

KEANU KERR

keanukerr.com

github.com/keanuk • linkedin.com/in/keanukerr

+1 512-450-8961 • keanu@kerr.us

KENNTNISSE

Programmiersprachen	Go, Java, Rust, Python, TypeScript, JavaScript, C++, C, Bash
Frameworks & Bibliotheken	Protobuf, Spring, JAX-RS, Node, Angular, Elasticsearch
Technologien & Services	Linux, Git, REST, gRPC, PostgreSQL, Docker, k8s, AWS, Azure

BERUFSERFAHRUNG

Bread Financial	März 2023 - Heute
<i>Software-Entwickler</i>	<i>Philadelphia, Pennsylvania</i>
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung und Wartung von REST- und gRPC-APIs in Go mit PostgreSQL-Datenbankintegration für Finanzdienstleistungen• Implementierung von Funktionen für Kreditbearbeitung, Zahlungssysteme und Auskunft-Berichterstattungsworkflows• Containerisierung und Bereitstellung von Microservices mit Docker auf Kubernetes-Infrastruktur	
General Motors	Februar 2020 - März 2023
<i>Software-Entwickler</i>	<i>Austin, Texas</i>
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung von REST-APIs mit Spring Framework und JAX-RS mit Oracle-Datenbankintegration• Verbesserung der Such-API-Performance durch Elasticsearch-Cluster-Implementierung und -Optimierung• Implementierung von TDD-Methodik und CI/CD-Pipelines mit Docker auf Azure Kubernetes Service	
Elgato	Mai 2016 - August 2016
<i>Software-Entwickler Praktikant</i>	<i>München, Deutschland</i>
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung von JavaScript-Test-Overlays für Game Capture Software zur Verbesserung der QA-Test-Effizienz• Aufbau eines internen Metriken-Dashboards mit Angular für Echtzeit-Anwendungsüberwachung• Zusammenarbeit zwischen Entwicklungsteams mit Git-Workflows für interne Webanwendungsentwicklung	

PROJEKTE

University of Edinburgh	April 2019 - August 2019
<i>Master-Dissertationsprojekt</i>	<i>Edinburgh, Schottland</i>
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung eines Multiplayer-RPGs in Java mit JavaFX-GUI und Peer-to-Peer-Netzwerkarchitektur• Implementierung objektorientierter Designmuster zur Erstellung eines Lernframeworks für Informatikstudenten• Verfassung umfassender Dokumentation einschließlich Setup-Anleitungen und Erweiterbarkeitsframework	
University of Florida	Januar 2018 - Mai 2018
<i>Abschlussprojekt</i>	<i>Gainesville, Florida</i>
<ul style="list-style-type: none">• Entwicklung einer Angular-Webanwendung für benutzerdefinierte Spielcharakter-Erstellung mit dynamischer Formularvalidierung• Aufbau eines Go-Backend-Services mit REST-API für Benutzerprofilverwaltung und Charakterdaten-Persistierung• Bereitstellung der Full-Stack-Anwendung auf selbstverwalteter Linux-Server-Infrastruktur	

BILDUNG

University of Edinburgh	November 2019
MSc in Informatik	

