

PROFIL

Softwareentwickler mit 4+ Jahren Erfahrung in der Web- und Appentwicklung mit JavaScript. Schwerpunkt auf der Umsetzung von nutzerorientierten Anwendungen mit dem Fokus auf der testgetriebenen Entwicklung von interaktiven und zugänglichen Ergebnissen.

ERFAHRUNG

Softwareentwickler, SMO GmbH; Karlsruhe, Deutschland; seit Februar 2020

Senior frontend developer, Typeform; Barcelona, Spanien; Juli 2018 - Januar 2020

- Webentwicklung mit React.
- Erfolgreiche Durchführung von Growth-Experimenten in enger Zusammenarbeit mit Data Scientists.
- Neuentwicklung der Oberflächen zur Bezahlung sowie zur Administration eines Nutzeraccounts mit dem Fokus auf der Entkoppelung des Frontends vom Backend sowie der Anpassung an das aktuelle Designsystem.
- Verantwortlich für die Frontend-Umsetzung neuer Funktionalitäten zur Zusammenarbeit innerhalb von Accounts bzw. Teams in einem Backend-orientierten Team. Mitarbeit bei der Erstellung des initialen Konzepts, der UX-Exploration, der Erstellung von Wireframes und Designentwürfen.
- Unterstützung bei der Planung und Entwicklung eines neuen WYSIWYG-Editors für Umfragen.
- Mentoring und Einarbeitung von Junior-Entwicklern.

Fullstack developer, PROXIPEDIA; Bamberg, Deutschland; November 2015 - Mai 2018 (in Teilzeit bis Dezember 2016)

- Entwicklung einer App für iOS und Android mit React Native einschließlich der Umsetzung und Anpassung von nativen Bibliotheken für beide Betriebssysteme.
- Umsetzung eines spezifischen CMS als Webanwendung mit React.
- Planung von neuen Funktionen mit dem Entwicklungs- und Designteam.
- Federführende Entwicklung eines GraphQL-Proxyservers für die App mit Node.js.

- Wartung und Konfiguration von CI/CD-Pipelines und Bereitstellung neuer Versionen im Google Play-Store und Apple App-Store.

Freelance Webentwicklung; Deutschland; April - Oktober 2015

- Umsetzung und Wartung verschiedener Webseiten, unter anderem für eine deutsche Turnmeisterschaft sowie für den Kunden einer Marketingagentur.

AUSBILDUNG

Master of Science "Computing in the Humanities", Universität Bamberg, Deutschland; Oktober 2014 – Dezember 2016

Masterthesis über "Ein browserbasiertes soziales Netzwerk in Peer-to-Peer-Architektur – Konzeption und Umsetzung mit WebRTC".

Bachelor of Arts "Heilpädagogik", Katholische Hochschule Freiburg, Deutschland; Oktober 2010 - Februar 2014

Bachelorthesis zur Nutzung von "Augmented Reality als Hilfsmittel im Alltag für Menschen mit geistiger Behinderung".

KENNTNISSE

Programmiersprachen

- Fokus auf der Arbeit mit JavaScript, TypeScript, HTML und CSS im professionellen Kontext.
- Kenntnisse in Java und JavaFX, Grundkenntnisse in der Arbeit mit Kotlin für die Androidentwicklung und in der Anpassung von nativen iOS-Bibliotheken in Objective C.
- Kenntnisse in der Arbeit mit Go, SQL (MySQL & PostgreSQL) und PHP in der serverseitigen Entwicklung.
- Nutzung von Bash- und Pythonskripten zur Automatisierung von Arbeitsabläufen, Anpassung von Konfigurationen in Ruby.
- Persönliches Interesse an funktionalen Programmiersprachen wie Elm, ReasonML oder Haskell.

Frameworks

- Sehr gute Kenntnisse von React, React Native und relevanten Bibliotheken.
- Grundlagen in der Arbeit mit Frameworks wie Vue.js, Svelte und Elm.
- Nutzung des Spring- und Playframeworks sowie von Bibliotheken zur parallelen Programmierung wie Akka in Universitätsprojekten.
- Kenntnisse in der Nutzung von Bibliotheken wie Processing im Kontext visueller Kunst oder Pillow für die programmatische Bildbearbeitung mit Python.

Werkzeuge

- Täglicher Umgang mit bekannten Werkzeugen wie Webpack, Rollup oder brunch.
- Nutzung von Jest, mocha oder AVA zur Umsetzung von Unittests sowie Puppeteer, Cypress oder Detox zur Erstellung von Integrationstests.
- Konfiguration und Wartung von CI-/CD-Pipelines mit Jenkins, Travis oder GitLab sowie der Erstellung und Veröffentlichung neuer Appversionen mit fastlane und CodePush.
- Entwicklung, Konfiguration und Deployments von Container-Setups mit Docker und Docker Compose.
- Einrichtung von Serverkonfigurationen mit nginx oder Caddy für Webanwendungen.
- Nutzung von Figma und Sketch für die Erstellung von Wireframes und der Erstellung von Designentwürfen.

Vorträge

- Introduction to the Web Payment Ecosystem and the Payment Request API; BarcelonaJS, Juni 2019
- Empathy in Code: Introduction to Accessibility; Typeform, Dezember 2018