



KURZPROFIL

Berufsbezeichnung

Senior Software Engineer

Informatik-Studium

Bachelor of Science 2020

Allgemeine Hochschulreife

Abschluss 2014

SOFT SKILLS

Analytisches Denken

Teamfähigkeit

Kommunikationsstärke

Eigenverantwortung

Lernbereitschaft

SPRACHEN

Deutsch

Muttersprache

Englisch

Verhandlungssicher

Russisch

Gute mündliche Kenntnisse

Japanisch

Im Aufbau

BERUFSERFAHRUNG

Cross-Plattform Entwickler (Flutter/Xamarin)

neusta infomantis GmbH / Osnabrück

12/2020 – aktuell

In meiner aktuellen Position bin ich als Softwareentwickler, UI-Designer und Projektmanager tätig. Ich begleite Kundenprojekte ganzheitlich – von der technischen Konzeption über die Gestaltung benutzerfreundlicher Oberflächen bis zur Umsetzung, Qualitätssicherung und Auslieferung. Dabei übernehme ich sowohl die technische Umsetzung als auch die Koordination der Projektbeteiligten und die Abstimmung mit Stakeholdern.

- Entwicklung plattformübergreifender Applikationen mit Flutter (Dart) und Xamarin (C#) für iOS, Android, Windows, macOS sowie Web
- Gestaltung und Umsetzung moderner UI/UX-Designs mit Figma
- Aufbau und Wartung von CI/CD-Pipelines (GitLab CI, GitHub Actions, Azure Pipelines)
- Veröffentlichung von Apps über TestFlight, App Center und Google Play Store
- Nutzung von Firebase für Authentifizierung, Push-Benachrichtigungen und Monitoring
- Anwendung agiler Methoden und Tools wie Jira, Confluence und Azure DevOps
- Technische Verantwortung in Kundenprojekten (B2C und B2B), u. a. als technischer Lead
- Aktive Rolle im Projektmanagement: Koordination von Aufgaben, Zeitplanung und Kommunikation mit Kunden und Team

Cross-Plattform Entwickler - Werkstudent (Flutter/Xamarin)

neusta infomantis GmbH / Osnabrück

11/2018 – 12/2020

Als Werkstudent war ich in der Softwareentwicklung tätig und unterstützte das Team bei der Weiterentwicklung und Pflege bestehender Anwendungen. Mein Fokus lag dabei auf der Umsetzung neuer Features sowie der Analyse und Behebung von Bugs in produktiven Systemen.

- Anwendung gängiger Entwicklungstools und Versionsverwaltungssysteme (z. B. Git)
- Entwicklung und Integration einzelner Features in bestehende Anwendungen
- Analyse und Behebung von Bugs in Bestandsprojekten

HOBBIES

Cello spielen

Tennis

Programmieren

Krafttraining

Lesen

Gaming

Kochen

FÜHRERSCHEIN

Klasse B

BILDUNGSWEG

STUDIUM INFORMATIK

Universität Osnabrück

10/2014 – 11/2020

Abschluss: Bachelor of Science

Gesamtnote: 2,3

Note für die Bachelorarbeit: 1,7

ALLGEMEINE HOCHSCHULREIFE

Wirtschaftsgymnasium Berufskolleg Lübbecke

08/2012 – 06/2014

Abschluss: Abitur, Note 2,4

PRAKTIKA

SICK Robot Day 2016

Ein internationaler Wettbewerb in Waldkirch bei Freiburg ausgerichtet durch die Firma SICK AG. Meine Aufgabe war, zusammen mit zwei weiteren Personen, die Kollisionsvermeidung zu implementieren.

TECHNISCHE KENNTNISSE

Programmiersprachen

Expertenkenntnisse: Dart, C#, SQL

Gute Kenntnisse: Java, Javascript, TypeScript

Grundkenntnisse: C/C++, PHP, Python, Rust

Frameworks

Expertenkenntnisse: Flutter, Xamarin/Xamarin.Forms

Gute Kenntnisse: Laravel, Unity

Grundkenntnisse: Next.js, Django

CI/CD & DevOps

Git, GitLab CI, GitHub Actions, Azure Pipelines, Jenkins

Tools & Plattformen

Jira, Confluence, Azure DevOps, Firebase, App Center, TestFlight, Google Play Console

Design

Figma