



Resume

Persönliche Daten

Name	Malte Schonvogel
Geburtsdatum	14. März 1989
Geburtsort	Düsseldorf
Nationalität	deutsch
Adresse	Flughafenstraße 52 12053 Berlin
Telefon	+49 178 18 999 16
E-Mail	malte@schonvogel.de

Ausbildung

09/1999 – 06/2008	Marie-Curie Gymnasium , Düsseldorf (Abitur)
08/2008 – 02/2011	Albrecht-Dürer-Schule , Düsseldorf (Duale Ausbildung Mediengestalter – Gestaltung und Technik)
04/2012 – 03/2015	University of Applied Sciences (HTW) Berlin – Studium der angewandten Informatik (Schwerpunkt: Mobile Applikationen)

Berufserfahrung

01/2022 – 10/2022 **United Internet AG** – Selbständiger iOS-Entwickler

Unter den Marken Web.de, GMX, 1und1 und Mail.com bietet die United Internet AG E-Mail- und Cloud-Dienste an, die täglich von Millionen von Nutzern auf ihren iPhones verwendet werden. Die White-Label-App ist seit 2010 historisch gewachsen und meine Hauptaufgaben als Teil des 10-köpfigen Teams waren neben der Featureentwicklung, das Refactoring von Legacy-Code und die Erhöhung der Testabdeckung.

Funktionen

E-Mail- und Cloud-Zugriff, Verfassen von E-Mails, E-Mail- und Cloud-Synchronisierung, Nachrichten, Kontakte, Verwaltung mehrerer Konten, Synchronisierung, Benachrichtigungen, Premiumfunktionen, Werbung

Verwendete Technologien

UIKit, SwiftUI, Combine, VIPER, Unit tests, UI tests, Snapshot tests, Fastlane, Cocoapods, MailCore

03/2021 – 12/2021 **D4L data4life gGmbH** – Selbständiger iOS-Entwickler

Die Data4Life-App ermöglicht es den Nutzern, ihre Gesundheitsdaten zu verwalten, neue Erkenntnisse zu gewinnen und zur Forschung beizutragen.

Die größte Herausforderung bei diesem Projekt bestand darin, die Benutzeroberfläche der App während der laufenden Entwicklung von UIKit auf SwiftUI umzustellen und die Gesamtarchitektur von VIPER auf Composable Architecture zu ändern. Dies wurde erreicht, indem die App in über 50 Swift-Pakete modularisiert und dann schrittweise umgewandelt wurde.

Neben dem Architektur- und Entwicklungsteil umfasste die Tätigkeit auch das Coaching der Mitarbeiter in Composable Architecture und SwiftUI mittels Pair-Programming und vertiefenden Trainings.

Funktionen

Überwachung von Symptomen, Teilnahme an Studien, digitale Speicherung medizinischer Dokumente, Wissensdatenbank

Verwendete Technologien

XCode, Swift, UIKit, SwiftUI, VIPER, Combine, Composable Architecture, Unit tests, Fastlane, SnapKit, Swift Package Manager, Sentry, SOAP, REST-API, GIT, Scrum

02/2021 – 12/2021 **Sparkasse S-Markt & Mehrwert GmbH** –

Selbständiger iOS-Entwickler

Nachdem ich bereits 2019/2020 an dem Projekt mitgearbeitet habe, bin ich erneut in das App-Team der Sparkassen-Agentur S-Markt & Mehrwert GmbH eingestiegen, um sie bei einem ihrer Projekte zu unterstützen. Konkret handelte es sich um eine White-Label-Kundenbindungs-App, die sie ihren Partnern anbieten. Unter anderem ist dies die App "HaspaJoker" der Hamburger Sparkasse.

Verwendete Technologien

XCode, Swift, RxSwift, Combine, Fastlane, Alamofire, SwiftLint, SnapKit, MVVM, AppCenter, SwiftGen, Coordinator, Snapshot-tests, Unit tests, GIT, SOAP, REST-API, Scrum

11/2019 – 02/2021 **Splay, Inc.** – Selbständiger iOS-Entwickler

Die App ermöglicht es ausgewählten Nutzern, einzelne oder mehrere Fotos kombiniert mit Text in einen öffentlichen Feed hochzuladen, welches die Inhalte nach zwei Tagen automatisch löscht. Darüber hinaus erlaubt die App einem Nutzer zur gleichen Zeit Live-Videos zu streamen, die dann im Feed erscheinen. Die Zuschauer des Streams können Emoji-Reaktionen senden, die dann für alle Teilnehmer sichtbar über den Bildschirm laufen. Neben Fotos können ausgewählte Nutzer auch Produkte zum Verkauf in den Feed stellen, die über Apple Pay bezahlt werden und auch von nicht registrierten Nutzern gekauft werden können. Eine Besonderheit der App ist, dass alle Aktionen in Echtzeit für andere Nutzer sichtbar sind. Schreibt ein Nutzer zum Beispiel einen Text, können andere Nutzer dem Autor beim Schreiben zusehen – noch vor der Veröffentlichung des Textes.

Funktionen (Ausschnitt)

Live-Videostreaming, Live-Aktualisierungen über WebSocket, Anmeldung mit Apple, (Mehrfach-)Bilder posten, Text posten, Fotos bearbeiten, Kommentare schreiben, Benutzer in Kommentaren erwähnen

Verwendete Technologien

XCode, UIKit, WebSocket, WebRTC, Mediasoup, RxSwift, Fastlane, SnapKit, Push Notifications, Apple Pay, Stripe, MVVM, Unit tests, REST-API, GIT, Combine, Scrum

08/2020 – 10/2020 **12grapes GmbH** – Selbständiger iOS-Entwickler

Die 12grapes GmbH ist das Unternehmen hinter der App Bunch, einem KI-Coach, der es ermöglicht, die eigenen Führungsqualitäten mit täglichen, kurzen Tipps zu erlernen und auszubauen.

Ich bin im August 2020 zu Bunch gestoßen, um bei der

Entwicklung neuer Funktionen zu helfen und die technische Schuld zu verringern, um die App gleichzeitig leistungsfähiger, wartbar und testbar zu machen. Um dies zu erreichen, habe ich ein Backend mit einer REST-API aufgebaut und einen Teil der Geschäftslogik der App ausgelagert. Außerdem habe ich funktionale reaktive Programmierung in einem MVVM-Setup eingeführt.

Funktionen

Mehrstufiges Onboarding, Suche, Inhalte erkunden, Gamification, Benutzerprofile, Tipps lesen oder anhören, Social Sharing, Kalenderintegration

Verwendete Technologien

XCode, Swift, SwiftUI, Combine, MVVM, In-App Purchase Subscriptions, Fastlane, Travis CI, Unit tests, Firebase Firestore, Firebase Cloud Functions, Firebase Authentication, GIT, Firebase Cloud Storage, Google App Engine, REST-API, Scrum

06/2020 – 08/2020 **sonamedic GmbH – Selbständiger iOS-Entwickler**

Verwendete Technologien

XCode, SwiftUI, Combine, AVFoundation, Swift ComposableArchitecture, In-App Purchase Subscriptions, Fastlane, Firebase, Unit tests, REST-API, Scrum

12/2019 – 05/2020 **Sparkasse S-Markt & Mehrwert GmbH – Selbständiger iOS-Entwickler**

Seit Dezember 2019 verstärkte ich das App-Team der Sparkassen-Agentur S-Markt & Mehrwert GmbH, um sie bei einem ihrer Projekte zu unterstützen, einer White-Label-Kundenbindungs-App, die sie ihren Partnern anbieten, darunter auch die App "HaspaJoker" der Hamburger Sparkasse.

Über die App erhalten die Kunden Sonderangebote und Rabatte von lokalen Partnern, können Reise-/Konzertkarten buchen und von einer Vielzahl anderer Vergünstigungen und Dienstleistungen profitieren. Das agile Scrum-Team bestand aus 5 iOS-, 4 Android- sowie 4 Backend-Entwicklern und arbeitete überwiegend Remote. Zu meinen Aufgaben gehörte das Refactoring und die Konsolidierung der Codebasis, um sie testbar zu machen, die Einführung von Screenshot-Tests, die Automatisierung von Aufgaben und die Implementierung neuer Funktionen.

Verwendete Technologien

XCode, RxSwift, Fastlane, Alamofire, SwiftLint, SnapKit, MVVM, REST-API, AppCenter, SwiftGen, Coordinator, Snapshot tests, Unit tests, GIT, Scrum

07/2019 – 11/2019 **Spielworks GmbH** – Selbständiger iOS-Entwickler

Spielworks engagierte mich, um ihr Produkt "Wombat" in das iOS Ökosystem zu bringen. Bei diesem Projekt habe ich sowohl die Architektur als auch die Implementierung der Betaversion durchgeführt und später einen anderen Entwickler eingestellt, der das Projekt schließlich übernommen hat.

Die App ist die erste EOS Wallet für den täglichen Gebrauch und vereinfacht die Erstellung von EOS-Konten durch einen dreistufigen Onboarding-Prozess. Sie verschlüsselt und speichert den privaten Schlüssel automatisch in der Cloud und vereinfacht das Senden und Empfangen von EOS-Tokens gegenüber anderen Anwendungen signifikant. Eine der wichtigsten Funktionen der App ist der DAPP-Browser, der als Proxy zwischen DAPP und dem EOS-Konto fungiert und eine optimierte Benutzeroberfläche zum Signieren von Transaktionen bietet.

Funktionen

Login, Anlegen eines EOS-Kontos, Senden/Empfangen von EOS-Tokens, Signieren von Transaktionen, SDK für Anwendungen von Drittanbietern, Verwalten von EOS-Schlüsseln, Entsperren des privaten Schlüssels, Prime-Abonnement, Übersicht über EOS-Ressourcen

Verwendete Technologien

XCode, Swift, UIKit, In-App-Purchases, EOS Blockchain, AES Cryptography, Sign in with Apple, Facebook, Twitter and Email, Firebase, Crashlytics, RxSwift, MVVM, Google Drive, Dropbox, GIT, REST-API, Unit tests, Scrum

01/2019 – 06/2019 **Fitness First Germany GmbH** (*via anywhereinside UG*) – Selbstständiger App- und Backend-Entwickler

Zusammen mit einem anderen Entwickler habe ich das Fitness-Videoportal "My Fitness Video" für Fitness First entwickelt. Das Projekt wurde mit Blick auf hohe Skalierbarkeit und Sicherheit aufgesetzt und vollständig mit verschiedenen Komponenten von Amazon Web Services (AWS) aufgebaut. Es besteht aus drei Hauptteilen. Erstens das Backend, wo eine der größeren Herausforderungen darin bestand, den gesamten Zahlungs- und Abonnementprozess zu implementieren. Zweitens die Web-App, eine serverseitig gerenderte vue.js Single-Page-Anwendung, und drittens das Inhalts- und Kundenverwaltungssystem für Administratoren.

Funktionen

Heavily mobile-optimized web app, user login, user registration with multi-step onboarding flow, reset & change password, change email, video streaming, payment integration (Wirecard bank),

subscription management, voucher codes, video recommendation based on user's behavior, training programs, campaigns, analytics, cms for static pages

Verwendete Technologien

Web app: Nuxt.js, Bootstrap, Node.js, GraphQL, Webpack, Serverless, AWS Lambda, AWS Cognito, AWS S3, AWS CloudFront, AWS Cloudformation

Web app (admin cms): Vue.js, Bootstrap, GraphQL, AWS S3, AWS Cloudformation, AWS CloudFront, AWS Cognito, Webpack

Backend: Node.js, AWS Lambda, GraphQL API, AWS Cognito, AWS AppSync, AWS Kinesis, AWS RDS, AWS SES

01/2018 – 01/2019 Vantik GmbH – Head of frontend development (vue.js / iOS Swift)

Nachdem ich Ende 2017 als Freiberufler bei Vantik ausgeholfen habe, bin ich im Jahr 2018 in Vollzeit eingestiegen, um den gesamten Frontend-Stack und das Team aufzubauen. Vantik ist ein investitionsbasiertes Altersvorsorgeprodukt (private Rente). Da es sich bei Vantik um ein Bankprodukt handelt, hatten Sicherheit und Compliance mit der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht (BaFin) höchste Priorität in allen Schichten des Stacks.

Stack

1. Web-Applikation für Kunden

BaFin-konforme mehrstufige Benutzerregistrierung, Ein- und Auszahlungen, Zahlungshistorie, Multi-Faktor-Authentifizierung, Änderung des verknüpften Bankkontos, Steuerbefreiungseinstellungen, Kontoeinstellungen, Kontostand, Kundenlogin, Passwort zurücksetzen und ändern

2. Web-Applikation zur Administration

Benutzerverwaltung, Zahlungsmanagement, Gutscheincodes

3. Webseite

Statischer Website-Generator, der von einem Headless CMS (Prismic) gespeist und auf AWS S3 gehostet wird

4. App (iOS)

Kundenlogin, Kontostand, Einzahlung & Abhebung, Kontoeinstellungen

Verwendete Technologien

Web-Applikation für Kunden: Vue.js, Bootstrap, Node.js, Webpack, AWS Cognito, AWS Cloudformation, AWS S3, AWS Lambda

Web-Applikation zur Administration: Vue.js, Bootstrap, AWS S3, AWS Cloudformation, AWS CloudFront, AWS Cognito, Webpack

Webseite: Node.js, Express.js, Prismic.io (Headless CMS), Pug

App (iOS): XCode, Swift, UIKit, Alamofire, RxSwift, MVVM, Reactive programming, REST-API

05/2017 – 01/2018 **Boston Consulting Group** (via *functionalaesthetics GmbH*) – Selbständiger iOS-Entwickler

Zusammen mit einem von *functionalaesthetics* zusammengestellten Entwicklerteam arbeitete ich an der iOS Swift App (universal - iPhone & iPad) für die Boston Consulting Group und deren Kunden, *smile.direct*, einer Schweizer Versicherung. Die App wurde entwickelt, um Familien bei der Planung ihres täglichen Lebens zu unterstützen. Der Hauptteil der App ist ein umfassender Kalender, der sowohl auf dem iPad als auch auf dem iPhone für eine einfache Benutzerführung optimiert ist. Darüber hinaus verfügen die Familienmitglieder über Profile und können einfach über private Nachrichten kommunizieren.

Funktionen (Auszug)

Kalender, Ereignisse erstellen und bearbeiten, Kommentare, animiertes Onboarding, Aufgabenlisten erstellen und bearbeiten, Kalender importieren, Teilfunktion, Push-Benachrichtigungen, Benutzerregistrierung und -anmeldung, Passwort zurücksetzen und ändern, Familieneinrichtung, private Nachrichten, App-Design ändern

Verwendete Technologien

XCode, Swift, UIKit, Fastlane, RxSwift, MVVM, Reactive programming, Alamofire, AlamofireImage, SnapKit, SwiftLint, Firebase, BuddyBuild, Core Text, Core Telephony, Quartz Core, AVFoundation, Core Media, Core Video, Scrum, REST-API

12/2015 – 05/2017 **Wine in Black GmbH** – iOS-Entwickler

Zusammen mit einem weiteren App-Entwickler habe ich die iOS Swift (Universal - iPhone & iPad) App für Wine in Black, ein Wein E-Commerce-Unternehmen, entwickelt. Da es sich bei Wine in Black um einen kuratierten Shop mit einem begrenzten, sich ständig ändernden Sortiment handelt, speichert die App alle aktiven Produkte auf dem Gerät und synchronisiert sich beim Start mit dem Server, sodass alle Interaktionen mit Produkten wie Durchsuchen, Suchen oder Filtern live erfolgen und keine Netzwerkverbindung erfordern.

Neben der Arbeit an der iOS-App bestand ein weiterer Teil der Aufgabe darin, eine neue REST-API zu entwickeln. Dies war notwendig, da das bestehende Shopsystem während des Projekts ersetzt wurde.

Funktionen

Push-Benachrichtigungen, Kampagnen, Produktdetailseite, Warenkorb, Kasse, Bestellhistorie, Profil, Filter & Suche, benutzerdefinierte Übergänge, Länderwechsel im Shop, Benutzerregistrierung & Login

Verwendete Technologien

App: XCode, Swift, UIKit, iAd, Core Image, Fabric, Fastlane, OneSignal, Crashlytics, Analytics, GIT, REST-API
Backend: PHP, Spryker Commerce OS, MySQL, Integration tests

01/2015 – 12/2015 **universeiscool UG** – iOS-Entwickler

Für universeiscool habe ich die Social Image Sharing App FOYER entwickelt. Sie ermöglicht es Nutzern Text und Fotos zu einer Story zu kombinieren und ein Layout-Algorithmus sorgt dafür, dass die Stories auf jedem Gerät einzigartig und gut aussehen. Ein integrierter Bildeditor macht es einfach, das Beste aus den Bildern herauszuholen, und soziale Funktionen wie Teilen, Gefällt mir und Kommentieren sorgen dafür, dass die Stories die Aufmerksamkeit bekommen, die sie verdienen. Der soziale Feed bündelt die Stories, die von Nutzern, denen man folgt, erstellt oder geteilt werden, und der Entdeckungsbereich in der App macht Stories von Nutzern außerhalb des eigenen Netzwerks sichtbar.

Funktionen

Login, Registrierung, animierter Onboarding-Flow, Story-Seite, Story-Editor, Bild-Editor und -Auswahl, Social Feed, Like, Share, Comment Story, Discover Sektion (Stories & User), Profil, Push-Benachrichtigungen, Web-App für plattformübergreifenden Einsatz

Verwendete Technologien

App: XCode, Swift & Objective-C, UIKit, Core Image, Core Graphics, Core Animation, Alamofire, MVC, Unit tests
Web: Angular.js, Image proxy
Backend: Node.js, REST, Koa.js, AWS S3, AWS Lambda, AWS Simple Notification Service, AWS Simple Email Service, Neo4j Graph Database, Integration tests

05/2014 – 09/2014 **Deutschlandradio** – iOS Objective-C Entwickler

Während des Studiums habe ich an der Mediathek-App für Deutschlandradio Wissen gearbeitet.

Funktionen

Login, Registrierung, Kategorieübersicht, Artikeldetailseite, Audiostreaming, Favoritenliste, Push-Benachrichtigungen

Verwendete Technologien

XCode, Objective-C, UIKit, MVC, Core Animation, Core Image, AVFoundation, AFNetworking, GIT, REST-API

02/2011 – 04/2012 **sipgate GmbH** – UX/UI Designer

08/2008 – 02/2011 **sipgate GmbH** – Duale Ausbildung (Mediengestalter

Gestaltung und Technik)