



Torsten Scholer

Web/Backendentwickler
& DevOps

BERUFLICH

- FREIBERUFLICH
SEPTEMBER 2018 - HEUTE
Web/Backendentwickler & DevOps
Torsten Scholer
- SELBSTSTÄNDIG
JULI 2014 - DEZEMBER 2020
Softwareentwickler
PixelPub Stefan Probst und Torsten Scholer GbR
- ANGESTELLT
APRIL 2017 - OKTOBER 2018
Backendentwickler & SCRUM Master
Affilicon GmbH
- ANGESTELLT
JUNI 2015 - MÄRZ 2017
Softwareentwickler
Affilicon GmbH

AUSBILDUNG

- BACHELOR / MÄRZ 2011 - OKTOBER 2015
Hochschule Trier: Informatik - Digitale Medien und Spiele
Abschlussarbeit: Entwicklung eines Low-Budget Datenhandschuhs für die Spielsteuerung in Virtuellen Umgebungen
- BACHELOR / MÄRZ 2009 - MÄRZ 2011
Universität des Saarlands: Informatik
- ALLGEMEINE HOCHSCHULREIFE / JUNI 1999 - JUNI 2008
Johannes Kepler Gymnasium Lebach: Leistungsfächer Deutsch, Englisch, Geschichte und Biologie

KONTAKT

+49 1577 5362021

<https://torsten-scholer.de>
mail@torsten-scholer.de

Merschfeldweg 1
50859 Köln

SPRACHEN

- DEUTSCH MUTTERSPRACHE
- ENGLISCH FLIESEND

FREIZEIT



TORSTEN SCHOLER

Web/Backendentwickler & DevOps

SPRACHEN & FRAMEWORKS

NODE.JS TYPESCRIPT JAVASCRIPT

PYTHON MYSQL PHP REACT

VUE MONGO DB LARAVEL

REFERENZEN

“ Torsten is a motivated and creative software developer. With very good knowledge to a very deep level. He is extremely reliable and has excellent skills in analyzing requirements to a high level of detail. Torsten has excellent discussion and rhetoric skills which also makes him a good moderator in business meetings. I can highly recommend Torsten as a professional modern software developer. ”

- Dieter **Grantzki** / Affilicon GmbH -



https://www.xing.com/profile/Dieter_Granitzki



CTO

“ Verlässlicher und engagierter Backend-Entwickler für ein hochperformantes und skalierbares Backend der mobilen Apps von TVNOW ”

- Stefan **Keßeler** / CBC Cologne Broadcasting Center GmbH -



https://www.xing.com/profile/Stefan_Kessler



Chapter Fullstack

ZERTIFIKATE

- SCRUM MASTER / NOVEMBER 2016
SCRUM Alliance: Certificate ID 000584405

AUFGABENBEREICHE

BACKEND DEVELOPMENT

DEVOPS PLANUNG

SOFTWAREARCHITEKTUR

ANFORDERUNGSANALYSE

COACHING DATENBANKEN

OPERATIONS MONITORING

TOOLS & PROZESSE

AWS WEBSTORM SCRUM

KUBERNETES PROMETHEUS

GITLAB CI GRAFANA

KAFKA DOCKER GIT

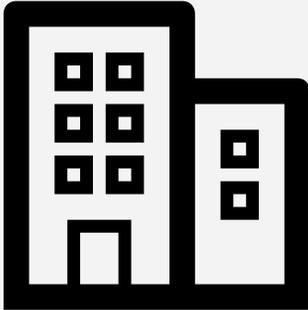
TERRAFORM

SOFT SKILLS

KOMMUNIKATION AGILE



PORTFOLIO



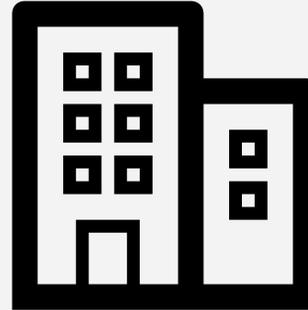
DEVOPS & CI/CD ENGINEER | 2021

Das Unternehmen entwickelt Softwarelösungen für die Medizinbranche und Kliniken.

Ich war hauptverantwortlich für den Aufbau der Continuous Integration und Continuous Deployment Pipelines. Zudem habe ich dieses Wissen an die Entwickler der einzelnen Teams weiter gegeben, damit diese die Pipelines alleinverantwortlich pflegen können.

Ich habe grundlegende Infrastruktur für Logging, Metrics & Alerting , Backups sowie für den Betrieb auf Docker Swarm aufgebaut und gepflegt.

- ELK
- GITHUB ACTIONS
- DOCKER
- PORTAINER
- PHP
- SHELL SCRIPTING
- PYTHON
- NODEJS



NODEJS & CLOUD ENGINEER | 2021-2023

Für eine große Baumarktkette entwickelte ich die Software für Marketingkampagnen via Email, Push und InApp.

Hierfür wurde ein neues Team aus einem bestehenden Entwickler des Kernsystems und mir gegründet. Das Subsystem für Marketing wurde von uns aus der bestehenden Infrastruktur heraus gelöst und skaliert.

Ich war verantwortlich für die Weiterentwicklung, Skalierung, Betrieb und Monitoring der Systeme sowie für das Anlernen neuer Teamkollegen.

Besonderheit dieses Projekts ist die dynamische Skalierung der Infrastruktur. Marketingkampagnen sind meist zeitkritisch aber auch in hohen Volumen zu versenden. Gleichzeitig soll die Infrastruktur jedoch auch kosteneffizient sein, falls wenig Traffic auf dem Subsystem statt findet.

- AWS
- NODEJS
- MONITORING & ALERTING
- TERRAFORM
- MICROSERVICES
- KAFKA
- REACT
- DYNAMODB



KONTAKT



+49 1577 5362021



<https://torsten-scholer.de>
mail@torsten-scholer.de



Merschfeldweg 1
50859 Köln



WEITERE QUELLEN



<https://torsten-scholer.de/#portfolio>



PORTFOLIO



TVNOW / 2018 - 2020

Streamingdienst der Mediengruppe RTL Deutschland

Ich habe das Backend for Frontend für alle mobilen Clients entwickelt. Hierfür werden viele spezialisierte kleine APIs abgefragt und ihre Ergebnisse für die mobilen Clients aufbereitet, unter anderem auch UI relevante Inhalte inklusive A/B Testing des Contents. Besonders wichtig ist hier aber die Performance und Antwortzeit, da dieses der „first page load“ ist, den der Nutzer wahrnimmt.

Ich habe regelmäßig, vor allem zu Beginn, größere Events wie Fussballübertragungen begleitet und sicher gestellt, dass die Plattform bis zum Ende des Events problemlos läuft.

In diesem Projekt wurde nach dem SAFe Framework gearbeitet. Ich habe an insgesamt 5 PI Plannings und an einigen Sprints teilgenommen.

NODE.JS

AWS LAMBDA

DOCKER

WEBSTORM

SCRUM

KUBERNETES

CONTAINERISIERUNG

TYPESCRIPT

JAVASCRIPT

SHELL-SCRIPTING

CLOUDFRONT



KONTAKT



+49 1577 5362021



<https://torsten-scholer.de>
mail@torsten-scholer.de



Merschfeldweg 1
50859 Köln



AFFILICON GMBH / 2015 -2018

Zahlungsdienstleister mit Produktmanagement-Backend und voller Buchhaltungsabwicklung für internationale Verkäufe

Als Softwareentwickler war ich beteiligt an der Stabilisierung der eCommerce Legacyanwendung, der Migration der Plattform in die AWS Cloud und der Dockerisierung der Applikation.

Als Backendentwickler arbeitete ich an der Umsetzung einer neuen eCommerce Plattform sowie der Betreuung der Legacyanwendung.

Als SCRUM Master habe ich den agilen Prozess zusammen mit dem CTO und PO eingeführt und die SCRUM Meetings organisiert und moderiert.

AWS

DOCKER

GIT

PHP

ZF1

PHPSTORM

SCRUM

MYSQL

CONTAINERISIERUNG

SHELL-SCRIPTING

LARAVEL

HTML



WEITERE QUELLEN



<https://torsten-scholer.de/#portfolio>



PORTFOLIO



VR SHOWCASE / 2017

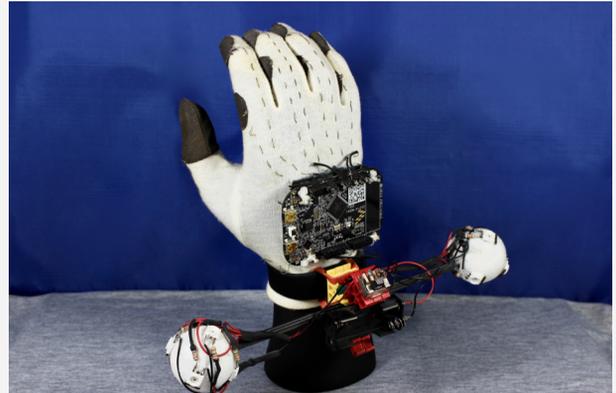
Entwicklung einer VR Applikation als Showcase auf Messen für einen Hersteller von Großmaschinen für die Luftfahrtindustrie.

Die Messebesucher können sich in einem Hangar zu den verschiedenen Maschinen teleportieren. Dort können dann verschiedene Animationen ausgelöst werden, die die Funktionsweise der Maschine anschaulich machen. Zudem sind dort Infopaneln mit Daten über die jeweilige Maschine zu sehen. Die Herausforderung war eine Steuerung auszuarbeiten, die auch VR-Neulinge verstehen und keine Motion Sickness auslöst.

Dieses Projekt wurde von PixelPub in Zusammenarbeit mit einem freiberuflichen Technical 3D Artist entwickelt.

UNITY

C#



VR GLOVE - BACHELORARBEIT / 2015

Entwicklung eines Low-Budget Datenhandschuhs für die Spielsteuerung in virtuellen Umgebungen.

Zur Arbeit gehören Recherche & Marktanalyse, Entwicklung der Hardware sowie Konzept und Implementierung der Software.

Der Handschuh besteht aus einem Wollhandschuh, leitendem Stoff und ist mit leitendem Garn vernäht. Als Mikrocontroller dient ein Freescale KL25Z. Jeder Finger hat 2 Touch-Input-Flächen. Zum Auslösen dieser Inputs wird der Daumen oder die Handinnenfläche berührt. Es können auch mehrere Eingaben gleichzeitig verarbeitet werden.

Der Armaufsatz dient dem 3D-Tracking der Hand im Raum. Dazu sind zwei Kugeln mit Infrarot-LEDs angebracht, die von einer WiiMote aufgenommen werden.

C++

MIKROCONTROLLER



KONTAKT



+49 1577 5362021



<https://torsten-scholer.de>
mail@torsten-scholer.de



Merschfeldweg 1
50859 Köln



WEITERE QUELLEN



<https://torsten-scholer.de/#portfolio>



PORTFOLIO



SYSTEM ERDE / 2013

Eine interaktive Ausstellung im Senckenberg Museum zur Sonderausstellung PLANET 3.0 - Klima.Leben.Zukunft

Das Gebilde symbolisiert die Verbindung der sieben Sphären. Die Besucher als Teil der Anthroposphäre können Einfluss auf dieses System nehmen, indem sie diese Kugeln in Bewegung versetzen. Die Schwingung überträgt sich durch das Netz auf alle anderen Kugeln. Die Projektion ist neben der Vernetzung ein weiteres Sinnbild für ein nichtlineares, dynamisches System, wie es die Erde ist. Vergleichbar mit Wassertropfen, die auf eine glatte Wasserfläche fallen, breiten sich aus den Kugeln farbige Wellen aus, die sich auch überkreuzen und gegenseitig beeinflussen. Die Installation soll dadurch erlebbar machen, dass die gezielte Einflussnahme auf eine Sphäre kontrollierbar ist, nicht jedoch das Zusammenwirken aller Sphären miteinander.

In Zusammenarbeit mit Designern und Innenarchitekten im Jahr 2013 unentgeltlich während des Studiums.

PROCESSING **ARDUINO** **4X HD BEAMER**

INTERMEDIA DESIGN **INFORMATIK**

INNENARCHITEKTUR **AUSSTELLUNG**



GAME DEVELOPMENT WEEK

(Mit-)Organisator der Game Development Week (GDW) der Hochschule Trier im SS 2013, WS 2013/2014 und SS 2014.

In der GDW wird innerhalb 1 Woche mit einem Team aus Informatikern und Intermedia Designern jeglicher Semester und Erfahrungslevel ein Spiel entwickelt. Die GDW findet in der vorlesungsfreien Zeit statt. Projektidee und Umfang werden jeweils im Vorfeld kollektiv ausgearbeitet, sondiert und dann ausgewählt.

Als Organisator war ich mitverantwortlich für die Vorbereitung der Woche und die Zusammenstellung der verschiedenen Teams vor Start der Entwicklung. Während der Woche war ich zuständig für die tägliche Anleitung der Teilnehmer, Koordination der Teams, sowie für den Erfolg am Ende der Woche einen lauffähigen Prototypen präsentieren zu können.

MANAGEMENT **COACHING** **JAVA**

LIBGDX



KONTAKT



+49 1577 5362021



<https://torsten-scholer.de>
mail@torsten-scholer.de



Merschfeldweg 1
 50859 Köln



WEITERE QUELLEN



<https://torsten-scholer.de/#portfolio>

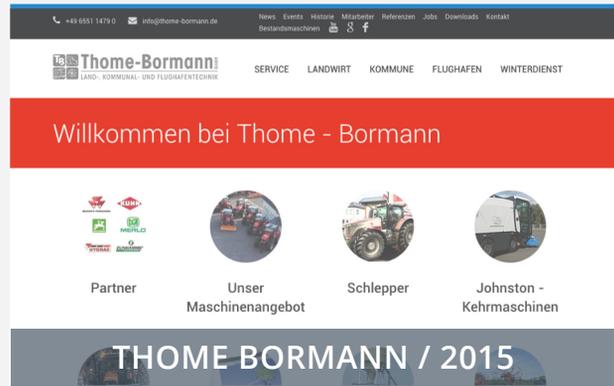


PORTFOLIO



- WordPress Plugin für Frontend Notifications
- Vertrieb und Support auf envato.com

PHP HTML JAVASCRIPT



- Webseite für Hersteller von Großmaschinen

TYPO3



- Mobile Game für Android und iOS

COCOS2D C++



- Mobile Notificationsystem für Food Trucks
- App für Android und iOS mit Webbackend

PHP HTML CSS JAVA LARAVEL



KONTAKT



+49 1577 5362021



https://torsten-scholer.de
mail@torsten-scholer.de



Merschfeldweg 1
50859 Köln



WEITERE QUELLEN



https://torsten-scholer.de/#portfolio