

Gerald Gmainer

Ingenieur | Fullstack- & 3D-Entwickler

Adresse: Am Platzl 3 / 3, 4451 Garsten

Telefon: 0677 62427655 | **E-Mail:** gerald.gmainer@gmail.com

Geburtsdatum: 29.10.1989 | **Familienstand:** Verheiratet, 2 Kinder



Berufserfahrung

seit 06/2024	Objectbay GmbH (Team Lead & Fullstack Software Entwickler) <i>Backend Modernisierung für Security Software Anbieter App und Admin Weboberfläche für einen Sommerrodelbahn Anbieter Regelwerks- und Schadenmanagement-Systeme für einen Versicherungsverbund Technologien: Springboot, Supabase, React, Angular, Flutter</i>
03/2024-05/2024	Aescudata GmbH (Senior Software Entwickler) <i>Hauseigene Materialwirtschafts- & Logistiksoftware Technologien: Angular, Java, Springboot</i>
01/2024-02/2024	arbeitssuchend
12/2023	Umzug von Japan nach Österreich
02/2020-12/2023	Designium Inc. in Japan (Senior Software Entwickler) <i>Web 3D Konfigurator für Schulrucksäcke https://sim.raraya.co.jp/ App und Admin Weboberfläche für den Fahrunterstützungsdienst D-Drive App und Admin Weboberfläche für einen örtlichen Schneeflugdienst Reiseführer App für die Stadt Aizuwakamatsu Coding Dojos geleitet, Pair Programming, Pull Requests reviewed Diverse kleine AR/VR Projekte Technologien: Vue, Flutter, Unity, React, PostgreSQL, Supabase, ThreeJS</i>
11/2019-02/2020	Mitgliedsverwaltung für Stocksportverein OÖ (Freelance) <i>Für 15.000 Mitglieder und Scheckkarten System Projekt wurde aufgrund der Corona-Pandemie in der Entwicklungsphase beendet Technologien: Angular8, Spring, Tomcat, Bootstrap, MySQL</i>
11/2019	Ende des Working Holiday in Japan / Auswandern nach Japan
07/2019-11/2019	Reisen in Japan <i>400km Wanderung in Hokkaido, per Anhalter in Kyushu, Motorradtouren, Fuji-san</i>
04/2019-07/2019	NeNe Corp. in Tokyo (Unity Software Entwickler) <i>Face Tracking mit vorderer Kamera eines Android-/ iOS Smartphones Kopf- und Gesichtsbewegungen auf ein 3D Modell übertragen Technologien: Unity, C#, DLIB Machine Learning Library in C++</i>
11/2018-04/2019	Enova GmbH (Unity Entwickler & Artist, geringfügig, Remote Work) <i>Wartung und Updates der App "Tamping Game" im Android /iOS App Store</i>
11/2018	Start des Working Holiday in Japan

08/2016-11/2018	Enova GmbH (Unity Entwickler & Artist, Vollzeit) <i>Trainingsimulator und Mobile App für Plasser&Theurer Gleisstopfmaschinen Programmierung des Simulators inkl. Kommunikation mit SPS Nachmodellierung der Gleisstopfmaschinen Entwicklung des Spiels "Tamping Game" auf Android & iOS Technologien: Unity, C#, Blender, Photoshop</i>
11/2015-08/2016	Entwicklung eigener Spiele in Unity
11/2014-11/2015	Objectbay GmbH, Software Entwickler (Web Front-/Backend) <i>Mitglied im Scrum-Team, Kundenbetreuung, Team-Lead Neuentwicklung eines CRM für die Raiffeisenbank Salzburg Continuous Integration, Software Architektur, hauptsächlich verantwortlich für Layout Technologien: AngularJS, JSF, MySQL, Bootstrap, Java, CDI, Jenkins, JUnit</i>
04/2013-10/2014	Case Softwaretechnik GmbH , Software Entwickler <i>Erstellen von Features für kundenspezifische Zeiterfassung; Installation, Support, Wartung der Zeiterfassung; Kundenbetreuung Technologien: jQuery, Python, PostgreSQL, Linux</i>
11/2012-03/2013	arbeitssuchend
02/2012-10/2012	Zivildienst LKH Steyr
07/2011-01/2012	Diverse Übergangsjobs bis zum Zivildienst <i>Biodiesel Enns, LKW-Verladung; VÖST Linz, Elektroinstallateur; VÖST Linz, Elektroinstallateur; Agru Bad Hall, Produktion; BMW Steyr, Produktion</i>

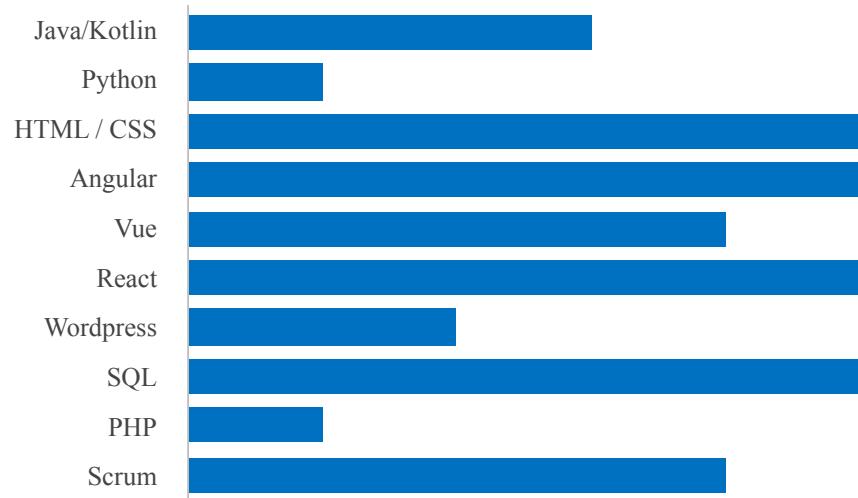
Ausbildung

2004-2011	HTL Steyr, höhere Abteilung für Elektronik mit Computer- und Leittechnik
------------------	--

Kompetenzen

Frontend:	Angular, React, React Admin, React Refine, Vue, TypeScript, JavaScript, Bootstrap, Material Design, AngularJS,
Backend:	Java, Spring Boot, Hibernate, CDI, Kotlin, Supabase, Firebase, Node.js, Oracle SQL, PostgreSQL, MySQL, Jenkins, Git, Maven, Docker, Kubernetes
App Entwicklung:	Flutter, Native Android, Flutter Bloc, Swift, Publishing Android & iOS App, Android Studio, Cordova
3D Entwicklung:	Unreal Engine 4, Unity, C#, C++, Animation, Modellierung, Texturierung, Game Design, Rigging, Maya, 3DS Max, Blender, Photoshop, Gimp, ThreeJS
Nebenprojekt:	Budget Fusion (Open Source, GitHub) Flutter-App für private Haushaltsbuchführung mit Offline-First-Architektur Zusätzlich React-Frontend zur Web-Nutzung. https://github.com/GeraldGmainer/budget-fusion
Fremdsprachen:	Englisch (fließend) Japanisch (konversationssicher)
Auslandserfahrung:	Working Holiday in Japan 11/2018-11/2019 Wohnhaft in Japan 01/2020-12/2023
Führerschein:	A und B
Hobbys:	Motorrad fahren, Holzhandwerk

Web Entwicklung:



App Entwicklung:



3D Entwicklung:

