

Kay Bothfeld

Senior-Software-Entwickler mit Schwerpunkt auf C#, .NET, Unity3D, Xamarin.Forms, Mobile Development, SQL

bothfeld@scio.de

+49 (0)170 5818888

Wasserturmallee 30, 68766 Hockenheim



Übersicht

Unity3D, C# / .NET (Details S. 2)	7 Jahre Erfahrung, Schwerpunkte: C# Logik- und Back-End-Implementierung wie auch UI. Mobile Devices / Windows / VR /AR / Web, Editor-Extensions. Projekte s.u. Universal Plant Viewer , LeYo! , Tacking Battle , EMHQ , RRRunner , Animator Access Generator (GitHub) , ... Top-10-Answerer im Tag unity3d auf Stack Overflow (s. Profil Kay).
Mobile / Xamarin (Details S. 2)	Seit 2010, iOS und Android, plattformunabhängig auf Basis von .NET/C# mit Xamarin.Forms (s.u. ShoppingList) und Unity3D Native-Entwicklung (Xcode und Obj-C++, s.u. m3SysLib)
Datenbanken (Details S. 4)	MS SQL-Server, SQLite, Oracle, MySQL
Java (bis 2010) (Details S. 4)	Momentan kein Schwerpunkt, aber umfangreiche Erfahrung in OO-Design als Entwickler/Architekt in J2EE-Projekten
Projekterfahrung (Details S. 5 ff.)	Selbstständig seit 1995 als Consultant für kleine Firmen bis Global-Player, Teamgrößen zw. 1-50 Entwickler(-innen), in verschiedenen Rollen zw. Coding und technischer Projektleitung, Kommunikation mit fachlich Verantwortlichen, Betreuung von Diplomanden u. Junior-Entwicklern
Verfügbarkeit	Wann: Ab Mai 2018, evtl. früher Wo: Bevorzugt D6/D7 oder Remote, befristet auch an anderen Orten oder Mix Remote/vor Ort. Wie: 'Nur' als Freelancer, gerne auch längerfristige Kooperation

Details

→ [IT-Skills](#) (nächste Seite)

→ [Projekt-Historie](#) (ab Seite 5)

IT-Skills

Unity3D / C#	
Unity3D	Kompletter Workflow zur Entwicklung von iOS und Android-Apps bzw. Web-Player-Apps, etc. mit Unity3D 3 - 2017.3 Pro unter anderem: uGUI, Animationen, Editor-Extensions, Profiling / Performance-Optimierung, Physics-Engine-Tuning, Light-Mapping, LOD, Native-Code-Integration, Shader-Anpassungen
IDEs	Visual Studio 2017 for Windows oder Mac, Resharper MonoDevelop
Oculus	Samsung Gear VR, Oculus Mobile SDK
3rd-Party Assets	Prime31 iOS-Plugins (StoreKit, GameCenter, Etcetera, GoKit Tween Library, GameKit), NGUI, GameAnalytics, Localytics, RevMob, Chartboost, Vuforia, HockeyApp, New UI Widgets, Slash Games Data Bind Framework
3D-Modellierung / Grafik / Sound	Blender, Gimp, TimelineFX-Editor, bmGlyph (jeweils gute Kenntnisse der Bedienkonzepte)
	Audacity, Garage Band
Sonstiges	Sehr gutes Mathematikverständnis

.NET / Xamarin.Forms / Mobile Development	
.NET allgemein	Rider und Visual-Studio 2017 (macOS und Windows), Resharper LINQ, XAML, Binding, XML, Forms, SQL-Access (Entity Framework Core, ADO, SQLiteNetExtensions), MVVM, IoC (Autofac)
Xamarin.Forms	Targets: iOS, Android, teilweise UWP MVVM, View-Model-First-Navigation, XAML, i18n mit ResX, UI- und Markup-Extensions, Behaviors, Plattform-spezifische Anpassungen z.B. Custom-Renderer, I/O,...
iOS	Native-App-Entwicklung in Objective-C/-C++ mit Xcode, diverse Frameworks, Performance-Analyse iTunes-Connect, ApplicationLoader, Workflows zur Bereitstellung im App-Store bzw. Ad-Hoc-Distribution
Android	Native-App-Kenntnisse aus Testprojekt in 2010 Customising von Android-Native-Plugins, 10 Jahre Erfahrung in Java / Eclipse (s.u.)

IT-Skills

Software-Entwicklung und -Design	
Programmiersprachen	C#, Obj-C, Java, C/C++, Python, bash, JavaScript, PHP, VisualBasic u.a. HTML, XML/XSLT, SQL, PL/SQL
IDEs	MS Visual Studio 2017 (Windows / Mac), Resharper, Rider, Xcode, Eclipse, vi
Analyse / Design / Methodik	Vorgehensmodelle (Extreme Programming, Agile SD, SCRUM) Refactoring, Test-Driven-Development, DI / IoC GoF-Patterns, GRASP-Patterns, UML
Design-Tools	Together, Rational, OMW, Power-Designer, ERWIN
Versionskontrolle	git, TFS, Subversion, Stash, CVS, CM Synergy u.a.
Allgemeine Tools	Unit-Testing (Nunit, JUnit) Issue-Tracker (TFS, JIRA, elementool.com, u.a.) Build-Tools (ANT, Make, CruiseControl) Projektmanagement (MS Project, PMW, Mind-Manager) Qualitätssicherung (MS-Test, WinRunner)
Sonstiges	Code-Generatoren, neuronale Netze, genetische Algorithmen, aspekt-orientierte Software-Entwicklung

Online-Referenzen	
Social Media / Foren	Stack Overflow: <ul style="list-style-type: none"> • Profil (Reputation > 10k: "Access to moderator tools") • Top-Antwörter in Tag unity3d und core-motion Unity Insider Forum (Advanced Member) unity3d.com: Unity Answers , Unity Forum YouTube (Tutorials zu eigenen Tools, Unity3D u. Blender)
Web-Site	www.scio.de (mit Blog über Unity3D, C#, und andere Themen meist englisch)
Open-Source-Projekte	GitHub (7 eigene Projekte) u.a.: <ul style="list-style-type: none"> • Animator Access Generator s.u. • Bundle Version Checker • Ragdoll Code Generator

IT-Skills

Java- / Web-Development (bis 2010)	
Java	Alle Core-Packages, J2EE, EJBs (1.1/2.0), JSPs, JAXB, JAXP, JAX-RPC, Swing, JDBC, RMI
JSP / HTML	HTML, CSS, Javascript, JSP-Standard-Tags, ATG DSP-Tag-Library, Struts Tag-Library 1.1, JSTL, JSF
CMS	WordPress, Joomla
Tools	Ant, JUnit, Cactus, Canoo WebTest, Log4J, POI, PMD, JIndent, JAD, Jakarta Commons u.a.
Server-Technologie	Apache, Weblogic 6.x / 8.1, ATG, JBoss, Tomcat, Verity K2 (Suchmaschine)

Betriebssysteme / Datenbanken / Data Storage	
OS	Mac (seit 10.6), Windows (seit 3.1), Linux (ca. 5 J.)
Datenbanken	MS SQL Server, Oracle 10g, MySQL, SQLite, MS Access, IBM DB2, Sybase SQL-Anywhere
	MS SSMS, phpMyAdmin, DBVisualizer, Toad, SQL-Plus,
XML / JSON	XML, XML-Schema, DTDs, XSLT, XML-Binding, JSON

Sonstiges	
Branchenerfahrung	3D-Konstruktionssoftware, Games, iTunes-App-Store Maschinenbau (Druckmaschinen) Aktienmärkte, Börsenprodukte, Vermögensanalyse Lebensmittelchemie Marketing, Vertriebssteuerung / CRM Versicherungswirtschaft Diverse Kenntnisse in Betriebsführung durch eigene GF-Tätigkeit
Sprachen	Englisch fließend in Wort und Schrift. Kenntnisse in Spanisch, Französisch, Portugiesisch und Italienisch
Aktivitäten / Hobbys	Jonglieren, Schwimmen, Wandern, Literatur u.a.

Projekt-Historie

Shopping List (noch nicht veröffentlicht)	
Inhalt	App für iOS, Android und UWP zur Erstellung von Einkaufslisten. Focus auf schnelle Bedienbarkeit, Anbindung an EAN/GTIN-Web-Service, Siri und Transfer
Umgebung	Xamarin.Forms mit .NET Standard 2.0 Library JetBrains Rider, Visual Studio 2017 (macOS und Windows)
Tätigkeit	Tabbed-Page-Anwendung mit MVVM und View-Model-First-Navigation, DI mit Autofac IoC-Container XAML-basierte Views, Custom-Renderer, i18n mit ResX, UI- und Markup-Extensions SQLite mit SQLiteNetExtensions (Migration nach EF Core) Unit-Tests mit NUnit
Zeitraum	01/2018 bis heute

Universal Plant Viewer (App-Store-Link , Web-Site)	
Inhalt	Plattformunabhängiger Viewer für Modelle von Industrieanlagen, die als Intergraph-Software-Modelle vorliegen.
Umgebung	Unity3D 5.3 bis 2017.2, C#, Visual Studio 2015 (Win)
Tätigkeit	<p>UI Widgets (TreeView, Spreadsheet) für datenintensive Vorgänge.</p> <p>Routing-System: Basisimplementierung zur Konstruktion von Pipeline-, Electrical-, oder anderen -Systemen. Design der Calculation-Engine unabhängig von Unity-Game-Objects, intensiver Einsatz von Unit-Tests.</p> <p>Proof-of-Concept Clash-Detection: Tools zur Kollisionserkennung und Speicherung in SQL-Server. Web-Service für die Abfrage vom Unity3D-Client.</p> <p>Technische Koordination bei Anbindung des Commenting-Systems Review Insight in UVP. Entwurf und Umsetzung der Integrationsstrategie ohne Repository-Zugriff für den externen Zulieferer. Übernahme und finale Einbindung des externen Codes (C#, VB).</p> <p>Sketching: Skizzenartige Erweiterung bestehender Anlagen um eigene Elemente mit individuellen Properties und Basisoperationen wie Move, Scale, Rotate.</p> <p>Umstellung von HTML-basierten Menüs auf uGUI und Apps für die Plattformen Win, iOS, Android, WebGL (experimental)</p>
Zeitraum	02/2016 bis 11/2017

Projekt-Historie

Emergency HQ (nie veröffentlicht)	
Inhalt	F2P-Game inspiriert von Clash-of-Clans für Tablets im Rahmen der Emergency-Serie.
Umgebung	Unity3D 5.1, C#, Visual Studio (Win), svn, Xcode
Tätigkeit	Performance-Analyse, Build-Prozess-Optimierung. Modular konfigurierbares Console-Logging-System implementiert um bestehenden Output zu filtern.
	GUI-Anbindung in Abstimmung mit Grafikern und Game-Designern.
	Implementierung der Clan-Funktionalität, Chat-Service, User-Management.
Zeitraum	06/2015 bis 01/2016

Telekom VR/AR Hackathon (1. Platz) (Web-Site / Facebook)	
Inhalt	Samsung Gear VR basierte VR-App, die VR und AR kombiniert einsetzt. Beim Erkennen des AR-Targets (Energy-Drink) wird vom See-Through-Modus in eine reine VR-World geschaltet.
Umgebung	Oculus Mobile und Vuforia 4.x SDKs für Unity3D 4.6, C#, MonoDevelop, Android
Tätigkeit	Coding, Oculus- und Vuforia-Anbindung, Assets-Einbindung von Grafikern und Modellierern, git-Infrastruktur, Build-Prozess, Trouble-Shooting.
Zeitraum	06/2015 (24 Stunden)

Mage's Delight (ProjektSeite / Download)	
Inhalt	Virtual-Reality-3D-Spiel für Samsung Gear VR Innovator Edition und andere Oculus-kompatible VR-Headsets. Entstanden im Rahmen des Oculus Mobile VR Jam 2015.
Umgebung	Oculus Mobile-SDK 0.5.1 für Unity3D 4.6, C#, MonoDevelop, Android
Tätigkeit	Architektur, Oculus-Anbindung, Assets-Einbindung von Grafikern und Modellierern, Implementierung, git-Infrastruktur, Build-Prozess, Trouble-Shooting
Zeitraum	04/2015 bis 05/2015

Projekt-Historie

LeYo! (App-Store-Link / Web-Site)	
Inhalt	AR-Projekt für mobile Devices, zur Anreicherung von Live-Kamerainhalten durch Multimedia-Inhalte. Kinderbücher der LeYo-Serie werden mit der Kamera erfasst und je nach Modus z.B. vorgelesen oder mit Geräuschen unterlegt
Umgebung	Unity3D 4.x, Asset-Bundle-Server, C#, Vuforia SDK, MonoDevelop, Xcode
Tätigkeit	git-/Stash-Einführung auf Linux-Root-Server Profiling / Performance-Analyse und -Verbesserung von v1.0 Code-Review und Architekturentwurf für komplette Neuentwicklung der bestehenden App ,mit Proof-of-Concept. Darauf basierende Neuentwicklung der App und Support-Tools für Content-Management
Zeitraum	09/2014 bis 07/2015

ChacChac (nie veröffentlicht)	
Inhalt	Proof of Concept: Percussion-App auf Basis von Bewegungen. Eingestellt. Leider lässt sich die Idee mit heutiger Hardware nicht umsetzen.
Umgebung	Unity3D 5, C#, MonoDevelop, iOS und Android
Tätigkeit	Architektur, Implementierung, Konzept, Analyse, Auswertung von Signalen
Zeitraum	02/2015 bis 04/2015

Tacking Battle (App-Store-Link , Web-Site)	
Inhalt	3D-Strategie-Spiel für mobile Devices, das die Regeln und Bedingungen im Regatta-Segeln umsetzt.
Umgebung	Unity3D 4, NGUI, C#, NGUI, MonoDevelop, Blender, Gimp, Xcode
Tätigkeit	Nach Architektur-Review und Workshop, Redesign und Refactoring kritischer Stellen und Fertigstellung der Entwicklung zur App-Store-Einführung
Zeitraum	07/2014 bis 09/2014

Projekt-Historie

RRRunner (App-Store-Link (bis iOS 10)/ Web-Site / YouTube)	
Inhalt	3D-Jump-'n-Run-Spiel für das iPhone mit dem Alleinstellungsmerkmal, ausschließlich durch Bewegungen gesteuert zu werden (s.u. m3SysLib)
Umgebung	Unity3D 3.x, diversen Add-Ons, C#, MonoDevelop, Blender, Gimp, Xcode, Objective-C
Tätigkeit	Alles: Idee, Software-Architektur, Grafische Umsetzung, 3D-Modellierung, Implementierung, Performance-Optimierung, Video-Erstellung, Deployment im App-Store, Marktbeobachtung, Marketing
Zeitraum	09/2011 bis 07/2014

Animator Access Generator (GitHub / Blog / YouTube: Quick-Overview , de)	
Inhalt	Code-Generator als Unity-Editor-Erweiterung. Generiert neue C#-Komponente zum einfachen Zugriff auf Animator-States und -Parameter. Per Reflection werden Veränderungen erkannt und bei Updates besonders berücksichtigt.
Umgebung	Unity3D 3.x, C#, SmartFormat.NET als Template-Engine
Tätigkeit	Idee, Software-Architektur, Implementierung
Zeitraum	06/2014

Flip Animation (GitHub / Blog / YouTube)	
Inhalt	Blender Add-On zur Spiegelung einer kompletten Action (Animation)
Umgebung	Python, Blender APIs
Tätigkeit	Idee, Implementierung
Zeitraum	03/2013

Ragdoll Code Generator (GitHub / Blog)	
Inhalt	Code-Generator für Ragdoll-Komponenten aus Rigs
Umgebung	Unity3D-Editor-Extension, C#
Tätigkeit	Idee, Implementierung (Quick & Dirty)
Zeitraum	11/2011

Projekt-Historie

www.scio.de	
Inhalt	Migration von Joomla auf WordPress (12/2017)
	Umstellung der statischen Firmen-Web-Site auf Content-Management-System Joomla (2011)
Umgebung	Joomla (2.5) mit verschiedenen Erweiterungen (z.B. EasyBlog, MobileJoomla, etc.), Google Analytics.
Tätigkeit	Alles: Architektur, Grafik-Design, Inhalte, SEO.
Zeitraum	12/2017 und 08/2011

m3SysClient (In-House-Entwicklung)	
Inhalt	App als Client der m3SysLib. Darstellung der Graphen von Sensor-Rohdaten und errechneten Daten und Visualisierung an 3D-Objekt. Training der m3SysLib-Parameter.
Umgebung	iOS-App, Obj-C++, C++, Xcode (UIKit, OpenGL ES), Simulation mit GNU Octave
Tätigkeit	Alles: Idee, Design und Implementierung.
Zeitraum	04/2010 bis 08/2011

Projekt-Historie

m3SysLib (In-House-Entwicklung)	
Inhalt	<p>Forschung und Entwicklung bzgl. einer Bibliothek zur Erkennung von Bewegungsgesten aus Sensordaten des iPhones (Accelerometer und Gyroskop).</p> <p>m3SysLib erkennt kurze lineare Bewegungen sowie Rotationen im dreidimensionalen Raum unabhängig voneinander (6DoF), und kann z.B. zur Steuerung in Spielen eingesetzt werden (s. Sprünge in RRRunner).</p> <p>Im Gegensatz zu Systemen wie MS Kinect™, existiert bei einem Smartphone kein festes Referenzsystem. Die Integration der von den Sensoren übermittelten 1. und 2. Ableitungen führt durch Fehlerfortpflanzung nach kurzer Zeit zu chaotischem Verhalten. Somit ist eine dauerhafte Positionsbestimmung nicht möglich, wie auch in der Robotik, Raumfahrt, etc.</p> <p>Daher werden nur Zeitspannen von < 1 Sek. ausgewertet und durch einen komplexen Algorithmus analysiert, u.a. mit Hilfe von numerischen Verfahren, genetischen Algorithmen, einfachen KI-basierten Lernmethoden, Ranking-Strategien</p>
Umgebung	Obj-C, C, C++ unter Xcode mit Target iOS, Input von CoreMotion-Framework bzw. m3Core.
Tätigkeit	<p>Alles: Grundlegende Idee, Evaluierung verschiedener Ansätze, mathematische Berechnungen, Modellbildung, Design, Implementierung sowie schrittweise Optimierung</p> <p>M3Core (PoC): C++- Library eines <i>Quaternion-based indirect Kalman filter with adaptive estimation of external acceleration</i> , Prof. Y. S. Suh, University of Ulsan (PDF).</p>
Zeitraum	02/2010 bis 03/2012

Ältere Projekte bis 2010

CVM SQL-Migration (Intranet-Anwendung)	
Inhalt	Physikalische und logische Migration von Daten in Oracle nach MS SQL Server mit komplett neuer Tabellenstruktur.
Umgebung	Windows Server; Oracle 10, MS SQL Server, MS SSMA, SQL, Stored Procedures in PL/SQL und Transact-SQL.
Tätigkeit	Konzept und Implementierung der Migration als mehrstufiger Prozess per SQL-Scripting auf beiden Plattformen sowie MS SSMA (Migration Assistant). Automatisierte Test und Simulationen zur Validierung.
Zeitraum	08/2009 bis 06/2010 (mit Unterbrechungen)

CVM / ESH / OLS (Intranet-Anwendungen)	
Inhalt	CVM: Intranet-Anwendung zur Erfassung, Planung und Nachbereitung von Kundenbesuchen mit umfangreichem Maschinenpräsentationen.
	ESH: Suche und Bereitstellung kundenspezifischer Dokumentation von Druckmaschinen. Eigenentwicklung FAQ- und QA-System.
	OLS: Mehrsprachig ausgerichteter Online-Shop zum Verkauf von Verbrauchsmaterialien für Druckereien.
Umgebung	Alle 3 Anwendungen basieren auf einer J2EE-Architektur mit ATG Dynamo Application- und Web-Server. JSPs mit DPS-Tag-Library; Oracle, JDBC/SQL. Verity Search-Engine zur Suche. Gemeinsames Framework.
Tätigkeit	Weiterentwicklung und Support, Abstimmung der Change-Requests mit der Fachabteilung. Bei CVM nach Übernahme von Drittfirma komplettes Reengineering.
Zeitraum	05/2004 bis 06/2010

FVS (Intranet-Anwendung)	
Inhalt	Integration mehrerer Berater-Anwendungen nach Unternehmensfusion.
Umgebung	J2EE-Architektur mit BEA Weblogic (Application-, Web-Server), JSP/ Struts. Oracle, EJBs, SQL. XML-basierte Code-Generierung, Unit-Test-Entwicklung
Tätigkeit	Analyse, Konzeption und Implementierung von Kern-Komponenten. Build- und Configuration-Management, Monitoring
Zeitraum	07/2003 bis 04/2004

dbp-Statistik (Intranet-Anwendung)	
Inhalt	Datenbankanwendung zur Erfassung von Kundendaten und Tracking von Arbeitsabläufen mit Standard-Reports.
Umgebung	MS Access 2000
Tätigkeit	Analyse, Konzeption und Realisierung der Anwendung
Zeitraum	10/2002 bis 02/2003

Ältere Projekte bis 2010

PFA (Intranet-Anwendung)	
Inhalt	Intranet-Anwendung zum Führen und Protokollieren von Beratungsgesprächen mit Privatkunden (Bank).
Umgebung	J2EE-Architektur mit BEA Weblogic Server, JSPs, Struts, DB2, Report-Generator (Actuate), XML-Konfiguration
Tätigkeit	Analyse, Architektur, Design, Implementierung, Rollout. Unterstützung der Projektleitung bei Planung, Steuerung, Staffing, Coaching neuer Mitarbeiter.
Zeitraum	04/2001 bis 09/2002

EMD² / PPP (Intranet-Anwendung)	
Inhalt	Internet-Portal (PPP) zur Einbindung Drittanwendungen. Applet-basierte Anwendung (EMD ²) zur Marktdatenversorgung, Deployment auf PPP.
Umgebung	J2EE-Architektur mit BEA Weblogic Server und Apache Tomcat. JSP-Front-End mit Struts auf EJBs zugreifen. Anbindung eines Marktdaten-Feeds per JNI. Kaskadierte Infrastruktur von Java-basierten Servern über RMI over IIOP.
Tätigkeit	OO-Design und Implementierung von Infrastruktur-Komponenten, Server und Swing-JTable-basierter Applets.
Zeitraum	05/2000 bis 03/2001

APS (In-House-Anwendung)	
Inhalt	Realtime-Börsendaten mehrerer Provider für ca. 3000 Privatkundenberater. Client auf Windows sowie LCD-Displays in Filialen
Umgebung	Kaskadierte AIX-Server-Struktur, Oracle, Access-Reports. LCD-Displays mit integriertem Linux-PC.
Tätigkeit	Administration Oracle-Datenbanken, Design und Entwicklung mit SQL- und Shell-Scripts, Access. Schulungen. Technische Koordination zwischen Lieferant und Kunde. Konzeptionelle Integration in bestehende Strukturen.
Zeitraum	05/98 bis 01/00

DUMP9 (In-House-Anwendung)	
Inhalt	Windows-Client zur Verfolgung von Insider-Handel an Börsen nach WpHG.
Umgebung	AIX SP2 mit 15 Knoten. DB2-PE, Visual Basic, SQL. Java
Tätigkeit	Client-Entwicklung zu Recherche und Stammdatenverwaltung. Schulung zu Architektur, OO-Design und Visual Age for Java.
Zeitraum	09/97 bis 02/98

Wallboard Server (In-House-Anwendung)	
Inhalt	Marktdatenversorgung von Filialen und Vorstand mit Reuters-Daten.
Umgebung	AIX- und OS/2- Server. Oracle, C, C++, Reuters Source-Sink-Library
Tätigkeit	Weiterentwicklung der Serverprozesse in C und Tools in C++.
Zeitraum	05/97 bis 09/97 und 01/95 bis 05/95

Ältere Projekte bis 2010

AIRPORT (Projekt eingestellt wegen Budget)	
Inhalt	Vertriebsunterstützungs und Provisionsabrechnung für Versicherungsbüros.
Umgebung	Visual Age for Java, SQL-Datenbanken.
Tätigkeit	Grob- und Feinkonzept, Projektplanung, DB-Modellierung, Architektur
Zeitraum	08/96 bis 02/97

PDMS (In-House-Anwendung)	
Inhalt	Produktdokumentationssystem für die Lebensmittelindustrie und Vertrieb.
Umgebung	Powerbuilder/SQL, Novell-Netzwerk, Windows-Clients, AS/400. Sybase-DB
Tätigkeit	Entwicklung der Druck-Routinen, Konzept der Datentransferschnittstellen.
Zeitraum	10/95 bis 02/96

GIPSY (In-House-Anwendung)	
Inhalt	Provisionsabrechnungs- und Vertriebsunterstützungssystem im Marketing.
Umgebung	Novell, Windows-Clients, Gupta-SQL-DB. Schnittstellen zur HS-Buchhaltung.
Tätigkeit	Erstellung der Systemdokumentation.
Zeitraum	03/96 bis 06/96

DB-KURS (In-House-Anwendung)	
Inhalt	Universelle Konfiguration von Reuters SSL-Daten zum zeitgesteuertem Empfang, Caching und Delaying.
Umgebung	C unter AIX/ksh, Oracle, AIC/ Motif, Table-Widget.
Tätigkeit	Entwicklung des Konfigurations-Front-Ends in C unter Motif.
Zeitraum	05/95 bis 10/95

VENUS	
Inhalt	Vertriebsteuerung (CRM), Einbindung von Außendienstmitarbeitern per eigenentwickeltem Replikationsmechanismus.
Umgebung	C++, Bibliotheken (DBH++, StarView), Oracle, Sybase, Gupta.
Tätigkeit	Entwicklungsleitung (5 Entwickler, 2 Support-Mitarbeiter), Design und Entwicklung in C++.
Zeitraum	06/93 bis 10/94

PCKISS	
Inhalt	Software zur Marktdatenversorgung per Satellit oder Breitband.
Umgebung	Windows-Clients im Novell-Netz mit separatem X.25-Gateway.
Tätigkeit	Client-Entwicklung in C mit Windows-SDK, Btrieve.
Zeitraum	10/91 bis 05/93

LEBENS LAUF

Persönliche Daten

Name: Kay Bothfeld
Geburtsdatum/-ort: 17.11.1964 in Frankfurt
Kontakt: bothfeld@scio.de
+49 (0)170 5818888

Berufsausbildung

1990-1991 Ausbildung Technikinformatiker am Control-Data-Institut
1983-1989 Physik-Studium an der TH-Darmstadt (Vordiplom)

Beruflicher Werdegang in der IT-Branche

Seit 05/1999 Gründung der SCIO System-Consulting GmbH als
Gesellschafter-Geschäftsführer, ab 03/2005
Umwandlung in GmbH & Co. KG.
IT-Berater in Software-Projekten, In-House-
Produktentwicklung (s. [IT-Skills](#) und [Projekt-Historie](#)).

09/1995-11/1999 Selbständigkeit als Einzelunternehmer (Kay Bothfeld
EDV-Beratung).
Mitarbeit als Subunternehmer in Software-Projekten,
Consulting und Administration.

01/1995-09/1995 Consultant (Software-Entwicklung), JostmeierSoft
GmbH, Herford.

05/1993-10/1994 Software-Entwickler, SellSoft GmbH, Aschaffenburg (ab
11/93 als Entwicklungsleiter).

02/1993-05/1993 Software-Entwickler, Rost & Partner, Frankfurt.

10/1991-01/1993 Software-Entwickler, WaluSoft GmbH, Offenbach.

01/1983-08/1991 Nachhilfe (Mathe, Physik, Informatik), Operator u.a.