



Andreas Hassmann

+49 172 5407301
andreas@hassmann.com

Analytiker und Konzepter
Information-, Interaction-, Interface-Designer
Erfahrener Architekt und Entwickler auf Microsoft



Lösungen

Die Problemdomäne durchdringend erfassen, eine Vision formulieren, ein Konzept gestalten. Professionell umsetzen.

Design

Informationen und Zusammenhänge leicht erfassbar machen und zu natürlicher Interaktion öffnen. Nützlich sein.

Prototypen

Konzepte schnell erfahrbar machen und in einem hochflexiblen Designprozess weiterentwickeln. Den richtigen Weg finden.

Entwicklung

Solide, performante, evolutionsfähige Applikationen, Services und Frameworks auf der Microsoft Plattform. Elegante und effiziente Oberflächen mit WPF und Silverlight. Einfach bleiben.



Tiefe Analyse- und Abstraktionsfähigkeit,
hohe Problemlösungsstärke

Kreativität und Ausdrucksstärke in
Modellierung und Visualisierung

Soziale und kommunikative Kompetenz,
Verständnis- und Moderationsfähigkeit

Professionelle Zuverlässigkeit,
Belastbarkeit und Termintreue

Solider, durchdachter, eleganter Code

18 Jahre Projekterfahrung



C#, C++

.NET, WPF, Silverlight, Phone

Microsoft

Visual Studio 2012
Expression Blend + SketchFlow
Expression Design

Adobe

InDesign
Photoshop
Illustrator



Gute Systeme zu machen ist die Kunst, elegant Nutzen zu stiften.
Das User Interface ist ein Produkt, kein Extra.
Das Produkt steht im Zentrum, die Prozesse ergeben sich.

Dann wird es gut.

Herr Hassmann hat mit seiner hohen Fachkompetenz überzeugt und das Projekt, an dem er beteiligt war, kompetent mitgestaltet. Er war maßgeblich dafür verantwortlich, dass das Projekt erfolgreich abgeschlossen werden konnte.

Heiko Lewandowski
Director of Software Engineering
User Interface Design GmbH

Der Consultant hat das Projekt von Anfang bis Ende professionell und zu unserer vollsten Zufriedenheit durchgeführt. Dabei zeigte er besondere Kreativität und Voraussicht in der Entwicklung einer soliden und intelligenten Architektur des Produktes. Die Schnittstellen sind sehr intuitiv, und das System läuft performant und fehlerfrei.

Der Consultant ist im hohen Grade eigenständig und selbstmotiviert. Der überwiegende Remote-Einsatz war absolut problemlos und von hoher Effektivität geprägt.

Jürgen Wurster
Director Research & Development
GMG GmbH, Tübingen

Wir haben Herrn Hassmann einige Male engagiert, wenn eine schnelle Lösung eines Problems gefordert war und schätzen seine Flexibilität und Professionalität sehr. Herr Hassmann erfasst Problemstellungen sehr schnell und zeigt bemerkenswerte Stärke und Kreativität bei der Lösung. Seine Fähigkeiten als Entwickler sind weit überdurchschnittlich. Auch in kritischen Situationen bleibt Herr Hassmann fokussiert und liefert zuverlässig termingerecht ab.

Andreas Schneider
Geschäftsführer
triplex GmbH, München

Andreas Hassmann war in unserem Unternehmen sowohl als Entwickler als auch als Koordinator und Kommunikator vor allem mit amerikanischen Partnern tätig. Seine Aufgaben lagen in der Entwicklung beim Handhaben von äußerst komplexen Simulationen und Wirkzusammenhängen. Er kommt aus dem Stand schnell zu einsetzbaren und sehr flexiblen Tools, die sich neben ihren guten Ergebnissen vor allem durch einfühlsame und effektive Interfaces auszeichnen.

In der Koordination haben uns insbesondere die visuell gekonnt aufbereiteten Informationen überzeugt, die das Team immer auf einem direkten Weg gehalten und Risiken früh aufgedeckt haben. Durch seine professionell umgängliche Art trug er wesentlich zur reibungslosen Abwicklung der Projekte mit unseren Kunden bei.

Andreas Illenseer
Geschäftsführer
Black Mountain GmbH, Stuttgart



Studium Physik und Betriebswirtschaftslehre, Abschluß als Dipl.-Kfm.
Georgia Augusta, Göttingen
Wirtschaftsuniversität, Wien

Zertifizierter Trainer Microsoft Solutions Framework
Microsoft, Wien

Weiterbildung zum Mediator
Mediationsinstitut, Stuttgart

Weiterbildungen Screen-Design und Typographie
IPP, Stuttgart
projektriangle, Stuttgart



Cymex

Konfiguration von Antriebssträngen

06 | 2012 - 02 | 2013

Architect UI, Interaction-Design

Relaunch einer Expertensoftware, um die Produkte des Endkunden wie Motoren und Getriebe visuell planend zu Antriebssträngen zusammenzusetzen. Diese Stränge werden in Echtzeit auf ihre physikalischen Eigenschaften hin simuliert.

Dieses Projekt ist wegen seiner sehr engen Zeit- und Budgetbeschränkungen sportlich anzugehen. Da auch das Backend konzeptionell noch nicht steht, entkoppele ich die Teams bei Agentur und Endkunde durch ein simuliertes Interface. Damit hat das UI Team während des ganzen Projektes ein stabiles Fundament und das Backend Team ist von domänenfremden Störungen befreit.

Im User Interface geht es darum, das sehr komplexe Design mit geschachtelten Selektionen, Docking und Graphen in einem nachvollziehbaren Fluß zu halten. Gleichzeitig müssen mehrere redundante Wege der Interaktion intuitiv aufgelöst werden.

Eine technische Herausforderung ist der Wunsch des Endkunden, kein klassisches Model pflegen zu müssen, sondern die Objekte hinter dem neuen .NET keyword dynamic zu abstrahieren. Hier setze ich eine in den ViewModels sehr "modellige" Variation über MVVM ein.

Schließlich bietet die Architektur durch asynchrones Nutzen aller Prozessorkerne eine verzögerungsfreie User Experience.

User Interface Design GmbH,
Ludwigsburg

Wittenstein AG, Igersheim
Mechatronik

C#
WPF
MVVM

Visual Studio 2012
Expression Blend

Scrum



Apollo

04 | 2012 - 07 | 2012

Visualisierung im Maschinenleitstand

Prototyping, UX und Workflow-Gestaltung

Am Leitstand einer modular aufgebauten Maschinenstrecke zur massenhaften Verarbeitung von Geldscheinen sollen die Zustände dutzender Komponenten angezeigt und der Bediener effektiv zu den Quellen möglicher Fehlfunktionen geleitet werden.

Schon wegen der Vielzahl an graphischen Elementen und Kombinationen visueller Zustände lege ich den Schwerpunkt auf die Gestaltung des Workflows zwischen Endkunde, Development und graphischem Design. Die Maschinenanzeige löse ich über ein simuliertes Interface zum CAN-Bus aus dem Rest der Applikation heraus und plaziere sie in einem Prototypen, der jederzeit zum Endkunden für ein schnelles Feedback gesandt werden kann. Den Graphic Designer schule ich im Umgang mit Expression Blend, so daß er live am Produkt arbeitet ohne Umweg über Spezifikationen. Auf diese Weise können wir in ultrakurzen Zyklen arbeiten und das Produkt mit sehr viel Feinschliff in eleganten Details releasen.

Als Nebenprodukt bleibt zusätzlich ein Framework, mit dem ein Designer jeden neuen Maschinentyp in Blend ohne Code konfigurieren kann - eine Toolbox.

User Interface Design GmbH,
Ludwigsburg

Giesecke & Devrient GmbH,
München
Banknoten

C#
WPF

Visual Studio 2010
Expression Blend
Adobe Illustrator

Connex 7

04 | 2011 - 04 | 2012

Anpassungssoftware für Hörgeräte

Architect UI, Interaction-Design, UX

Connex ist eine Standardsoftware für Hörgeräteakustiker, um die Hörgeräte von Siemens und verbundenen Firmen sehr filigran auf die Bedürfnisse des Kunden anzupassen. Dieses Produkt soll von C++ auf C#/WPF transkribiert und dabei mit neuen Features und modernem Look & Feel versehen werden.

Der Code ist bereits evolutionär auf eine Größe angewachsen, in der die Effizienz der Entwicklung rapide abgenommen hat. Angesichts der tiefen Schichtung und Komplexität der Software realisiere ich eine Simulation des Backends und leite so die Abtrennung der UI-Entwicklung ein, um kreative Freiheit für eine agile und fruchtbare Zusammenarbeit von Design und Development zu gewinnen.

Als Architekt für die UI führe ich dann mit den UI-Entwicklern ein Refactoring zu einem konzeptionell klaren MVVM Pattern durch, um die Wartbarkeit zu verbessern und dem Code wieder Flexibilität für die weitere Evolution zu verschaffen.

An meiner anderen Schnittstelle zu Product Management und Design entwerfe ich einfache und natürliche Interaktions-Metaphern für komplexe Prozesse. Ich gestalte Screens und Controls und optimiere bestehende Entwürfe in Hinblick auf Usability und Style.

Siemens, Erlangen
Audiologische Technik

C#
WPF
MVVM

Visual Studio 2010
Expression Blend
Expression Design

Scrum



Neo/Bookman

08 | 2010 - 02 | 2011

Silverlight Application Suite - Software as a Service

Leitender Architekt UI, Interaction Designer

Der Kunde will seine gereifte Produktpalette "from scratch" auf aktuellen Technologien und modernen Usability Konzepten neu aufbauen.

Ich habe die Aufgabe, das Interface unter den Aspekten des Information- und Interaction-Design zu konzeptionieren und die grundlegende Architektur der Oberfläche zu entwerfen, um das Projekt dann in die hauseigene Entwicklung zu überführen.

Im Folgeprojekt habe ich die Aufgabe, eine fortgeschrittene Silverlight-Applikation in der Cloud einem grundlegenden Redesign der Interaktion und Architektur zu unterziehen und dabei die Tiefe der Ausdrucksmöglichkeiten von Silverlight auszuschöpfen.

In kritischen Bereichen der Problemdomäne entwerfe ich neue Paradigmen der Interaktion und Informationsübermittlung, die ich im fertigen Produkt auch umsetze.

Innerhalb des über vier Standorte verteilten Projektteams baue ich effiziente Informations- und Kommunikationsstrukturen auf und koordiniere das produktzentrische Zusammenwirken zwischen Designstudio und Entwicklung.

Haufe-Lexware, Freiburg
financial software & media

C#
Silverlight
WCF
MVVM

Visual Studio 2010
Expression Blend
Expression Design

Scrum



Helios

04 | 2010 - 08 | 2010

Intranet Silverlight Applikation in Service Orientierter Architektur

Chef Architekt UI, Interface Designer

Der Endkunde, die Helaba, will seine überaltete Host-Infrastruktur durch eine moderne Serviceorientierte Architektur mit einem Silverlight-Frontend ersetzen.

Daten aus einem Dutzend verschiedener Systeme sollen an der Oberfläche konsolidiert werden.

Ich werde von der ausführenden Beratungsgesellschaft Capgemini beauftragt, die Verantwortung für das Interface-Design und die Architektur der UI bis zum ersten Service-Layer zu übernehmen. Im ersten Schritt entkoppele ich die UI-Entwicklung durch Einsatz von Mockups für die Schichten von der sehr langsamen Entwicklung der Host Applikationen. Dadurch kann die Oberfläche sich in schnellen Iterationen prototypisch weiterentwickeln.

Eine weitere Aufgabe ist die Integration der User in den Prozess. Diese sind an Host-Masken gewöhnt und müssen langsam an effektivere Bedienmetaphern herangeführt werden.

Regelmäßige gemeinsame Usability Reviews nach Iterationen decken die komplexen Anforderungen frühzeitig auf, um aufwendige Change Requests für die Hostentwickler zu minimieren.

Die Architektur der Silverlight Oberfläche basiert auf einem Baukasten von Templated Controls, der hilft, die Bedienkonzepte zu standardisieren und schnell auf Interface-Änderungen zu reagieren.

Landesbank Hessen-Thüringen
Capgemini sd&m

C#
Silverlight
WCF
Prism
MVVM

Visual Studio 2008
Expression Blend
Expression Design

Silk Almond

01 | 2010 - 02 | 2010

Produktion eines Commercials für Sojamilch

Koordinator, Information Designer, Kommunikator

Ich Sorge für einen gleichbleibenden Informationsstand zwischen den beteiligten Teams und führe die Kommunikation mit der amerikanischen Agentur. Dieses Projekt ist eigentlich kaum in der Zeit zu schaffen, als plötzlich die Deadline auch noch vorverlegt wird. Die beteiligten Artists stammen aus drei Muttersprachen und sind in der Projektsprache Englisch nicht wirklich sicher. Um dieses Problem zu lösen, schreibe ich einen WPF Prototypen, der aus dem vorgegebenen Animatic, den jeweils aktuell gerenderten Bildern und dem Agentur-Feedback automatisch einen Film mit Kommentaren und Statusvisualisierungen generiert. Flankierend dazu gestalte und ändere ich ständig einen graphischen Masterplan, der allein mit Symbolen den Projektstand, die größten Risiken und unser geplantes Vorgehen reflektiert.

Black Mountain GmbH
Special Effects

C#
WPF
Rapid Prototyping

Visual Studio 2008
Expression Blend
InDesign
Quicktime



GMG.Connect

06 | 2007 - 12 | 2009

Entwicklung eines verteilten Systems, GUI

Architekt, Konzepter, Interface Designer, Entwickler

Als Architekt zwischen Product Management und Entwicklung entwerfe ich ein verteiltes System zur Vernetzung von Standalone Applikationen über das Internet zu einem übergeordneten Komplex.

Nachdem ich in einem schnellen Prototypen die grundsätzliche Machbarkeit meines Konzeptes nachgewiesen habe, beauftragt mich der Kunde, das System im Alleingang zu entwickeln. Die besondere Herausforderung besteht darin, drei Offshore Entwicklerteams ständig eine konsistente und funktionierende Schnittstelle zur Verfügung zu stellen, damit die externen abhängigen Produkte zeitgleich mit dem Core-System released werden können.

Um die Schnittstelle für die Entwickler intuitiv und evolutionsfähig zu halten, erzeuge ich unter dem Schlachtruf "All is One" einen gemeinsamen virtuellen Prozessraum, in dem Objekte transparent und in Nahezu-Echtzeit über WCF synchronisiert werden. So können die verschiedenen Produkte miteinander kommunizieren als gäbe es keine Prozess- oder Maschinengrenzen zwischen ihnen.

Parallel zum Core entwickle ich in WPF einen Systemmonitor, der ebenfalls in Echtzeit und netzweit den Zustand aller angeschlossenen Komponenten und Business Objects schnell erfassbar visualisiert. Dieser Monitor sammelt und verbindet auch sämtliche Fehlermeldungen und Exceptions im System.

Ein weiteres Tool ist schließlich eine Testsuite, die ständig das System stresstestet und Regression beobachtet. Die Kombination von Monitor und Testsuite bewirkt, daß über die gesamte Entwicklungszeit die Zahl der Bugs im Core nie zweistellig wird. Auch in den zwei Monaten nach dem Release ist bisher kein neuer Bug aufgetreten.

Im Kernunternehmen führe ich neue Technologien und Vorgehensweisen ein und harmonisiere die Kommunikation zwischen Management und Entwicklung.

gmg color GmbH

Pre-Print

C#
WPF
WCF
Rapid Prototyping

Visual Studio 2008
Expression Blend
Expression Design

datev

10 | 2008 - 11 | 2008

Prototyp für GUI Redesign

Entwickler, Interface Designer

Mein Kunde ist von der datev beauftragt, Vorschläge für ein neues User Interface einer als zu kompliziert empfundenen Anwendung zu machen. Ich entwickle für die Agentur einen Prototypen auf Basis von WPF. Mithilfe dieser Anwendung können die Designer sehr einfach ihre Wireframes und Mockups zu einer lauffähigen Klick-Präsentation zusammensetzen, während ich gleichzeitig animierte Custom Controls entwickeln und integrieren kann. Im Ergebnis entsteht ein benutzbarer Prototyp, der verschiedene Detailtiefen im Design zu einer visuell konsistenten Präsentation verbindet.

designaffairs GmbH

Design

C#
WPF
Rapid Prototyping

Visual Studio 2008
Expression Blend



SKW Piesteritz

07 | 2007 - 08 | 2007

Dynamische PowerPoint Generierung

Entwickler, Interaction Designer

In einem spielerischen Test sollen die Lieferanten und Besucher eines Chemiewerkes mit bestehenden Sicherheitsbestimmungen vertraut gemacht werden. Dazu schaffe ich über DCOM eine Schnittstelle vom Zugangskontrollsystem zu einer Gruppe von PCs mit PowerPoint. Das Vorhalten des Besucherausweises löst anhand der übermittelten Daten die Generierung einer auf Muttersprache, Weg und Ziel des Besuchers individuell zugeschnittenen Testpräsentation aus. Erst wenn alle Quizfragen richtig beantwortet sind, wird der Zugang zum Betriebsgelände frei.

triplex GmbH
Media

PowerPoint
VBA
C++
DCOM
Visual Studio

Peugeot/Citroen

01 | 2006 - 06 | 2007

HMI Infotainment System

Entwickler, Architekt

Zu Beginn des Projektes bin ich verantwortlich für die Umsetzung der HMI im Media-Bereich (CD, MP3, DVD-Video). Ich binde die Low-Level Funktionen an die Oberfläche mithilfe des kundeneigenen Frameworks zur Code-Generierung.

Später kommt von Seiten Peugeot/Citroen plötzlich die Anforderung, die bisher statischen Menüs zu animieren, was im Rahmen des Frameworks nicht vorgesehen und aus Performancegründen auch nicht durch Tricks machbar war.

Ich erweitere das Framework für die Gesamt-HMI um die Möglichkeit, in den XML Definitionen der Oberfläche semantisch auch Animationen definieren zu können und konstruiere einen Kanal durch die Framework-Schicht, um die Fähigkeiten des Graphik-Prozessors zur flackerfreien Realisierung der neuen Features auszunutzen.

harman/becker GmbH
Automotive

C++
UML
XML

QNX (Embedded)

Visual Studio



Farm

03 | 2005 - 11 | 2005

Peer-to-Peer (P2P) Netzwerk

Architekt, Entwickler, Interface Designer

Beim Rendern von Bildsequenzen muß wegen des Zeitaufwandes jeder verfügbare Prozessor im Unternehmen heiß laufen. Aber wie erkenne ich in einem kaum administrierten Netzwerk mit ständig wechselnder Rechnerschar, welche Maschine ich einbinden kann? Dafür schreibe ich einen Service, der per One-Click installiert werden kann und sich ohne Server von alleine in das Netzwerk einklinkt. Auf Basis eines proprietären Protokolls (UDP/TCP/Broadcast) entsteht so ein Verbund, in dem jeder Rechner von jedem anderen überwacht und mit Rendertasks versorgt werden kann. Weiter Funktionen sind die Verteilung von Files und Power Management. Die Benutzeroberfläche ist auf schnelle Perzeption des Netzwerkzustandes durch farbige Muster ausgelegt. Die Anwendung ist allgegenwärtig und doch unaufdringlich.

Black Mountain GmbH

Special Effects

C++

C#

WinSock

UML

Visual Studio

Budget

01 | 2005 - 03 | 2005

PocketPC Applikation

Konzept, Interaction-Design, Entwicklung

PocketPC Applikation zur besonders ergonomischen Verwaltung von Budgets. Die Herausforderung war das Design von Custom Controls, die dem Benutzer ermöglichen, nur mit Strichen des Stylus' über den Bildschirm zu arbeiten. Damit kann der User Zahlen verändern und einfache, für ein Budget typische Berechnungen durchführen. Das Budget selbst ist graphisch visualisiert, die Budgetsituation damit auf einen Blick erfassbar.

C#

.NET CF

Windows CE

Madlane

06 | 2005 - 09 | 2005

Kurzfilm

Troubleshooter, Kommunikator, Planer

Als Production Consultant in einem Filmprojekt habe ich die Aufgabe, der chaotisch gewordenen Produktion wieder in die Spur zu helfen. Ich baue die Kommunikationsstrukturen innerhalb des Teams neu auf und gebe durch proaktives Risk Management Regisseur und Producer Entscheidungshilfen. Anschließend begleite ich die Postproduktion bis zur Pressung der DVDs.

Hassmann Production Company

Filmproduktion



A Sound of Thunder

02 | 2004 - 12 | 2004

Feature Film

Lead Technical Director, Entwickler

Im Feature Filmprojekt "A Sound Of Thunder" war ich verantwortlich für die Animation sämtlicher Fahrzeuge. Ich habe die Fahrzeugmassensimulation geschrieben, die dann von den Artists benutzt wurde, um mehrere tausend Autos auf den Straßen eines fiktiven Chicagos im Jahr 2040 zu animieren.

Das Benutzerinterface hat den Artists ermöglicht, sehr einfach und ergonomisch komplexe Verkehrssituationen zu erstellen. Die Software hat diese Konfigurationen dann an einen weiteren Simulator übergeben, der dann physikalisch korrekt die Bewegungen von Karosserie und Reifen errechnet hat.

Später im Sound Of Thunder Projekt habe ich die Verantwortung für den Produktionsarm in Stuttgart bekommen. Mit zeitweise 30 Computer-Artists hatte ich die Aufgabe, den Workflow mit den amerikanischen Studios zu koordinieren, um das zeitkritische Projekt glücklich zu Ende zu führen.

Warner Bros.

Filmproduktion

C++

3ds max
Visual Studio

Showtime Beyond

02 | 2003 - 05 | 2003

Visual Effects Simulation

Entwickler, VFX-Artist

Für eine neue Selbstdarstellung des amerikanischen Spartensenders Showtime wurde ein Spot produziert, in dem aus einem Spiegel Efeu wachsen sollte. Ich habe für dieses Projekt einen Wachstumssimulator geschrieben, der von 3D-Artists bedient wurde. Das Besondere an der Aufgabe war es, an der Oberfläche den Benutzern sehr assoziative und intuitive Begriffe für verschiedene visuelle Aspekte organischen Wachstums anzubieten, die dann in einem Zwischenschritt in Parameter für die Simulation übersetzt wurden. So konnten sich die Artists auf ihre künstlerische Aufgabe konzentrieren. In der Architektur des Simulators habe ich organisches Wachstum nachempfunden, um eine glaubhafte Animation zu erzeugen.

1. Preis ANIMAGO 2003 in der Kategorie On-Air-Design

Showtime Inc.

Media

C++

3ds max
Visual Studio



EasyPoint

06 | 2003 - 11 | 2003

PowerPoint Informationssystem

Entwickler, Interface-Designer

Aufgabe hier war es, ein intelligentes Informationssystem zu schaffen, um des ausufernden Bestandes an PowerPoint Präsentationen in einer Bank Herr zu werden und einheitliche Design-Richtlinien für die Aussendarstellung durchsetzen zu können. Ich habe dieses Projekt übernommen, als es schon zu scheitern drohte, den übergebenen Code für eine eigenständige Applikation verworfen und das System komplett neu entworfen. In der neuen Fassung war die Oberfläche dann direkt in Power Point integriert, der Workflow damit erheblich effizienter. EasyPoint hat sämtliche Präsentationen automatisch analysiert, redundante Folien neu verlinkt und so den CI-Beauftragten ein Change Management ermöglicht.

Hypo Vereinsbank

Visual Basic
C++

COM/DCOM
MS SQL Server
Microsoft Office

UML

Personal Comfort Zone

09 | 2002 - 11 | 2002

UI-Design für Haussteuerung

Interface und Interaction-Designer

Die PCZ war ein Designauftrag mit dem Ziel, die vorhandene Software zur Steuerung von Licht, Klimaanlage und Unterhaltungsgeräten in einem Gebäude mit einer Benutzeroberfläche zu versehen.

Ich habe versucht, die Masse an Features, die zur Verfügung stand, in einem User Interface unterzubringen, das sich dem einfachen Benutzer sofort selbst erklärt, dem technisch Versierten aber trotzdem Wege in die Tiefe des Systems öffnet.

Die gesamte Schnittstelle kann mit dem Daumen auf der Haupttaste eines Pocket PCs bedient werden und kommt in den wichtigsten Funktionen ohne Text auf dem Screen aus.

Product Solutions AG
Software

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator

PowerPoint



GreenBox

05 | 2001 - 08 | 2002

Prototyp eines genetischen Simulators

Konzepter, Interface Designer, Entwickler

Gezeigt werden sollte die grundsätzliche Machbarkeit einer Software, die aus vorgegebenen Formen eine Gensequenz errechnet, die genau jene Form wachsen liesse.

Auf der Basis des "Game Of Life" habe ich eine Simulation geschrieben, die in einem sehr rechenaufwendigen Prozess zunehmend evolutionär optimierte Ausgangsmuster erzeugt.

Besonders interessant war die Ausgestaltung der Oberfläche für einen visionären Arbeitsplatz.

Die GreenBox wurde ausgestellt auf dem Designers Saturday in Stuttgart.

IPP
Forschung

C++

DirectX
OpenGL



Consultant

01 | 1999 - 12 | 1999

Microsoft Consulting Services, Wien

Object Technology Evangelist

Ich trainiere die Entwicklungsteams der Key Accounts auf neue Microsoft Technologien, insbesondere im Bereich der Programmiersprachen und COM/DCOM. Die technischen Entscheidungsträger berate ich im Einsatz von Technologien und dem Vorgehensmodell MSF.

Academic Program Manager

Ich koordiniere Forschungsaktivitäten von Microsoft Research und den IT-Fakultäten der österreichischen Universitäten und unterstütze den Technologie-Transfer in die Institute.

C++
C#
COM/DCOM
MSF
Exchange
SQL Server
Office

Entwickler

03 | 1995 - 12 | 1998

Gesellschaft für Systemtechnik, Göttingen

PPS / Warenwirtschaftssystem

Firmeneigenes System für die Möbelbranche

Kommunale Müllentsorgung

Verwaltungssystem für Abfallbehälter

Gupta
Centura

SQL Server