

# Tobias

Senior Entwickler, Tech Lead, Scrum Master

Düsseldorf

## Technologien

#### Programmiersprachen

Kotlin, Java, C++, C#, Python, Matlab, C, SQL

#### Mobile Technologien

Android

#### Datenbanken

SQLite, MySQL, PostgreSQL, DynamoDB, MongoDB

#### Web-Technologien

HTML, CSS, XML

#### Andere Technologien

Gradle, Maven, Jenkins, Git, SVN, JUnit, Spring, Spring Boot, SonarQube, AWS, BLE, Dagger, REST, SOAP, Kafka, RXJava, Docker, Kubernetes, Terraform

#### Software und Systeme

Android Studio, IntelliJ IDEA, Eclipse, Unity3d, GitHub, GitLab, Bitbucket, Linux, Windows

#### Weitere Technologien

OOP, Software Design, Design Patterns, MVVM, Clean Architecture, SCRUM

## Persönliche Daten

#### Akademischer Hintergrund

Master of Science in Angewandter Informatik, Fakultät für Ingenieurwissenschaften, Institut für Informatik und Kognitionswissenschaft, University of Duisburg-Essen, Deutschland

#### Zertifikate

Oracle Certified Associate Java SE 8 Programmer,  
Oracle Certified Professional Java SE 8 Programmer,  
Google Associate Android Developer,  
Scrum.org: Professional Scrum Master I,  
HashiCorp Certified: Terraform Associate (HCTA0-003)

#### Sprachen

Deutsch (Muttersprache),  
Englisch (fließend),  
Spanisch (Grundkenntnisse)

## Projekte

### SENEC APP AUDIT

#### Zeitraum

2024

#### Beschreibung

Android und iOS App Audit zur Kontrolle und Verbesserung der Code Qualität, Reduzierung von Bugs und Vulnerabilities sowie Überprüfung von Datenschutz und Sicherheit

#### Verantwortlichkeiten

Architektur Review, Code Review, Bewertung der allgemeinen Qualität, Security

#### Technologien

Kotlin, Android, Android Studio, Verschlüsselung, Python, Git, SonarQube

#### Kunde

Senec GmbH

### EXACT MODULAR TEST FRAMEWORK

#### Zeitraum

2023-2024

#### Beschreibung

Design und Implementierung von AWS (Micro-) Services zur Vereinfachung und Verarbeitung von Testberichten verschiedener Frameworks (Cucumber & Gauge), sowie Aufbereitung von Metadaten und Bereitstellung für ein Web-Frontend und Monitoring-Dashboards (Grafana)

#### Verantwortlichkeiten

Design (UI/UX in Figma), Implementierung, automatisierte Tests, DevOps, Teamleitung

#### Technologien

Python, AWS-Dienste (Lambda, Gateway, S3, DynamoDB, DocumentDB, SQS), Java (21), Spring Boot, AWS SDK, Docker, Bruno, Figma, SonarQube

#### Kunde

Valtech Mobility

### VOLTA TRUCKS: AUTOMOTIVE-SERVICE-TOOL

#### Zeitraum

2023

#### Beschreibung

Entwurf und Implementierung von .NET-Microservices zur Verbindung von Web-Clients mit dem Fahrzeug über Unified Diagnostic Services (UDS) zur Diagnose und Produktionsoptimierung

#### Verantwortlichkeiten

Entwurf, Implementierung, automatisierte Tests, CI/CD

#### Technologien

C#, .NET (6 & 7), ASP.NET Core, Azure App Service, Azure DevOps, PostgreSQL, JSON, NUnit, Docker, Postman, SonarQube

#### Kunde

Volta Trucks

### FASSI-MOVE: ASSISTENZSYSTEM

#### Zeitraum

2022-2023

#### Beschreibung

Design und Entwicklung von Android-Modulen für neue Microservices zur Vereinheitlichung aller Zugriffsanforderungen in einer App sowie den zugehörigen Backend Komponenten

#### Verantwortlichkeiten

Design (UI/UX Umsetzung aus Zeplin), Implementierung, automatisierte Tests, CI/CD und Produktauslieferung

#### Technologien

Android, Kotlin, GitLab CI/CD, Spring Boot, AWS, Retrofit, JSON, JUnit5, Docker, DynamoDB, Kafka, Kubernetes, Android, Room, Zeplin, SonarQube

#### Kunde

DB Systel

### MBS: MOBILE BUSINESS LÖSUNGEN - BREMSZETTEL

#### Zeitraum

2021 - Q2 2023

#### Beschreibung

Konzeption und Entwicklung neuer Microservices zur Übermittlung von Bremszetteln in einem Android-Client

#### Verantwortlichkeiten

Konzeption, Implementierung, automatisierte Tests, CI/CD und Auslieferung der Produkte

#### Technologien

Kotlin, Java, GitLab CI/CD, Spring Boot, Retrofit, JSON, JUnit 5, Docker, Kubernetes, DynamoDB, Android, Room, AWS, SonarQube

#### Kunde

DB Systel

### Covidenz

#### Zeitraum

2021-2022

#### Beschreibung

Plattform für die Erfassung von Covid-Immunitätsnachweisen. Mobile Geräte mit Industriescannern. Mobile Anwendungen.

#### Verantwortlichkeiten

System Architekt, Backend-Programmierung

#### Technologien

Kotlin, Python, Google ML, AWS, SQL (PostgreSQL), Git, REST, Verschlüsselung (AES, cryptographic hash functions)

#### Kunde

Troido GmbH

### RIM: RAIL IN MOTION - MOBILE ANDROID ANWENDUNG

#### Zeitraum

2019-2021

#### Beschreibung

Konzeption und Entwicklung von Clients, Server, CI/CD und Infrastruktur für Remote-Authentifizierung

#### Verantwortlichkeiten

Konzeption, Implementierung (UI/UX Umsetzung aus Zeplin), automatisierte Tests und Auslieferung von Produkten

#### Technologien

Android, Kotlin, Java, Jenkins, Appium, Retrofit, JSON, SOAP, JBoss, WireMock, JUnit 4/5, Zeplin, SQLite, SonarQube

#### Kunde

DB Systel

### ANDROID CLIENT

#### Zeitraum

2019

#### Beschreibung

Android-Client zur gesicherten Bildverarbeitung, Datenübertragung und Steuerung eines Remote-Servers auf Basis eines C++-Protokolls

#### Verantwortlichkeiten

Design, Entwicklung, Test

#### Technologien

Android, Java, C++, JNI, Retrofit, SpongyCastle

#### Kunde

Spezialanbieter aus dem Bereich Netzzugang

### ANWENDUNG ZUR PROJEKTILERKENNUNG

#### Zeitraum

2019

#### Beschreibung

Android-Applikation zur Messung und Erkennung von Projektilen sowie deren Abweichung auf Basis von künstlicher Intelligenz

#### Verantwortlichkeiten

Design, Entwicklung, Test

#### Technologien

Android, Java, Kotlin, TensorFlow Lite

#### Kunde

Simvelop GmbH

### ACONNO SENSORICS SENSOR APPLICATION

#### Zeitraum

2019

#### Beschreibung

Android-Applikation für Sensordaten über Bluetooth Low Energy

#### Verantwortlichkeiten

Entwicklung, Testen, Code-Review

#### Technologien

Android, Kotlin, BLE, Gradle, Dagger, RXJava

#### Kunde

aconno GmbH

### DOZENT FÜR FORTGESCHRITTENE PROGRAMMIERTECHNIKEN

#### Zeitraum

2016-2018

#### Beschreibung

Lehrbeauftragter an der University of Duisburg-Essen für die Vorlesung 'Fortgeschrittene Programmiertechniken' speziell Java

#### Verantwortlichkeiten

Lehrbeauftragter an der Universität

#### Technologien

Verschiedene Technologien, insbesondere Java

#### Kunde

University of Duisburg-Essen

### TESTANWENDUNG ZUM STROMVERBRAUCH

#### Zeitraum

2018

#### Beschreibung

Java-Anwendung zum Verbraucherverhalten beim Stromverbrauch

#### Verantwortlichkeiten

Design, Implementierung und Dokumentation

#### Technologien

Java, JavaFX, MySQL, HTML, XML

#### Kunde

Lehrstuhl für Mikroäkonomie, WWU Münster

### HYPERSPEKTRALE DATENVERARBEITUNG

#### Zeitraum

2016-2018

#### Beschreibung

Verarbeitungspipeline für die Datenerfassung im Bereich der hyperspektralen Bilddaten (HSI)

#### Verantwortlichkeiten

Entwicklung einer Applikation für HSI-Daten, Implementierung einer Datenpipeline (Dimensionsreduktion und Schärfung) (Convolutional Neural Network)

#### Technologien

Python, Tensorflow, Keras, Matlab, C++

#### Kunde

Lehrstuhl Intelligente Systeme, Universität Duisburg Essen

### OSTEOPOROSE-ERKENNUNG AUF RÖNTGENBILDERN

#### Zeitraum

2015-2016

#### Beschreibung

Training eines Klassifikators zur Erkennung von Osteoporose auf Röntgenbildern von Knochengewebe

#### Verantwortlichkeiten

Merkmalsextraktion, Implementierung

#### Technologien

Matlab, Statistik und Machine Learning Toolbox

#### Kunde

Masterarbeit am Lehrstuhl für Intelligente Systeme, Universität Duisburg Essen

### PFLEGEROBOTER ALS BEGLEITER IM GESUNDHEITSWESEN

#### Zeitraum

2015

#### Beschreibung

Humanoider Roboter (Nao) als Gesundheitsassistent

#### Verantwortlichkeiten

UX, Implementierung und Dokumentation

#### Technologien

C++, Python, Java, JavaFX, Choregraphe

#### Kunde

Praxisprojekt am Lehrstuhl für Intelligente Systeme, Universität Duisburg Essen

### SPIELARCHITEKTUR UND -DESIGN

#### Zeitraum

2014-2015

#### Beschreibung

Puzzle-basiertes kooperatives Multiplayer-Spiel

#### Verantwortlichkeiten

Design und Implementierung

#### Technologien

C#, Unity3d, Photon Unity Network Manager, Scrum

#### Kunde

Projekt am Lehrstuhl für Entertainment Computing, Universität Duisburg Essen

### BIOFEEDBACK-ANALYSE FÜR KOOPERATIVES MULTIPLAYERSPIEL

#### Zeitraum

2014

#### Beschreibung

Immersives Tower Defense Spiel

#### Verantwortlichkeiten

Implementierung der Logik und des Tutorials

#### Technologien

C#, Unity3d, GATT, MySQL

#### Kunde

Bachelorarbeit am Lehrstuhl für Entertainment Computing, Universität Duisburg Essen