

# Adrian Busse

SOFTWAREENTWICKLER - INFORMATIK B.Sc. - HOCHSCHULE AALEN

+49 160 4483416 | [adrian.busse@icloud.com](mailto:adrian.busse@icloud.com) | [www.adrianmxb.com](http://www.adrianmxb.com) | [adrianmxb](#) | [in adrian-busse](#)

## Skills

<b>Programmiersprachen</b>	Type- & JavaScript, Go, Java, Python
<b>Backend</b>	Express.js, Nest.js, WebSockets, GraphQL, KNative
<b>Frontend</b>	React, React Native
<b>Datenbanken</b>	MongoDB, MySQL, PostgreSQL, Redis
<b>DevOps</b>	Docker, Kubernetes, Github Actions
<b>Sprachen</b>	Deutsch, Englisch

## Praxis

### FNT Software

Ellwangen, Deutschland

SOFTWAREENTWICKLER - PRAXISSEMESTER, WERKSTUDENT & BACHELORARBEIT

Sep. 2020 - heute

**Verwendete Technologien:** Docker, Kubernetes, KNative, Camel K, Node.js, React, Java, PostgreSQL, ActiveMQ

- Bachelorarbeit: Entwicklung und Integration einer Plattform zur Bereitstellung von Serverless Functions durch einen Endanwender in eine Microservice-Architektur
- Schaffung einer Integration zwischen der Komponentendatenbank FNT Command und Atlassian JIRA
- Implementation eines Sidecar-Microservices zur Erweiterung der Funktionalität abseits der Standardentwicklung für die Prozessmanagementlösung FNT ProcessCenter, um die Erstellung von Demo-Anwendungsfällen durch PreSales-Consultants zu vereinfachen
- Ausarbeitung und Codierung von end-to-end Anwendungsfällen für das FNT ProcessCenter und die Business-Intelligence Lösung FNT Analytics, wodurch erste Kundendemonstrationen durchgeführt werden konnten

### Institut für Materialforschung der Hochschule Aalen

Aalen, Deutschland

STUDENTISCHE HILFSKRAFT ALS SOFTWAREENTWICKLER

Mär. 2019 - Jul. 2019

**Verwendete Technologien:** C#, Python

- Entwicklung einer Anwendung zur grafischen Echtzeitanalyse von Batteriezellen mithilfe einer TCP-Bridge zwischen C# und des TensorFlow-Modells in Python
- Programmierung einer Proof-of-Concept Anwendung zur Steuerung von ZEISS Axio Imager Lichtmikroskopen

### Selbstständiges Arbeiten

Heidenheim, Deutschland

SOFTWAREENTWICKLUNG

Mär. 2017 - heute

**Verwendete Technologien:** Java- & TypeScript, Node.js, Go, React, C++, Python, React Native, Docker, Kubernetes, MongoDB, PostgreSQL, Redis

- Konzeption und Entwicklung einer cloudnativen Gameserver Hosting-Plattform zusammen mit einem weiteren Gründer
- Zusammenarbeit mit BWL- und Informatikstudenten bei der Ausarbeitung eines Geschäftsmodells einer City-App, um den lokalen Einzelhandel der Stadt Heidenheim anzuregen und zu digitalisieren. Anschließende prototypische Implementierung und Pitch vor Stadträten um Sie von den Chancen und Möglichkeiten einer solchen App zu überzeugen
- Entwurf, Entwicklung und Vertrieb von Software und Angebot von Programmierdienstleistungen in einschlägigen Gamemodding-Foren

## Bildung

### Hochschule Aalen

Aalen, Deutschland

INFORMATIK B.Sc. MIT SCHWERPUNKT SOFTWARE ENGINEERING, AKTUELLER NOTENSCHNITT: 1.3

Sep. 2018 - Mär. 2022

#### Cloud & Distributed Computing:

**Verwendete Technologien:** React, Golang, MongoDB, MySQL, Docker, Kubernetes, GCP, Terraform

Entwicklung einer News- und Papertrading-Anwendung für Kryptowährungen

#### Spieleprogrammierung:

**Verwendete Technologien:** Unity, C#, Aseprite

Programmierung eines Jump&Run Spiels mit einem ähnlichen Aussehen und Spielgefühl wie Celeste

#### Mobile- und Embedded Development:

**Verwendete Technologien:** Flutter, Node.js, PostgreSQL, GraphQL, Docker

Ausarbeitung und Umsetzung eines Tischverwaltungssystems für Restaurants und eines Hardwareprototyps auf Basis eines Raspberry PI

#### Wahlprojekt:

**Verwendete Technologien:** Flutter, Node.js, Prisma, PostgreSQL, GraphQL, Docker, Aseprite

Konzeption und Codierung einer cross-plattform Mobile-App zum spielerischen Erlernen neuer Hobbies und generellen Angewohnheiten

## Weiteres

### go-socket.io Bibliothek (★: ~4.3k Stargazers)

[github.com/googollee/go-socket.io](https://github.com/googollee/go-socket.io)

MAINTAINER

Feb. 2020 - Aug. 2020

- Klassifizierung und Management von eingehenden Issues aus der Community und Behebung von Bugs
- Zusammenführung der Projekte go-socket.io und go-engine.io in ein einzelnes Projekt