

Stefan Haßlbauer

App Entwickler

Diplom-Inf (FH) mit Erfahrung in den verschiedensten Bereichen der mobilen SW-Entwicklung, wie Architektur, Sicherheit, Projektierung, Optimierung, Usability und Vielem mehr.

Durch mehr als 10-jährige Erfahrung im professionellen IT-Bereich vertraut mit allen Facetten der Projektentwicklung, von Design, Planung und Durchführung bis hin zum erfolgreichen Abschluß.

Work History

2020-01 -

Current

App-Entwickler

Eigenproduktion in Kooperation mit Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Projekt: **Fort Knox**

Foto- und Video Tresor App

iOS; Swift

- Systems Engineer
- Sicherheitskonzepte
- UI-Design
- Datenbank
- Programmierung

2019-02 -

Current

SW-Entwickler

Ukando, Landshut, BY

Projekt: **Alien Tribe: Unknown Grounds**

Windows-Spiel; Genre: Echtzeitstrategie

Unity 3D; C#

- Game Design
- Planung
- Entwicklung
- Programmierung

2019-12 -

2020-02

App-Entwickler

Idesia, Landshut, BY

Projekt: **Workforce Cloud**

iOS; Swift

- Programmierung (neue Features)
- Fehlerbeseitigung in der bestehenden Software

2018-08 -

2019-01

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Projekt: **egate Digi**

Contact

Address

Vilsbiburg, BY, 84137

Phone

+4915253424140

E-mail

stefan.hasslbauer@ukando.eu

Skills

Programming: Swift



Programming: Objective-C



Programming: Java



Systems Engineering



Databases (Realm)



Languages

Deutsch

Englisch

Auftraggeber: **EMZ Hanauer, M-Sys GmbH** (Naburg / Wallersdorf)

iOS; Swift

Intelligentes Zugangssystem für Müllgroßcontainer

Gewinner des German Innovation Award 2019

- Entwicklung
- Implementierung

2017-09 -
2017-11

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Auftraggeber: **A.T. Kearney**

Projekt: **Beer Distribution Game**

iOS; Swift

- Implementierung verschiedener Erweiterungen

2017-06 -
2017-11

Game Designer

Ukando, Landshut, BY

Konzepterstellung für **Alien Tribe 3**

(Nachfolger für das erfolgreiche iOS-Spiel **Alien Tribe 2**)

Das Konzept erhielt im November 2017 vom **FilmFernsehFonds BAYERN** eine Förderung

2015-12 -
2016-04

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Projekt: **Apollo MedFlight**

iOS; Objective-C

- Programmierung

2015-03 -
2016-02

App-Entwickler

Ukando, Landshut, BY

Projekt: **Moustache Bros: Escape from Puzzle Island**

Spiel; Genre: Puzzle

iOS; Objective-C

- Game Design
- Production
- Planung
- Entwicklung
- Programmierung
- Release

2014-01 -
2015-11

App-Entwickler

Ukando, Landshut, BY

Projekt: **Alien Tribe 2**

iOS; Objective-C

- Game Design
- Producer
- Weiterentwicklung des Gameplays
- IOS Updates
- Produktpflege

2013-11 -
2013-12

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Projekt: **Mitfahrgelegenheit** bzw. **CarPooling**

iOS; Objective-C

- Programmierung

2012-10 -
2013-12

App-Entwickler

Ukando, Landshut, BY

Projekt: **Alien Tribe 2**

AppStore Spiel; Genre: Echtzeitstrategie

iOS; Objective-C

- Game Design
- Production
- Planung
- Entwicklung
- Programmierung
- Release

2013-07 -
2013-08

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Projekt: **Air StLukes**

iOS; Objective-C

- Programmierung

2012-05 -
2012-12

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Auftraggeber: **A.T. Kearney**

Projekt: **Beer Distribution Game**

Erstellung eines iOS-Spiels auf Basis der bekannten Supply-Chain Simulation. Core Features: Multiplayer, Game-Center-Anbindung, Teachers Mode

iOS; Objective-C

- Architektur
- Netzwerk-Code
- Programmierung
- Tests

2010-08 -
2012-07

App-Entwickler

Ukando, Landshut, BY

Projekt: **Alien Tribe**

AppStore Spiel; Genre: Echtzeitstrategie

iOS; Objective-C

- Game Design
- Production
- Planung
- Entwicklung
- Programmierung

- Release

2010-11 -
2011-04

App-Entwickler

Ritter Mobile Technologies, Landshut, BY

Projekt: **Epoxy2Go**

- Programmierung

Education

1994-08 -
1998-07

High School Diploma

Fachhochschule Landshut, Studiengang Informatik - Landshut; Bayern