

Lebenslauf

Stefan Kassler

entwicklerprofi@gmail.com | +49 1525 105 9517

www.safkas.de | github.com/safkas

www.xing.com/profile/Stefan_Kassler

www.linkedin.com/in/stefan-k-57788595/



■ Fähigkeiten

Programmieren

C#, .NET, WPF, C, C++, Vue.JS, Javascript, Delphi, PHP, Unity3D, Go, MySQL, MS SQL, PostgreSQL, CSS, HTML, Perl, BASH, TypeScript, BASIC, Turbo Pascal

Allgemeine Arbeitsweise

Agile Softwareentwicklung, SCRUM, Objektorientierte Programmierung, Leitung eigener Entwicklungsteams, Dokumentation von Quellcode und Projekt, ein Auge für Softwarearchitektur, Erstellung eines Pflichtenhefts, kommunikationsstarker Teamplayer, leistungsorientiert

■ Erfahrung

IDEs

Visual Studio, Visual Studio Code, RTI Designer, Delphi (2, 5, 7, XE2, 10, 11), Unity3D, Eclipse

Toolchain

Git, Gitlab, SVN, SourceTree, Perforce, (Win)CVS, Docker, Ansible, Cypress, SoapUI, Postman, Yocto

Frameworks / Komponenten

Webentwicklung

Vue.JS, Node.JS, Webpack, Angular, jQuery, Symfony, Zend, prototypeJS, Composer, Enyo

C#

.NET, WPF, Spring.NET, Unity3D, VRTK, UniRx

Go lang / Embedded System

Modbus, D-Bus, SPS

Delphi

zeoslib, UniDAC, MyDAC, dcpcrypt2, Andorra2D

Allgemein

MQTT, Microservices, REST API, Webservices

Zusammenarbeit

JIRA, Confluence, Azure DevOps, Mantis BT, Trello MS Teams, Skype, Rocket.Chat, Zoom, Discord, BBB

Hardware

HTC Vive Pro, Leap Motion, Microsoft HoloLens

Formate

JSON, XML, HTML, CSS, RAUC, PDF, Word, Excel

Betriebssysteme

Windows (ab 95), Ubuntu (ab 18.04), MS-DOS (ab 3.0)

Projektliste

Hessische Zentrale für
Datenverarbeitung

<https://hzd.hessen.de>

Von - bis: 11/2023 - 07/2024

Ort: remote

Inhalt: Der Kunde benötigte einen Entwickler in C# .NET / WPF für die Neuentwicklung veralteter Software im hessischen Schulbetrieb.

Die alte Software wurde noch in Delphi und Visual Basic 6 geschrieben. Daher waren ebenfalls Kenntnisse in Delphi und VB 6.0 erforderlich, um den alten Quellcode zu verstehen.

Als IDE wurde Visual Studio 2022 eingesetzt. In der Teamzusammenarbeit wurden Pull-Requests und für die Versionsverwaltung Git / SourceTree eingesetzt.

Für das Projektmanagement kam eine eigene Wikisoftware und Open Project zum Einsatz.

TechStack: C#, .NET 8.0, WPF, Visual Studio 22, Delphi, Visual Basic 6, LDAP, Active Directory, FTP, SMB, Git, SourceTree

Workflow: Pull Requests, Open Project, Weeklies, 2 Besprechungen die Woche, ansonsten dynamische Kommunikation

Brooks Automation (Germany) GmbH

<https://www.brooks.com>

Von - bis: 05/2023 - 06/2023

Ort: Hardwareübergabe vor Ort, danach remote

Inhalt: Der Kunde benötigte einen C# / .NET Entwickler für die Weiterentwicklung der Bediensoftware für seine komplexen Reinigungsmaschinen im Halbleiter / Semiconductor Bereich.

Die Oberflächen wurden nach dem SEMI-Standard designt und entwickelt.

Die Bediensoftware kommuniziert im Hintergrund mit einer SPS-Software, die dann die jeweiligen Maschinen steuert.

Neben den Standard .NET Komponenten wurde auch das Spring.NET Framework genutzt. Als IDE Visual Studio 2019 zusammen mit der Erweiterung ReSharper.

In der Teamzusammenarbeit wurden Pull-Requests und für die Versionsverwaltung Git / SourceTree eingesetzt.

Für das Projektmanagement wurden die Produkte Confluence von Atlassian und die DevOps Plattform von Azure eingesetzt. Es wurde ein SCRUM-Model mit Dailies umgesetzt.

Die Kommunikation innerhalb des Teams erfolgte komplett auf englisch.

TechStack: C#, .NET Framework, Spring.NET, Git, SEMI Standard, Visual Studio 2019, ReSharper, SPS, Semiconductor, englisch

Workflow: Pull Requests, Azure DevOps, Confluence

TQ-Systems GmbH in Leipzig

www.tq-group.com

Von - bis: 01/2022 - 09/2022

Ort: Hardwareübergabe vor Ort, danach remote

Inhalt: Der Kunde benötigte einen Full-Stack Entwickler für die Weiterentwicklung von Apps auf seinen embedded Geräten.

Die Apps wurden im Backend in Go und im Frontend in Vue.JS geschrieben.

Entwickelt wurde in einer VM mit Ubuntu 20.04 LTS. Als IDE wurde Visual Studio Code benutzt. Jede App war in einem Docker-Container gekapselt.

Zur Qualitätssicherung wurden Unittests in Go geschrieben und Integrationstests mit Cypress für das Frontend. Außerdem wurden in der Teamzusammenarbeit Merge Requests eingesetzt.

Für die Versionsverwaltung wurde Git / Gitlab benutzt. Über Gitlab wurden Pipelines für neue Merge Requests mit automatischen Tests (wie Unit- und Integrationstests) durchgeführt.

Für das Projektmanagement wurden die Atlassian Produkte (Jira, Confluence) eingesetzt. Es wurde ein SCRUM-Model mit Dailies, Weeklies, Sprintmeetings und Retros umgesetzt.

TechStack: Go, Vue.JS, Javascript, Gitlab, Docker, Ubuntu, Visual Studio Code, Webpack, Cypress, Unittests, Integrationstests, MQTT, Modbus, D-Bus, Yocto, Yarn, BASH, Microservices, REST, API

Workflow: Merge Requests, Jira, Confluence

E.ON Digital Technology GmbH

www.eon.com

Von - bis: 01/2020 - 05/2021

Ort: 2 Monate in Potsdam, danach remote

Inhalt: Der Kunde benötigte 2 Freelancer zum Weiterbetrieb eines alten CRM-Programms, da die Mitarbeiter, die bis dahin für das Programm zuständig waren, gekündigt hatten. Daher wurde das Programm mit dem teilweise sehr alte Programmcode in den ersten 2 Monaten vor Ort übergeben. Danach wurde die Software eigenständig gewartet und weiterentwickelt.

Das Anwendungsprogramm wurde in C# / .NET entwickelt. Es stellt die verschiedenen Gesprächsleitfäden für die Mitarbeiter in Formularform bereit. Die Formulare wurden in vue.js umgesetzt, über das Programm „RTI Designer“ in das C#-Programm eingebunden und ausgewertet.

Entwickelt wurde für C# mit Visual Studio 2019, mit dem RTI Designer und mit Visual Studio Code für die vue.js / Javascript Entwicklung.

Für die Versionsverwaltung wurde TortoiseGit eingesetzt.

Für das Projektmanagement wurden die Atlassian Produkte (Jira, Confluence) eingesetzt. Es wurde ein SCRUM-Model mit Dailies und Weeklies umgesetzt.

TechStack: C#, .NET, Javascript, Vue.JS, node.js, CSS, HTML, RTI Designer, REST, API, Webservices, Microservices, SoapUI, Postman, Git BASH, Tortoise Git, Visual Studio 2019, Visual Studio Code, CosmosDB, AWS, Jira, Confluence, SCRUM

DAVASO GmbH

www.davaso.de

Von - bis: 01/2019 - 03/2019

Ort: Leipzig

Inhalt: Der Kunde suchte Freelancer, um die kurzfristigen Kündigungen vieler, langjähriger Mitarbeiter zu kompensieren. Diese hatten 13 Jahre lang eine große Codebasis aufgebaut ohne dafür eine umfassende Dokumentation zu erstellen.

Dadurch mussten wir in nur 2 Monaten den kompletten Umfang erfassen und umfassend dokumentieren. Parallel dazu musste wegen neuer rechtlicher Rahmenbedingungen die bestehende Software angepasst werden.

Dabei gab es eine komplexe Verwebung zwischen umfangreichen Datenbankcode in Transact-SQL auf alten MS-SQL Servern und verschiedenen Programmen in C++ und C# / .NET die zu unterschiedlichen Zeiten von unterschiedlichen Teams entwickelt wurden. Dazu kamen alte Programme in Perl. Außerdem musste die Homepage des Kunden angepasst werden. Diese wurde im Backend mit PHP 7 / Zend 1 / Composer / Smarty und im Frontend mit prototypeJS betrieben.

Für die Entwicklung kamen je nach Programm verschiedene Versionen von Visual Studio, MS SQL Server Management Studio und Eclipse Oxygen 3 zum Einsatz. Als Versionsverwaltung diente WinCVS. Für das Projektmanagement wurde Jira und für die Dokumentation ein Wiki eingesetzt. Es wurde ein SCRUM-Modell mit Dailies und Sprints umgesetzt.

TechStack: C#, .NET, C++, MS-SQL Server 2008, PHP 7, Zend 1, Javascript, jQuery, prototypeJS, Transact-SQL, Composer,

Smarty, Perl, Visual Studio 2010/15,
MS-SQL Server Management Studio, XAMPP,
Jira, WinCVS, Eclipse Oxygen 3, Wiki

Carmeq GmbH

www.carmeq.com

Von - bis: 07/2018 - 12/2018

Ort: Berlin

Inhalt: Der Kunde benötigte einen Unity3D- und VR-Entwickler für die Weiterentwicklung einer umfassenden Fahrsimulation.

Gesteuert wurde die Simulation durch echtes Feedback über Hardware wie ein Lenkrad und Pedale. Der Fahrer trägt dabei eine VR-Brille mit Handerkennung.

Nicht nur das Fahren wurde simuliert, sondern auch das Aufladen (e-Auto) und andere Szenarien.

Als Hardware kam die HTC Vive Pro und Leap Motion zur Handerkennung zur Anwendung.

Für die Entwicklung wurde Unity3D mit dem Framework VRTK sowie das aktuelle Visual Studio genutzt.

Für das Projektmanagement wurden Jira und Confluence eingesetzt.

TechStack: Unity3D, C#, mono, VR, AR, HTC Vive Pro, Leap Motion, SVN, Jira, Confluence

form & function GmbH

www.time-view.de

Von - bis: 08/2017 - 09/2018

Ort: Remote

Inhalt: Der Kunde benötigte eine Datenbankanwendung in Delphi, um für seine Kunden

Wartungsabläufe planen zu können. Input bekam die Software durch Sensoren in Industrieanlagen, anhand dieser man den Verschleiß und den bevorstehenden Wartungszeitraum berechnen kann.

Dabei setzte der Kunde auf eine PostgreSQL-Datenbank. Die neue Software musste in das bestehende Software-Portfolio und das Kundensystem eingebunden werden.

TechStack: Delphi 10.2, PostgreSQL, zeoslib, dcpcrypt2

LeFx GmbH
www.lefx.de

Von - bis: 11/2016 - 08/2017
Ort: Leipzig und remote

Inhalt: Der Kunde setzte als Auftragsarbeit für einen großen Kunden in der Automobile-Industrie eine VR-Lernsoftware mit Gamification-Elementen um.

Dazu entwickelte ich sowohl einen Szenario-Editor, sowie eine eigene Skriptsprache mit einem Parser und Interpreter, um jede Trainingseinheit zielgenau erstellen und auswerten zu können.

Entwickelt wurde das Ganze in Unity3D mit dem VRTK-Framework als VR-Anwendung mit der HTC Vive als Hardware.

Für das Projektmanagement wurden Jira und Confluence eingesetzt.

TechStack: Unity3D, C#, mono, VRTK, HTC Vive, UniRx, VR, Perforce, Jira, Confluence, **Entwicklung einer eigenen Skriptsprache**

FAKT Software GmbH

www.fakt-software.com

Von - bis: 04/2015 - 05/2016

Ort: Leipzig

Inhalt: Der Kunde ist ein Spieleentwickler aus Leipzig, bekannt für seine Spielereihe „Crazy Machines“. Bei diesem Auftrag wurde der 3. Teil entwickelt.

Dabei setzte ich als Lead Gameplay Entwickler die 2 Editoren im Spiel, Level und Objekte, um. Da der Kunde ein eigenes Engine verwendete, mussten viele komplexe mathematische Funktionen eigenhändig entwickelt werden.

Entwickelt wurde in C++ mit Visual Studio und dem hausinternen Engine.

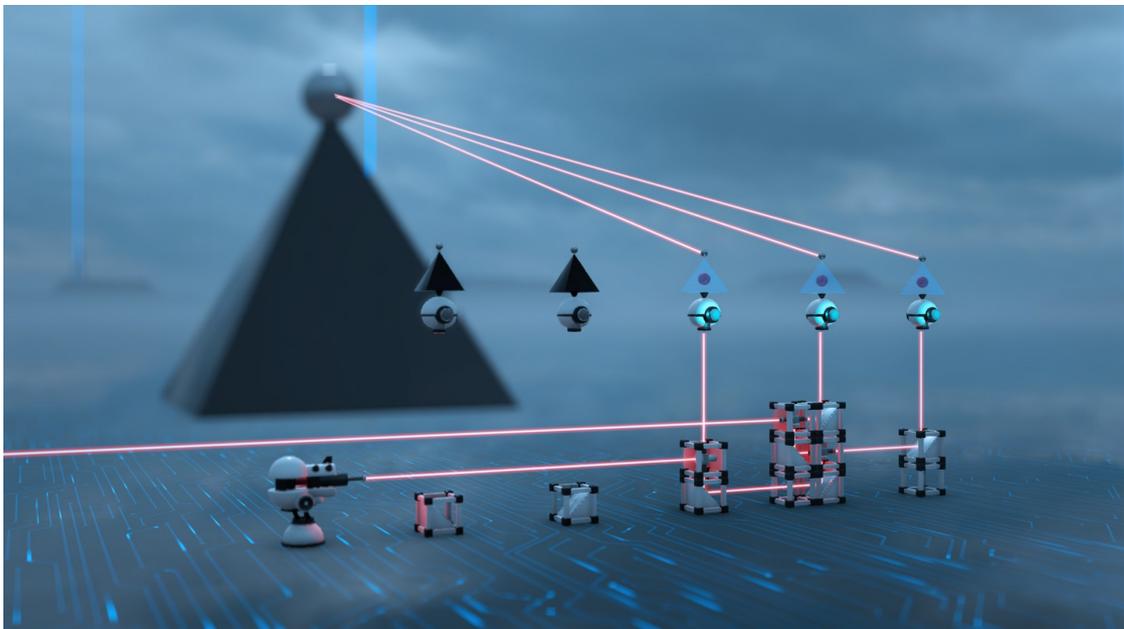
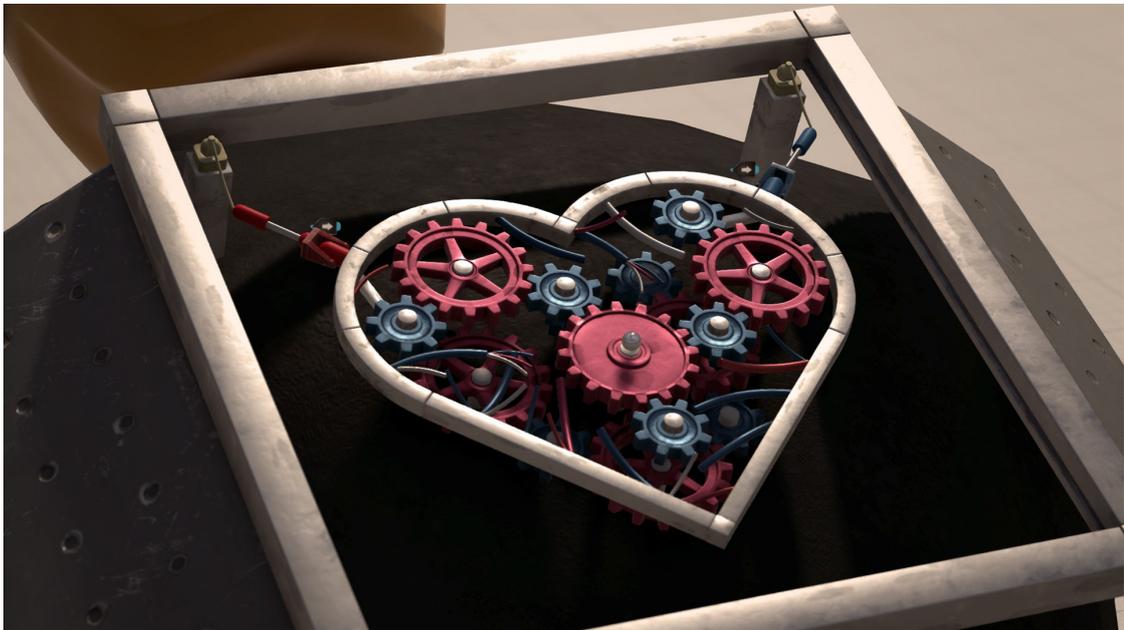
Als Versionsverwaltung wurde Git in Form von SourceTree als GUI eingesetzt.

Für das Projektmanagement wurde Jira und Confluence eingesetzt. Es wurde ein SCRUM-Model mit Dailies und Ein-Wochen-Sprints umgesetzt.

TechStack: C++, 3D Programmierung mit firmeneigenen Engine, Physikprogrammierung, Visual Studio 13 / 15, SourceTree, Git, Jira, Confluence, SCRUM

Screenshots: Nachfolgend 2 Bilder vom Spiel:

<http://store.steampowered.com/app/351920>



EXIST-Stipendium

<https://tinyurl.com/y4jfd7m9>

Von - bis: 10/2013 - 09/2014

Ort: Remote

Inhalt: Startup Arbeit an einer medizinischen Software zur Früherkennung vaskulärer Erkrankungen durch eine Bildanalyse von OCT-Scans des Auges. Dabei war ich der einzige Programmierer im Team.

TechStack: Delphi 7, Bildverarbeitung, Medizin

SAFKAS Games

www.safkas.de

Von - bis: 03/2008 - 09/2013

Ort: Remote

Inhalt: Noch während meines Studiums gründete ich meine eigene Softwarefirma. Dabei wurden vor allem Spiele entwickelt.

Für Kunden habe ich oft an kleineren Webprojekten gearbeitet. Ebenso wurde auch die eigene Homepage programmiert.

Die Spiele und Anwendungen wurden dabei in Delphi 7 entwickelt. Die Webseiten mit PHP und Javascript.

TechStack: Delphi 7, Andorra2D, PHP, Javascript, MySQL, HTML, CSS, Global Game James



■ Studium

Von - bis: 10/2001 - 06/2010

Ort: Universität Leipzig

Inhalt: Abschluß als **Magister** in den beiden Hauptfächern: **Informatik** sowie **Logik und Wissenschaftstheorie**

Schwerpunktprüfungen in Informatik:
Bild- und Signalverarbeitung
Künstliche Intelligenz
Assembler, Hardware