

Über mich

Stefan Buschmann
Diplom-Informatiker

Neuengrodener Weg 2a
26386 Wilhelmshaven

Tel. 030 67515782
s_buschmann@gmx.de



Persönliche Daten

Geburtsdatum	22.05.1979
Geburtsort	Wilhelmshaven
Familienstand	ledig
	keine Kinder
	ortsungebunden
Ausbildungshintergrund	Diplom-Informatiker

Profil

Berufliche Interessen

3D Computergrafik, Human-Computer Interaction

Software Engineering, Betriebssysteme

Programmiersprachen, Compilerbau

Programmiererfahrung

Programmiersprachen C++, Java, C, Pascal, x86 Assembler

Webentwicklung mit PHP, HTML und JavaScript

Software-Engineering mittels UML und Design-Patterns

3D Entwicklung mit OpenGL, OpenGL ES 2.0, GLSL und Cg

Cross-Plattform Programmierung Windows und Linux (Win32 API, Qt, X11)

Projektverwaltung mit Subversion, Git und CMake

Weitere Erfahrungen

Systemadministration (Linux)

Fremdsprachen

Englisch (fließend)

Japanisch (Grundkenntnisse)

Referenzen

- 2002 - Heute Mitarbeit am Open-Source 3D-Framework „PixelLight“ als Projektleiter und Programmierer
- 2008 - 2010 Entwicklung eines Produktviewers für das Projekt "Interaktive 3D Produktpräsentation und Simulation (Computer Aided Product Presentation)" auf Basis der PixelLight-Engine für die benntec Systemtechnik GmbH.
- 2008 - 2009 Technische Unterstützung für mehrere Projekte der Firma benntec Systemtechnik GmbH auf Basis der PixelLight Engine: Zahnmedizinische 3D Beratungssoftware, Interaktive 3D Straßenbahn-Simulation.
- 2008 - 2009 Implementierung einer Simulationssoftware zum Thema "Brandabwehr an Bord von Schiffen" (3D E-Learning, Simulation, Serious Gaming) für die benntec Systemtechnik GmbH. Die Realisierung erfolgte auf Basis von Java3D unter Verwendung des PixelLight Exporters für 3ds Max sowie eines minimalen Java3D-Ports von PixelLight.
- 2008 Entwicklung der Simulationssoftware "Interaktive Schiffsbrücke" für Sadler Imageworks in Auftrag von Raytheon Anschutz. Die Entwicklung erfolgte auf Basis der PixelLight Engine.
- 2006 Entwicklung eines Demonstrators für die interaktive 3D-Simulation einer U-Boot-Brücke für die Firma benntec Systemtechnik GmbH auf Basis der PixelLight Engine.
- 2004 Entwicklung eines HDRI-Betrachters für die Firma Sachform auf Basis der PixelLight Engine.
- 2000 - 2002 Lead-Programmer beim Pre-Production Demo für das kommerzielle Spiel "The Second Evolution" der Firma Happy-Grafix GbR auf Basis der "Vulpine Vision Engine" (Heute: Trinigy Vision Engine).

Studium

November 2007	Abschluss des Studiums mit dem Diplom im Fach Informatik Note: „Gut“ (1,5)
2007	Diplomarbeit am „Institut für Medizinische Informatik“ an der TU-Braunschweig über das Thema „Konzeption und Implementation einer Softwarearchitektur zur Realisierung von Systemen zur interaktiven räumlichen Exploration von medizinischen Bilddaten auf Basis neuartiger Eingabegeräte“
2004 – 2005	Studentische Hilfskraft am „Institut für Computergrafik“ der TU-Braunschweig. Themenbereiche: Interaktive Darstellung, generative Modellierung und mobile Geräte
2003	Studienarbeit: „Interaktive Simulation von Schieberegistermaschinen“
Oktober 2000	Immatrikulation an der TU-Braunschweig im Wintersemester 2000/01 in der Fachrichtung „Informatik, Diplom“

Lebenslauf

Zivildienst

1999 – 2000 Fahrdienst beim Arbeiter Samariter Bund Wilhelmshaven

Schulbildung

1992 - 1999 Besuch des Gymnasiums am Mühlenweg in Wilhelmshaven
Abschluss mit dem Abitur. Note: 2,1

1990 - 1992 Besuch der Orientierungsstufe in Wilhelmshaven

1986 - 1990 Besuch der Grundschule in Wilhelmshaven