwicklung		
Zeitraum	Januar 2016		
Rolle	Softwareentwickler, Softwarearchitekt		
Beschreibung	In dem Mini-Spiel muss der Spieler so lange wie möglich Hindernissen ausweichen.		
Tätigkeit und Aufgaben	• Implementierung des Spiels		
Technologien	Unity3D, C#		
Besonderheiten	• Im Browser lauffähig via WebGL		

Projektname	Hawking - Speech Synthesizer		
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android) + Backend		
Auftraggeber	Eigenentwicklung in Zusammenarbeit mit L. Werner		
Zeitraum	Dezember 2015		
Rolle	Softwareentwickler		
Beschreibung	Fun-App, die Text zu Sprache wandelt und es ermöglichen soll, so wie Stephen Hawking zu sprechen.		
Tätigkeit und Aufgaben	• Implementierung Backend: Java EE, mit eSpeak Text-To-Speak-Service, Web-Service • Planung und Installation der Linux-Server-Umgebung		
Technologien	Web-Service, Linux, Docker, eSpeak, TTS, Java EE, Servlet, git		

Projektname	Kick Duell	
Projekttyp	Mobile Game (iOS und Android) + Backend	
Auftraggeber	R.Ripp	
Zeitraum	Dezember 2014 - April 2015	
Rolle	Softwareentwickler, Softwarearchitekt, Beratung	
Beschreibung	Spiel, in dem auf eine Torwand geschossen wird. Die Position des Zielbereiches sowie der Abstand zur Torwand variiert. Das Spiel hat einen rundenbasierten Multiplayer-Modus, in dem man gegen andere Spieler antreten kann.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Planung und Konzept der App • Implementierung der App • Erstellung der Grafiken und 3D-Modelle • Implementierung Backend: Java EE, MongoDB, Web-Service, File-Sync, Docker, Multi-Server und Handover • Veröffentlichung Apple App Store und Google Play	
Technologien	Unity3D, C#, Java, Java EE, MongoDB, Blender3D, git	
Besonderheiten	• Multiplayer 3D-Spiel mit Cross-Platform-Match-Making	

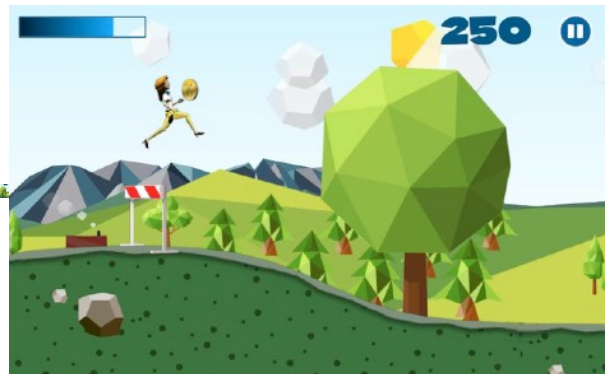


Projektname	Provider Check		
Projekttyp	Mobile App (Android) + Backend		
Auftraggeber	Eigenentwicklung		
Zeitraum	August 2014		
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler		
Beschreibung	App die es ermöglicht Nummern auf deren Netzzugehörigkeit zu testen. Dabei wird der Nummer Check Service der P.I.M.P. App verwendet.		
Tätigkeit und Aufgaben	• Konzept und Entwicklung der Android App • Weiterentwicklung des Number-Check-API		
Technologien	Android Studio, Java, JSON, Web-Service, git		
Web	https://netz-abfrage.de/		

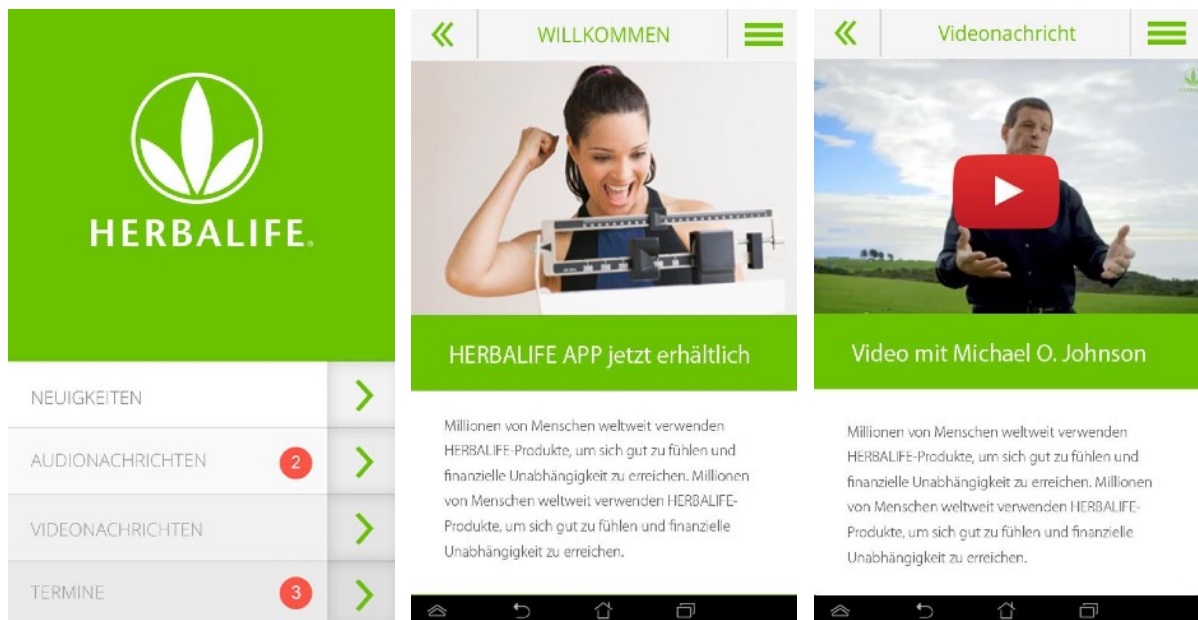
Projektname	The Magic Shell	
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android) + Backend	
Auftraggeber	Eigenentwicklung in Zusammenarbeit mit L. Werner	
Zeitraum	August 2013	
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler	
Beschreibung	Fun-App die zu einer gestellten Ja/Nein-Frage prompt eine Antwort liefert.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Konzept und Implementierung erster Version mit Xcode und Android Studio und Cocos2D • Implementierung zweiter Version mit Unity3D • Integration IAP, Crashlytics, Analytics und weitere Services • Implementierung Backend mit Java EE und TTS-Service Anbindung • Implementierung dynamisches Resource-Updating und -Loading • Optimierung anhand von Analytics und Maximierung der Monetarisierung • Konzept und Implementierung von Load-Balancing und Service Skalierung • Konzept und Implementierung Schutz vor Modifikationen und IAP Prüfung und eigene Daten-Signierung	
Technologien	Xcode, Objective-C, Cocos2D, Android Studio, Crashlytics, Unity3D, C#, IAP, AdMob, Game-Analytics, Google Analytics, Java EE, Servlets, TTS, git	
Besonderheiten	• über 3.000.000 Downloads	

Projektname	Müllmann App	
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android) + Backend	
Auftraggeber	Eigenentwicklung in Zusammenarbeit mit L. Werner	
Zeitraum	Februar 2012 - März 2012, Dezember 2013, Januar 2016, Juli 2016, November 2016 - Februar 2017 (Betrieb bis heute)	
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler	
Beschreibung	Müllabfuhr Erinnerungsservice mit Client für iOS und Android. Die App erinnert einen Tag vorher den Müll herauszustellen. Städte, Gemeinden und Abfuhrunternehmen können sich in die Müllmann-App integrieren lassen und so ihren Bürgern einen Mehrwert bieten.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Betrieb, Wartung und Weiterentwicklung • Weiterentwicklung iOS App, Modernisierung und Portierung auf Swift • Weiterentwicklung Android App • Implementierung Backend: Java EE, Web-Service, Datenhaltung mit MongoDB • Import Toolkit für div. Datenformate der Event-Daten der Kunden • Entwicklung generischen Daten-Parser • Konzept und Umsetzung der Server-Skalierung	
Technologien	Xcode, Objective-C, Swift, Android Studio, Java, Java EE, Servlets, MongoDB, JSON, Web-Service, iCal, PHP, JS, git	
Besonderheiten	• Jährlicher Import von Abfuhrdaten der integrierten Städte und Gemeinden	

Projektname	Kariyer-Macher
Projekttyp	Mobile Game (iOS und Android und Browser)
Auftraggeber	Schleiner und Partner Kommunikation GmbH
Zeitraum	November 2015 - Dezember 2015
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler
Beschreibung	Spiel des Typs Endless-Runner. Der Spieler weicht Hindernissen aus und versucht dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Das Spiel wurde für die IHK Südlicher Oberrhein erstellt.
Tätigkeit und Aufgaben	• Implementierung Spiel • Konzepte zur Verfeinerung des Gameplay
Technologien	Unity3D, C#, WebGL
Besonderheiten	• Das Spiel nutzt Parallax Scrolling • Das Spiel ist im Browser via WebGL spielbar



Projektname	Herbalife News D-A-CH
Projekttyp	Mobile App (iOS)
Auftraggeber	B2 Medien GmbH
Zeitraum	Juli 2014 - Juni 2015
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler
Beschreibung	Die App ist für Herbalife-Vertreter und stellt Neuigkeiten in Form von Text, Video und Audio zur Verfügung.
Tätigkeit und Aufgaben	• Implementierung iPhone und iPad App • Anbindung an Wordpress Web-Service • Implementierung Authentifizierung und Registrierung • Konzept und Implementierung PUSH-Service
Technologien	Xcode, Objective-C, Wordpress, Web-Service, PUSH, git
Besonderheiten	• Anbindung an ein Wordpress Backend



Projektname	Bond-App		
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android)		
Auftraggeber	cometis AG		
Zeitraum	Anfang 2014		
Rolle	Softwareentwickler		
Beschreibung	Mit der Bond-App haben Sie stets einen Überblick über die rechtlichen Anforderungen, die aus der Börsennotierung Ihrer Unternehmensanleihe resultieren.		
Tätigkeit und Aufgaben	• Entwicklung der App für iOS und Android		
Technologien	Objective-C, Android, Java		
Besonderheiten	• Inhalte werden via HTML aktualisiert • Navigation und Gerüst ist nativ implementiert		
Projektname	P.I.M.P. - People in my Pocket		
Projekttyp	Mobile App (iOS) + Backend + Service		
Auftraggeber	Eigenentwicklung in Zusammenarbeit mit L. Werner		
Zeitraum	Juni 2011 - Oktober 2011		
Rolle	Softwareentwickler, Softwarearchitekt		
Beschreibung	Mit der App ist es möglich die Netzzugehörigkeit von Telefonnummer zu prüfen. In der ursprünglichen Version konnte man alle Kontakte scannen und das Provider-Logo bei dem Kontakt anzeigen lassen. Die ursprüngliche Version hatte auch Funktionen wie Backup des Adressbuchs und eine statistische Auswertung der Netzzugehörigkeit zu den Kontakten.		
Tätigkeit und Aufgaben	• Konzept und Umsetzung der Provider Check API • Entwicklung Backend mit Java EE, JSON-Web-Service, MongoDB • Entwicklung der iOS App • Veröffentlichung Apple App Store • Anbindung anderer Kunden/Projekte an die Provider Check API • Konzept und Implementierung von Load-Balancing sowie horizontaler Skalierung auf mehrere Server • Konzept und Implementierung von DDOS-Protection und Blacklisting, Security vor Angriffen auf Service		
Technologien	Objective-C, Java EE, MongoDB		
Besonderheiten	• Benutzt ursprünglich Obj-C Method-Swizzling um Provider-Icons im Adressbuch darzustellen • Service Bereitstellung beispielsweise auf Websites (u.a.: netz-abfrage.de)		
Web	https://netz-abfrage.de/		

Projektname	IR-App	
Projekttyp	Mobile App (iOS und Android)	
Auftraggeber	cometis AG	
Zeitraum	Ende 2009	
Rolle	Softwareentwickler	
Beschreibung	Mit der IR-App haben Vorstände und Investor Relations Manager stets einen Überblick über die rechtlichen Anforderungen, die aus der Börsennotierung Ihres Unternehmens resultieren.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Konzept und Entwicklung der App	
Technologien	Objective-C, Android, Java	
Besonderheiten	• Inhalte werden ca. jährlich via HTML aktualisiert • Navigation und Gerüst ist nativ implementiert	
Projektname	D1-Butler	
Projekttyp	Mobile App (iOS) + Backend	
Auftraggeber	Eigenentwicklung	
Zeitraum	Mai 2009 - Januar 2010	
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler	
Beschreibung	Die App fragt Nutzungsdaten des Telekom- oder mobilcom-Vertrags ab und stellt die verbrauchten bzw. restlichen Frei-Minuten sowie das verbleibende Datenvolumen dar.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Konzept und Implementierung App und Backend • Implementierung Data-Parser • Veröffentlichung und Betrieb im Apple App Store	
Technologien	• Xcode, Objective-C, Java EE, MongoDB, RegEx, JSON, git	
Besonderheiten	• Nutzt das Backend um das Parsen der abgefragten Daten zu delegieren und somit auf Änderungen ohne App Update reagieren zu können • Automatische Erkennung von Anomalien in den Daten: Tests mit verarbeiteten Daten • Die App ist nicht mehr im App Store verfügbar	

Projektname	Dizzy Mission	
Projekttyp	Mobile Game (iOS) + Backend	
Auftraggeber	Eigentwicklung	
Zeitraum	Ende 2008 - Anfang 2009	
Rolle	Softwarearchitekt, Softwareentwickler, Grafikdesigner	
Beschreibung	Das Spiel ist eine Variante des klassischen Moonlander, wobei der Spieler versucht ein Raumschiff mit beschränktem Treibstoff, sanft, in anspruchsvollem Gelände zu landen.	
Tätigkeit und Aufgaben	• Implementierung einer 2D-Game-Engine basieren auf OpenGL und Chipmunk3D, umfassend primitiven Datentypen wie Vektoren und Matrizen, dem Szenen-Graphen und der Render-Pipeline mit vereinfachter Beleuchtung für das iPhone 3G, Audio-Manager und Input-Controller, sowie Physiksystem für Kollisionen und einem Partikelsystem für Effekte. • Konzept und Implementierung eines Datenformats für Level-Daten • Implementierung eines Level-Editors • Implementierung der App • Implementierung eines Highscore-Systems mit Backend • Erstellung Grafiken	
Technologien	Xcode, Objective-C, OpenGL ES, Chipmunk2D (Physic-Engine), Java, Swing, Photoshop, PHP, MySQL	
Besonderheiten	• Entwicklung eines Level-Editors in Java und OpenGL • Entwicklung einer kleinen 2D-Game-Engine, da zu dem Zeitpunkt noch keine verfügbar • Die App wird nicht mehr im App Store aufgeführt	

Projektname	Digitaler Lagetisch
Projekttyp	Darstellungssoftware für Lagekarten + Backend
Auftraggeber	Festanstellung beim Fraunhofer IOSB
Zeitraum	2007 - April 2014
Rolle	technischer Mitarbeiter
Beschreibung	Der Digitale Lagetisch ermöglicht die kooperative Bearbeitung vieler Situationen wie Krisenmanagement und Lageanalyse am Multi-Display-Arbeitsplatz. Das Grundgerüst besteht aus zwei Bildschirmen: einem Multi-Touch-Bildschirm, der horizontal vor dem Benutzer liegt und auf dem interagiert werden kann, und ein LCD-Bildschirm, der vor dem Benutzer steht.
Tätigkeit und Aufgaben	• Implementierung 3D-Renderer für Geo-Daten basierend auf OpenGL und NASA Worldwind (ähnlich Google Earth) z.B.: Strassennetze, Gebäude • Implementierung Datenparser für div. Geo-Daten • Implementierung Model-Viewer für 3D-Modelle • Implementierung div. Geo-Tools, um mit der Karte interagieren zu können • Konzepte und Entwicklung von Backend Komponenten • Implementierung Kommunikation der verbundenen Komponenten • Konzept und Planung einer Neuentwicklung basierend auf ESRI • Entwicklung der neuen Version basierend auf ESRI
Technologien	Java, JMS Message Queue, NASA Worldwind, OpenGL, Postgres-SQL, Map-Server, ESRI, OSM, Java EE, MongoDB, svn, git
Besonderheiten	• Windows Tablets auf einem Leuttisch mit horizontalem und vertikalem Display
Web	https://www.iosb.fraunhofer.de/servlet/is/69351/

