

# Tobias Eder

Software- & Simulationenentwickler | M.Sc. Informatik

Adresse  
Mobil-Nr.  
E-Mail

Kapfstraße 3, 87538 Fischen im Allgäu  
+49 176 81500042  
tobias.oberstdorf@googlemail.com



## Berufliche Laufbahn

seit 07/2023

### Web Entwickler, Outdooractive

87598 Immenstadt im Allgäu

- Implementierung neuer Features wie der Integration von Naturschutzgebieten in die Plattform, einem visuellen Roadbook für Touren oder einem automatischen Farbsystem für alle Webseiten und Apps
- Full-Stack Entwicklung; verschiedene Arbeiten an Back- und Frontend in enger Zusammenarbeit mit Designern und Produktmanager

seit 02/2023

### Web Entwickler, Selbständig

87538 Fischen im Allgäu

- Erstellung, Entwicklung, Hosting und Wartung mehrerer Webseiten für Kunden aus der Umgebung mit angepassten Lösungen und eigens entwickeltem CMS

09/2019 - 01/2020

### Praktikant, Airbus Defence and Space

88090 Immenstaad am Bodensee

- Entwicklung von Shader- und C-Code für A400M Terrain Funktionen
- Erstellung mehrerer Prototypen, um die Echtzeitdarstellung von Geländedaten in 3D zu ermöglichen
- Tools zum Importieren benutzerdefinierter 3D-Modelle in die Airbus-Cockpit-Simulation programmiert

## Ausbildung

03/2021 - 03/2023

### Master of Science (Game Engineering und Visual Computing)

Hochschule Kempten, 87435 Kempten

- Relevante Veranstaltungen wie "Deep Learning" und "Algorithmen und Strategien zur Entscheidungsunterstützung"
- Projekt- und Studienarbeiten zu Rauschunterdrückung mittels KI in Echtzeit-Raytracing und taktischer Entscheidungsfindung zwischen zwei KI Gruppen in Kampfszenarien

10/2017 - 09/2021

### Bachelor of Science (Informatik - Game Engineering)

Hochschule Kempten, 87435 Kempten

- Relevante Veranstaltungen wie "KI für Games" und eine Studienarbeit zum Thema "Deep Learning zur Analyse von Daten aus Brain Computer Interfaces"

## Ehrenamt

Seit 04/2022

### 1. Vorsitzender, SV 79 Tiefenbach e.V.

87561 Oberstdorf

## Kompetenzen

Sprachen

Deutsch (Muttersprache), Englisch (C1), Französisch (B1)

Programmiersprachen

C++ (11, 14, 17, 20), C, C#, Python, Javascript, PHP, Java

Weitere

Unreal, Unity sowie weitere Custom C++ Game Engines, Vulkan, OpenGL, Python, TensorFlow, OpenCV, Qt, Visual Studio, Git, Blender, Scrum, VR/AR