



Valentin Stabel

 14. August 1998

 +49 160 98391700

 mail@valentinstabel.dev

 valentinstabel.dev

Profil

Text, Grafik, Layout

DevOps & Infrastruktur

Echtzeit-3D / WebGL

Backend & APIs

Zuverlässigkeit & Zielstrebigkeit

Furchtbare Witze & Wortspiele

0 5 11

Person & Zielsetzung

Angetrieben von Neugier, Kaffee und dem Imposter-Phänomen bin ich immer bestrebt, neue Dinge zu verstehen. Ich liebe es, zu tüfteln und die Dinge dabei nicht zu verkomplizieren. Von den meisten Social-Media-Plattformen, Kurzform-Videoinhalten und algorithmusgesteuerten Zeitverschwendungen halte ich mich fern. Ich möchte das Internet zu einem besseren Ort für alle machen, indem ich nützliche Software mit pragmatischen, intuitiven UIs, zuverlässigen Servern und weniger Werbung entwickle.

Skills

Ich würde mich nicht als Künstler bezeichnen, und Design ist nach wie vor meine schwächste Fähigkeit. Als Programmierer habe ich in den letzten Jahren viel dazugelernt, auch wenn es immer mehr zu wissen gibt. Meine Zuverlässigkeit und mein Durchhaltevermögen sind unübertroffen. Je steiler die Lernkurve, desto besser. Geben Sie mir eine Aufgabe und ein Wochenende, und lassen Sie sich überzeugen!

2020

Im Februar 2020 habe ich das SAE Institute München mit einem BA (Hons) in Visual Effects Animation abgeschlossen. An der SAE begannen wir mit Licht und Farbe, Komposition und Animation, gefolgt von der 3D-Produktionspipeline: Modellierung, Rigging, Animation, Texturierung, Beleuchtung, und Rendering, dynamische Simulationen und Compositing-Workflows. Im Sommer 2020 begann ich als freiberuflicher 3D-Generalist zu arbeiten. Während meine Karriere einen guten Start hatte, folgte eine eher trockene Phase.

2023

Die nächsten drei Jahre verbrachte ich damit, zu studieren, zu lernen und mich zu verbessern. Leider habe ich zwar viele Simulations-Setups gebaut und viele visuelle Effekte, die ich gesehen habe, nachgestellt, aber die Konzentration auf die Dynamik und die Erforschung neuer Techniken hat nicht viel Vorzeigematerial hervorgebracht.

Ich vertiefte mich in SideFX Houdini, insbesondere in PBD-, Pyro- und Bullet-Simulationen. Außerdem fing ich an, 3D-Daten mit VEX zu manipulieren.

2027

Von 2023 bis 2025 habe ich als freiberuflicher Softwareentwickler für K5 Factory gearbeitet, hauptsächlich an webbasierten 3D- und AR-Produkten. Gemeinsam haben wir fünf Projekte abgeschlossen. Die Arbeit mit Menschen, die meinen Geschmack für intuitive, pragmatische Software teilen, ist für mich noch immer einer der erfüllendsten Teile des Jobs.

Seit September 2025 arbeite ich in Vollzeit bei der Simovative GmbH in München an academyFIVE, einer Campus-Management-Software für Hochschulen. Außerhalb der Arbeit betreibe ich zu Hause einen selbst gehosteten Stack aus Docker-Services, woher der Großteil meiner Gewohnheiten rund um Infrastruktur und Automatisierung stammt.

Projektnachrichten

Simovative

2025-2027

Seit September 2025 bin ich in Vollzeit Softwareentwickler bei der Simovative GmbH in München. Ich arbeite an academyFIVE, dem Campus-Management-System, mit dem Hochschulen ihre Bewerbungen, Einschreibungen, Lehre, Prüfungen und Alumni-Daten auf einer gemeinsamen Datenbasis verwalten, mit mehr als 70 Hochschulen und 350.000 Studierenden. Mein Schwerpunkt ist das Backend: PHP in einer Codebase, die über viele Jahre gewachsen ist, daneben ein Angular-Frontend. Ich baue die APIs und Integrationen, die academyFIVE mit den Systemen drumherum verbinden. Die meiste Zeit geht damit drauf, zu verstehen, womit unsere Kunden wirklich zu kämpfen haben, und eine pragmatische Lösung dafür zu finden, und die Arbeit in der Codebase für uns Entwickler angenehmer zu machen, was mir selbst genauso zugutekommt. Mir ist wichtig, dass Codequalität, Teststrategie und Verhalten zusammenpassen.

DailyDigest

2025-2027

Seit einiger Zeit betreibe ich auf meiner eigenen Hardware eine kleine Sammlung selbst gehosteter Services. Jeden Morgen sammelt sie Wetter, wichtige Mails, per KI zusammengefasste lokale Nachrichten und einen Speicherbericht und schickt mir das Ganze als eine einzige Telegram-Nachricht, sodass ich alles auf einmal aufholen kann. Derselbe Bot dient gleichzeitig als Fernbedienung für meine Philips-Hue-Lampen und als Zugang zu meinem Paperless-Archiv. Unter der Haube sind es sieben Docker-Container: eine PHP-API mit eigenem kleinen Router, ein PHP-Service für die Hue-Bridge, PostgreSQL fürs Logging, nginx davor und cron, das den Digest anstößt. Ich habe den Digest so gebaut, dass ein kaputter Abschnitt nicht den ganzen Rest mitreißt, und halte ihn mit PHPUnit-Tests und einem Make-Ziel abgedeckt, das das Ganze von Anfang bis Ende durchläuft.

AR Themenweg Laufen-Oberndorf

2024-2025

„In Laufen und Oberndorf können Spaziergänger die lange, gemeinsame Geschichte der beiden Salzachstädte jetzt auch interaktiv erleben. Ein neuer Themenweg führt grenzüberschreitend, entlang der Salzachs-Schleife, an sechs Informationsstelen vorbei. Mit einem QR-Code können interaktive Inhalte abgerufen werden. Darstellungen in 2-D und 3-D, die in die reale Welt projiziert werden.“

Weitere Informationen gibt es auf der offiziellen Website, oder im RFO Fernsehbeitrag.

QR Code Generator

2024

Manchmal brauche ich einen QR-Code; zwar gibt es online mehrere Generatoren, aber die belästigen den Nutzer oft mit Werbung oder versuchen, ihm Schadsoftware unterzujubeln. All das, kombiniert mit der Tatsache, dass ich es liebe, neue Dinge zu lernen, indem ich sie baue, und heraus kommt ein einfacher, schöner QR-Code-Generator.

THE LÄND Universe

2024

Für die baden-württembergische Kampagne „THE LÄND“ habe ich die Landschaft der ThreeJS-3D-Website mit einem neuen Look versehen, vom Tag in die Nacht verlegt, ein Luftschiff durch ein UFO ersetzt, einen Flughafen hinzugefügt und das Styling für bessere Lesbarkeit angepasst. Bei diesem Projekt konnte ich einen Blick auf eine riesige Codebase für eine wirklich komplizierte Website werfen, an der viele Personen beteiligt sind. Tausende Zeilen Code zu lesen, das Innenleben dieses komplexen WebGL-Setups zu untersuchen und die volle 2010er Erfahrung von Vue.js 2.x und Node.js Version 14.x zu bekommen, war sehr lohnend. Auf der offiziellen THE LÄND Website ist mein Werk aktuell live zu sehen.

Glacis Galerie

2024

Für einen modernen Food-Court in Neu Ulm entwickelte K5 ein WebAR-Erlebnis auf der ARYEL-Plattform, das Interaktion über Gesichtsgesten ermöglicht. Ich kümmerte mich um Implementierung, 3D-Charakteranimationen und Optimierungen. Meine bisherigen Erfahrungen waren von unschätzbarem Wert: Ich habe Animationssequenzen neu aneinandergereiht, prozedurale Animationen für Schmetterlinge erstellt und Dateikonvertierungen durchgeführt.

Veltins Beer Runner

2024-2025

Für Veltins 2D-Jump'n'Run-Spiel, das K5 entwickelt hat, habe ich mich mit Google Cloud Functions und JWT-Authentifizierung beschäftigt, um die Übermittlung betrügerischer Highscores zu verhindern.

THE LÄND Quiz

2023

Für die Kampagne „THE LÄND“ entwickelte ich ein Multiplayer-Quiz, das aus einem Vue.js Frontend und einem Express.js Backend besteht, die via Socket.IO kommunizieren. Die Spieler treten einer Spielrunde bei, indem sie mit ihren Handys einen QR-Code scannen, so dass die Zuschauer den Spielverlauf auf einem separaten Bildschirm verfolgen können. Die Anwendung ist für die Unterhaltung auf Messen gedacht und vermittelt gleichzeitig Wissenswertes über „THE LÄND“.



PHP

PHPUnit

PHPUnit



PHPStan



Rector



Symfony



Laravel



TypeScript



JavaScript



HTML5



CSS3



Sass



Astro



HTMX



Vue



Node.js



Express



Docker



PostgreSQL



MySQL



Redis



RabbitMQ



nginx



Git



GitHub



Bash



GNU Make



Vitest



Playwright



ESLint



Blender



Three.js



WebGL



WordPress



Houdini



Redshift



PlayCanvas