

Milind
Prinz-Rupprecht-Str. 10B
93053 Regensburg
Email: milind.official98@gmail.com
Telefon: +49-17646501001

eurosimtec GmbH
Mündelheimer Weg 37
40472 Düsseldorf

Regensburg, 15.08.2025

Junior Softwareentwickler

Sehr geehrte Damen und Herren,

Ich bin begeistert, mich um die Position als Junior Softwareentwickler bei eurosimtec GmbH zu bewerben, inspiriert durch Ihre jüngsten Fortschritte bei der Bereitstellung von maSSgeschneiderten 3D-Virtuell-Simulationssystemen und Softwarelösungen für Trainingszwecke. Ihre Hingabe, realistische Missionsszenarien mit flexiblen, netzwerkfähigen Systemen zu simulieren, die den Trainingserfolg optimieren, ist äußerst motivierend. Ich bin eifrig bestrebt, meine Fähigkeiten in der Spieleentwicklung und Simulation einzubringen, um Ihre Mission zu unterstützen, Task Forces durch innovative 3D-Visualisierung auf kritische Operationen vorzubereiten.

Während meines Masterstudiums in KI habe ich bei 137studios.net eine Unreal Engine Plugin-Suite für KI-gestützte Texturkompression entwickelt, genannt 137Neutron, die 4,5x bessere Ergebnisse als BCn-Methoden erzielt. Dieses Projekt nutzt neuronale Netze, um PBR-Texturen zu komprimieren, wodurch Spielgrößen reduziert und die Qualität erhalten bleibt, und umfasst den Neutron Editor für asynchrone Batch-Kompression sowie den Neutron Runtime für optimierte Ladezeiten, derzeit auf PC fokussiert mit Plänen für Multi-Plattform-Unterstützung. Ebenso habe ich meine Fähigkeiten in Python und Ubuntu verfeinert, indem ich KI-gestützte Lösungen wie ein autonomes Navigationssystem für den Turtlebot3 (ROBOTIS) entwickelte, das Objekterkennung, -vermeidung und SLAM für Kartierung und Rückkehr nutzt, mit ROS (Noetic) und Gazebo, sowie C++- und Python-ROS-Knoten. Ich habe Tests über einen CI/CD-Pipeline-Ansatz optimiert und Daten mit MySQL verfeinert. Bei AVL arbeitete ich an Adaptive AUTOSAR Middleware und entwickelte C++-Anwendungen, die auf einem benutzerdefinierten Echtzeit-Linux-Betriebssystem mit Yocto bereitgestellt wurden. Für meine Masterarbeit bei AVL habe ich ein C++-FMU-Generierungstool von FMI 2.0 auf 3.0 aktualisiert, was die Co-Simulation mit Google Protocol Buffers und ASAM OSI für Datenserialisierung verbesserte. Bei Persystems, als Junior C++-Entwickler, habe ich die UI/UX für Virtual TestBench, ein Qt-basiertes Simulationswerkzeug, entworfen, die Logik mit Qts Signal-Slot-Mechanismus implementiert und eine Lizenzprüfungsanwendung erstellt.

Mit meiner Masterarbeit, in der ich eine innovative Unreal Engine Plugin-Suite für KI-gestützte Texturkompression entwickelte, sowie meiner Erfahrung bei Persystems, wo ich Simulationssoftware mit Qt und C++ verfeinerte, bin ich gut aufgestellt, um als Junior Softwareentwickler bei eurosimtec GmbH zu bestehen. Meine Expertise in der Entwicklung des 137Neutron-Plugins, das Spielassets mit neuronalen Netzen optimiert, entspricht Ihrem Bedarf an fortschrittlichen 3D-Virtuell-Simulationssystemen. Meine praktische Erfahrung mit Unreal Engine, C++ und Python, kombiniert mit meiner Arbeit an Virtual TestBench, befähigt mich, Ihre maSSgeschneiderten Simulationslösungen und 3D-Geländedatenbanken zu verbessern. Zudem unterstützen meine Kenntnisse in Git und CI/CD-Pipelines Ihren Entwicklungsprozess, während mein Hintergrund im Erstellen intuitiver Benutzeroberflächen sicherstellt, dass ich zu benutzerfreundlichen Trainingswerkzeugen beitragen kann, die den Missionserfolg fördern.

Unter den vielen Fähigkeiten, die ich in meiner Karriere geschärft habe, sticht Teamarbeit als die entscheidendste hervor. Meine bisherigen Erfahrungen haben die grundlegende Wahrheit unterstrichen, dass nachhaltige Lösungen oft das Ergebnis gemeinsamer Anstrengungen sind und nicht individueller Brillanz. Ich freue mich darauf, Teil des Teams zu werden und bin entschlossen, von Anfang an mein Bestes zu geben.

Ich wäre sehr geehrt, eine Einladung zu einem Vorstellungsgespräch zu erhalten.

Mit freundlichen Grüßen
Milind