

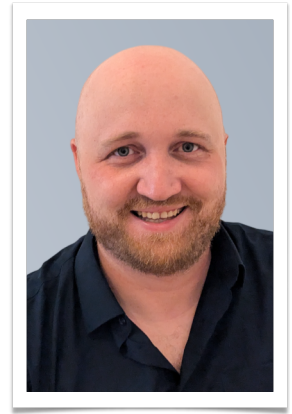
## Gerald Gmainer

**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)  
*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*
- 03/2024-05/2024**      **Aescudata GmbH** (Senior Software Entwickler)  
*Hauseigene Materialwirtschafts- & Logistiksoftware*  
*Technologien: Angular, Java, Springboot*
- 01/2024-02/2024**      arbeitssuchend
- 12/2023**              Umzug von Japan nach Österreich
- 02/2020-12/2023**      **Designium Inc. in Japan** (Senior Software Entwickler)  
*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 Schneepflugdienst*  
*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*
- 11/2019-02/2020**      **Mitgliedsverwaltung für Stocksportverein OÖ** (Freelance)  
*Für 15.000 Mitglieder und Scheckkarten System*  
*Projekt wurde aufgrund der Corona-Pandemie in der Entwicklungsphase beendet*  
*Technologien: Angular8, Spring, Tomcat, Bootstrap, MySQL*
- 11/2019**              Ende des Working Holiday in Japan / Auswandern nach Japan
- 07/2019-11/2019**      Reisen in Japan  
*400km Wanderung in Hokkaido, per Anhalter in Kyushu, Motorradtouren, Fuji-san*
- 04/2019-07/2019**      **NeNe Corp. in Tokyo** (Unity Software Entwickler)  
*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++*
- 11/2018-04/2019**      **Enova GmbH** (Unity Entwickler & Artist, geringfügig, Remote Work)  
*Wartung und Updates der App "Tamping Game" im Android /iOS App Store*
- 11/2018**              Start des Working Holiday in Japan

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

## Ausbildung

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>2004-2011</b> | HTL Steyr, höhere Abteilung für Elektronik mit Computer- und Leittechnik |
|------------------|--|

## Kompetenzen

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

## Web Entwicklung:



## App Entwicklung:



## 3D Entwicklung:

