

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](#) designt, 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.
- Preis für best project in class, über 3.000 Downloads und 4 Sterne Rating auf [Sidequest](#).

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
hi@rmichels.com
[+1 604 726 9625](tel:+16047269625)
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