

**DI Erik Pojar**  
Am Holzplatz 15  
2301 Groß Enzersdorf

[erik@pojar.net](mailto:erik@pojar.net)  
[www.pojar.net](http://www.pojar.net)

02249/28149 bzw. 0676/43 44 292



## Persönliche Angaben

Geboren am 2. Jänner 1973  
Geburtsort: Charlotte Amalie, St. Thomas, Virgin Islands, U.S.A.  
Familienstand: verheiratet, 2 Kinder  
Staatsangehörigkeit: Österreich, U.S.A.

## Lebenslauf

### Berufserfahrung

- |                   |   |                                    |
|-------------------|---|------------------------------------|
| 04/2007 – heute   | Partner, Leiter Client Team   | Team Vienna Games GmbH, Wien       |
|                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Entwicklung des MMO (Massive Multiplayer Online) Spiels „<a href="#">7Million</a>“</li><li>• Leiter des Client Teams, Entwurf der kompletten SW-Architektur am Client</li><li>• Das Projekt wurde komplett Test-driven entwickelt, und war dadurch immer stabil und lauffähig</li><li>• Client und Tools wurden in Python / Panda3D, Server in Java entwickelt</li><li>• Consultant für Atari bei der Entwicklung von „<a href="#">The Witcher</a>“ und für Koch Media bei „<a href="#">Risen</a>“</li><li>• Als Miteigentümer bin ich auch in die Aquisition, Planung und Schätzung der Projekte eingebunden</li></ul>   |                                    |
| 03/2009 – heute   | Lektor  | FH Technikum Wien, Wien            |
|                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lektor für den Lehrgang „Konsolenplattformen“ im Master Studiengang „Game Engineering und Simulation“</li><li>• Betreuung der Studenten bei ihrer Diplomarbeit</li><li>• Betreuung der Studenten bei der Entwicklung eines Spieleprojekts</li></ul>   |                                    |
| 09/2006 – 03/2007 | Projektleiter   | Hybrid Graphics / nVidia, Helsinki |
|                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Leiter eines Entwicklungsteams, Erstellung / Wartung des Projektplans.</li><li>• Optimierung / Erweiterung eines bestehenden Software Render API für Mobile Devices mit ARM 11 Prozessoren</li><li>• Refactoring der bestehenden Code-Basis, resultierte in höherer Wartbarkeit und Performance</li><li>• Vektorisierung der Vertex Pipeline, Umstellung von fixed- auf floating-point</li></ul>  |                                    |
| 09/2000 – 05/2006 | Development Advisor, Head of R&D  | Rockstar Vienna, Wien              |
|                   | <p>Management-Tätigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Führung und Motivation von Entwicklerteams</li><li>• Personalentscheidungen, Einstellungsgespräche, etc.</li><li>• Erstellung von Projektplänen, Koordinierung interdisziplinärer Entwicklungen</li><li>• Aufbau und Leitung der R&amp;D Abteilung</li><li>• Budgetplanung &amp; -verantwortung</li></ul> <p>Projektarbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lead Programmer eines unveröffentlichten Konsolentitels für Xbox 360 und PlayStation 3, Team von 18 Programmierern</li><li>• Lead Programmer von „<a href="#">Max Payne 2</a>“ für Playstation 2 und Xbox, Team von 15 Programmierern</li><li>• Senior Programmer für „<a href="#">Max Payne</a>“ für Xbox</li></ul> |                                    |

- Zusammenarbeit mit anderen Rockstar Studios zur Erstellung einer gemeinsamen Game Engine für PC, Xbox 360, PlayStation 3
- Entwicklung wiederverwendbarer, portabler Software Komponenten (Windows, PlayStation 2, Xbox, Gamecube, Linux)

08/1996 – 09/2000      Entwicklungsleiter      Reality2 GmbH, Wien und Innsbruck

- Projektleitung eines 5-Channel, Level C-Flugsimulators und eines F-16 „Disorientation-Trainers“ für die Niederländische Luftwaffe
- Leitung und Mitarbeit an der Entwicklung einer Virtual Reality Rendering Engine „Tiepolo“ zur Realisierung aufwändiger, verteilter Echtzeitsimulationen auf WinNT / SGI Irix.
- Programmierung Diverser Simulatoren und Installationen für Museen, Ausstellungen und Messen, u.a. für das Ars Electronica Center in Linz

08/1993 – 10/1995      Diverse kleinere Tätigkeiten

- neo Software: Programmierung und Design des Actionspiels „[Prototype](#)“
- Cosmos Designs: Programmierung der Spiele „[Super Nibbly](#)“ und „Crossfire“
- TU Wien: Schulung und Support für alle gängigen Internetdienste
- Architekturbüro Lechner: Programmierung von Verwaltungssoftware

## Ausbildung

09/1992 – 06/2003      Informatikstudium      Technische Universität Wien

- Schwerpunkt Computergraphik
- Abschluss als Diplom Ingenieur

09/1987 – 06/1992      HTBLA      Wien 22

- Zweig: Höhere Datenverarbeitung und Organisation
- Abschluss mit Matura, ausgezeichnete Erfolg

## Andere Qualifikationen

Programmiersprachen / Datenbanken / Entwicklungsumgebungen

- C++, C: mehr als 10 Jahre Erfahrung
- Assembler (80x86, ARM, MIPS, PowerPC): mehr als 7 Jahre Erfahrung
- Python: mehr als 2 Jahre Erfahrung
- C# und .NET Framework bis 3.5, Windows Forms: 1 Jahr Erfahrung
- Kenntnisse anderer Sprachen: Java, MEL, Modula-2, VBA, PHP, und andere
- SQL, UDS, dBase
- Massive (In-Game Advertising), RenderWare, Maya API, Havoc,
- DirectX, OpenGL, Panda3D, Unity3D, Performer, OpenInventor
- Subversion, Perforce, CVS, Alienbrain, Visual Source Safe
- Windows, Xbox 360, Xbox, PlayStation 3, PlayStation 2, Gamecube, Linux
- Visual Studio, Code Warrior, Eclipse

Sprachen

- Exzellente Englischkenntnisse in Wort und Schrift

Veröffentlichungen

- User-Controlled Creation of Multiresolution Meshes: Wissenschaftliche Arbeit im Zuge meiner Diplomarbeit. Vortrag und [Veröffentlichung](#) auf dem ACM Siggraph 2003 Symposium on Interactive 3D Graphics. Maya Plugin als proof-of-concept veröffentlicht, wurde u.a. von Pixar, Sony Imageworks und Industrial Light and Magic verwendet.