

Carlos Tokarski

Full Stack C# Developer - Game Developer

Frankfurt am Main
carlos.tokarski@protonmail.com
<https://dasmonopol.github.io/>

ARBEITSERFAHRUNG

SINC GmbH, Wiesbaden — Softwareingenieur

JANUAR 2025 – HEUTE

Full Stack C# Entwicklung mit .NET und dem WPF Framework.

Vetsoft One, Hennef — Softwareingenieur

AUGUST 2022 – DEZEMBER 2024

Full Stack C# Entwicklung mit dem ASP.NET Core Blazor Framework. Aufgaben beinhalteten vollständige Server Logik, Datenbank-Abfragen mit dem EF Core Framework, dem Einspielen von Kundendaten und der vollständigen clientseitigen Blazor Einbindung.

Envision Entertainment GmbH, Ingelheim am Rhein — Tool Programmierer

NOVEMBER 2021 – MÄRZ 2022

Praktikum in der Toolentwicklung mit dem WPF-Framework und C#. Ich war mit Fehlerbehebung, dem Hinzufügen von Quality-of-Life Funktionen und der Erstellung von Tools für den Rest des Teams betraut.

PROGRAMMIERSPRACHEN

C#	Experte
SQL	Gewandt
GDScript	Gewandt

TOOLS & FRAMEWORKS

Unity	Experte
Blender	Kompetent
Photoshop	Kompetent
Github	Kompetent
Godot	Kompetent
MSSQL	Kompetent

SPRACHEN

Deutsch	Muttersprache
Englisch	Fließend

AUSBILDUNG

Hochschule Darmstadt, Darmstadt

OKTOBER 2017 – SEPTEMBER 2022

Absolvierung mehrerer Kurse in den Bereichen Programmierung, 3D- und 2D-Grafik und Animation sowie Produktionsmanagement

Absolvierung von Wahlfächern in den Bereichen Shader-Entwicklung, C++-Engine-Entwicklung, UI/UX-Design und Game-Design

PROJEKTE

Universitätsprojekte — *Spieleentwicklung*

Programmierung und teilweise Führung von fünf Spieleprojekten, welche alle in Teams von vier Leuten entstanden sind.

Vet at Work — *Praxismanagement Software*

Full Stack Entwicklung mit Blazor, C# und SQL.