Stephan Partzsch

Agile Coding

Kurzinformationen

Seit 2007 Jahren arbeite ich als Softwareentwickler für Web- und Mobile-Plattformen. In dieser Zeit habe ich verschiedenste Projekte im Anwendungs- und Marketingbereich sowie der Spieleindustrie umgesetzt.

Seit 2014 arbeite ich freiberuflich sowohl für Start-Ups als auch für Großkonzerne, aber auch für Digitalagenturen, um Kunden wie Deutsche Vermögensberatung, Deutsche Telekom, RTL, P3 group GmbH, e.Go oder Porsche bei der Umsetzung ihrer Projekte zu beraten oder zu unterstützen.

Meine Erfahrungen zeigen, dass es bei der Projektarbeit vor allem auf Flexibilität ankommt, um spezifischen Situationen und Kundenwünschen gerecht zu werden. Daher habe ich mich auf die agile Softwareentwicklung spezialisiert und kombiniere diese mit effizienten, teils automatisierten Workflows.

Der Erfolg meiner Projekte basiert dabei vor allem auf Qualität und Ausbaufähigkeit sowie auf einer durchdachten User Experience, um komplexe Sachverhalte einfach und ansprechend zu verpacken.

Persönliche Daten

Adresse
Kreutzstraße 2
52134 Herzogenrath

Telefon
+49 172 379 03 64

Geboren
18. September 1983 in Dresden

E-Mail
info@stephan-partzsch.de

Website
http://www.stephan-partzsch.de

Verfügbarkeit und Konditionen

Verfügbarkeit
Ab 04.09.2023

Konditionen
Tagessatz: VB 720 € / Stundensatz: VB 90 €

Mobilität
Projekteinsatz vor Ort im Raum Aachen/Köln, remote in Europa.
Selbstverständlich sind für Projektaufbau, Sprintwechsel, o.ä. auch temporäre Vor-Ort-Einsätze möglich.

Laufbahn

Meine Analysen und weitsichtigen Lösungen basieren auf reichhaltigen Erfahrungen. Diese habe ich als Angestellter in Unternehmen, aber vor Allem als Freelancer in unterschiedlichsten Projekten sammeln können.

Beruflicher Hintergrund

Juli 2014 – Heute
Freiberuflicher Software-Entwickler für iOS (Objective-C/Swift), React-Native
sowie freiberuflicher ScrumMaster

Juni 2011 – Mai 2014
Senior Software Engineer für Objective-C/iOS und ActionScript 3 sowie Spezialist für agile Prozesse bei der Wooga GmbH

Dezember 2010 – Mai 2011
Developer für ActionScript 3 bei der Scholz & Volkmer GmbH

April 2009 – Dezember 2010
Software-Entwickler für ActionScript 3, AIR und Flex bei der Powerflasher GmbH

April 2008 – März 2009
Diplomand zum Thema: „Einsatz skriptbasierter Programmiersprachen im Softwareentwicklungs-prozess mit ActionScript 3.0 am Beispiel der Tool Command Language (Tcl).“

Oktober 2007 – März 2008
Praktikum im Volleinsatz als Softwareentwickler für ActionScript 3, AIR und Flex bei der Powerflasher GmbH

Ausbildung / Studium

Oktober 2003 – September 2009
Studium der Medieninformatik an der Hochschule Harz, Wernigerode
Abschluss als Diplom-Medieninformatiker (mit Auszeichnung: 1,0)

Juli 2002
Abitur am Gymnasium Dresden-Klotzsche (Abschlussnote: 1,9)

Kenntnisse

Die Basis meiner Arbeit sind exzellente Fachkenntnisse, welche durch Softskills, die Kompetenz im Umgang Mit Menschen sowie durch die Bereitschaft zur Weiterbildung ergänzt werden.

Kernkompetenzen

Technik

- Architektur, Entwicklung und Analyse von Anwendungen für mobile Geräte mit Swift und Objective-C
- Plattformübergreifende Anwendungsentwicklung mit React-Native

Umsetzung

- Umfassende theoretische und praktische Erfahrung mit agiler Softwareentwicklung unter Anwendung von Scrum und Extreme Programming (XP)-Techniken
- Mehrjährige Erfahrung in der Koordination und Umsetzung von Softwareprojekten und der Zusammenarbeit mit Kunden

Arbeitsweise

- Eigenverantwortlich
- Teamfokussiert
- Kommunikativ
- Schnittstellenübergreifend
- Effizient & Pragmatisch

Sprachen

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (fließend)

Weiterbildungen

- Konfliktmanagement

Zertifizierungen

- ScrumMaster

Kompetenzen im Detail

Technologien	Erfahrung	Jahre
iOS	★★★★★	11
tvOS	★★★☆☆	3
CarPlay	★★★★☆	2
Swift	★★★★★	8
AutoLayout	★★★★☆	8
Combine	★★★☆☆	3
SwiftUI	★★★★☆	3
XCTest/OCMock	★★★★☆	11
AFNetworking	★★★★☆	9
AVFoundation	★★★★☆	5
StoreKit	★★★☆☆	3
Objective-C	★★★★☆	11
React-Native	★★★★☆	6
ActionScript 3	★★★★★	7
Shell	★★★★☆	13
Ruby	★★☆☆☆	10
Html	★★★★★	18
CSS	★★★★☆	14
Tcl/Tk	★★★☆☆	1

Tools	Erfahrung	Jahre
Git + Gitflow, SVN	★★★★★	16
Xcode/AppCode	★★★★★	11
Instruments	★★★★☆	11
CocoaPods/SPM	★★★★★	11
Reveal & XScope	★★★★★	8
AppStoreConnect	★★★★☆	10
Fastlane	★★★★☆	7
Continuous Integration: Gitlab, Jenkins, Bamboo, ...	★★★★☆	15
iOS-Build-Distribution: MS AppCenter, TestFlight, ...	★★★★☆	9
(Bug)Tracking: Bugsnag, Airbrake, Firebase	★★★★☆	11
Task-Verwaltung: JIRA, PivotalTracker, Trello	★★★★★	16
Zeplin / Figma	★★★★★	8
Sketch	★★★★☆	8
Adobe Photoshop / Affinity Photo	★★★★★	20

Methoden	Erfahrung	Jahre
Agile Softwareentwicklung mit Scrum & Knaben	★★★★★	14
Clean Code	★★★★★	13
Code Coverage	★★★☆☆	13
Code Reviews (bei Pull-Requests)	★★★★★	7
Dependency-Injection	★★★★☆	14
Design-Patterns	★★★★☆	15
Effiziente Workflows	★★★★☆	16
Extreme Programming (XP)	★★★★★	14
Objektorientierte Entwicklung (OOA, OOD, OOP)	★★★★★	19
Pair Programming (PP) (auch Remote!)	★★★★★	5
Refactoring	★★★★★	16
Scaled Agile Framework (SAFe)	★★☆☆☆	3
Teamleitung (technisch)	★★★★☆	3
Test Driven Development (TDD)	★★★★☆	14
Unified Modeling Language (UML)	★★★☆☆	5
Usability & User Experience	★★★★☆	17

Projekthistorie

Um die NDA-Bestimmungen des jeweiligen Auftraggebers nicht zu verletzen, können leider nicht alle bearbeiteten Projekte dargestellt werden. Daher ergeben sich teilweise größere Lücken in der zeitlichen Abfolge.

Elektronische Patientenakte

iPhone

Auftraggeber
Krankenkasse

Zeitraum
05/2022 – 06/2023

Branche
Gesundheit

Rolle im Projekt
Technische Konzeption, Entwicklung

Technologien
Swift, Combine, UIKit, SwiftUI, AutoLayout, PromiseKit, SPM, CocoaPods, iOS

Tools
Xcode, JIRA, Git, Jenkins, SonarQube, Fastlane, Figma

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, Remote-Pair-Programming, Code-Reviews, UX, Unit-Test, UI-Test, Clean Code, Mobile Security

Beschreibung
Im Rahmen der fortschreitenden Digitalisierung im Gesundheitswesen, war ich in diesem Projekt an der Realisierung der elektronischen Patientenakte (ePA) beteiligt. Dabei arbeitete ich u.a. an der Digitalisierung so genannter medizinischer Informationsobjekte (MIO) wie beispielsweise Zahnbonusheft, Mutterpass, Kinderuntersuchungsheft sowie diverser krankheitsbegleitender Dokumente und digitaler Gesundheitsanwendungen (DiGA).
Die Arbeit mit Personendaten verlangte ein hohes Maß an Sicherheit im gesamten Arbeitsalltag und so wurde ein besonderes Augenmerk auf Mobile Security, besonders im Kontext OWASP Top10, gelegt.

Die Komplexität der Umsetzung lag oft in der Kombination fachlicher Vorgaben hinsichtlich UX/UI seitens der Krankenkasse mit dem vom externen Dienstkleister bereitgestellten SDK und dessen Dokumentation.
Die gesamte App besteht aus mehreren Modulen, an welchen jeweils ein eigenständiges Team arbeitet. Ein kollaboratives und iteratives Arbeiten war in diesem Projekt von Bedeutung, da die Anforderungen teilweise schnell wechselten. Das interdisziplinär aufgestellte Team bestand neben Entwicklern aus Experten für UX, UI und Testing sowie aus fachlichen Experten und umfasste inklusive ProductOwner und ScrumMaster 15 Personen. Backendseitig wurde die Datenhaltung durch einen externen Partner realisiert.
Die Kommunikation zwischen den Teams war, hinsichtlich Stringenz in der Entwicklung (Frameworks, Architektur, CodeStyle, etc.), Versionskontrollsystems und BuildManagement, von entscheidender Bedeutung. Ein hohes Maß an Qualität wurde durch eine hohe Testabdeckung (Unit- & Snapshot und UI-Tests), automatisierte Codeanalysen (SonarQube) sowie CodeReviews und Code-Ownership gewährleistet.

Im Verlauf des Projektes war eine der größten Veränderungen am Code der Wechsel von UIKit zu SwiftUI. Hierbei wurde das Design in atomarer Weise neu entwickelt. Das bestehende Komponentensystem wurde dann in SwiftUI neu implementieren. Die Komponenten wurden schließlich, unter Beibehaltung der bestehenden Navigationsstruktur (UIKit), vollständig ersetzt.

iOS-Consulting

Auftraggeber
Heinrich & Reuter Solutions GmbH

Zeitraum
02/2021 – 06/2021

Branche
Softwareentwicklung

Rolle im Projekt
Wissentsranfer, Technische Problemlösung

Technologien
C#, Swift, AutoLayout

Tools
Xcode

Beschreibung
Dieses Projekt wurde mittels C# umgesetzt. Die Entwicklungsagentur war bereits in der Umsetzung sehr weit fortgeschritten und die Ausprägung der App lief unter Android bereits hervorragend.
Bei der Umsetzung, vor allem komplexer Designs, konnte ich meine Expertise und Unterstützung einbringen. In zahlreichen Remote-Sessions wurden aus aufkommenden Fragen klare Antworten und aus bestehenden Problemen strukturierte Lösungen.

Abbildungen und Name der App sind aus NDA-Gründen leider nicht möglich.

RTL+

iPhone & iPad & AppleTV

Auftraggeber
Mediengruppe RTL – CBC GmbH

Zeitraum
09/2020 – 05/2022

Branche
Unterhaltung

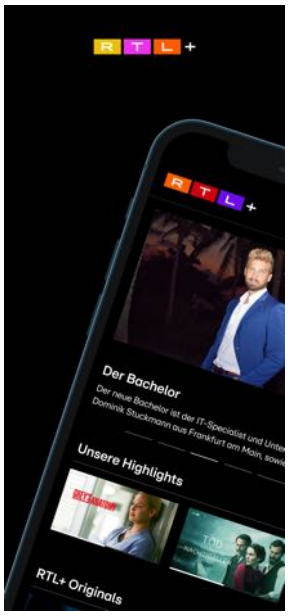
Rolle im Projekt
Technische Konzeption, Entwicklung

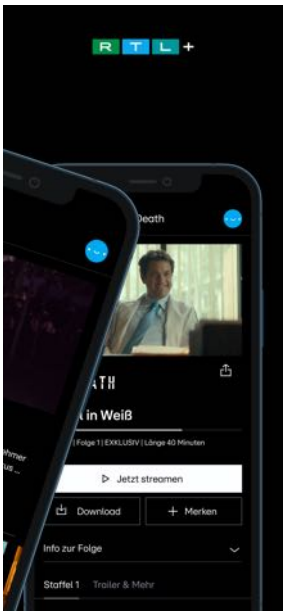
Technologien
Swift, Combine, UIKit, SwiftUI, AutoLayout, AVFoundation, Storekit, CocoaPods, iOS, tvOS, WidgetKit

Tools
Xcode, Instruments, Reveal, JIRA, Sketch, Git, Gitlab, Fastlane, Figma

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, SAFe, XP, Remote-Pair-Programming, Code-Reviews, UX, Unit-Test, UI-Test, Clean Code

Beschreibung
Mit der Entwicklung der bekannten Streaming-App (vormals als TVNow bekannt) waren seit mehreren Jahren mindestens 3 Entwickler beschäftigt, als ich zum Projekt hinzukam.
Insgesamt war die Arbeit im Unternehmen vielen Abhängigkeiten und Anforderungen unterworfen, was durch den Einsatz des Scaled Agile Framework (SAFe) sehr geordnet ablief.
Im Projekt selbst war ich sowohl an der Planung und Konzeption neuer Features als auch an der Umsetzung der Designs beteiligt. Zur strukturierten Kommunikation im Ablauf und zur Umsetzung des kompletten Redesigns der App von TVNow zu RTL+ konnte ich maßgeblich beitragen.
Ein weiterer Schwerpunkt im Projekt war der Einbau der Offline- und der Download-Fähigkeit, wodurch Nutzer Inhalte herunterladen, verwalten und ohne Internetzugang konsumieren können. Dabei hatte ich stets UI und UX im Auge und konnte im Zusammenspiel mit dem Designteam einige Verbesserungen und Vereinheitlichungen erreichen.
Die App war bereits gut getestet, dennoch galt mein zusätzliches Augenmerk der Erhöhung der Testabdeckung und der Verbesserung der Workflows, insbesondere der Build-Pipeline.





ROADS – powered by Porsche

iPhone & CarPlay

Auftraggeber
Interactive Pioneers GmbH

Zeitraum
02/2019 – 12/2020

Branche
Autofahrer/Community

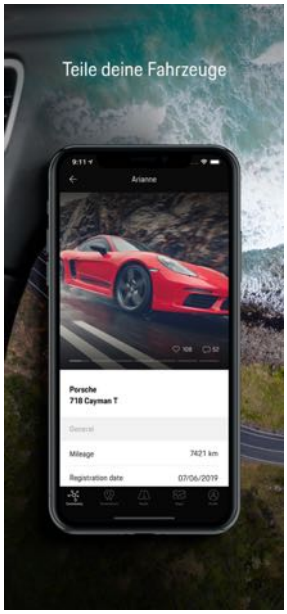
Rolle im Projekt
Entwicklung

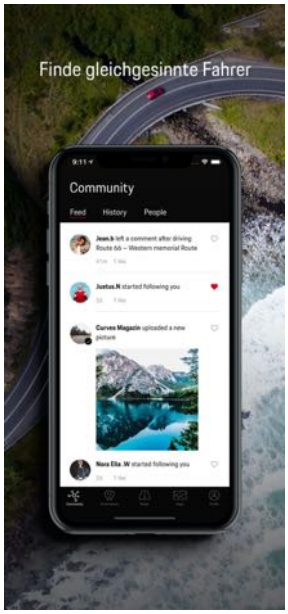
Technologien
Swift, Combine, AutoLayout, CocoaPods, iOS, CarPlay

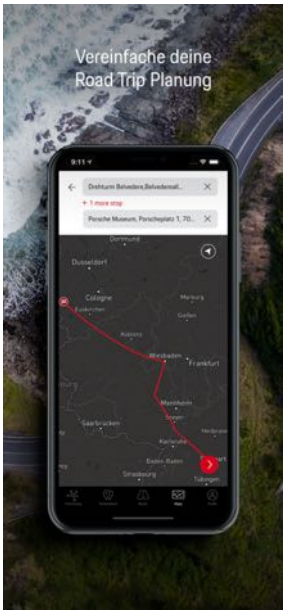
Tools
Xcode, Reveal, JIRA, Figma, Git, Gitlab, Fastlane

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, XP, Usability, UX, Clean Code

Beschreibung
Diese App ist gedacht und gemacht für passionierte Autofahrer. “Driving Connaisseurs” finden hier die spannendsten Routen auf allen 5 Kontinenten, können selbst eigene Routen aufzunehmen und diese nachfahren. Hochwertigen Stories, eine interessierte Community und eine Möglichkeit Aufhalten zu organisieren runden das Konzept ab.
Nach über 1 Jahr Entwicklungszeit stieß ich zum Projektteam und, nach einer kurzen Integrationsphase, setzte ich neue Features um und konzipierte die Integration neuer Funktionalitäten mit. Die Arbeit in einem interdisziplinären Team mit Konzepter, Grafikern und Entwicklern bildete den Schwerpunkt meiner Arbeit. Besonderes Augenmerk lag dabei auf einer effizienten Umsetzung der Kundenanforderungen, um die App stets zu verbessern, weiterzuentwickeln, und den Nutzerwünschen und -ansprüchen nachzukommen.







PLAYSPORTS

iPhone & Android-Phone

Auftraggeber
PLAYSPORTS GmbH

Zeitraum
04/2019 – 05/2020

Branche
Sport/Community

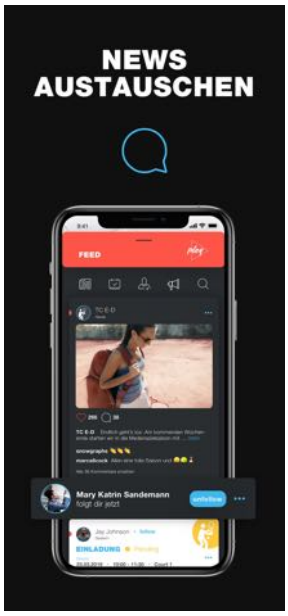
Rolle im Projekt
Konzept, Integration Management, Testing

Technologien
ReactNative

Tools
JIRA, MS Azure DevOps

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, XP, Usability, UX, Clean Code

Beschreibung
Ziel der App ist es Sportler so miteinander zu verbinden, dass jeder Spielpartner und Spielstätte für seinen Lieblingssport finden kann. Das Motto lautet: "Spiel wo, wann und mit wem du willst – auch ohne Vereinsmitgliedschaft. Was zählt, ist die pure Lust am Sport."
Das Projekt wurde gemeinsam mit einem Entwicklerteam aus der Ukraine und später mit einem Team aus Indien umgesetzt. Meine Rolle war stets die Analyse der technischen Machbarkeit sowie die Koordination und Kontrolle der Offshore-Teams. Meine Arbeit begann direkt in der Anfangsphase des Projektes, wodurch ich sehr stark in die Konzeption der App und deren optischen Aufbau integriert war. Im späteren Verlauf erstellte ich, auf Grundlage neuer konzeptioneller Ideen, Arbeitsanweisungen für die Entwicklerteams. Im Nachgang überprüfte ich die Ergebnisse auf Vollständigkeit und Qualität der Anforderungen.
Parallel dazu war ich stets Ansprechpartner für die Lösung technisch anspruchsvoller Probleme (auf der Basis von React Native) sowie für den Ausbau des Build-Prozesses.



e.Base

iPhone & Android-Phone

Auftraggeber
e.GO Digital GmbH

Zeitraum
06/2018 – 01/2019

Branche
CarSharing/House-Community

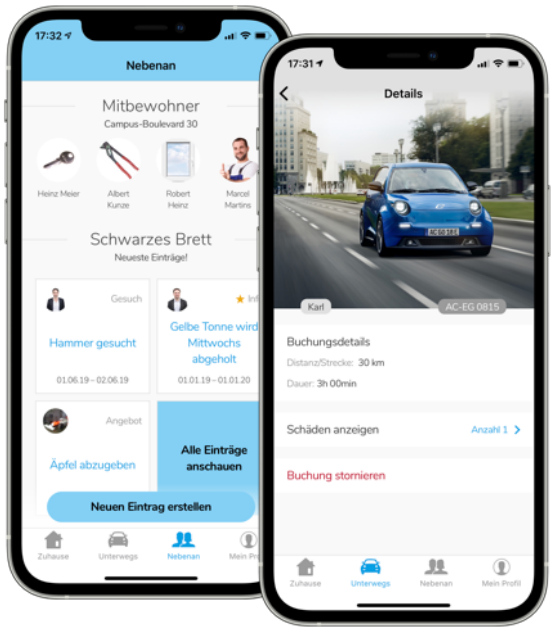
Rolle im Projekt
Konzept, Entwicklung, Team-Building

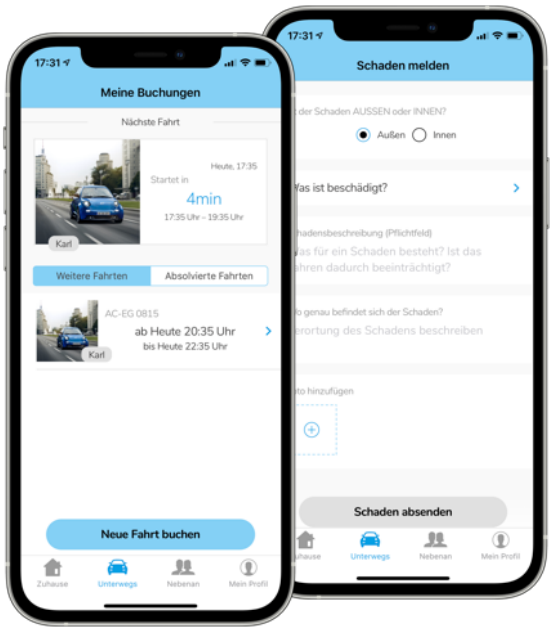
Technologien
Swift, ReactNative, AutoLayout, CocoaPods

Tools
Xcode, InterfaceBuilder, Git, Reveal, VS Code, Zeplin, Invision, Sketch, MS Azure DevOps, AppCenter

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, XP, Usability, UX, Clean Code

Beschreibung
Am Anfang des Projektes stand eine erste, noch unvollständige Konzeptidee. Meine Aufgabe war zunächst den thematischen Projektumfang zu definieren und die Konzeption weiter auszuarbeiten. Auf dieser Basis erstellte ich Wireframes und später das Design der App. In dieser Zeit definierte ich Arbeitsprozesse, war in das Projektmanagement eingebunden und führte neue Teammitglieder in Projekt und Arbeitsweise ein.
Gemeinsam mit anderen Entwicklern realisierte ich die App zunächst nativ mit Swift, später mit React Native. Dabei kümmerte ich mich hauptverantwortlich um die Verknüpfung von Front- und Backend und arbeitete an der Umsetzung des Designs.
Parallel zur Entwicklung, arbeitete ich am Konzept und Design weiterer App-Komponenten mit. Ich schaffte es in der Projektzeit einen sauberen Build-Prozess zu etablieren und agile Planungs- und Entwicklungsprozesse zu initiieren.





Interne iPhone-Enterprise-App

iPhone

Auftraggeber
Deutsche Telekom IT GmbH

Zeitraum
03/2018 – 05/2018

Branche
InHouse-Personal

Rolle im Projekt
Entwicklung und Optimierung der Barrierefreiheit

Technologien
Swift, AutoLayout, CocoaPods

Tools
Xcode, InterfaceBuilder, Reveal,
JIRA, Git, Gitlab, Fastlane, HockeyApp

Methoden
Agile Softwareentwicklung, XP,
Usability, Unit-Tests, Clean Code

Beschreibung
Hierbei handelte es sich um eine bestehende Enterprise-App auf Basis von Swift.
Meine Hauptaufgabe war zum einen das Beheben bestehender Probleme sowie die Entwicklung neuer Features (inkl. Unit-Tests).
Zum anderen lag das Thema Barrierefreiheit/Accessibility gänzlich in meinem Verantwortungsbereich. Die komplette App hatte derzeit noch keinerlei Vorbereitungen hinsichtlich Barrierefreiheit. Das Ziel war, die App auf die umfangreichen Abnahme-Tests durch die T-Systems MMS vorzubereiten. Dieses Ziel konnte ich, mit Lob durch die Prüfer, im gesetzten Zeitrahmen erreichen.
Aufgrund meiner Erfahrung und meines Wissens als ScrumMaster konnte ich, neben der Entwicklung, zur Optimierung und Professionalisierung der Arbeits- und Organisationsprozesse beitragen.

Abbildungen und Name der App sind aus NDA-Gründen leider nicht möglich.

Whitelabel-App für Versicherungen

iPhone

Auftraggeber
grandcentrix GmbH

Zeitraum
09/2017 – 02/2018

Branche
Versicherung

Rolle im Projekt
Entwicklung und Refactoring

Technologien
Swift, AutoLayout, CocoaPods

Tools
Xcode, InterfaceBuilder, JIRA, Git, Reveal, Zeplin, Sketch, Jenkins, HockeyApp

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, Usability, Unit-Tests, Clean Code

Beschreibung
Dieses Projekt war eine klassische Weiterentwicklung einer bereits veröffentlichten App. Diese wurde anfangs mit Objective-C begonnen und im weiteren Verlauf mit und mit auf Swift umgestellt. Neben diversen Fehlerbehebungen stand die Featureentwicklung im absoluten Fokus. In enger Zusammenarbeit mit dem Designer der App sowie dem technischen Projektleiter entwickelte ich mit einem weiteren iOS-Developer die App über mehrere Versionen hinweg weiter. Der Umbau auf Swift sowie ein stetiges Refactoring und die Verbesserung der Unit-Testabdeckung des Altcodes standen dabei im Mittelpunkt. Besonders Letzteres zahlte sich während der Entwicklung immer wieder aus.
Die Kommunikation erfolgte nach einem ersten Kennenlernen und Einarbeiten zu 100% remote und war äußerst effizient.

Abbildungen und Name der App sind aus NDA-Gründen leider nicht möglich.

Advertising-App

iPhone

Auftraggeber
OUTRIGHT Vision GmbH

Zeitraum
04/2017 – 08/2017

Branche
Werbung

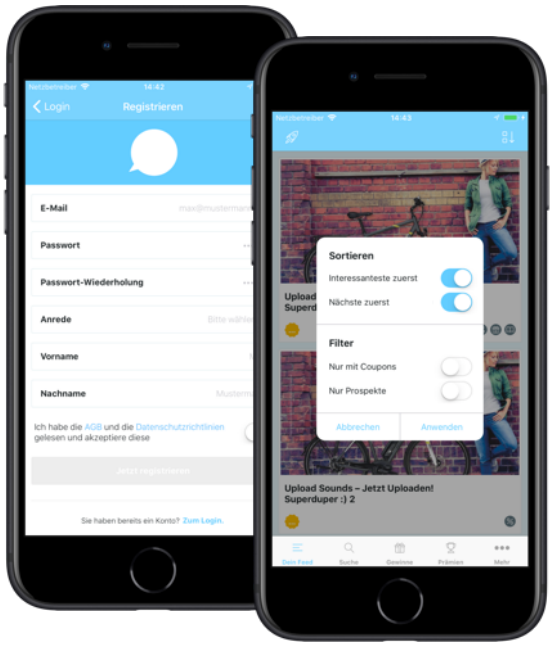
Rolle im Projekt
Konzeption und Entwicklung

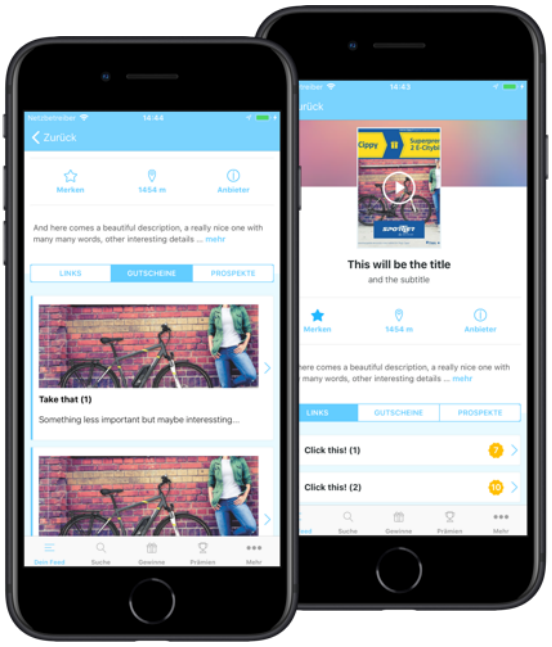
Technologien
Swift, AutoLayout, CocoaPods

Tools
Xcode, InterfaceBuilder, Fastlane, Git, Swagger, Zeplin, Sketch, Jenkins, Trello, HockeyApp

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Usability, UX, Clean Code

Beschreibung
Ziel dieser App ist es, Nutzern zu ermöglichen Werbung als Bild oder Video zu betrachten, damit zu interagieren sowie an Gewinnspielen teilzunehmen.
Eine bereits existierte App musste neu aufgesetzt werden, um wieder konzeptuell und visuell den gegenwärtigen Anforderungen gerecht zu werden. Meine Aufgabe war es den Kunden konzeptionell zu unterstützen und die App als solches neu zu entwickeln. Notwendig war es Development-, Integrations- sowie Build-Workflows aufzubauen.
Die App wurde vollständig mit Swift und Autolayout umgesetzt. Die Backend-API wurde lokal gemockt, sodass auch ohne Backend und Internet die Entwicklung vorangehen konnte. Das UI wurde so weit wie möglich über Storyboards in Interface-Builder umgesetzt, sodass nach agiler Manier die Usability des UIs sowie der User-Interaction getestet und gegebenenfalls ohne großen Aufwand angepasst und verbessert werden konnte.





Trainer-Feedback-App

iPhone & Android-Phone

Auftraggeber
Digital Lab Ventures GmbH

Zeitraum
12/2016 – 04/2017

Branche
Sport-Community

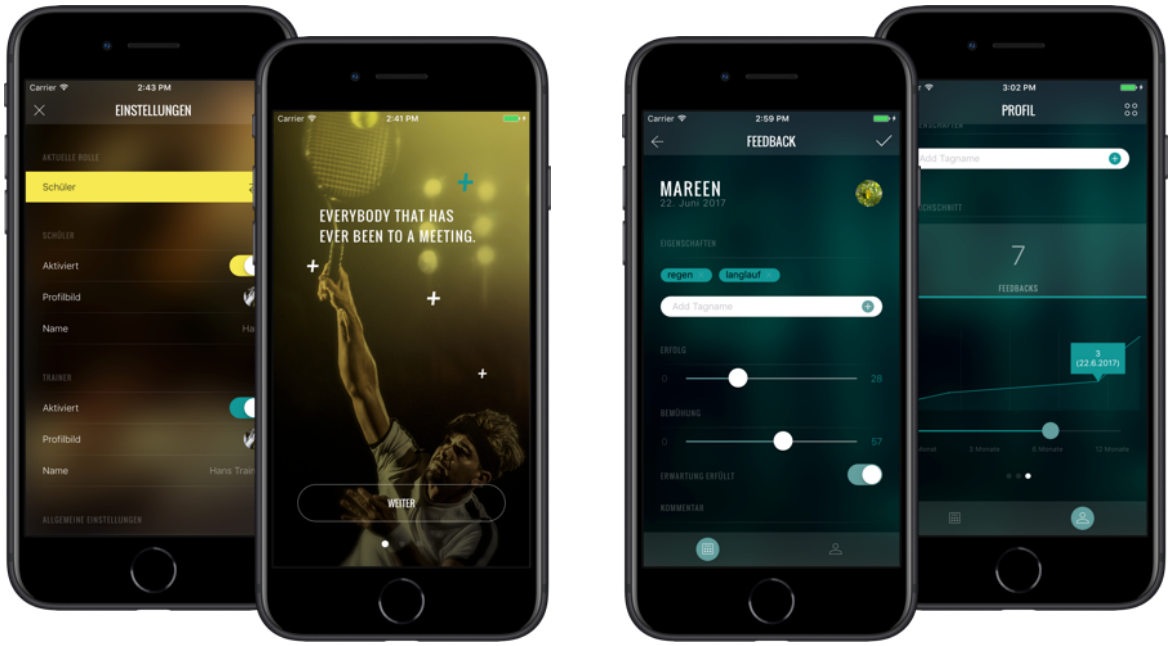
Rolle im Projekt
Konzept, Wireframing, Entwicklung

Technologien
ReactNative, JavaScript, Redux, Flow, ESLint, Git

Tools
MS Visual Studio, Jenkins, HockeyApp, Trello, Firebase, Elastic-Search, PushNotifications, Sketch, InVision

Methoden
Agile Softwareentwicklung, XP, Usability, UX, User Interface Design, Clean Code

Beschreibung
Am Anfang stand nur die grobe Idee einer App, welche Feedback transparent, aber möglichst reibungsfrei von einem Trainer an den von ihm trainierten Schüler übermittelt. Hinzu kamen Vernetzungen zwischen Trainer und Schüler sowie Statistiken. In der Konzeption kamen weitere Features wie Feeds und detailliertere Statistiken hinzu.
Aus dieser Idee erarbeitete ich mit dem Auftraggeber ein erstes Konzept sowie sinnvolle Screen-Flows. Daraus entwickelte ich Wireframes, und fügte diese in einem interaktiven Prototypen zusammen. Auf Basis des entstandenen Feedbacks wurden Konzept und Prototyp weiterentwickelt, was sich auch in der Entwicklungsphase fortsetzte.
Geplant war die Entwicklung einer iOS- sowie einer Android-App, wofür sich der Einsatz von React-Native im Frontend und Firebase im Backend anbot. Idee und Konzept wurden, nach ca. 2,5 Monaten Entwicklungszeit, in einer Beta-Testphase erprobt.



IVU – Workflow-Optimierung

Build-Pipeline inkl. CI Server

Auftraggeber
IVU Traffic Technologies AG

Zeitraum
02/2015

Branche
Traffic

Rolle im Projekt
Konzeption, Umsetzung

Technologien
Bash/Shell, Ruby

Tools
Mac, Jenkins, Fastlane, SVN, JIRA

Beschreibung
Da der bestehende Prozess zur Erzeugung und Distribution der Apps (aller Kunden) händisch durchgeführt wurde, war dieser fehleranfällig und kostete zudem viel Zeit.
Ich erstellte mit Ruby und Fastlane einige Skripte, um die notwendigen Prozessschritte abzubilden. Auf einem Jenkins-Slave richtete ich Buildjobs ein, welche die Skripte verwenden, um automatisiert UnitTests laufen zu lassen, die Apps zu bauen, Code-Metriken zu erstellen und die Build-Artefakte an die gewünschten Stellen zu distribuieren.
Dadurch, dass der Build-Prozess in Skripten abgebildet ist, kann dieser sowohl auf einem CI-Server (Jenkins) als auch auf jedem anderen Mac auf die gleiche Weise ausgeführt werden und liefert stets identische Ergebnisse.

Whitelabel-Realtime-App

iPhone

Auftraggeber
IVU Traffic Technologies AG

Zeitraum
09/2015 – 11/2016

Branche
Traffic

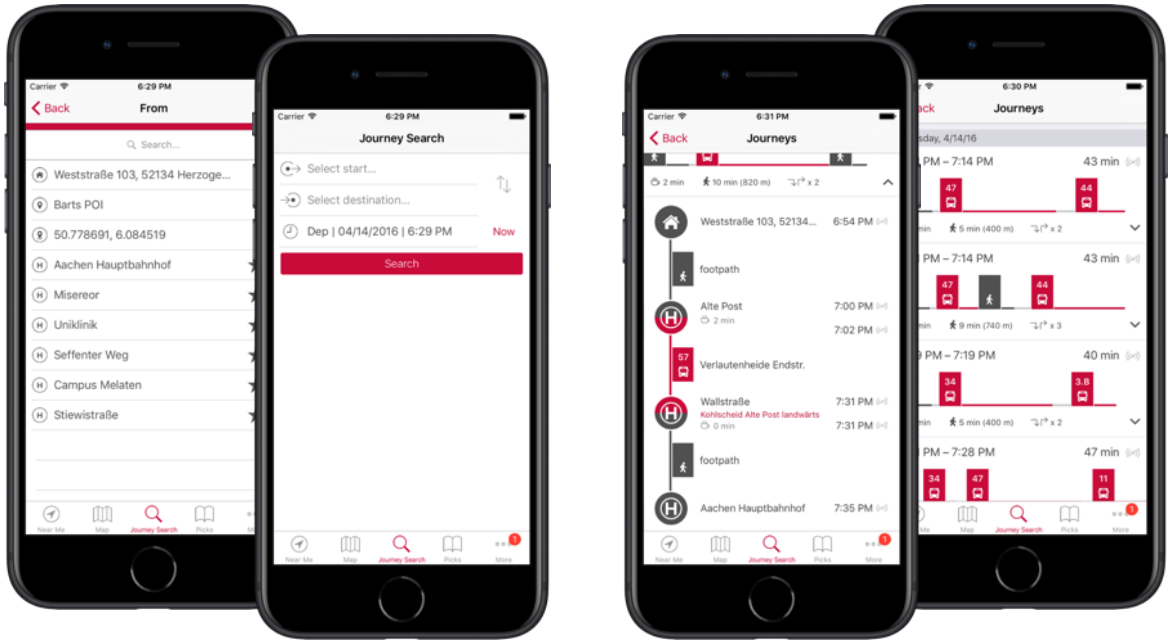
Rolle im Projekt
Konzept, Entwicklung

Technologien
Swift, Objective-C, AutoLayout, CocoaPods

Tools
AppCode, Xcode, InterfaceBuilder,
Mock-Server, SVN, JIRA, Jenkins

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, Usability, Unit-Tests, Clean Code

Beschreibung
Die IVU-Realtime-App ist ein White-Label-Projekt, welches mit spezifischer Konfiguration und angepasstem Branding (Farben, Icons) an verschiedene Kunden vertrieben wird.
Die App stellt dem Nutzer Echtzeit-Informationen über die Ankunft und Abfahrt von Bussen im ÖPNV zur Verfügung, ähnlich wie an den Anzeigern an Haltestellen.
Als ich zum Projekt hinzukam, war der Code nicht gut wartbar, skalierte schlecht und wies eine Vielzahl an Fehlern und Warnungen auf. Meine erste Aufgabe bestand darin, das Objective-C-Projekt “aufzuräumen”. Die wichtigsten Code-Teile übertrug ich direkt in Swift-Code, überarbeitete die UI, schrieb UnitTests und beseitigte Fehler sowie Warnungen.
Da der Nutzer bis dato lediglich Ankunfts-/Abfahrtszeiten an Haltestellen sehen konnte, war der Wunsch eine Verbindungssuche zwischen zwei Zielpunkten (Haltestelle, Adresse, POI) einzubauen. Mein Aufgabenfeld dabei reichte von der UserExperience über die grafische Konzeption und Design bis hin zur Softwarearchitektur und dem funktionalen Einbau.



DVAG-App

iPad-Enterprise

Auftraggeber
Deutsche Vermögensberatung AG

Zeitraum
01/2015 – 08/2015

Branche
Versicherung/Vertrieb

Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
Objective-C, Cocoa Touch, AutoLayout

Tools
AppCode, Xcode, InterfaceBuilder, JIRA,
Git, Jenkins

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Unit-Tests, Clean Code

Beschreibung
Die “DVAG-App” wird als unterstützendes Werkzeug der Vermögensberater der Deutschen Vermögensberatung eingesetzt. Zum einen sollen dem Kunden die angebotenen Versicherungsprodukte begreifbarer gemacht werden. Zum anderen werden schrittweise die gegenwärtigen Situation sowie die Zukunftspläne des Kunden aufgenommen und daraus ein umfassendes Finanzkonzept erstellt.
Die App unterstützt dabei mit In-App-Painting, Erstellung von Versicherungsunterlagen als PDF und der direkten Kommunikation mit dem Webportal des Vermögensberaters (JSON/REST).
Die App ist als extrem langlebiges Projekt angelegt und beinhaltet mehrere Module (als statische Bibliotheken) für verschiedenste Versicherungsprodukte, Firmenvorstellungen und Bildungsmaterial für die Vermögensberater. Verwendet wurde eigene Frameworks für Animationen sowie das View-Management in der App.
Durch PairProgramming und eine agile Projektarbeit konnte ich mich schnell in dieses Großprojekt einarbeiten und übernahm zeitnah das Korrigieren einiger komplexer Bugs, wofür teilweise umfassende Rebfactorings notwendig waren. Weniger später baute ich verschiedenste neue Funktionalitäten ein und optimierte den aktuellen Workflow (CI, VCS, Project Warnings).

Abbildungen der App sind aus NDA-Gründen leider nicht möglich.

DVAG-Top10-App

iPhone-Enterprise

Auftraggeber
Deutsche Vermögensberatung AG

Zeitraum
06/2015 – 07/2015

Branche
Versicherung/Vertrieb

Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
Swift, Cocoa Touch, AutoLayout, Adaptive Design, Storyboard-Driven

Tools
AppCode, Xcode, InterfaceBuilder, Reveal, JIRA, Git, Jenkins

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Unit-Tests, Clean Code

Beschreibung
Die “Top10-App” ist als Präsentationsmedium gedacht. In einem lockeren Gespräch werden dem potentiellen Kunden grundlegende Versicherungsfakten präsentiert, um diesen für die Versuchungsprodukte zu interessieren.
Die bestehende Version der App war veraltet, weshalb ich mich für einen iOS8-kompatiblen Neubau entschied. Anspruch war zudem ein UI/Design, welches auf allen iPhone-Modellen (inkl. 6 und 6+) funktioniert und daher den Einsatz von AutoLayout und AdaptiveDesign erforderte. Der Pflegeaufwand der App sollte für den Entwickler möglichst gering sein, da der Hauptinhalt grafischer Natur ist. Somit stand die Nutzung von Storyboards klar im Fokus, damit der Designer die App im InterfaceBuilder erweitern und ohne Hilfe eines Entwicklers pflegen kann.
Abgesehen von der grafischen Konzeption und Umsetzung oblag mir die Gesamtverantwortung für die Realisierung dieses Projektes.

Abbildungen der App sind aus NDA-Gründen leider nicht möglich.

DVAG – Workflow-Optimierung

CI-Server/BuildScript

Auftraggeber
Deutsche Vermögensberatung AG

Zeitraum
04/2015

Branche
Versicherung/Vertrieb

Rolle im Projekt
Konzeption, Umsetzung

Technologien
Shell, Ruby, Rake

Tools
Mac mini, Jenkins, Git, JIRA

Beschreibung
Die aktuelle Installation des CI-Servers Jenkins konnte seinerzeit die vorhandenen Unit-Tests nicht ausführen. Dies wurde immer wieder bemängelt und schließlich die Neukonzeption/Fehlerbehebung des “Continuous Integration”-Arbeitsschrittes als Teilprojekt definiert.
Ich übernahm dieses Projekt eigenverantwortlich und eigenständig. Nach Analyse der gegenwärtigen Installation, entschied ich mich für eine Neuinstallation des Jenkins. Ich setzte ein neues Nutzerkonto auf, installierte den Jenkins und konfigurierte alles nach aktuellen Maßstäben und Einsatz gängiger Tools.
Besonders im Fokus der Neukonzeption stand der Wechsel von Build-Plugins zu Build-Skripten. Hintergrund war die Speicherung von Build-Konfigurationen im VCS, die Unabhängigkeit von einem CI-Server im Notfall und zum Debuggen sowie der komfortable Einsatz von Code-Metriken (line count, duplicate code check, test coverage).

Abbildungen der App sind aus NDA-Gründen leider nicht möglich.

iOS-Consulting

Auftraggeber
P3 communications GmbH

Zeitraum
04/2015

Branche
Telekommunikation

Rolle im Projekt
Analyse, Review, Beratung

Technologien
Objective-C

Tools
AppCode, Xcode, Tower,
PaintCode, Reveal, Jenkins

Beschreibung
Die P3 communications beauftragte mich, Ihren aktuellen Entwicklungsprozess und dadurch entstandene Produkte zu analysieren, zu bewerten und gegebenenfalls Verbesserungsvorschläge zu unterbreiten. Der Fokus lag dabei schwerpunktmäßig auf der Optimierung der Quellcode-Erzeugung und auf konkreten Implementierungsfragen.
Nach einer Einführung in eigens entwickelte Frameworks und Bibliotheken begann ich mit der Analyse des Quellcodes. Dieser war größtenteils sauber, skalierbar und wartbar, allerdings konnte ich an einigen Stellen die grundsätzliche Struktur verbessern und dies mit Optimierungen des Entwicklungsprozesses verbinden. Beispielsweise konnte durch die programmatische Erzeugung von Vektorgrafiken ein Großteil der App-Bundle-Größe eingespart werden, ohne den Quellcode komplexer zu machen. Bei diversen Implementierungsfragen zeigte ich konkrete Lösungen auf oder demonstrierte mögliche Lösungsansätze.
Schließlich wurde auch der Softwareentwickungsprozess als Ganzes betrachtet. Ich gab Empfehlungen für effizientere Tools, gab kurze Einweisungen und demonstrierte deren Einsatz. Eine weitere Effizienzsteigerung erreichte ich durch die Optimierung des vorhandenen Rechner-Setups sowie durch Tipps zum effektiveren Einsatz vorhandener Tools.
Vorschläge und Kurzeinführungen zur Prozessverbesserung mit Unit-Tests, Continuous Integration und Taskmanagement bildeten den Abschluss dieses Consultings.

Git-Schulung

Schulung & Website

Kunde
Diverse

Zeitraum
Seit 2014

Branche
Softwareentwicklung

Rolle im Projekt
Aufbau, Ausarbeitung und Durchführung

Technologien
Html/CSS, JavaScript, Bootstrap, Shell

Tools
Git, Grafische Git-Tools

Methoden
Agile Softwareentwicklung,
Clean Code

Beschreibung
Diese zweitägige Schulung vermittelt die wichtigsten Funktionen und Hintergründe zu Git und der verteilten Versionskontrolle. Von der geschichtlichen Einordnung über die Basisfunktionalität und Installation von Git reichen die Inhalte über Kollaborationstechniken und umfassendes Expertenwissen bis hin zur individuellen Anpassung der Git-Funktionsweise.
Neben dem eigentlichen Wissen zu Git, ist es mir wichtig auch eine effiziente und professionelle Arbeitsweise mit Git zu vermitteln und so enthält die Schulung einen speziellen Teil zu Workflows und Best-Practises. Zudem werden die theoretischen Aspekte durch viele Praxisaufgaben begreifbar und können direkt ausprobiert werden. Die erste alltägliche Anwendung wird durch speziell erstellte Cheat-Sheets unterstützt.
Die Schulung habe ich inhaltlich wie grafisch selbstständig ausgearbeitet. Ein weiterer Ausbau der Schulung ist geplant und in Bearbeitung.

CHIO-Aachen-App

iPhone

Auftraggeber
Interactive Pioneers GmbH

Zeitraum
06/2014 – 07/2020

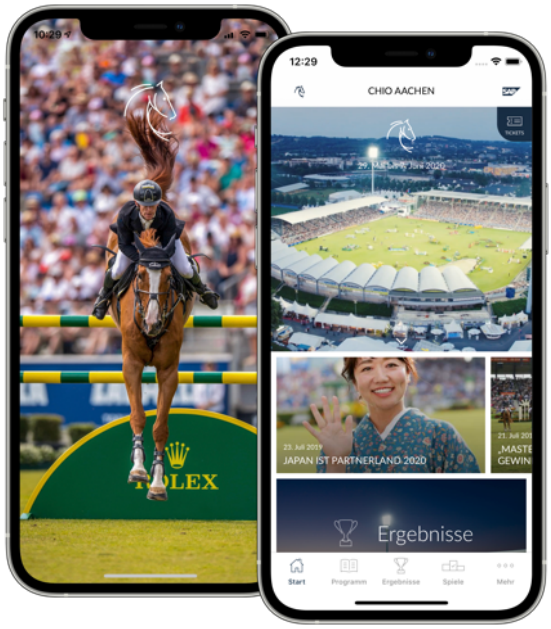
Branche
Event/Sport

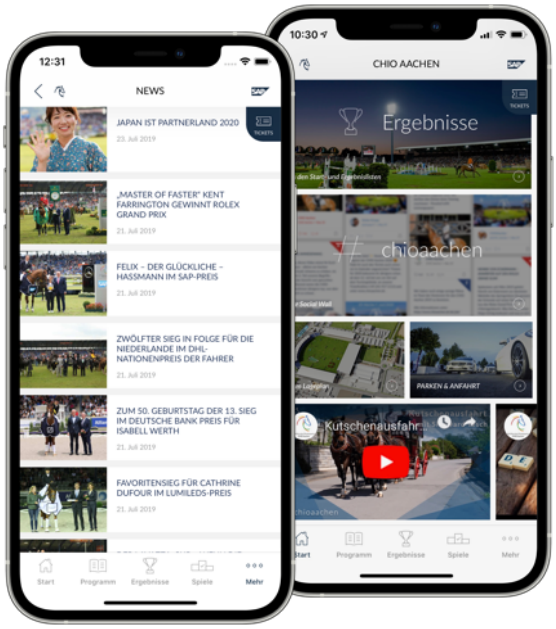
Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
Swift, Objective-C, AutoLayout, HTML/CSS

Tools
Xcode, InterfaceBuilder, Git, Reveal, JIRA

Beschreibung
Der CHIO Aachen ist ein jährlich in Aachen stattfindendes internationales Pferdesport-Turnier. Hierzu existiert eine App, welche den Besucher durch das Turnier sowie das Turniergelände führt.
Die App wird stets weiterentwickelt, so dass ich sowohl mit inhaltlichen und funktionalen Anpassungen, als auch technischen Weiterentwicklungen beauftragt wurde.





Bibliothek für Tracking in Social Games

iOS-Bibliothek

Arbeitgeber
Wooga GmbH

Zeitraum
03/2014 – 05/2014

Branche
Social Games

Rolle im Projekt
Konzept, Entwicklung

Technologien
Objective-C, Kiwi

Tools
Xcode, Git, Trello, Travis CI

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, Unit-Tests, Clean Code

Beschreibung
Ziel war die Erstellung einer Bibliothek, um Tracking-Verhalten so komfortabel und flexibel wie möglich in verschiedene Spiele zu integrieren. Dabei lag der Fokus auf Vergleichbarkeit und Nachhaltigkeit der Daten. Es war sicherzustellen, dass Daten innerhalb verschiedener Spiele in möglichst gleicher Form und Zeit erhoben und auch bei Verbindungsproblemen sicher an den Server geschickt werden. Dies erreicht die Bibliothek, in dem sie dem Anwender so viele Aufgaben wie möglich abnimmt oder einheitliche Wege zur individuellen Datensammlung bietet. Die Bibliothek stellt eine vereinheitlichte Schnittstelle zwischen den Spiele-Entwicklungsteams und der Business-Intelligence-Abteilung dar. Somit kann die Art der Datenerhebung für alle Spiele an einem zentralen Punkt angepasst werden.

Pocket Village

iPhone

Arbeitgeber
Wooga GmbH

Zeitraum
05/2013 – 10/2013

Branche
Social Games

Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
Objective-C, Ruby, Cocos2D, CocoaPods

Tools
Xcode, InterfaceBuilder, Git, Jenkins, HockeyApp, Whiteboard

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, XP, Unit-Tests, A/B-Tests, Pair Programming, Clean Code

Beschreibung
Nachdem das Spiel initial im AppStore released wurde, kam ich zum Projektteam hinzu. Nach einer kurzen Einarbeitungszeit baute ich weitere Funktionalität für die kommenden Releases ein. So realisierte ich z.B. die Einbindung eines Sammelbuches mit nativer Blätterfunktion der Seiten und arbeitete mit GameCenter Achievements, InAppPurchases, Push und Local Notifications, BitmapFonts sowie der Einbindung größenoptimierter Grafiken per Spritesheets aus TexturePacker.
Generell arbeitete ich in einem interdisziplinären Team aus Entwicklern, Grafikern, Spiele-Designern und Projektmanagern. Mittels agiler Softwareentwicklung konnte stets flexibel auf Veränderungen am Markt (Konkurrenzspiele) reagiert und neue Ideen spontan eingebunden werden.
Das Spiel ist komplett auf das iPhone 5 angepasst und neue Funktionalität wurden stets im Voraus in A/B-Tests untersucht.

Bubble Island

Social Game auf Facebook

Arbeitgeber
Wooga GmbH

Zeitraum
09/2011 – 04/2013

Branche
Social Games

Rolle im Projekt
Leitende Planung und Entwicklung

Technologien
ActionScript 3, Parsley, FlexUnit, Mockito, as3-yaul

Tools
FDT, Adobe Flash, ANT, Jenkins, Git, PivotalTracker, Airbrake

Methoden
Agile Softwareentwicklung, XP, Scrum, Unit-Tests, A/B-Tests, UX, Clean Code

Beschreibung
Bubble Island war bereits ein erfolgreiches Spiel. Allerdings war es kaum wartbar und skalierte sehr schlecht. Deshalb wurde das Spiel einem 100%igen Refactoring unterzogen.
Meine Aufgabe war es, den Quellcode zu verbessern und schnellstmöglich wieder neue Funktionalität in das Spiel zu integrieren. Dazu wurde das Spiel in verschiedene Module gegliedert, um schnell Teile des Spiels im Live-Betrieb ersetzen zu können. Das Team teilte sich die Aufgaben für das Refactoring und den Funktionsneubau auf. Gearbeitet wurde stets als 'Pair' mit konstant hoher Entwicklungsgeschwindigkeit. Wissensinseln wurden vermieden. Auf Basis einer skalierbaren, vollständig getesteten Implementierung, baute ich mit wechselnden Teamkollegen die Nutzerführung des Spiels um und fügte neue Funktionalitäten hinzu. Jede signifikante Änderung wurde im Voraus in A/B-Tests untersucht.
Eine weitere Aufgabe als leitender Entwickler war es, neuen Kollegen ein umfassendes Verständnis von Projekt und Code zu geben. Das disziplinierte, agile Arbeiten mit eXtreme Programming unterstütze dies und machte uns als Team flexibel und effizient.

Diamond Dash

Social Game auf Facebook

Arbeitgeber
Wooga GmbH

Zeitraum
06/2011 – 09/2011

Branche
Social Games

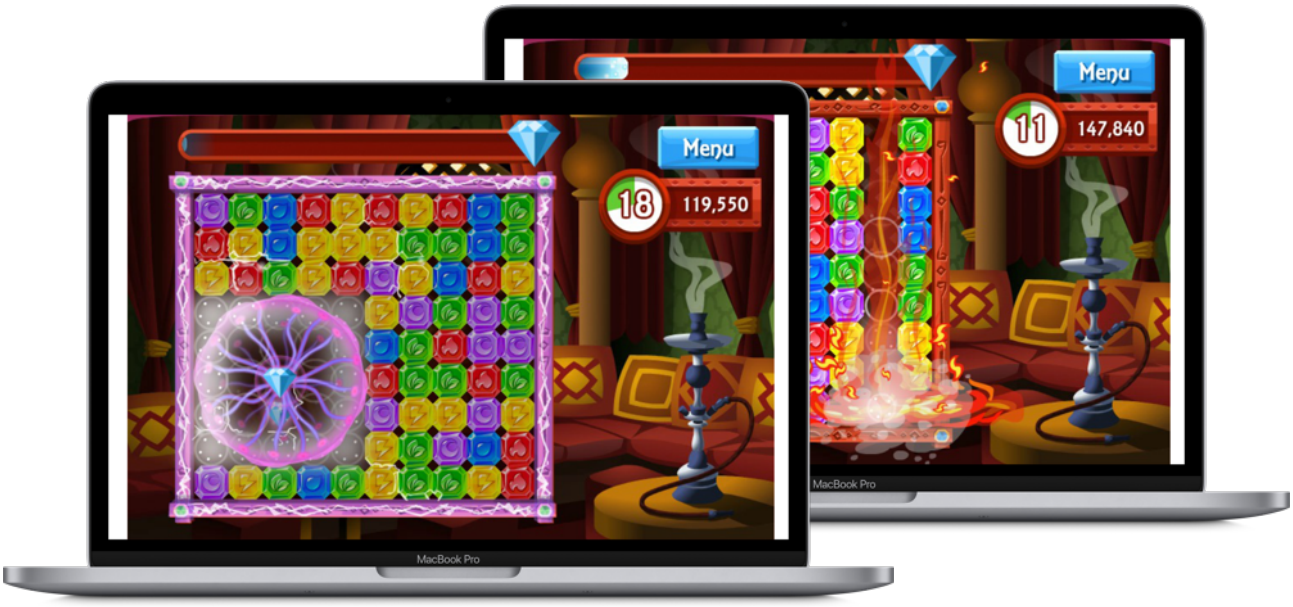
Rolle im Projekt
Leitende Planung und Umsetzung des Komplettneubaus, Funktionserweiterungen

Technologien
ActionScript 3, Parsley, FlexUnit, Mockito, as3-yaul

Tools
FDT, Adobe Flash, ANT, Jenkins, Git, PivotalTracker, Airbrake

Methoden
Agile Softwareentwicklung, XP, Scrum, Unit-Tests, A/B-Tests, Pair Programming, UX, Clean Code

Beschreibung
Diamond Dash ist ein sehr erfolgreiches Social Game auf Facebook und mittlerweile auch auf iOS und Android. Als ich zum Projekt kam, war die Code-Basis sehr unstrukturiert, was zu sehr langen Zyklen in der Fehlerbehebung sowie im Neubau von Funktionalität führte.
Meine Aufgabe war ein vollständiges Refactoring des Projektes, um es wieder wartbar und skalierbar zu machen. In einem kleinen Team wurde stets agil und mittels Pair Programming zusammengearbeitet. Dies geschah erfolgreich sowohl vor Ort als auch von verteilten Arbeitsplätzen aus und vermied die Entstehung von Wissensinseln. Sämtliche Funktionalität wurde im Voraus in A/B-Tests untersucht.
Ein sauberer und strukturierter Aufbau des Projektes sowie der Architektur und des Quellcodes war von besonderer Bedeutung. Dies ermöglichte im späteren Projektverlauf die Einarbeitung neuer Kollegen sowie eine sehr unproblematische Übergabe des Projektes.



Coke UEFA Euro 2012

Bildschirmschoner

Arbeitgeber
SCHOLZ & VOLKMER GmbH

Zeitraum
04/2011

Branche
Marketing/Event

Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
ActionScript 3

Tools
FDT, Adobe Flash, ANT, Git

Methoden
Clean Code

Beschreibung
Im Rahmen der UEFA Europameisterschaft 2012 gehörte auch ein Bildschirmschoner zur Kampagne. Meine Aufgabe war es, diesen zeitnah umzusetzen. Ich arbeitete bei diesem Projekt nur mit einem Grafiker zusammen.

"Surreale Dinge" in der Schirn Kunsthalle

Facebook-App

Arbeitgeber
SCHOLZ & VOLKMER GmbH

Zeitraum
02/2011 – 03/2011

Branche
Marketing/Kunst

Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
ActionScript 3, Parsley

Tools
FDT, Adobe Flash, Git

Methoden
Clean Code

Beschreibung
Im Rahmen der Kampagne “Surreale Dinge” war es meine Aufgabe, eine Facebook-App umzusetzen und diese in die vorhandene Facebook-Seite zu integrieren. Die App nimmt ein Foto des Nutzers auf und reduziert die Augenpartie auf nur ein Auge. Das Resultat kann sich der Nutzer in seinem Facebook-Fotoalbum speichern.

Panasonic 3D Camcorder Line-up

Flash-Website

Arbeitgeber
SCHOLZ & VOLKMER GmbH

Zeitraum
12/2010 – 02/2011

Branche
Marketing/Elektronik

Rolle im Projekt
Technische Konzeption,
Entwicklung

Technologien
ActionScript 3, Parsley

Tools
FDT, Adobe Flash, Adobe Photoshop,
ANT, Git

Methoden
Clean Code

Beschreibung
In diesem Projekt war ich verantwortlich für den Aufbau der Architektur sowie für die programmatische Umsetzung der Website. Ein Schwerpunkt war die Intro-Sequenz, welche programmatisch mit multilingualem Text kombiniert und synchronisiert wurde. Neben den vielen Animationen und interaktiven Inhalten war die Mehrsprachigkeit der gesamten Website ein weiterer Schwerpunkt.
Die Umsetzung erfolgte schrittweise. Vom Grafiker bekam ich eine PSD-Datei, aus welcher ich mir die benötigten Grafiken exportierte. In der Programmierung kombinierte ich diese mit multilingualen Textinhalten aus XML-Dateien, welche über ein CMS gepflegt wurden.

Converse — Spark

Flash-Website

Arbeitgeber
Powerflasher GmbH

Zeitraum
05/2010 – 06/2010

Branche
Marketing/Bekleidung

Rolle im Projekt
Entwicklung

Technologien
ActionScript 3, Parsley

Tools
FDT, Adobe Flash, Adobe Photoshop, ANT, SVN, TeamCity (CI)

Methoden
Agile Softwareentwicklung, Scrum, XP, Clean Code

Beschreibung
Converse Deutschland beauftragte die Powerflasher GmbH 2007 mit dem Relaunch ihrer Website sowie in der Folge mit mehreren Kampagnen. Für eine dieser Kampagnen names “Spark” war ich mit der Architektur und Umsetzung betraut. Der Projektverlauf und die Zusammenarbeit im Team war agil geprägt und sehr effizient. Der Kunde war stets nah am Projektverlauf und konnte aktuelle Fortschritte per Build-Server mitverfolgen und ausprobieren.

ACL und Kalypso

Skriptsprache und Interpreter

Arbeitgeber
Powerflasher GmbH

Zeitraum
07/2008 – 11/2008

Branche
Diplomarbeit

Rolle im Projekt
Planung, Management,
Realisierung, Dokumentation

Technologien
ActionScript 3, Adobe AIR, Tcl, Java, XML

Tools
ANT, SVN

Methoden
Clean Code

Beschreibung
Kalypso ist ein Interpretersystem für ActionScript 3. Mit der skriptbasierten Programmiersprache ACL, welche sich an Tcl anlehnt, kann auf der Basis von ActionScript entwickelt werden. Auch die Interaktion mit Objekten in ActionScript ist möglich.
Während meiner Diplomarbeit entwickelte ich den Interpreter sowie diverse Tools (Manipulation von ActionScript zur Laufzeit, IDE,...). Im schriftlichen Teil untersuchte ich den Einsatz skriptbasierter Programmiersprachen anhand theoretischer Anwendungsfälle in der Softwareentwicklung mit ActionScript 3.
Für die theoretische Vorbereitung und die praktische Umsetzung, das grafische Design sowie für die Dokumentation des Quellcodes und der Software war ich selbst verantwortlich.

Du bist Deutschland

Flash-Website

Arbeitgeber
Powerflasher GmbH

Zeitraum
10/2007 – 06/2007

Branche
Marketing

Rolle im Projekt
Umsetzung der interaktiven Karte und des Datenmanagements

Technologien
ActionScript 3, Parsley

Tools
Adobe Flash, ANT, SVN

Beschreibung
2007 beauftragte Jung von Matt/Next die Powerflasher GmbH mit der Umsetzung einer interaktiven Deutschlandkarte und Bilderwelt, welche Teil der "Du bist Deutschland"-Kampagne war.
Ziel dieser Kampagne war das kollektive Verständnis für ein kinderfreundliches Deutschland. Der Kunde gewann mit diesem Projekt mehrere Awards (z.B. iF Design Award, 2008).
Innerhalb des Projektteams war es meine Aufgabe, die interaktive Deutschlandkarte zu realisieren. Sie beinhaltet mehrere Zoom-Stufen, animierte Übergänge und zahlreiche interaktive Elemente. Des Weiteren war ich für das Datenmanagement der ‘Bilderwelt’ verantwortlich. Diese präsentiert gemalte Bilder sowie Audiokommentare von Kindern aus unterschiedlichen Regionen Deutschlands.

Anlage

ScrumAlliance®
Transforming the World of Work

Stephan S. Partzsch

is awarded the designation Certified ScrumMaster® on this day, February 13, 2013, for completing the prescribed requirements for this certification and is hereby entitled to all privileges and benefits offered by SCRUM ALLIANCE®.

Scrum Alliance CSM CERTIFIED

Certificant ID: 000238055 Certification Active through: 13 February 2023

Stefan Roock
Certified Scrum Trainer®

Harvey Wheaton
Chairman of the Board