

Lebenslauf - Erik Unger

URL dieses Dokuments:

<http://ungerik.net/de/lebenslauf/>

Kontakt: erik@erikunger.com

<http://erikunger.com/consulting/>

Erfahrener Software Entwickler/Architekt. Experte in Large Scale, High Performance Systemen und Echtzeit 3D sowie in Social Media und Internet Technologien.



Perönliche Daten:

Geboren: 25. Dezember 1975 in Graz,
Österreich

Staatsbürgerschaft: Österreich / EU

Gelebt in: Österreich, Deutschland (1 Jahr) und
Australien (2 Jahre)

Derzeit wohnhaft: Graz, Österreich

Sprachen:

Deutsch (Muttersprache), **English** (fließend; 2 Jahre Australien)

Technische Erfahrung:

Programmiersprachen:

C/C++, Java, C#, Python, PHP, Java Script, Action Script, Pascal/Delphi, x86-Assembler, Shading Languages

Tools:

Microsoft Visual Studio, Eclipse, Adobe Flex/Flash Builder eMbedded Visual C++, Perforce, SVN - Subversion, CVS, Source Safe, Harvest, Rational Rose, JBuilder, Delphi, Doxygen, CppUnit, SCons, Apache HTTP Webserver, Apache Tomcat Webserver, nginx Webserver, Cake Build System

Technologien:

Android, Multithreading, Profiling, .NET, WPF, COM, SQL, MySQL, PostgreSQL, SQLite, OpenGL, DirectX, Xbox360 SDK, PS2 SDK, Wii SDK, Adobe Flex, JNI, JSP, Swing, AJAX, Django, Python virtualenv, STL, boost, Design Patterns, UML, XML, TCP/IP, UDP

Arbeitsprozesse:

V-Model bei EADS, CMMI bei AVL List, Scrum / Agile bei RedTribe

Bestriebssysteme:

Windows, Linux, OSX, iOS, Android

Projekte:

Nov. 2010 - |

Apr. 2011	Entwicklung der TarifAgent Android App für TarifAgent.com
Juli 2010 - Heute	<p>Social Media Webservice: ConvertSocialMedia.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Framework: Python + Django • Webserver: Linux + nginx + celery • Datenbank: PostgreSQL • Schnittstellen zu: Facebook, Twitter
Juli 2010	mypyprojectcreator - All batteries included virtualenv django project creator for fast prototyping
2008-2009 (15 Monate)	<p>Core-tech Entwickler bei RedTribе.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game-Engine Entwicklung: Erweiterung des Kollisionssystems, redesign des Memory-Managers, Memory-Profiling Tools. • Game Entwicklung: Performance- und Speicheroptimierungen für Space Chimps the game. • Tools Entwicklung: C# .NET Tools für Memory-Profiling und Asset-DB. Softwaredesign für C++ Basisbibliotheken. 3D Betrachter für Modelle und Animationen. Netzwerk-Nachrichtensystem. • Programmiersprachen: C++, C#, Python, Assembler • Plattformen: Windows, PS2, Wii, Xbox 360 • Tools: MS Visual Studio, Eclipse, Perforce, console development kits, SCons/Cake Build System. • Entwicklungsprozess: Scrum • Teamgröße: Bis zu 65 • Projekt Programmzeilen: Millionen • Datenmengen verarbeitet von inhouse entwickelten Build-System: Terrabytes • Ort: Australien
2003-2008	<p>BaseLib: Eigenentwicklung einer plattformunabhängigen C++ Basisbibliothek, inspiriert von Java und C# APIs.</p> <p>Ygui: Eigenentwicklung einer plattformunabhängigen C++ GUI-Bibliothek vorerst mit einer Widget-Library für Win32. Unterstützt Custom Widget-Libraries, Multilanguage, Skinning und Stylesheets.</p> <p>Next-Reality Engine: Eigenentwicklung einer plattformunabhängigen 3D- und Game-Engine für 3D-Simulationen, wissenschaftliche Visualisierungen und Computerspiele.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprache: C/C++ • Programmzeilen geschrieben: 210-tausend, zusammen mit Thirdparty Libraries > 900-tausend Zeilen Projektgröße • Coding-Style Beispiel • Integrierte Thirdparty Libraries: boost, libcurl, freetype, ICU, libjpeg, libxml2, libpng, SQLite, STL, boost, zlib • Ort: Österreich und Australien
2007 (2 Monate)	<p>Mitarbeit an einem Flex Projekt von Customer Experts.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: Action Script und Java • Technologien: Adobe Flex Builder, Eclipse, Apache Tomcat, SVN, Oracle • Teamgröße: 5 • Ort: Österreich • Empfehlungsschreiben
2007 (1 Month)	<p>Preisberechnungstool für eine namhafte Logistikfirma, im Unterauftrag von Customer Experts. Umgesetzt in C++ mit den selbst entwickelten Libraries BaseLib, Ygui und Win32Widgets.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: C++

2006 (4 Monate)	<ul style="list-style-type: none"> • Technologien: BaseLib, Ygui, XML • Ort: Österreich • Empfehlungsschreiben <p>Arbeitszeitverwaltung für Kärntner Energie-Verbund umgesetzt mit JSP und Oracle, im Unterauftrag von Netconomy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: Java • Technologien: JSP, Tomcat Oracle • Ort: Österreich
2006 (5 Monate)	<p>Gameplay-, Editor-, Effektprogrammierung, sowie Performanceoptimierung für das Computerspiel The Show von Sixteen Tons Entertainment</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementation und support of program moduls in the following areas: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Game techtree ◦ Leveleditor features ◦ Optimization of Decal-Rendering ◦ Missionlogic ◦ General gameplay logic • Elaboration of test procedures for quality assurance • Debugging of own und foreign program modules • Programmiersprachen: C++, Shader • Integriert mit Programmzeilen: Millionen • Technologien: DirectX, Shader • Teamgröße: 25 • Ort: Deutschland • Empfehlungsschreiben
2005 (10 Monate)	<p>Freiberufliche Mitarbeit bei der Entwicklung diverser Komponenten der Motorenoptimierungssoftware CAMEO von AVL List</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programming language: C# • Integriert mit Programmzeilen: Millionen • Technologien: .NET • Ort: Österreich
2004-2005 (6 Monate)	<p>Entwicklung der 3D Datenvisualisierungskomponente der Motorenoptimierungssoftware CAMEO von AVL List</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: C++ und C# • Integriert mit Programmzeilen: Millionen • Technologien: DirectX, .NET • Ort: Österreich
2004 (1 Month)	<p>Online-Datenbank für LKW-Aufbauten mit PHP und MySQL für Karosserie/LKW-Service Wasner</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: PHP • Technologien: MySQL • Ort: Österreich
2003-2004 (12 Monate)	<p>Expertensystem zur Analyse von Markttrends, Wertschöpfungsketten und Produkteigenschaften, entwickelt für Customer Experts.</p> <p>Java Anwendung mit eigenentwickelter objekt-orientierter XML/Java Datenbank und eigenem Swing Look-And-Feel für die Benutzeroberfläche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: Java • Technologien: XML • Project manager und lead programmer, team size: 3 • Ort: Österreich

2003 (3 Monate)	<p>Konzeption und Projektleitung einer unternehmenskritischen Online-Datenbank zur Verwaltung von Test- und Seriennummerdaten von Autobahnmautsensoren mit PHP und PostgreSQL für EFKON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: PHP • Technologien: PostgreSQL • Project manager, team size: 4 • Ort: Österreich
2000-2003 (2.5 Jahre)	<p>2D/3D Grafik-Engine für das hauptsächlich militärisch genutzte Geoinformationssystem Geogrid, entwickelt für Dornier / EADS (European Aeronautic Defence and Space Company).</p> <p>Implementiert mit C/C++ und OpenGL, Portierungen für Windows CE und embedded Systeme sowie serverseitiges Rendering für Internetanwendungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: C/C++ und Assembler • Lines of code written: about 100k, Integriert mit Programmzeilen: Millionen • Technologien: OpenGL, DirectX, Windows CE, Embedded Systems • Orts: Deutschland und Österreich
1998-2000 (18 Monate)	<p>2D/3D Fahrstrecken-Editor und Simulator in Java mit OpenGL für Motorenentwicklung und Tests, entwickelt für AVL List über c.c.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: Java und C/C++ • Technologien: OpenGL, JNI • Ort: Österreich
1998 (3 Monate)	<p>Implementierung einer Arbeitnehmerdatenübermittlung mit Borland Delphi für die Baugewerbesoftware baudat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: Delphi • Technologien: Delphi • Teamgröße: 15 • Ort: Österreich
1996-1998	<p>Portierung der Versionen 5 - 7 von Microsofts DirectX für Borland Delphi, sowie Portierung der 3dfx 3D-Treiberschnittstelle Glide 2.x und 3.x für Borland Delphi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: C/C++ und Delphi • Technologien: DirectX, Glide • Ort: Österreich
1996-1998	<p>Verschiedene Artikel über Grafik und 3D Programmierung für PC Magazin - DOS und c't. Unter anderem: Programmierung einer Echtzeit-Racasting Engine ähnlich Wolfenstein/Doom mit Turbo Pacal unter DOS, Grundlagen und Grafikeffekte, Laden und Darstellen von 3D-Modellen unter Windows mit Delphi und DirectX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiersprachen: Pascal/Delphi • Technologien: DirectX • Ort: Österreich

School:

1982-1986	4 Klassen Volksschule in Hönigthal
1986-1990	4 Klassen BRG-Kepler in Graz
1990-1996	5 Jahrgänge und Matura an der Höhere technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt Graz - Gösting (BULME), Schwerpunkt Maschinenbau

Technical Ferialpraktika:

- 1991 Punitz-Flug (Flugzeugwartung und Flugplatzverwaltung)
- 1994 Diamond Aircraft (Flugzeugfertigung)
- 1995 Computer Aided Technologien Tüchler: (3D-Normteilbibliothek für I-DEAS Master Series 3D-CAD-Software)

Zusätzliche Schulungen:

- 1994-1995 Zusatzfach an der HTL (BULME): Computerbau
- 1994-1995 Kurs an der HTL (BULME): Quality Techniques QII (Statistische Methoden der Qualitätssicherung)
- 2001 Erste-Hilfe Grundkurs