

Lukas Höwarth BSc.

Software Engineer



✉ l.hoewarth@gmail.com

📞 068181729246

🔗 <https://l4igi.github.io/>

🔗 <https://github.com/L4igi>

🔗 lukas-hoewarth

💻 Berufserfahrung

Fullstack Software Engineer

Objectbay

11.2021 – heute | Wien

🎓 Ausbildung

Media Informatics BSc.

Universität Wien

2016 – 2021

</> Kenntnisse

Proficient: Kotlin | Java | Spring Boot | TypeScript | Angular | PostgreSQL | Hibernate | Clean Code

Advanced: Azure DevOps | Kubernetes | Keycloak | Agile/Scrum | Docker | Flyway

Basics: React | Svelte | Flutter | Godot

sertifikate

Certified Scrum Master

Sprachen

Deutsch — Native

English — C1

Interessen

Game Design, Kochen, Japanisch (A1)

❖ Projekte

HR Matching Platform

01.2025 – heute

Modularer Monolith zur Optimierung von HR-Workflows mittels dynamischer Formulare und Ergebnisvisualisierung.
Kotlin, Spring Boot, Angular, NX, Playwright, Keycloak, Azure

IoT Maintenance App

2024 – 2024

Digitales Wartungs-Ökosystem für Sommerrodelbahnen inklusive Echtzeit-Hardware-Synchronisation.
Flutter, Bluetooth LE, Keycloak, Kotlin, Spring Boot, IoT

Safety Docu Tool

2023 – 2024

Enterprise-SaaS-Lösung für Sicherheitsdokumentation mit Schema-basierter Mandantenfähigkeit (Multi-Tenancy) und automatisiertem Berichtswesen.
Kotlin, Spring Boot, Angular, NX, RabbitMQ, Keycloak, Azure

Payment Service

2022 – 2022

Autonomer Microservice zur Verwaltung komplexer Abonnement-Lifecycles und automatisierter Abrechnung.
Kotlin, Ktor, Stripe, Webhooks

E-Commerce Arch

2022 – 2022

Strategische Migration eines monolithischen Legacy-Systems hin zu einer skalierbaren Micro-Frontend-Architektur.
React, Azure DevOps

Energy Info App

2021 – 2022

Zentraler mobiler Informations-Hub für den Kraftwerksbetrieb inklusive dynamischem Content-Management-System.
Swift, iOS Native, Java, Spring Boot, Svelte, SSO/VPN

❖ Persönliche Projekte

Rechenmauer

2025 – 2025

Mobile Lern-App zur Digitalisierung des "Zahlenmauer"-Konzepts. Entwickelt in Zusammenarbeit mit Pädagogen.
Godot

Fox Game

2023 – 2023

Interaktive 3D-Autorunner-Kunstinstallation für die "Lange Nacht der Museen".
Godot, Blender

"I don't think I've ever made something that I'm totally satisfied with. That feeling of doubt, or wanting to do more, is my engine to move forward and make the next iteration."

— Masahiro Sakurai