

# Robert Michels

Software Entwickler & Designer

## BERUFSERFAHRUNG

### Clirio, Vancouver — Software Entwickler

Mai 2021 - März 2024

Clirio Produkte bieten GIS-Inspektion, Dokumentation und Zusammenarbeit in 3D und XR.

- Entwicklung von Kernfunktionen der Clirio View-App in C# und Unity, einschließlich Scan Views, Arbeitsbereichs- und Beobachtungslogik und UI sowie Kartenvisualisierung.
- Erstellung von mehr als 5 zusätzlichen Tools wie Scan Shares und Clirio Cloud, unter Verwendung von Technologien wie Blazor, Three.js, Azure Maps API und UWP.
- Beitrag von 30% der gesamten Git-Beiträge zur Clirio-View-App und der Großteil der Beiträge zu zahlreichen Kunden-Apps sowie Clirio Cloud.
- Anwendung von UX/UI-Design zur iterativen Prototypentwicklung von neuen Funktionen.
- Zusammenarbeit mit Kunden bei der Erstellung mehrerer kundenspezifischer Apps, darunter 2 XR-Sicherheitstrainings-Apps und GIS-Apps, sowie zur Lösung von Kundenanliegen hinsichtlich der Funktionen der Produktreihe.

### Sommer Antriebs- und Funktechnik, Kirchheim unter Teck— Spieleentwickler

November 2015 - Dezember 2015, Praktikum

- Marketing-Minispiel konzipiert und programmiert, mit Blender, Python und Xbox Kinect.

## PROJEKTE

### Tourguide — Full-Stack-Entwickler

2024, Persönliches Projekt

Tourguide ist eine cross-platform full-stack Flutter-App, die Reiseführungen mit Routennavigation, vorlesbaren Informationen, und einem KI-Reiseführer anbietet.

- UX/UI in Figma design, in Flutter umgesetzt, Verwendung von Firebase und Google API.
- Web-App auf Firebase Hosting, Android-App im Google Play Store, CI/CD mit GitHub.
- Das google\_maps\_custom\_marker-Paket entwickelt und auf pub.dev veröffentlicht.
- Backend strukturiert, Cloud-Funktionen, Analytics, Authentifizierung usw. implementiert.

### Future Earth — Spieleentwickler

September 2020 - Dezember 2020, Simon Fraser University

Future Earth ist ein VR-Unity-Spiel mit einer Mischung aus Kampf- und Economy-Mechaniken.

- Projektleiter, Programmierung von VR-Interaktionen mit UI und Gameplay-Elementen.
- Verbesserung der FPS um 80% durch Optimierung von VFX, Licht, Geometrie und Code.

### Harbingers Of Death — Full-Stack Entwickler

September 2020 - Dezember 2020, Simon Fraser University

Harbingers Of Death ist eine LAMP-Stack-Website, die Aberglauben über den Tod sammelt.

- Entwicklung der Inhaltsseiten, Konto-Modals unter Verwendung von MVC und AJAX.
- Planung der MySQL-Datenbankstruktur und Einrichtung der Backend-Schnittstelle.

### Amae — UX / UI Designer

Mai 2020 - August 2020, Simon Fraser University

Amae ist ein interaktiver UI-Prototyp und Produktdesign für eine Eltern-App.

- Projektleiter, Design der UX des gesamten Produkts, und UI, benutzerorientierter Ansatz.
- Design mit Hilfe von Personas, Flussdiagrammen, Wireframes und Benutzerjourneys.

Vancouver, BC, Kanada

[rmichels.com](http://rmichels.com)

[hi@rmichels.com](mailto:hi@rmichels.com)

+1 604 726 9625

[linkedin.com/in/robert-michels](https://linkedin.com/in/robert-michels)

## FÄHIGKEITEN

### Programmiersprachen:

C#, PHP, Dart, HTML5, CSS3, Sass, JavaScript, Java, Python

### Frameworks:

.NET, ASP.NET, Blazor, UWP, Flutter, Android, Unity XRI, MRTK3, Three.js, D3.js, Tailwind, OAuth

### Entwicklungstools:

Unity, Git, Jira, Azure, Firebase, Google Cloud API, MySQL, SQLite, CI/CD, Fastlane, GitHub Actions, XCode Cloud, Docker, VirtualBox

### Design:

UX/UI, Figma, Adobe CC, IxD, Wireframing, Prototyping, XR

### Sonstiges:

OOP, MVC, WordPress, GIS, CAD, 3D Modelling, Arduino, 3D Printing, Photogrammetry, Scru, Agile

## AUSBILDUNG

### Simon Fraser University — Bachelor of Science

Mai 2016 - Dezember 2020

Hauptfach Interaktive Kunst & Technologie, mit Schwerpunkt auf Interaktiven Systemen und einem GPA von 3,1.

- Interdisziplinäres, kollaboratives und praxisorientiertes Studium.
- Absolvierte Kurse umfassten Softwareentwicklung, Design und digitale Künste.
- **Auszeichnungen:** Dean's Honor Roll

## SPRACHEN

### Fluent:

English, German

### Beginner:

Hungarian, French