

Lebenslauf - Nils Hitzte

Adolf-Hällmayr-Weg 24, 85221 Dachau, nhitze@gmail.com , +49 (0) 179 9429701



Mediengestalter Digital, Schwerpunkt Operating Non-Print
Geboren am 22.01.1983 in Essen
Verheiratet, sechs Kinder

[Berufsleben](#)

[Ausbildung](#)

[Praktika](#)

[Wissen](#)

[Projekte](#)

[Ehrenamtliche Projekte](#)

Berufsleben

11.2015 - 03.2016	BQ, Educational Evangelist
12.2014 – 10.2015	all3dp.com, Community Manager, Teilzeit
01.2013 – 10.2013	3dPrintingIndustry.com, Community Manager, Teilzeit
12.2012 – heute	3dDinge UG, CEO
06.2012 – 10.2013	Makible Ltd, Community Manager, Teilzeit
06.2010 – 10.2015	BörseGo AG, Incident Manager
02.2010 – 05.2010	Burda Media Innovations Lab, Web Developer
01.2008 – 01.2010	Bigmouthmedia GmbH, Senior IT Consultant
08.2006 – 12.2007	Design Aspekt GbR, Web Developer
04.2004 – 06.2007	Commedia GmbH, Web Designer
06.2002 – 09.2002	OnTimeData AG, Web Developer

Ausbildung

10.2003 – 02.2004	Vorbereitung für die IHK Prüfung
Abschluss: Mediengestalter Digital/Print, Operating/Non Print	
06.2000 – 08.2002	Privates Studium, Studium Macromedia Akademie für neue Medien, München
Abschluss: Digital Media Designer	
Fokus: 3D-Design, Onlineprojektkonzeption, Webentwicklung	
09.1993 – 06.2000	Graf Rasso Gymnasium, Fürstenfeldbruck
Abschluss: mittlere Reife	
Fokus: Naturwissenschaftlich	

Praktika

09.2002 – 10.2003 GlobalMediaApplications Ltd, Web Entwicklung

03.2004 Ynnor Systems, Web Entwicklung

Wissen

Fremdsprachen: Englisch, verhandlungssicher

OS: Windows, Ubuntu/Debian Linux, Mac OS X

Scriptsprachen: PHP (OOP), JavaScript (jQuery, ExtJS), node.js Grundlagen

Technik: MySQL Datenbank Architektur, REST, OOP, RegEx, Zend Framework, Symfony, Cachen von vielfrequenzierten Websites mit Varnish/Memcache, Einrichtung von Wordpress

Skills: Technischer Support (1st/2nd Level) und Dokumentation von bestehenden Legacysystemen, Social Media Marketing, Community Building, Networking,

Projekte

BQ - Educational Evangelist

Bei BQ war ich für den Aufbau der BQ Akademie zuständig, einer Initiative um Kindern Programmieren, die Konstruktion in 3D und Basteln beizubringen.

Neben der Erstellung von Tutorials und Erklärung der OpenSource-Projekte auf <http://diwo.bq.com/de/>, filmten wir Videos um die graphische Programmieroberfläche Bitbloq zu erklären.

Des Weiteren war ich mit für den Vertrieb der Robotikprodukte und der FDM-3D-Drucker verantwortlich.

BörseGo AG - Incident Manager

Bei der BörseGo AG leitete ich den 1st/2nd Level Support für unsere externen Kunden in Jira und Kayako.

Seit Dezember 2014 war ich verantwortlich für die monatlichen TechMeetups und für den Aufbau einer Community potentiell interessierter Entwickler.

Zur täglichen Routine gehörte das Integrieren und Einspielen von Patches, kleine Änderungen an der Codebasis oder das Erstellen von erklärenden Texten für unsere Kunden.

Lebenslauf - Nils Hitze

Adolf-Hällmayr-Weg 24, 85221 Dachau, nhitze@gmail.com , +49 (0) 179 9429701

2013 war ich Teil des Teams, das den Relaunch unseres Hauptportals Godmode-Trader.de umsetzte, und implementierte einzelne Seiten in unsere Symfony-Application. Dies geschah mit Hilfe unserer eigenen REST API und flexiblen Segmenten, basierend auf YAML-Konfigurationen und der Twig Templatingengine. 2014 refactorierten wir sämtliche JavaScript-Dateien mit Hilfe von LINT und in strikter Schreibweise um Fehler im Frontend zu minimieren. Der Release-Prozess wurde in Git mit Branches und einem Staging Server umgesetzt.

Von 2012 bis 2013 war ich zuständig für den 1st und 2nd Level Support des JavaScript-basierten Portals Marketvectorsindices.com und schrieb einen großen Teil der Cron Architektur für den Index Daten Import und die Erstellung von PDF Factsheets neu.

2010 war ich an der Entwicklung von BörsenFuxx beteiligt, einem inzwischen eingestellten Portal, in dem Nutzer Monitore für spezielle Börsennachrichten anlegen konnten und den Bildschirm mit einer Vielzahl an Widgets anpassen. Das System basierte auf ExtJS im Frontend und einem flexiblen Zend Framework Backend.

3dDinge UG - Geschäftsführer

Im Februar 2013 gründete ich mit zwei Freunden meine erste Firma, die 3dDinge UG. Der Fokus lag auf dem Reselling bezahlbarer 3D-Drucker-Bausätze, dem Zusammenbau von 3D-Druckern für B2B Kunden und allem was sonst zum Thema 3D-Druck gehört. Das gesamte Setup des Wordpress-basierten Blogs und des Shopsystems sowie deren Pflege wurden von mir übernommen.

Makible Ltd - Community Manager

Für das in Hong Kong sitzende Startup Makible Ltd baute ich die Community um den 300 USD teuren 3D-Drucker Makibox A6 auf und die Kommunikation mit den Unterstützern der Crowdfunding Kampagne sowie den 1st Level Kundensupport übernommen.

Bigmouth Media - Senior Web Developer

Bei Bigmouth Media war ich verantwortlich für den Bau, die Bereitstellung und die Verwaltung mehrerer Domains mit Inhalten von Amazon, eBay und Shopping 24 für SEM Kampagnen. Ich habe ein leichtgewichtiges System auf Basis von Zend Framework entwickelt, das einfach angepasst und gestaltet werden und in Minuten auf eine neue Domain hochgeladen werden konnte. Diese neue Seite leitete Kunden auf unsere Landingpages, basierend auf einfachen XML-Dateien. Die XML Dateien wurden zusammen mit unseren Accountmanagern erstellt und beinhalteten bestimmte Kategorien, abhängig von AdWords-Keyworddateien und Marketingkampagnen.

2010 entwickelte ich einen AdWords-Kampagneneditor, der täglich aktualisierte Contentdateien von Eventim durchsuchte, aus diesen Kampagnentitel, Texten und Werbung für Veranstaltungen erstellte und direkt über die API zu AdWords herauflud. So konnten unsere Accountmanager schnell Kampagnen an die aktuelle Marktsituation anpassen und flexibel Keywords und Beschreibungen hinzufügen.

Design Aspekt - WebDeveloper

Bei Design Aspekt war ich für den Support von Kundenprojekten auf Basis unseres InHouse CRM und Agentursteuerungssystem verantwortlich. Ich habe das System auf Basis des CakePHP Frameworks komplett neu geschrieben.

Ehrenamtliche Projekte

Make Munich 2013 / 2014

2012 gründete ich Make Germany, ein loses Netzwerk aus Makern, Fablabs, Hacker- und Maker-Spaces in Deutschland und organisierte mit der Make Munich im April 2013 die erste deutsche Maker Faire, mit ca 2500 Besuchern und über 40 Ausstellern. An der Organisation der 2014er Make Munich mit 3500 Teilnehmern und über 50 Ausstellern war ich ebenfalls beteiligt.

GameCamp Munich 2009 / 2010 / 2011

2009, nach der Organisation meines ersten BarCamps in München mit über 300 Teilnehmern, dachte ich über die Zukunft des BarCampens nach und nachdem mir die simple Wiederholung zu langweilig erschien, entwickelte ich das erste BarCamp für Videospieldesigner, -designer und -publisher. Das GameCamp ist heute eine feste Institution für Professionals aus der Videospieldesignindustrie.

München, den 15. März 2016

Nils Hitze