

# Lebenslauf



Alexander Hochreiter  
22. Februar 1992  
+43 660 4888256

Engländergasse 18  
3040 Neulengbach  
alex@hochreiter.biz

## Berufserfahrung

- Seit 01-2021      **Startup: IMOS – imos.or.at**
- Entwicklung einer Verwaltungsplattform für Islamische Glaubensvereine. Administrierungs-Plattform mit in-house entwickeltem Framework "Rebase" geschrieben. Mitglieder-Apps in React Native für Android und iOS. App Funktionen (Web und nativ): Sozial/News-Feed, Chats, Gebetszeiten-Planer, Gebetsort-Navigator  
*Stack: "Rebase", Podman (Docker), Node.js, ReactJS, React-Native, FFMPEG, Redis, MongoDB, NGINX, Git, DevOps.*
- 02/2017-01-2021      **Startup: Nachhilfe-Vermittlungs-Plattform**
- Selbstständige Planung und Entwicklung einer Nachhilfe-Vermittlungsplattform nebst selbstständiger und unselbstständiger Tätigkeit. Verwendeter Technik-  
*Stack: "Rebase", Podman (Docker), Node.js, ReactJS, React-Native, FFMPEG, Redis, MongoDB, PostgreSQL, NGINX und Kubernetes, Stripe.js (für Bezahlvorgänge und automatisierte Lehrer-Auszahlungen), Git, DevOps.*
- 10/2018 – 12/2019      **Software-Entwicklung bei Fleischwaren-Berger**
- Weiter- und Neuentwicklung der bestehenden Warenwirtschafts-Software auf einem IBM AIX System in IBM-XL C. Automatisierung diverser Prozesse mit Python.
- 01/2018 – 03/2018      **Projekt „Medienverwaltung Neu“**
- Umsetzung eines neuen Webinterfaces und Backends für den internen Gebrauch bei Studio Enzenhofer in Linz.
- 06/2017 – 9/2017      **IT-Support bei CPS-IT für die General Electric Jenbacher**

Unterstützung des Personals der GE Jenbacher durch  
Wartung, Instandhaltung sowie Vorbereitung diverser  
Workstations unter Einhaltung gegebener Sicherheits-  
Vorgaben der GE.

- 05/2016 – 12/2016 **Software-Entwickler bei Aeoon Technologies**  
Entwicklung für Desktop und Embedded-Systeme mit  
den Frameworks Qt und Boost in C++11.
- 3/2015 – 05/2016 **Diverse Selbstständige Tätigkeiten**  
Betreuung bestehender AppSrv Kunden (Deniba) und  
Weiterentwicklung bestehender sowie neuer AppSrv  
Projekte. Angebotene Dienstleistungen:  
Programmierung spezieller Softwarelösungen,  
Consulting, sowie 1st-level Support
- 11/2012 – 12/2014 **Software-Entwickler bei Deniba**  
Realisierungen von Projekten, beginnend bei der  
Planung, der Entwicklung bis hin zum Deployment beim  
Kunden sowie der Einschulung der Kunden. Beginn des  
AppSrv Projektes.
- 01/2011 – 11/2012 **Systemadministrator bei Health+Life**  
Pflege des Windows basierenden Arbeitsumfeldes, eines  
Linux Datei Servers (Samba) sowie first-level Support.
- 06/2008 & 07/2009 **Ferialpraxis**  
First-level Support bei SVC Telefonische Unterstützung  
von Benutzern der österreichischen eCard Benutzern  
(Ärzte, Krankenhäuser und andere medizinische  
Einrichtungen) sowie Fernzugriff und Wartung.

# Ausbildung und Weiterbildung

09/2006 – 06/2012 **HTL Ottakring Tages- und Abendschule**  
(Ing.), Informatik  
Matura mit ausgezeichnetem Erfolg bestanden.  
Diplomarbeit: Voxel basierender, gekachelter  
Terraineditor/Spielebaukasten.

6/2015 **ECBL Stufe A,**  
**Buchhaltung Perfekt (Weiterbildungskurs),**  
**Steuerliche Grundlagen (Weiterbildungskurs)**

## Projekte

2014 – 2016 **AppSrv**  
Das AppSrv Projekt realisierte einen Web-Server mit DRM Fähigkeiten. So konnten Apps auf einem Server bei einem Kunden ausgeführt werden, ohne dass diese im Quelltext hinterlegt werden mussten. Außerdem konnte sichergestellt werden, dass nur der Kunde, für welchen diese App bestimmt war, nur auf einem zugelassenen Server, diese verwenden und ausführen kann. Anwendungen für diesen Server waren Web-basierend. Als Backend-Sprache wurde ECMA-262/Javascript verwendet. Es wurden außerdem native Clients für unterschiedliche Plattformen implementiert.  
*C, C++, Qt, QML, Git, Encryption, Objective-C, Javascript, Web, Windows, Linux, OSX, Android, iOS, Brackets, Multithreading, Webkit, Doxygen*

2012 LOBA 3D **Diplomarbeit**  
Voxel basierender Terraineditor für/als Spielentwicklungsbaukasten mittels Qt 4.8 und Ogre 3D 1.7.  
*C++, Qt, Ogre3D, Blender, Gimp, Windows, Linux, Git*

2012 **GNURPGM**  
Proof-of-Concept eines offenen RPG Creator Tools für klassische Kachel-basierende 2D Spiele sowie Click and Point Adventures.  
*C++, Qt, Gimp, Doxygen, Windows, Linux, Web, Javascript, Git*