

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Ulrich Scheller
Geburtsdaten: 10.07.1982 in Bielefeld
Anschrift: Meistersingerstr. 128
81927 München
Telefon: 0179 / 8021031
E-Mail: mail@ulrich-scheller.de
Homepage: www.ulrich-scheller.de
Staatsangehörigkeit: Deutsch

Berufliche Laufbahn:

Android Lead / iOS Developer
Zeitraum: seit Juni 2011
1&1 Internet AG

Zu Beginn war ich als Entwickler für die mobilen Anwendungen der Brands WEB.DE, GMX und Mail.com im iOS Bereich tätig. Seit Juli 2011 bin ich leitender Android Entwickler, wodurch sich auch mein Aufgabenschwerpunkt in diesen Bereich verschoben hat.

Benutzte Programme/Bibliotheken:

Eclipse, Java, Android SDK, XCode, Objective C, Git, Jenkins, Charles Proxy

Teamleiter Frontend-Development
Zeitraum: Januar 2009 bis Mai 2011
match2blue software development GmbH (www.match2blue.com)

Festanstellung in wechselnden Aufgabenbereichen. Zu Beginn war ich hauptverantwortlicher Android Entwickler mit der Aufgabe mobile iPhone- und JavaME-Anwendungen zu portieren. Darüber hinaus war ich für die Automatisierung der Amazon EC2 Server über Shellskripte zuständig. Seit September 2009 habe ich zusätzlich verschiedene iPhone- und iPad-Anwendungen entwickelt.

Ab Januar 2010 war ich Teamleiter der Frontend Entwicklung, mit einem Team von sieben Mitarbeitern für die Plattformen Android, BlackBerry und iPhone.

Benutzte Programme/Bibliotheken:

Eclipse, Java, Android SDK, Amazon EC2, XCode, Objective C, SVN, Mercurial, Hudson

Projekte

Zeitraum: Ab September 2008

Entwicklung des Brett-Spiels Laska für Android

Laska ist ein Brettspiel des ehemaligen Schachgroßmeisters Emanuel Lasker. Dieses Spiel habe ich für das Handy-Betriebssystem Android implementiert. Es kann gegen einen Computergegner in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Es wurde im Dezember 2008 im Android Market veröffentlicht und kann dort in einer kostenlosen und einer kostenpflichtigen Version heruntergeladen werden.

Durch Laska wurde ich im März 2010 von Google in das **Device Seeding Program for Top Android Market Developers** aufgenommen.

Benutzte Programme/Bibliotheken:

Java, Eclipse, Mercurial, Android SDK

Zeitraum: Juli 2007 - August 2007

Fachhochschule Gelsenkirchen

Entwicklung eines Software-Update-Systems über HTTPS. Für eine Verwaltungssoftware sollte ein Online-Update-System erstellt werden. Das Update durfte den Benutzer nicht bei seiner Arbeit behindern. Durch Zertifikate wurde die Echtheit des Download-Servers sicher gestellt. Der Updater musste auf allen aktuellen Windows-Versionen lauffähig sein. Über VMware Sessions wurde ein virtuelles Server/Client-Szenario erstellt.

Benutzte Programme/Bibliotheken:

Eclipse, PyDev, OpenSSL, M2Crypto, CVS, VMware

Zeitraum: Juli 2005 – Dezember 2007

Entwicklung des Freeware-Tools: rK DemoWatcher

Der rK DemoWatcher ist ein Programm, das ich während meines Studiums entwickelt habe. Es vereinfacht das Anschauen von Spielaufzeichnungen in dem Computerspiel Unreal Tournament 2004 erheblich, durch den automatischen Download fehlender Pakete, sowie weiterer praktischer Funktionen. Das Programm wurde innerhalb eines Jahres über 30000 Mal herunter geladen, was ein Großteil der aktiven UT2004-Spieler weltweit ist.

Benutzte Programme/Bibliotheken:

Eclipse, PyDev, CVS, WxPython, Inno Setup

Studium

2002 – 2008	Informatik Universität Paderborn Studienschwerpunkt: Eingebettete Systeme und Systemsoftware Nebenfach: Wirtschaftswissenschaften
2006 Studienarbeit	Analyse moderner Gameserver Architekturen zur Erstellung eines objektorientierten Chatsystems
04/2007	Bachelor of Computer Science
2007 Projektgruppe	Paderkicker 6: Roboter-Fussball in der RoboCup Midsize League. Praktische Anwendung von Planungsalgorithmen für Single- und Multiagentensysteme
02/2008 Vertiefungsprüfung	Intelligenz in Eingebetteten Systemen, Real Time Operating Systems, Projektgruppe Paderkicker 6
bis 1/2009 Diplomarbeit	Lernen komplexer Verhalten in Robotergruppen durch Imitation und Reinforcement-Learning

Skills

Fachkenntnisse:	Java: Mobile Anwendungen mit dem Android SDK Python: Plattformübergreifende Entwicklung mit wxPython, OpenGL, HTML-Parsing Objective C: iPhone Anwendungsentwicklung mit XCode Datenbankprogrammierung mit MySQL, SQLite Unix-Shell: sh, bash zum Steuern von Servern in der Amazon Cloud, sowie massiv paralleles Ausführen des Gazebo Simulators oder Video-Encoding OpenGL: Grundkenntnisse durch PyOpenGL, Android XML: DOM-Programmierung TeX: Studienarbeit/Diplomarbeit in LaTeX verfasst
Betriebssysteme:	Mac OS X Windows 2000/XP Linux
Versionsverwaltung:	Mercurial, Git, SVN, CVS
Besondere Tätigkeiten:	Vorträge zu verschiedenen Entwickler-Themen Artikel im Mobile Zeitgeist Beteiligt an der Entwicklung von Tactical Operations: Crossfire
Fremdsprachen:	Englisch (fließend)