

Stefan Czepl

+43 677 61614755
stefan.czepl04@gmail.com

Morsestraße 8, 4300 St. Valentin
[linkedin.com/in/stefan-czepl](https://www.linkedin.com/in/stefan-czepl)



IT-KENNTNISSE

SOFTWARE

- MS-Office (sehr gut)
- Photoshop (Grundkenntnisse)
- Figma (Grundkenntnisse)
- SAP-MM (Grundkenntnisse)

PROGRAMMIERSPRACHEN

- Java - Jakarta EE & Sprint Boot (gute Kenntnisse)
- C# - .NET (gute Kenntnisse)
- JavaScript & TypeScript (gute Kenntnisse)
- HTML & CSS (gute Kenntnisse)
- Python (Grundkenntnisse)

FRAMEWORKS & TOOLS

- OpenUI5 (gute Kenntnisse)
- Git (gute Kenntnisse)
- Angular (Grundkenntnisse)
- React (Grundkenntnisse)
- PyTorch (Grundkenntnisse)

DATENBANK

- MySQL (Grundkenntnisse)
- MSSQL Server (gute Kenntnisse)
- Oracle SQL (Grundkenntnisse)

AUSZEICHNUNGEN

Project Award 2024

1. Platz, HTL Leonding,
für die Diplomarbeit processAeye -
Echtzeit Kamera Inpainting

BWKI Österreich 2024

2. Platz,
für die Diplomarbeit processAeye -
Echtzeit Kamera Inpainting

SPRACHEN

Deutsch: Muttersprache
Englisch: B2
Latein: Grundkenntnisse

BERUFLICHER WERDEGANG

PRAKTIKUM

JOHANNES KEPLER UNIVERSITÄT , LINZ

August 2023 - September 2023 (1 Monat)

- Erfahrung und Kenntnisse in der Programmiersprache Python mit Machine Learning und Deep-Learning.
- Entwicklung der Diplomarbeit processAeye - Echtzeit Kamera Inpainting

PRAKTIKUM

ENGEL GMBH, SANKT VALENTIN

Juli 2022 - August 2022 (1 Monat)

- Weiterentwicklung einer Firmeninternen-Software zum Verwalten der Maschinen in C#(.NET)

AKADEMISCHE LAUFBAHN

HTL PERG

Höhere Abteilung für Informatik Perg - Matura
2019 - 2024

BG/BRG AMSTETTEN

2015 - 2019

PROJEKTE

PROCESSAEYE -

ECHTZEIT KAMERA INPAINTING - DIPLOMARBEIT

August 2023 - April 2024 - Johannes Kepler Universität, Linz

- Desktopanwendung zur Rekonstruktion von Bildern in Echtzeit mittels Machine Learning und klassischen Algorithmen.
- Entwickelt mit Python

PLANITUP - PROJEKTARBEIT

November 2022 - Februar 2024 - ABF GmbH

- Webanwendung zur groben Projekt- und Ressourcenplanung
- Entwickelt mit OpenUI5 und Spring Boot