



Firat Özcan

Frontend Engineer

Salzgitter 38259

kontakt@firatoezcan.com

+49 162 891 74 52

Skills

Frontend

- Javascript (ES6)
- Typescript
- React + Hooks
- Apollo-Client
- GraphQL
- HTML
- CSS

Backend

- NodeJS
- Express
- Mongoose
- GraphQL
- Apollo-Server

Ops

- Kubernetes
- kubectl
- Docker

Sonstiges:

- Git
- Bash
- Jira
- Bitbucket

Ich bin leidenschaftlicher Frontend Engineer mit Faible für Performance und Qualität

04.2018 – 01.2020: Consultant bei Douglas GmbH (via telexiom AG)

- Codegenerator für automatisierte Erstellung von modularen Landingpages
 - ❖ **Status Quo:** Der Codegenerator ist ein Tool welches Non-Tech versierte Nutzer benutzen können, um schöne und CI konforme Landingpages anhand eines Modulkatalogs zu erstellen.
 - ❖ Meine Aufgabe in dem Projekt war es die Qualität der erstellten Module zu gewährleisten. Dies hab ich durch meine Expertise in Web Performance und modernem CSS erzielt, sodass wir 120 Module binnen zwei Monaten umsetzen konnten.
Durch das Streamlining dieses Prozesses und der Reduzierung der Feedback-Loops konnten wir die Entwicklungszeit einer Landingpage von zwei Tagen auf eine Stunde reduzieren.
 - ❖ **Technologien:** Javascript (ES6), NodeJS, Babel, HTML, PostCSS, Git
- Fullstack MERN Applikation als CMS für den oben beschriebenen Codegenerator
 - ❖ **Status Quo:** Das CMS ist eine Erweiterung für unseren Codegenerator der ein WYSIWYG Drag'n'Drop Interface anbietet um verschiedene Klassen von Landingpages zu erstellen.
 - ❖ **Features:** Drag'n'Drop Page-Editor, Instant Preview, RBAC, JIRA Integration, optimierter Asset Upload, Template Feature für Workflow Handoffs.
 - ❖ Phase 1: Hier habe ich maßgeblich die Entwicklung des Backends in Express/Mongoose vorangetrieben. Im Frontend habe ich ausgewählte Features in React umgesetzt.
Dort habe ich eine Kernrolle in dem Interfacing zwischen dem Codegenerator und der React App gespielt.
 - ❖ Phase 2 war die Integration auf Kubernetes um unsere Release-Cycles von einer Woche auf 5 Minuten zu reduzieren. Dies ging nun bis hin zu einer Azure DevOps Pipeline um uns GitOps zu ermöglichen.
 - ❖ **Technologien** Phase 1: React 16.8, NodeJS, Mongoose, MongoDB, Docker, Traefik
 - ❖ **Technologien** Phase 2: Bash, Azure DevOps, kubectl, Kubernetes, Helm, Docker

02.2017 - 03.2018: Unity3D Entwickler bei der mobfish GmbH

- Konzeption von Businessanwendungen bezüglich Gamification
 - Erstellung von MVPs mit (zu der Zeit) neuesten Technologien (AR, VR, XR)
 - Release einer Augmented Reality Application im iOS und Android Store.
- ❖ Anwendung zum Anzeigen und Teilen von animierten 3D Modellen in der realen Welt

02.2017 - 03.2018: Freiberufliche Projekte

- Reparatur von gehackten Wordpress Seiten in einer Sandbox mithilfe von heuristischer Analyse (Docker, PHP, Bash, Javascript)
 - Aufbau von Web Präsenzen mit Wordpress für eine nachträgliche Bearbeitung durch den Kunden (Wordpress, PHP, React, Node)
 - Fertigung einer kundeninternen Webanwendung zur Organisation und automatischen Bearbeitung von Bestellabläufen (Gatsby, NodeJS, GraphQL, Apollo, Hasura, Serverless Functions, Docker, AWS Lightsail)
- ❖ Entlastung eines Mitarbeiters von 6 Stunden pro Tag auf 10 Minuten
- ❖ Reduktion der TTC von 30 Minuten auf 10 Sekunden und Erhöhung der Kundenzufriedenheit um 35%.

Schulische Bildung/Sonstiges:

- Studium der Informatik an der TU Berlin / TU Braunschweig
- Seit 2017 aktives Mitglied der CodingBlocks Community mit über 5000 internationalen Mitgliedern