

Lebenslauf und Skillprofil

Persönliche Daten

Name: Matthias Dangers
Geburtstag: 14. Juni 1973
Geburtsort: Langenhagen
Familienstand: Ledig
Adresse: Lichtenbergplatz 3
30449 Hannover
Telefon: 0160/99195370
0511/31049132
Email: Matthias.Dangers@rarebits.de

Werdegang

Schulbildung

1979-1983 Grundschule Krähenwinkel
1983-1985 Orientierungsstufe Langenhagen
1985-1992 Gymnasium Langenhagen, Abschluss: Abitur in den Fächern Englisch, Erdkunde, Mathematik und Deutsch

Zivildienst

1992-1993 Zivildienst im Altenzentrum Eichenpark in Langenhagen

Berufsausbildung

1995-1998 Studium der Elektrotechnik, Fachrichtung Informationstechnik an der Fachhochschule Hannover
Abschluss: ohne
1998 Wechsel des Studiengangs, Aufnahme des Studiums der Angewandten Informatik an der Fachhochschule Hannover
1998-2002 Studium der Angewandten Informatik an der Fachhochschule Hannover
Abschluss: Diplom-Informatiker (FH) (Note: „gut“), Diplomarbeit zum Thema „Entwicklung einer Terrain-Engine“

Beruflicher Werdegang

1993-1998 Diverse Tätigkeiten in der EDV-Abteilung der Firma Kone Aufzug GmbH & Co KG

- Entwicklung einer Datenbank zur Qualitätssicherung
- Programmierung kleinerer Tools, Netzwerkbetreuung

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C (Borland Turbo C++)
- Visual Basic 4
- Access

1999 Anstellung als Java- und Visual Basic Entwickler bei der Firma Cyber Park GmbH & Co KG (später iceberg.de GmbH & Co KG)

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- Visual Basic 4-6
- Borland JBuilder

1999-2002

Freiberufliche Tätigkeiten als Softwareentwickler und –berater

- Entwicklung einer Datenbank samt (Web-) Frontend zur Aufnahme und Abwicklung von Inseraten einer Automobil-Zeitschrift für die Firma Top Handel-Net. GmbH, hierbei auch die Entwicklung einer Anwendung auf Basis von Windows CE und MFC zur mobilen Aufnahme von Datensätzen

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C++
- Win32
- MFC
- Visual Basic 6
- ASP
- Visual Studio 6
- Access

Diverse Programmertätigkeiten bei der Ahead Entertainment GmbH im Rahmen des PC-Spieleprojektes ‚Die Gilde‘

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C
- Watcom C++
- Visual Studio 6
- DirectX
- DirectSound
- Win32
- MFC
- CVS

06/2002

Festanstellung als C/C++ - Programmierer bei der Ahead Entertainment GmbH

01/2003-09/2004

Leitender Programmierer bei der Ahead Entertainment GmbH

- Framework Design & Implementierung
- Design und Implementierung eines Soundlayers
- Integration einer Scriptsprache
- Implementierung von Gamefeatures in diversen Projekten auf den Plattformen Windows und XBox
- Fachliche Teamleitung
- Betreuung eines Diplomanden als Zweitprüfer

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C++
- Win32
- MFC
- STL
- LUA
- DirectX
- Visual Studio 6
- Visual Studio 2002
- XBox SDK
- Boundschecker
- Doxygen
- CVS
- Alienbrain
- Bugzilla

09/2004-06/2007

C/C++ Entwickler bei der TMS GmbH (Blaupunkt) in Hildesheim.

- Entwicklung von Soft- und Firmware für Radionavigationssysteme
- Treiberentwicklung im Kontext des Nucleus Betriebssystems auf TI OMAP 5912/5946 (ARM)
- Implementierung eines Interprozessor Kommunikationslayers (DSP<>ARM) auf ARM Seite
- Implementierung eines kundenspezifischen Kommunikationsprotokolls auf CAN Basis (ODI), hierbei Entwicklung eines C++ Codegenerators in C# auf Basis von .Net 2.0

- Fachliche Teamleitung
- Programmiersprachen/Tools/Technologien:
- C
 - C++
 - C#
 - XML
 - .NET 2.0
 - STL
 - MS Visual Studio 2003
 - MS Visual Studio 2005
 - Nucleus
 - Lauterbach
 - Doxygen
 - Clearcase
- 12/2005-04/2006 Nebenberufliche Tätigkeit für die Antaro Software GmbH
- Integration der Microsoft CryptoAPI in ein bestehendes Cryptographie Framework
- Programmiersprachen/Tools/Technologien:
- C++
 - MS Crypto API
 - CppUnit
 - Visual Studio 2005
- 07/2007-04/2009 C# und Managed C++ Entwickler bei der Baker Hughes INTEQ GmbH
- Portierung und Adaption von Kommunikationsprotokollen.
 - Kommunikation mit Meßgeräten/Sensoren im Bereich der Erdöl- und Erdgasexploration
 - Portierung von Legacyprotokollen nach C#/.Net
 - Adaption von Legacycode mit Hilfe von Managed C++/.Net
- Programmiersprachen/Tools/Technologien:
- C++
 - managed C++
 - C#,
 - .Net 2.0 - 3.5
 - NUnit
 - Visual Studio 2005
 - Visual Studio 2008
 - Team Foundation Server
 - Clearcase
 - MFC
- 03/2008-08/2008 Panning Extender (privates, nicht-kommerzielles Projekt)
- Entwicklung einer Software zur Ansteuerung eines digitalen Mischpultes. Die Software-/Hardwarelösung gestattet es, einzelne Soundquellen oder Stereo-Gruppen via digitalem Mischpult über eine Surroudanlage im Raum live zu verteilen und zu bewegen.
 - Weitere Infos: <http://www.nds-es.de/de/services/35-panningextender.html>
 - Für den Zugriff auf die Windows MIDI API von C#/.Net aus wurde ein managed C++ Wrapper implementiert.
- Programmiersprachen/Tools/Technologien:
- managed C++
 - C#
 - .Net 3.5
 - Visual Studio 2008
 - Subversion
- 07/2009-heute Inhaber und Entwickler der RareBits Software Entwicklung & Beratung
- 10/2009-02/2010 Entwicklung eines Produktempfehlungswidgets für die Android-Plattform
- Programmiersprachen/Tools/Technologien:
- Java

- Sockets
- AppWidget Framework
- JSON
- Eclipse
- Android SDK 1.5-2.0

11/2009-01/2010

Entwicklung einer Auftragsabwicklungssoftware für ein Übersetzungsbüro
Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C#
- .Net 3.5
- WPF
- LINQ
- NHibernate
- Crystal Reports
- MySQL
- MySQL Workbench
- Visual Studio 2008

3/2010-01/2011

Projektarbeit als Embedded Java Entwickler im Automotive Bereich für VW in Wolfsburg. Abstimmung und Spezifikation der Systeminterfaces im Medienbereich (CD Audio, MP3, Video, Filebrowser), Implementierung eines HMI-Servicelayers.
Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- Java (1.4 auf J9)
- Eclipse
- Subversion
- Maven

03/2011-03/2013

C/C++ Entwickler bei Bosch CM in Hildesheim im Bereich Navigation/
Kartendarstellung (NDS). Anpassung und Erweiterung bestehender
Map-Features an den Navigation Data Standard. Weiterhin Test und Stabilisierung.

Anpassung und Erweiterung einer Mediaplayer-Applikation für ein Kundenprojekt.

Erweiterung des bestehenden Audiomanagements für ein Kundenprojekt.

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C++
- OpenGL
- STL
- Qt
- GStreamer
- D-BUS
- ALSA
- Visual Studio 2005
- Clearcase
- Ubuntu Buildumgebung für ARM Triton

04/2013-heute

C++ Entwickler bei der Höft und Wessel AG in Hannover im Bereich
Fahrzeugsysteme, E-Ticketing, Busdrucker, auf Basis von Windows CE.

Programmiersprachen/Tools/Technologien:

- C++
- STL
- Win(CE) API
- Embedded Visual C++ 4.0
- Visual Studio 2008

Fachliche Qualifikationen

Programmiersprachen:

- C
- C++
- C#
- Managed C++
- Assembler (68000er, x86, ARM)
- Pascal
- Java
- Visual Basic(6.0, .Net)

Betriebssysteme:

- Android
- Linux (privater Einsatz als NAS, Mediacenter), Slackware, Ubuntu
- Windows (3.x - 7)
- WindowsCE
- Nucleus

Entwicklungsumgebungen:

- Eclipse
- Microsoft Visual Studio (6.0-2010)
- Microsoft Embedded Visual C++ 4.0
- Watcom C++
- Borland JBuilder
- Numega SoftIce
- Lauterbach

Debugger:

Weitere Tools:

- Rational Purify
- Compuware Boundschecker

APIs/Frameworks/Libraries/ Sonstiges:

- Win32
- MFC
- Sockets
- WinSock
- .Net 2.0-3.5
- WinForms
- WPF
- LINQ
- NUnit
- NHibernate
- Crystal Reports
- MS Enterprise Application Blocks
- MS CryptoAPI
- CppUnit
- OpenGL
- DirectX
- STL
- ATL
- ADO
- COM
- JSQL
- JDBC
- XML
- JSON

Datenbanken:

- MySQL
- Microsoft SQL Server
- Microsoft Access
- SQLite

- Modellierungswerkzeuge:**
- Enterprise Architect
 - Rational Rose
 - PlantUML
 - MySQL Workbench
- Versionskontrollsysteme:**
- Clearcase
 - CVS
 - Visual SourceSafe,
 - Subversion
 - AlienBrain
- Dokumentationswerkzeuge:**
- Doxygen
- Bugtracking:**
- Bugzilla
- Paradigmen:**
- Design Patterns
 - Test Driven Development
- Sprachen:**
- Deutsch
 - Englisch (gut – sehr gut)