



/NNOMOT/ON MED/A

FROM DATA TO DECISIONS

PROJEKTREFERENZEN

Julius Tolksdorf

Senior Fullstack Developer | .NET / Mobile / Cloud

PROJEKTÜBERSICHT

- ▶ **Low-Level HMI & Echtzeitsteuerung für industrielle 3D-Lasersysteme**
- ▶ **Agile transformation & cloud migration**
- ▶ **Wordpress-werbepattform mit integriertem e-commerce-system**
- ▶ **B2B/B2C-Portal – Samsung (via SYZYG)**
- ▶ **WCAG 2.2 Barrierefreiheit – Mitarbeiterprämienshop**
- ▶ **Dynamics-Middleware & Windows-Service-Entwicklung**
- ▶ **IT-Modernisierung & Datenbankarchitektur**
- ▶ **Website-Rebrush & E-Mail-Template-Migration**
- ▶ **Lager- und Bestandsanalyse-App (Android/Zebra)**
- ▶ **Vollständige IT-Infrastruktur für Startup**
- ▶ **Mobile Sales-App für internationale Messen**
- ▶ **E-Commerce-Plattform für Designermöbel ("Höhle der Löwen")**
- ▶ **Blockchain-Forschungsprojekt "Dibichain"**
- ▶ **Mobile App- und Game-Entwicklung**
- ▶ **Unity-Game-Entwicklung – Glücksspielmechanik**

LOW-LEVEL HMI & ECHTZEITSTEUERUNG FÜR INDUSTRIELLE 3D-LASERSYSTEME

Kunde	Colibrium Additive (ehemals Concept Laser GmbH)
Projektdauer	Laufend
Zeitraum	01.04.2026 – heute
Projekttrolle	C++ Softwareentwickler
Teamgröße	25+

Kurzbeschreibung

Entwicklung performanter Low-Level-Software für industrielle 3D-Drucksysteme im B2B-Umfeld mit Fokus auf HMI-Anbindung, Hardwaresteuerung und sicherer Datenkommunikation.

Projektbeschreibung

Im Rahmen der Weiterentwicklung industrieller 3D-Drucksysteme für den B2B-Bereich wurde im Scrum-Team als externer C++- und C#-Entwickler an der Entwicklung und Optimierung von Low-Level-Komponenten für Human-Machine-Interfaces (HMI) sowie an der hardwarenahen Steuerung von Lasersystemen gearbeitet. Der Fokus lag auf der Sicherstellung der Funktionalität, Performance und Systemsicherheit der Anlagen, insbesondere im Kontext der präzisen Verarbeitung und Steuerung von Aluminiumdruckprozessen. Zusätzlich wurden Systemarchitekturen weiterentwickelt und die Kommunikation zwischen verschiedenen Softwarekomponenten und Frameworks über performante Schnittstellen wie gRPC und Protocol buffer optimiert, um eine stabile und skalierbare Datenübertragung innerhalb komplexer industrieller Systeme zu gewährleisten.

Technologie-Stack

- ▶ C++, C#
- ▶ .NET Framework, gRPC, Protocol buffer
- ▶ SQL, Datenverarbeitung
- ▶ Visual Studio, Visual Studio Code, Yarn
- ▶ Windows-basierte Systeme, HMI-Integration
- ▶ CI/CD, Git

Methoden & Prozesse

- ▶ Scrum
- ▶ Agile Softwareentwicklung
- ▶ Systemarchitektur
- ▶ Performance-Optimierung
- ▶ Hardware-nahe Entwicklung

Methoden & Prozesse

- ▶ C++
- ▶ C#
- ▶ SQL

AGILE TRANSFORMATION & CLOUD MIGRATION

Kunde	Kufer Software GmbH
Projektdauer	3 Monate
Zeitraum	01.01.2026 – 01.04.2026.
Projekttrolle	Scrumcoach, Produktvision / PO-Manager
Teamgröße	20

Kurzbeschreibung

Agile Transformation und Coaching im Rahmen der Cloud-Migration einer bestehenden Softwarelösung für die Erwachsenenbildung sowie Unterstützung bei der Entwicklung einer modernen Blazor WebAssembly Anwendung.

Projektbeschreibung

Im Rahmen eines Transformationsprojekts wurde die agile Weiterentwicklung einer Softwarelösung für die Erwachsenenbildung im Kontext einer Cloud-Migration und der Entwicklung einer Blazor WebAssembly Anwendung begleitet. In enger Zusammenarbeit mit der Geschäftsführung wurden Entwicklungsprozesse analysiert, technische Schulden identifiziert und Verbesserungen für Qualität und Delivery umgesetzt. Der Fokus lag auf der Einführung von Nexus Scrum sowie dem Coaching von Product Ownern und Scrum Mastern, der Strukturierung von Backlogs und der Optimierung der Zusammenarbeit zwischen Entwicklung, Produktmanagement und Stakeholdern.

Technologie-Stack

- ▶ Jira, Confluence
- ▶ Blazor WebAssembly (WASM), .NET / ASP.NET Core
- ▶ SQL / Datenbanken, REST APIs
- ▶ Azure DevOps / CI/CD, Git
- ▶ Docker, Azure Cloud
- ▶ Monitoring & Logging

Methoden & Prozesse

- ▶ Scrum, Nexus Scrum, Kanban
- ▶ Agile Coaching, Agile Transformation, Prozessoptimierung
- ▶ Product Ownership, Backlog Management, Stakeholder-Management

Methoden & Prozesse

- ▶ C#, SQL
- ▶ Javascript, HTML, CSS

WORDPRESS-WERBEPLATTFORM MIT INTEGRIERTEM E-COMMERCE-SYSTEM

Kunde	Bianka Schimaski
Projektdauer	Laufend
Zeitraum	01.10.2025 – heute
Projektrolle	Projektmanager & Leiter Entwicklung
Teamgröße	10

Kurzbeschreibung

Konzeption, Entwicklung und Betrieb einer skalierbaren WordPress-Webplattform mit integriertem E-Commerce-System auf Basis von WooCommerce. Verantwortung für technische Architektur, Projektsteuerung sowie Koordination von Entwicklung und Kundenanforderungen.

Projektbeschreibung

Für die Kundin wurde eine skalierbare Webplattform auf Basis von WordPress mit integriertem E-Commerce-System (WooCommerce) konzipiert und umgesetzt, mit dem Ziel, digitale und physische Produkte effizient zu vermarkten. Neben der technischen Entwicklung wurde die gesamte Projektsteuerung übernommen, einschließlich Anforderungsaufnahme, Kundenkommunikation sowie Übersetzung der Anforderungen in strukturierte Entwicklungstasks. Die Lösung wurde individuell durch Custom Themes und Plugins erweitert und um externe Services wie Zahlungsanbieter, Tracking- und Marketing-Tools ergänzt. Ein besonderer Fokus lag auf Performance, SEO, Usability sowie einer wartbaren und erweiterbaren Architektur. Zusätzlich wurden Deployment-Prozesse, Testing und die kontinuierliche Weiterentwicklung der Plattform verantwortet.

Technologie-Stack

- ▶ ASP.NET Core
- ▶ WordPress
- ▶ WooCommerce
- ▶ PHP (Custom Themes & Plugins)
- ▶ JavaScript (ES6+)
- ▶ HTML5 / CSS3 / SCSS
- ▶ MySQL
- ▶ REST APIs
- ▶ Payment Integration (z. B. Stripe, PayPal)
- ▶ SEO & Web Performance Optimierung
- ▶ Docker (lokale Entwicklungsumgebung)
- ▶ CI/CD (z. B. GitHub Actions)
- ▶ Git (Versionierung)
- ▶ Hosting / Deployment (z. B. AWS, Managed Hosting)

Entwicklungssprachen

- ▶ PHP
- ▶ JavaScript
- ▶ SQL
- ▶ HTML / CSS

B2B/B2C-PORTAL – SAMSUNG (VIA SYZYG)

Kunde	SYZYG (Samsung)
Projektdauer	1 Monat
Zeitraum	01.09.2025 – 01.10.2025
Projektrolle	Senior .NET Fullstack-Entwickler & Solution Architekt
Teamgröße	10

Kurzbeschreibung

Senior-Entwicklung und Solution Architecture für das internationale Samsung B2B/B2C-Händlerportal: Fullstack mit ASP.NET Core, Blazor/Razor, Angular und GraphQL – aktuell in Cloud-Migration für weltweiten Rollout.

Projektbeschreibung

Der Kunde entwickelt für Samsung das B2B- und B2C-Portal, mit welchem Verkäufer direkt bei Samsung Produkte erwerben können. Das Produkt wird im DACH-Raum eingesetzt und soll im Zuge einer Cloud-Migration weltweit für Samsung ausgerollt werden. Tätigkeiten umfassten Frontend- und Backend-Entwicklung in .NET 8/9 mit ASP, Middleware-Entwicklung mit REST-Controllern und GraphQL, Angular-Frontend als SPA sowie Cloud-Readiness-Entwicklung (Secrets Manager, Database Settings).

Technologie-Stack

- ▶ ASP.NET Core
- ▶ Blazor / Razor
- ▶ Angular (SPA)
- ▶ Azure / Cloud
- ▶ .NET 6/7/8/9
- ▶ SQL / SSMS
- ▶ GraphQL / Swagger / REST
- ▶ Gitlab / Github
- ▶ CI/CD
- ▶ Confluence / Jira
- ▶ Scrum

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ JavaScript / TypeScript
- ▶ SQL
- ▶ HTML / CSS

WCAG 2.2 BARRIEREFREIHEIT – MITARBEITERPRÄMIENSHOP

Kunde	PSO-Vertrieb (Telekom)
Projektdauer	3 Monate
Zeitraum	01.06.2025 – 01.09.2025
Projektrolle	Fullstack Developer (Blazor / ASP.NET / JavaScript)
Teamgröße	5

Kurzbeschreibung

Stilistische Überarbeitung und barrierefreie Gestaltung eines Telekom-Webshops gemäß WCAG 2.2: Fullstack-Entwicklung der Frontendkomponenten in ASP.NET MVC mit Blazor/Razor sowie Implementierung automatisierter Barrierefreiheitsprüfungen.

Projektbeschreibung

Der Kunde beliefert die Webshops der Telekom und war im Zuge der WCAG 2.2 angehalten, die Website stilistisch zu überarbeiten und WCAG 2.2-konform barrierefrei zu gestalten. Hauptaufgabe war die Entwicklung der Frontendkomponenten in C# mit ASP.NET MVC, Blazor/Razor und DOM-HTML-Gestaltung nach WCAG 2.2. Weitere Tätigkeiten umfassten Razor Pages im ASP.NET MVC-Kontext, interaktive JavaScript-Frontendkomponenten, AJAX/WebSockets, MVVM mit Dependency Injection sowie Wartung und Weiterentwicklung des Shop-Systems (NopCommerce). Automatisierte Barrierefreiheitsprüfungen mit Google Lighthouse in allen gängigen Browsern.

Technologie-Stack

- ▶ ASP.NET Core
- ▶ Blazor / Razor (WebAssembly)
- ▶ NopCommerce
- ▶ GitLab / DevOps
- ▶ Figma / Lighthouse
- ▶ Scrum / Kanban

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ HTML / CSS / SCSS
- ▶ JavaScript

DYNAMICS-MIDDLEWARE & WINDOWS-SERVICE-ENTWICKLUNG

Kunde	Navconsulting GmbH (Bitformer)
Projektdauer	Laufend
Zeitraum	01.10.2024 – heute
Projektrolle	Lead-Architekt & Fullstack C#-Entwickler (.NET 9 / Windows Services)
Teamgröße	k. A.

Kurzbeschreibung

Entwicklung einer ASP.NET Core Middleware zur Ergänzung von Dynamics-Funktionalitäten bei der Cloud-Migration: Windows-Systemtray-Service mit WPF, NTLM-Authentifizierung und dokumentenbasierter Verarbeitung.

Projektbeschreibung

Im Zuge der Cloudstrategie von Microsoft verlieren OnPrem-Dynamics-Systeme essentielle Funktionalitäten. Aufgabe war die Entwicklung einer .NET ASP.NET Core Middleware mit REST-Endpunkten zum Ausgleich dieser Funktionalitätslücken. Kernentwicklung war ein Low-Level System32-Service mit NTLM-Anmeldung, der sich im Systemtray von Windows einnistet und im Hintergrund mit dem Dynamics-System verbindet. Hauptfokus lag auf der Verarbeitung und Ablage von Dokumenten diverser Formate mit Fokus auf Sicherheitstoken. Steuerung der Service-Applikation über WPF-Frontend mit Endpunkt-Integration.

Technologie-Stack

- ▶ C# / .NET 9
- ▶ ASP.NET Core (Middleware, Windows Services)
- ▶ WPF / XAML
- ▶ Microsoft Dynamics / AL
- ▶ Azure DevOps (Pipelines, Repos, Wiki)
- ▶ WiX Toolset (Installer)
- ▶ Acrobat Reader API

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ C++
- ▶ AL
- ▶ JSON

IT-MODERNISIERUNG & DATENBANKARCHITEKTUR

Kunde	Herrenknecht AG
Projektdauer	4 Monate
Zeitraum	01.10.2024 – 01.02.2025
Projektrolle	Lead-Architekt & .NET 8/9 C#-Berater
Teamgröße	k. A.

Kurzbeschreibung

Beratung und Konzeption einer modernen .NET 8-basierten IT-Infrastruktur zur Ablösung eines Excel/VB-Legacy-Systems in einem 2-Mrd.-Umsatz-Bereich: Sicherheitsaudit, Datenbankschemadesign und Migrationsplanung.

Projektbeschreibung

Im Bereich 'Utility-Tunneling' (2 Mrd. EUR Jahresumsatz) basierte die IT-Infrastruktur zur Kundenverwaltung und Angebotserstellung auf einem Excel/Visual-Basic-Programm aus dem Jahr 2000. Nach umfassender Bestandsanalyse wurde ein .NET 8-basierter IT-Stack mit ASP.NET Core Middleware und relationaler SQL-Datenbank konzipiert. Tätigkeiten umfassten Datenbankanalyse und Schemadesign, Sicherheitsaudit des Legacy-Systems, Anforderungsdefinition für die Migration auf .NET 8/C#, JWT-basierte Offline-Funktionalität mit Azure Synchronization sowie Beratung zur Vue.JS-Frontend-Migration.

Technologie-Stack

- ▶ ASP.NET Core / .NET 8
- ▶ Entity Framework Core
- ▶ Azure (Synchronization Services)
- ▶ Terraform / Container
- ▶ OracleDB
- ▶ JWT

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ SQL
- ▶ JavaScript / Vue.JS

WEBSITE-REBRUSH & E-MAIL-TEMPLATE-MIGRATION

Kunde	NetzeBW (EnBW)
Projektdauer	~1 Jahr
Zeitraum	01.08.2023 – 01.09.2024
Projektrolle	Fullstack Developer (Azure / Blazor / React)
Teamgröße	7+

Kurzbeschreibung

Fullstack-Entwicklung im Enterprise-Scrum-Team für den Website-Rebrush der EnBW: Anpassung von 200+ E-Mail-Templates auf neues CI, Übernahme des DevOps-Release-Managements und React-Frontend-Weiterentwicklung.

Projektbeschreibung

Im Zuge eines Website-Rebrushes der EnBW (Energie Baden-Württemberg) war die Aufgabe, mittels eines Scrum-Teams die alte Website auf ein modernes Design zu migrieren. Hauptaufgaben waren die Anpassung des Mailsystems mit rund 200 Mail-Templates auf das korrekte CI sowie die Übernahme des DevOps-Release-Managements. Weitere Tätigkeiten umfassten die Weiterentwicklung von React-Komponenten, Frontend-Entwicklung im hybriden System aus Blazor (C#) und Angular, Optimierung von SQL-Datenbankprozeduren sowie Entwicklung und Pflege automatisierter UnitTests.

Technologie-Stack

- ▶ ASP.NET Core / MVC
- ▶ Blazor / Angular (JavaScript-Interop)
- ▶ Azure (Application Insights, Event-driven, Microservices, OAuth)
- ▶ Azure DevOps (CI/CD)
- ▶ AWS / iOS / Android
- ▶ React
- ▶ SSMS / SQL

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ JavaScript / HTML / CSS
- ▶ SQL / T-SQL

LAGER- UND BESTANDSANALYSE-APP (ANDROID/ZEBRA)

Kunde	Würth Industrie
Projektdauer	~10 Monate
Zeitraum	01.08.2023 – 01.06.2024
Projekttrolle	Fullstack Developer (MAUI / Xamarin / ASP.NET Core)
Teamgröße	Kleines Scrum-Team

Kurzbeschreibung

Fullstack-Weiterentwicklung einer Android-App zur Lager- und Bestandsanalyse auf Zebra-Industrie-Handhelds: Migration auf .NET MAUI und Xamarin mit plattformspezifischen Hardwareanpassungen.

Projektbeschreibung

Würth nutzt zur Lager- und Bestandsanalyse der internen Vertriebler eine Android-App auf Zebra-Handys mit spezieller Hardware. Aufgabe war die Weiterentwicklung der App auf MAUI und Xamarin im kleinen Scrum-Team – sowohl backend- als auch frontendseitig. Tätigkeiten umfassten plattformspezifische Anpassungen für Zebra-Hardware, UI-Komponenten mit XAML und Razor (MVVM), REST-Schnittstellen mit JSON-Datenverarbeitung, ASP.NET Core/MVC Backend-Anbindung sowie Azure-Dienste zur Synchronisation und Authentifizierung.

Technologie-Stack

- ▶ .NET MAUI / Xamarin
- ▶ ASP.NET Core / MVC
- ▶ Razor / Blazor
- ▶ Azure DevOps (CI/CD)
- ▶ Azure Services

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ JavaScript / HTML / CSS
- ▶ SQL / JSON

VOLLSTÄNDIGE IT-INFRASTRUKTUR FÜR STARTUP

Kunde	Skillbased GmbH
Projektdauer	~1 Jahr 7 Monate
Zeitraum	01.01.2023 – 01.08.2024
Projektrolle	Lead Fullstack Developer & Architekt (Mobile, Web & Cloud)
Teamgröße	1 (Alleinentwickler)

Kurzbeschreibung

Alleinverantwortliche Konzeption und Entwicklung der gesamten IT-Infrastruktur eines Hamburger Startups: Android- und iOS-App, ASP.NET Core Backend, REST-Middleware, Angular-PWA und Azure AD B2C Authentifizierung.

Projektbeschreibung

Skillbased, ein Startup aus Hamburg, beauftragte die vollständige Konzeption und Entwicklung der IT-Infrastruktur als einziger Developer. Erstellt wurden eine Android- und iOS-App (MAUI/Blazor), eine zentrale Middleware zur Anbindung externer Dienste über REST-APIs, ein ASP.NET Core Backend mit Entity Framework und SQL-Datenbank, PWA- und Angular-Frontendkomponenten sowie Azure AD/B2C für B2B/B2C-Authentifizierung inkl. MFA. Ergänzend DevOps-Pipeline-Management, Mendix Low-Code für interne Tools und Technologieberatung des Managements.

Technologie-Stack

- ▶ .NET MAUI (Maui.Forms & Maui.Blazor)
- ▶ ASP.NET Core / Entity Framework
- ▶ Angular / PWA
- ▶ Azure AD / B2C
- ▶ Azure DevOps
- ▶ Mendix Low-Code
- ▶ SQL

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ JavaScript / HTML / CSS

MOBILE SALES-APP FÜR INTERNATIONALE MESSEN

Kunde	HANDTMANN
Projektdauer	~2 Jahre 8 Monate
Zeitraum	01.02.2022 – 01.10.2024
Projektrolle	Senior Fullstack Developer & Datenbankarchitekt (Mobile, Web & Cloud)
Teamgröße	Entwicklerteam

Kurzbeschreibung

Entwicklung einer plattformübergreifenden Sales-App zur Präsentation neuer Maschinen auf internationalen Messen: iOS, Android und UWP mit Xamarin/.NET MAUI sowie CMS-Backend in ASP.NET Core.

Projektbeschreibung

Handtmann ist ein weltweit agierendes Unternehmen für große Maschinen und Fertigungsstraßen. Im Bereich Lebensmittelproduktion wurde eine Sales-App zur Präsentation neuer Geräte auf internationalen Messen entwickelt. Tätigkeiten umfassten die plattformübergreifende Entwicklung mit Xamarin.Forms, Xamarin.iOS, Xamarin.UWP und .NET MAUI, ein Content Management System (CMS) mit ASP.NET Core/MVC/Razor/Blazor, Datenbankschema-Design (SQLite/SQL Server) mit Entity Framework, REST-API-Anbindung sowie Technologieberatung und Qualitätssicherung im Entwicklerteam.

Technologie-Stack

- ▶ .NET MAUI / Xamarin (Forms, iOS, UWP)
- ▶ ASP.NET Core / MVC / Razor / Blazor
- ▶ SQLite / SQL Server / Entity Framework
- ▶ Azure DevOps (CI/CD)
- ▶ Azure Services

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ JavaScript / HTML / CSS / Razor
- ▶ SQL / JSON

E-COMMERCE-PLATTFORM FÜR DESIGNERMÖBEL ("HÖHLE DER LÖWEN")

Kunde	Interior Circle GmbH
Projektdauer	~2 Jahre
Zeitraum	01.01.2021 – 01.02.2023
Projektrolle	Lead Fullstack Developer, Berater & Projektmanager (Mobile, Web & Plattform)
Teamgröße	1 (Alleinentwickler)

Kurzbeschreibung

Alleinverantwortliche Entwicklung einer vollständigen E-Commerce-Plattform zum Verkauf gebrauchter Designermöbel: iOS- und Android-App, PWA, REST-API und Backend – präsentiert und verkauft in der Höhle der Löwen.

Projektbeschreibung

Interior Circle ist ein Startup, das eine Plattform zum Verkauf gebrauchter Designermöbel entwickelt hat. Alleinverantwortlich wurde die gesamte Infrastruktur entwickelt: Android- und iOS-Apps (Xamarin), eine Webanwendung (PWA mit React.js), eine REST-basierte API zur Integration externer Vertriebskanäle sowie das Backend mit Kumulos (MS SQL). Weitere Tätigkeiten: Online-Payment-Plattform (OPP), Webhook-Verarbeitung, Lokalisierung, WordPress für Marketing, Mendix für interne Tools sowie Deployment über Play Store und Apple Developer. Die App wurde final in der TV-Sendung 'Höhle der Löwen' erfolgreich verkauft.

Technologie-Stack

- ▶ Xamarin (Android, iOS, Forms)
- ▶ React.js / PWA
- ▶ Kumulos (Backend-as-a-Service / MS SQL)
- ▶ Online-Payment-Plattform (OPP)
- ▶ WordPress / Mendix
- ▶ Entity Framework / MySQL

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ JavaScript / HTML / CSS
- ▶ Java
- ▶ K-Script
- ▶ JSON / REST

BLOCKCHAIN-FORSCHUNGSPROJEKT "DIBICHAIN"

Kunde	Altran SAS (heute Capgemini)
Projektdauer	~1 Jahr 4 Monate
Zeitraum	01.09.2019 – 31.12.2020
Projekttrolle	Projektleiter & Blockchain-Entwickler
Teamgröße	Interdisziplinäres Forschungsteam

Kurzbeschreibung

Leitung und Entwicklung des staatlich geförderten Blockchain-Forschungsprojekts 'Dibichain': Smart Contracts auf Ethereum-Basis zur Rückverfolgbarkeit und Recycelbarkeit von Materialien – entwickelt in Solidity.

Projektbeschreibung

Als Blockchain-Entwickler in einem staatlich geförderten Forschungsprojekt war die 'Dibichain' auf der Ethereum-Chain mit SmartContracts aufgebaut und in Solidity entwickelt. Zunächst als Projektleiter tätig, anschließend Fokus auf Blockchain-Entwicklung. Tätigkeiten umfassten Entwicklung und Analyse von Smart Contracts mit Hyperledger und Ethereum, Aufbau von SQL-Datenmodellen zur Speicherung von Materialdaten, interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Forschungspartnern sowie Konzeptarbeit und Visualisierung.

Technologie-Stack

- ▶ Ethereum / Hyperledger
- ▶ Smart Contracts (Solidity)
- ▶ SQL / Entity Framework
- ▶ WordPress / Apache Server

Entwicklungssprachen

- ▶ Solidity
- ▶ C++
- ▶ C#
- ▶ SQL

MOBILE APP- UND GAME-ENTWICKLUNG

Kunde	innomotion media GmbH (intern)
Projektdauer	6 Jahre
Zeitraum	01.01.2016 – 31.12.2021
Projektrolle	Lead Developer Mobile & Games (iOS, Android, Cross-Platform)
Teamgröße	Internes Entwicklerteam

Kurzbeschreibung

Technische Leitung und Umsetzung von über 20 mobilen Applikationen und Spielen für iOS und Android: 17 Apps, 2 2D-Games und 1 3D-Spiel – mit Xamarin, .NET MAUI, Unity und Unreal Engine 4.

Projektbeschreibung

Zu Gründungszeiten der innomotion media GmbH war das Unternehmen auf eigene App-Entwicklungen spezialisiert. Als Lead-Developer wurden rund 20 diverse Applikationen für iOS und Android entwickelt, darunter 17 Apps, 2 2D-Games und 1 3D-Spiel. Tätigkeiten umfassten die Architektur und Entwicklung nativer sowie cross-plattformfähiger Anwendungen mit Xamarin, .NET MAUI, Unity und Unreal Engine 4, Einsatz von SignalR/WebSockets sowie DDD-Ansätzen, CI/CD-Pipeline-Entwicklung, Deployment über Google Play Store und Apple App Store sowie SQL/SQLite/NoSQL Datenbankentwicklung.

Technologie-Stack

- ▶ Xamarin / .NET MAUI
- ▶ Unity 2020 / Unreal Engine 4
- ▶ Azure DevOps / Git / Perforce
- ▶ SignalR / WebSockets
- ▶ Google Play Store / Apple App Store
- ▶ SQL / SQLite / NoSQL / T-SQL / MS SQL

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ C++
- ▶ JavaScript / TypeScript
- ▶ React / Angular / Vue / Svelte
- ▶ Kotlin / Java
- ▶ SQL

UNITY-GAME-ENTWICKLUNG – GLÜCKSSPIELMECHANIK

Kunde	Peppermynnt GmbH (BigPoint Games)
Projektdauer	~1 Jahr 5 Monate
Zeitraum	01.06.2015 – 01.11.2016
Projekttrolle	Lead-Entwickler Unity (Mobile Games)
Teamgröße	Externes Entwicklungsteam

Kurzbeschreibung

Entwicklung einer Glücksspielmechanik inklusive Algorithmus und Game-Loop für ein bestehendes Open-Source-Mobilspiel bei einem BigPoint-Games-Tochterunternehmen – realisiert in Unity 2D mit C# und MVVM.

Projektbeschreibung

Peppermynnt GmbH ist eine Tochtergesellschaft des weltweit agierenden BigPoint Games aus Hamburg und stellt mobile Spiele für Android und iOS mit dem Unity-Framework her. Als externer Unity-Entwickler wurde eine Glücksspielmechanik in ein bestehendes Open-Source-Videospiel integriert. Aufgaben umfassten die Entwicklung, Algorithmerstellung und Implementierung des Game-Loops, einen schwierigkeitsbasierten Gewinn/Verlust-Algorithmus in Python sowie die Entwicklung diverser Animationen mit Keyframes, Photoshop, Lightroom und Blender.

Technologie-Stack

- ▶ Unity 2D
- ▶ DevOps / NuGet
- ▶ Visual Studio / Visual Studio Code
- ▶ Photoshop / Lightroom / Blender

Entwicklungssprachen

- ▶ C#
- ▶ Python