

Tobias Eder

Full-Stack Web Developer und M.Sc. in Game Engineering und Visual Computing

Adresse Kapfstraße 3, 87538 Fischen im Allgäu
Mobil-Nr. +49 176 81500042
E-Mail tobias.oberstdorf@googlemail.com

Berufliche Laufbahn

seit 07/2023	Web Entwickler, Outdooractive 87598 Immenstadt im Allgäu
	<ul style="list-style-type: none">• Implementierung neuer Features wie der Integration von Naturschutzgebieten in die Platform, 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 Produktmanagern• Koordinierung und Umsetzung von Backend und API im Zusammenspiel mit Web Frontend und App-Entwicklung
seit 02/2023	Web Entwickler, Selbständige 87538 Fischen im Allgäu
	<ul style="list-style-type: none">• Erstellung, Entwicklung, Hosting und Wartung mehrerer Webseiten für Kunden aus der Umgebung• auf die individuellen Bedürfnisse der Nutzer zugeschnittene Lösungen mit einem eigenen CMS
09/2019 - 01/2020	Praktikant, Airbus Defence and Space 88090 Immenstaad am Bodensee
	<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung von OpenGL Shadern 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
10/2017 - 09/2021	Bachelor of Science (Informatik - Game Engineering) Hochschule Kempten, 87435 Kempten

Ehrenamt

Seit 04/2022	1. Vorsitzender, SV 79 Tiefenbach e.V. 87561 Oberstdorf
Seit 05/2022	Bogenreferent, Schützengau Oberallgäu 87527 Sonthofen

Kompetenzen

Sprachen	Deutsch (Muttersprache), Englisch (C1), Französisch (B1)
Programmiersprachen	Javascript, PHP, Java, C++ (11, 14, 17, 20), C, C#, Python
Weitere	HTML, CSS, jQuery, Vulkan, OpenGL und DirectX12, GLSL, HLSL, Unreal und Unity3D, Qt, Visual Studio, Git, Blender, Scrum, VR/AR