



Danny Raufeisen

Senior Software Developer

📍 Klostermansfeld, Sachsen-Anhalt 🎂 17.11.1988
✉️ danny.raufeisen@posteo.de 📞 +49 1590 3032214
🐙 github.com/guckstift 🏠 gitlab.com/danny.raufeisen 🌐 LinkedIn

Profil

Erfahrener Softwareentwickler mit 10 Jahren Berufserfahrung im E-Commerce-Umfeld und Schwerpunkt auf der Weiterentwicklung professioneller Webshop-Systeme. Starke Praxis in PHP-basierter Produktentwicklung, gewachsenen Softwaresystemen, Frontend-Modernisierung sowie pragmatischen technischen Lösungen mit Business-Fokus. Erfahrung in der Konzeption neuer Features, Modernisierung bestehender Systeme und teamorientierter Zusammenarbeit in agilen Entwicklungsumfeldern.

Kernkompetenzen

- PHP Entwicklung
- E-Commerce Plattformen / Shopsysteme
- Fullstack Webentwicklung
- JavaScript / TypeScript
- MySQL
- Legacy Modernization / technische Schulden abbauen
- Feature-Konzeption & Produktentwicklung
- Agile Zusammenarbeit
- Frontend Tooling (NPM)
- Symfony / Vue.js

Technologien

Backend:

PHP MySQL Symfony

Frontend:

(S)CSS JavaScript TypeScript Twig Smarty
React Vue.js

Sonstiges:

Git PHPUnit Claude Code NPM Jira
Python C / C++

Werdegang

2016 – heute

PHP-Softwareentwickler bei [JTL-Software-GmbH](#)

- Weiterentwicklung einer Webshop-Software (*JTL Shop*)
- Konzeption und Implementierung eines Page Builder Systems (*OnPage Composer*)
- Einführung einer modernen Frontend-Abhängigkeitsverwaltung mit NPM und Verbesserung der Wartbarkeit bestehender Frontend-Strukturen

2008 – 2015

Informatik-Studium an der [TU Dresden](#)

- Abschlussarbeit zur Optimierung eines Volumenvisualisierungs-Tools mit C++ und OpenGL
- Studentisches Praktikum bei [exedio GmbH](#), Aufbau einer Facettensuche in einem Java-basiertem Shopsystem

2007

Abitur am Martin-Luther Gymnasium Lutherstadt Eisleben

Interessen & Hobbys

- Game Dev: Ludum Dare Game Jam
- Webseiten-Entwicklung, z.B.
grüne-träume.de
klostermansfeld.info

Sprachen

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (fließend)

Ausgewählte Projekte



Image Evolver

Algorithmische
Bildrekonstruktion
mittels Canvas /
Rendering-Techniken.



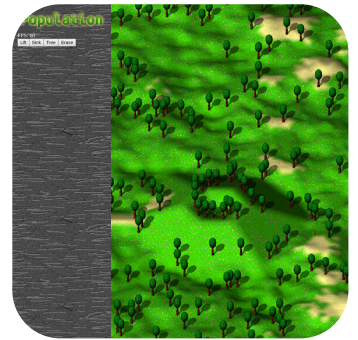
Perlin Noise Demo

Prozedurale
Generierung und
Echtzeitvisualisierung.



Voxel Game

3D-Welten und eigene
Rendering-Mechaniken
im Browser.
([Video Demo](#))



Population

Simulations-/
Strategieprojekt mit
Fokus auf prozeduraler
Welt-Generierung.

Quelle: <https://guckstift.github.io/cv/> (PDF)