

Softwareentwickler mit mehr als 20 Jahren Erfahrung in Integrations-, Backend- und systemnaher Entwicklung. Ich verbinde technische Tiefe mit Verantwortung für Teams, Kundenanbindungen und produktive Systeme. Aktuell entwickle ich quelloffene Spiele, GPU-Software und Entwicklerwerkzeuge sowie private Hosting- und E-Mail-Dienste in V.

BERUFSERFAHRUNG

Eigenständige Softwareentwicklung

2021–heute

Open-Source-Projekte und private Infrastruktur

- Entwicklung von Torus Trooper, einem Vulkan-Arcade-Spiel mit Replays und anpassbarer Steuerung, sowie eines hardwarebeschleunigten H.264/MP4-Players.
- Pflege generierter Vulkan- und OpenCL-Bindings, typsicherer Hilfen, Speicherallokatoren und einer V-Entwicklungsumgebung für Kakoune.
- Reproduzierbare Builds, Tests und CI über mehrere Compiler und Plattformen; dokumentierte GPU-Interop-Beispiele und technische Lernpfade.
- Seit 2026: Entwicklung und Betrieb privater Web- und E-Mail-Dienste in V auf dem eigenen VPS, mit automatisiertem Deployment, Überwachung und erprobter Wiederherstellung.

Software Consultant

2018–2020

DATAGROUP | Berlin, Stuttgart und Hamburg

- Planung und Backend-Entwicklung einer Azure-Anwendung zur Aufgabenverwaltung; Koordination von zwei Frontend-Entwicklern über Stand-ups und Azure Boards.
- Entwicklung von Android-Workflows für Onboarding, Bestandssuche, Scan, Nachbestellung und Transportstatus mit Kotlin und SQLite.
- Wartung von .NET-Systemen sowie Verarbeitung von XML-Daten zu SEPA-Überweisungen.

IT-Teamleiter Operations

2012–2017

travel audience | Bonn und Berlin

- Leitung eines sechsköpfigen Teams für internationale Advertiser-Integrationen und Importsoftware, unabhängig von Datenformat und Übertragungsprotokoll.
- Verantwortung für technische Kundenanbindung, Kampagnensteuerung, Monitoring und Level-3-Support.
- Planung abteilungsübergreifender Prozesse, technisches Onboarding und Ausbildung eines Fachinformatikers mit 95-Prozent-Abschluss.

AUSGEWÄHLTE PROJEKTE

Torus Trooper

V | Vulkan | Windows und Linux

Freier Tunnel-Racing-Arcade-Shooter, inspiriert von Kenta Chos Original. Eigene Raumschiffe und Strecken, drei Schwierigkeitsgrade, konfigurierbare Tastatur- und Controller-Eingabe sowie eine Replay-Bibliothek mit Import und Export. Öffentliche Desktop-Pakete, Quellcode und technische Dokumentation.

v_vulkan_video

Vulkan Video | H.264 | MP4

Hardwarebeschleunigter Player mit B-Frame-Ausgabereihenfolge, Profilprüfung, GPU-Auswahl, Metadatenrotation, Timing, Resize und Looping. Der aktuelle Linux-Prerelease wurde anhand von 1.306 dekodierten Frames gegen FFmpeg geprüft; Windows-Hardwarewiedergabe ist noch nicht validiert.

Khronos-Bindings und GPU-Interop

Vulkan | OpenCL 1.0–3.0

Reproduzierbare Registry-Generatoren, vollständige Low-Level-APIs und optionale typischere Ownership-Hilfen mit ABI- und Compilerprüfungen. Ein Partikelbeispiel verbindet OpenCL und Vulkan über gemeinsamen GPU-Speicher und Semaphore, mit Host-Staging als Fallback.

vlang.kak

Kakoune | VLS | GDB

V-Entwicklungsumgebung mit Sprachserver-Integration, Navigation, Diagnostik, Tests und lokalem Debugging. Verwaltete Installation und Updates erhalten persönliche Einstellungen; dokumentierte Wiederherstellung ergänzt den Wartungsablauf.

Speicher- und UI-Bausteine für V

memory | vkmemalloc | GLFW | ImGui

Geprüfte Pools und Bereichs-, Linear-, Ring- und Buddy-Allokatoren; darauf aufbauend ein V-nativer Vulkan-Allokator mit Block-Suballokation, Speicherbudgets und Diagnostik. GLFW- sowie Dear-ImGui/ImPlot-Bindings ergänzen die Anwendungen.

host (privat)

V | Linux | Web und E-Mail

Webhosting, SMTP/IMAP, Zertifikatsverwaltung und automatisiertes Website-Deployment auf dem eigenen VPS. Verschlüsselte Backups und Wiederherstellung wurden erprobt. Die produktiv genutzte Software bleibt während längerer Stabilitäts- und Interoperabilitätstests privat; ein Veröffentlichungstermin steht nicht fest.

TECHNISCHE KOMPETENZEN

Systemnah	V, C, C++, Vulkan, Vulkan Video, OpenCL, H.264, MP4, GPU-Interop, C-Interop
Backend	C#, .NET, ASP.NET MVC, REST, SOAP, JavaScript, Kotlin
Daten	MS SQL, PostgreSQL, MongoDB, Redis, SQLite; CSV, XML, JSON, YAML
Plattform	Linux, Git, GitHub Actions, Jenkins CI/CD, Azure, AWS, CMake, Meson, Debugging und Performanceanalyse
Führung	Teamleitung, technische Planung, Mentoring, Kundenintegration, Dokumentation, Level-3-Support

SPRACHEN

Deutsch, Englisch, Russisch

[Website](#) | [GitHub](#)

