

Thomas Klinger

<http://github.com/teekaay>
zklinger@informatik.uni-hamburg.de | 040-87605114

AUSBILDUNG

UNIVERSITÄT HAMBURG

MSc INFORMATIK

Voraussichtlich Juli 2018

BSc INFORMATIK

Oktober 2016

Abschlussnote: 2.5

VINCENT-LÜBECK- GYMNASIUM STADE

Abschluss: Juni 2011 | Stade

LINKS

Github:// [teekaay](https://github.com/teekaay)

Twitter:// [@tee_okay](https://twitter.com/tee_okay)

BESUCHTE KURSE

MASTER

Neural Networks

Requirements Engineering

Entwicklung von verteilten,

kontextbasierten System (Masterprojekt)

BACHELOR

Data Mining

Machine Learning

Stochastik I & II

FÄHIGKEITEN

PROGRAMMIERSPRACHEN

Bash • R • Java (Spring) • JavaScript

(React, ES6) • Ruby

TECHNOLOGIE

Linux • Jenkins • Docker • Apache Mesos

• Kibana

ERFAHRUNG

OTTO GMBH SOFTWARE ENTWICKLER | WERKSTUDENT

Mai 2016 - | Hamburg, GER

- Implementierung von Robustheits- und Resilienztests
- Dashboarding mit Grafana
- Entwicklung einer Client-Bibliothek zur Kommunikation mit Graphite in Java
- Datenanalyse und Visualisierung

UNIVERSITÄT HAMBURG MASTERPROJEKT ENTWICKLUNG

VERTEILTER, KONTEXTBASIERTER SYSTEME | ENTWICKLER

Oktober 2016 - Januar 2017 | Hamburg, GER

- Implementierung einer Microservice Architektur zur Sammlung von Forschungsdaten im Forstumfeld
- Architektonische Planung
- Umsetzung von Continuous Integration Prozessen

INFORMATIK BIBLIOTHEK | STUDENTISCHE HILFSKRAFT

April 2013 – February 2016 | Hamburg, GER

- Hilfe bei Literaturrecherche für Studenten und Wissenschaftler
- Wissen im Bereich wissenschaftliches Publizieren und des Verlagswesens aus bibliothekarischer Sicht gesammelt

FORSCHUNG

BACHELORARBEIT

Wintersemester 2015/2016 - jetzt | Hamburg

Titel: Analyzing Spectral Data using Similarity Search

Anwendung von Algorithmen des maschinellen Lernens auf chemische Datensätze zur Duplikatenerkennung.

SEMINAR BRAIN MODELING

Sommersemester 2015 | Hamburg

Anwendung von Konzepten der Spieltheorie auf das Gebiet Reinforcement Learning, insbesondere in unsicheren Umgebungen.

Titel der Publikation: Reward-based learning in cooperative games. Publikation verfügbar auf ResearchGate.