



Christian Woizischke

Software Engineering & Consulting

TECHNOLOGIEN

Programmiersprachen

- TypeScript, JavaScript
- HTML, CSS
- C#
- Python
- SQL, PL/SQL
- Java, Scala, Groovy
- C++
- Delphi, Turbo Pascal
- HLSL, GLSL
- XSLT

Cloud

- Amazon Web Services (AWS)

Backend

- Node.js
- WebAPI
- WCF

Frontend

- React
- Angular
- Bootstrap
- ASP.NET MVC

Apps

- WPF
- Cordova

Datenbank

- MongoDB
- MirkoORM
- Hibernate
- Sequelize
- Oracle
- MySQL
- MSSQL

3D Visualisierung

- Virtual Reality, SteamVR
- Unity3D
- Direct3D, OpenGL

Machine Learning

- TensorFlow

Weitere Technologien (alphabetisch sortiert):

- AJAX, Android, ANTS Profiler, Apache, API Gateway, ASMX, ASPX, Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Awesomium,
- Batch, Boost (C++),
- Cassandra, CloudFormation, CloudFront, Cognito, Concourse, Cypress,
- Docker, DocumentDB, .NET, dotTrace Profiler,
- Eclipse, ES6,
- Facebook API, Fuzzy Logic, FTP,
- Game Development, Genetic Algorithms, Git, GitHub, Google API,
- HPQC, HPSM, HTTPS,
- IIS, iText,
- J2EE, J2ME, JDBC, JIRA, JQuery, JSON,

- Knockout,
- Lambda, Linq, Linux, log4j, log4net, Lucene,
- Mantis, Maven, Microservice, MS Office, Multithreading, MVVM,
- Neural Networks, NPM, NUnit, Nx,
- OAuth, ODBC,
- PDF, Phaser, Photoshop, PhysX, Puppeteer, PyCharm,
- Razor (ASP.NET), Reactive Extensions, Redux, Reflection, ReSharper, REST, RIA, RSS,
- S3, SAP, Selenium, Serverless, ServiceStack, SES, Sharepoint, Shell Script, SignalR, Silverlight, SNS, SOAP, SoapUI, Solr, SQL Developer, SQLite, SQS, SSH, Swing,
- T4 Templates, TCP, Team Foundation Server (TFS), Telerik, Testlink, Toad, Tomcat,
- UML, Unit Tests, Unity DI,
- Visual Studio, Visual Code, VIVE,
- Web Services, WebSockets, Windows API, WinForms,
- XBOX, XNA, XML.

Branchen

- Automotive
- Finanz
- Versicherung
- Entertainment

Zertifizierung

- ITIL Foundation v3
- Web Security

SONSTIGES

- Deutsch (Muttersprache), Englisch
- Scrum
- Cloud
- CI/CD
- DevOps
- Requirements Engineering
- Testautomatisierung
- EUDSGVO
- Performance-Optimierung

2015-2019 **Webanwendung für Finanzdienstleistungen**

- Full-Stack Neuentwicklung einer cloudbasierten Webanwendung für Finanzierungen und Finanztransaktionen zwischen Privatanwendern.
- Automatisierte Überweisungen und Lastschriften mit Fintech und EBICS.
- Verifizierung der Nutzer durch Anbindung von Verimi und IdNow.
- Teamgröße: ca. 15 Personen, darunter 4 Entwickler, 2 UI/UX Designer, 2 Tester, 2 Prozessanalysten, Fachbereich, Marketing uvm.
- Softwaredesign und Implementierung im Frontend, Backend und Tools.
- Eingesetzte Technologien: **TypeScript, React, HTML, CSS, Serverless, AWS (Lambda, DocumentDB/MongoDB, CloudFormation, Cognito, S3, SES), Concourse, GitHub, Jira.**
- Testautomatisierung.
- SCRUM, DevOps.
- CI/CD mit Concourse.

2015-2019 **Webservices in der Finanzbranche**

- Erweiterung und Neuentwicklung von Webservices für Finanzdienstleistungen in der Automobilbranche mit Anbindung an SAP, DataPower, Oracle DB, .NET-, JAVA- und native Services und Clients.
- Teamgröße: 4 Webservice- und Tool-Entwickler, 2 Datenbankentwickler, 1 Projektleiter. Zusammenarbeit mit Fachabteilungen, Testern, Anwendungsmanagement, Systembetrieb
- Eigenständiges Softwaredesign und Implementierung von Webservices und deren Monitoring-Tools
- Eingesetzte Technologien: **.NET C#, WCF, WebAPI, ASMX, SOAP, JSON, ASPX, WinForms**
- Dokumentation der Umsetzung und der Schnittstellen
- Testautomatisierung mit NUnit für Unit-Tests, SoapUI für Schnittstellentests, Testdokumentation mit HP-QC
- Erstellung von Build- und Releasedefinitionen für die Continuous Integration mit MS Team Foundation Server
- Incidentbearbeitung mit HP Service Manager
- Bereitschaftsdienst in den Deploymentzeiträumen
- Abstimmung der Schnittstellen mit externen Softwareherstellern
- Beratung zur Softwarearchitektur und zur Refactoring Roadmap

2018-2019 **Automatisierter Aktienhandel nach menschlichem Vorbild**

- Open Source Machine Learning Webanwendung für mobile- und Desktop-Endgeräte
- Diese Multi-User Anwendung präsentiert dem jeweiligen Benutzer einen Aktienkursverlauf der letzten 5 Jahre und lässt ihn eine spontane und intuitive Kaufentscheidung treffen
- Die gesammelten Kaufentscheidungen werden durch einen Machine Learning Algorithmus analysiert und können anschließend automatisch auf neue, ungesehene Aktienkursverläufe angewendet werden. Das System kauft und verkauft eigenständig Aktien nach dem Vorbild des Benutzers.
- Verantwortlich für: Idee, Design und Implementierung
- Eingesetzte Technologien: **TypeScript, JavaScript, Nodejs, Angular, Bootstrap, Python, Tensorflow, MySQL, Sequelize, SQL**
- <https://naytrading.com>
<https://github.com/chrwoizi/naytrading>
<https://github.com/chrwoizi/naytrading-ai>
<https://github.com/chrwoizi/naytrading-trader>

2013-2018 **Webanwendung in der Versicherungsbranche**

- Neukonzeptionierung, Implementierung und anschließende Wartung einer kundenspezifischen Browseranwendung für die Stammdatenverwaltung mit Geschäftsprozessen für Großkunden im Versicherungsumfeld
- Teamgröße: 3 Entwickler, 1 Testerin, 1 Designer, 1 Projektleiter
- Anforderungsanalyse, Softwaredesign und Implementierung von etwa der Hälfte aller Module
- Eingesetzte Technologien: **.NET C# Silverlight im Frontend und C# mit Oracle Datenbank im Backend. NHibernate, Unity Container, Telerik, JavaScript**
- Vorgehen nach SCRUM
- Beratung zur Softwarearchitektur und zum User Interface

2011-2013 **Webanwendung in der Automobilbranche**

- Weiterentwicklung einer kundenspezifischen Browseranwendung für die Stammdatenverwaltung mit Geschäftsprozessabbildung für Großkundenverträge im Automobilgeschäft
- Teamgröße: 5 Entwickler, 2 Projektleiter. Abstimmung im Team mittels Techniken aus SCRUM
- Anforderungsanalyse, Design und Implementierung ganzer Module
- Eingesetzte Technologien: **JSP und JavaScript im Frontend, Java2EE mit Oracle Datenbank im Backend**
- Serverseitiges Rendering von Infografiken mit Swing
- Implementierung von datenbankseitigem Code in PL/SQL
- Manuelle Softwaretests und Testautomatisierung durch JavaScript
- Beratung zur Softwarearchitektur und zum User Interface

2010-2011 **Windows Phone Mobile Game**

- Moderne Interpretation von Tetris. Alle Inhalte werden als Bleistiftzeichnung auf einem Schreibblock dargestellt.
- Teamgröße: 2 Entwickler, 1 Sounddesigner
- Realisierung von ca. 90% des Programmcodes und 100% der grafischen Assets
- Eingesetzte Technologien: **C#, XNA, REST**
- Veröffentlichung im Windows Phone Marketplace
- Die App war mehrfach im Windows Phone Marketplace Spotlight und wurde auf über 200.000 Geräten weltweit installiert

2009-2011 **Forschung und Softwareentwicklung im Universitätsumfeld**

- Projekt VESPER des Bundesministeriums für Bildung und Forschung zum Thema Security im Fährschiffverkehr
- Erforschung und Umsetzung einer 3D Visualisierung mit Simulation von Personen auf einem Fährschiff und im Hafen
- Teamgröße: 1 Entwickler, 1 Projektleiter, 2 3D-Model Designer
- Softwareentwicklung von der Anforderungsanalyse bis zur Realisierung und Tests
- Eingesetzte Technologien: **C#, C++, WPF, Autodesk Maya, Photoshop**
- Erforschung neuartiger User Interfaces
- Design der Benutzeroberflächen und 3D Modelle
- Dokumentation, Reporting und Präsentation
- <https://www.sifo.de/de/vesper-verbesserung-der-sicherheit-von-personen-in-der-faehrschiffahrt-1834.html>

2005-2008 **Bachelor of Science Informatik**

- Technische Universität Braunschweig
- Note 1,8
- Vertiefungsrichtung Computergrafik, Nebenfach Psychologie
- Abschlussarbeit: Ray Tracing with the Single-Slab Hierarchy
<https://graphics.tu-bs.de/publications/Eisemann08SSH>

1998-2005 **Abitur**

- Lessinggymnasium Braunschweig
- Note 2,8
- Schwerpunkte Mathematik und Physik

Seit 2021 **Büroanwendung**

- Eigenentwicklung einer Webanwendung zum Abrufen und Verwalten von PDF-Dokumenten diverser Online-Anbieter.
- Teamgröße: 2 Entwickler.
- Idee, Design und Implementierung
- Eingesetzte Technologien: **Angular, NodeJS, Nx, Cypress, Puppeteer, GitHub, GitLab**
- Veröffentlichung in Kürze

Seit 2016 **Virtual Reality Game**

- Eigenentwicklung eines Multiplayer Videospiels in der Virtual Reality
- Zwei Teams treten in einem Piratensetting gegeneinander an und erlangen dadurch virtuelle Beute. Durch den Einsatz von Virtual Reality erleben die Spieler die Welt aus der Ich-Perspektive in 360° und 3D. Die Handgeräte ermöglichen dem Spieler den Einsatz und die Manipulation von Gegenständen in einer intuitiven Weise.
- Idee, Design und Implementierung
- Eingesetzte Technologien: **Unity 3D, HTC VIVE, SteamVR, .NET C#, Nodejs, MySQL, Sequelize**
- <http://deadlinegamedev.com>

2012 **Social Media Website**

- Eigenentwicklung einer Webanwendung, die ihre Benutzer durch Gamification dazu animiert, neue Fähigkeiten zu lernen oder ihre bereits erworbenen Fähigkeiten zu präsentieren. Die Benutzer können öffentliche Herausforderungen erstellen und eine Belohnung in Form von virtuellen Erfahrungspunkten und Abzeichen anbieten. Andere Benutzer belegen daraufhin ihr Können durch Bilder und Videos und erlangen so ihre Belohnung
- Idee, Design und Implementierung
- Eingesetzte Technologien: **Scala, GWT, MongoDB, Tomcat, Solr**
- <https://github.com/chrwoizi/busyhumans>

2004-heute **2D/3D Games**

- Gelegentliche Realisierung von Videospielen und Prototypen mit modernen Technologien im Alleingang und in kleinen Teams