

Lebenslauf



Dipl.-Ing. **Ewald Wieser**

30. April 1983
Nationalität: Österreich

Mittlerer Markt 10/3
3361 Aschbach Markt

✉ mail@ewaldwieser.com
🏠 <http://www.ewaldwieser.com>

✂ [Ewald_Wieser](#)
in [ewald-wieser](#)

Berufserfahrung

- seit 2012 **Junior Researcher**
Institut für Creative\Media\Technologies, Fachhochschule St. Pölten.
Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt 3D-PITOTI, Forschung im Bereich Vision Computing, Pattern Recognition und Deep Neural Networks, Verfassen wissenschaftlicher Publikationen, Betreuung der Forschungsgruppenwebsite.
- 2011 – 2012 **Studentischer Assistent**
Institut für Creative\Media\Technologies, Fachhochschule St. Pölten.
Mitarbeit an internen und externen Forschungsprojekten, Recherche für wissenschaftliche Publikationen, Betreuung der Forschungsgruppenwebsite.
- 2004 – 2009 **Entwicklungsingenieur Elektrik / Elektronik**
Hard- und Softwareentwicklung für Löschsysteme, Rosenbauer Int. AG, Leonding.
Entwicklung von elektronischen Schaltungen, Programmierung von Microcontrollersteuerungen, Displays und Bedieneinheiten für Feuerlöschgeräte und Feuerwehrfahrzeuge.

Ausbildung

- 2012 – 2014 **Diplomstudium Digitale Medientechnologien**, Fachhochschule St. Pölten.
Spezialisierung Mobiles Internet, Dipl.-Ing. mit ausgezeichnetem Erfolg.
Diplomarbeit: "Skeletonization of Petroglyph Shapes"
- 2009 – 2012 **Bachelorstudium Medientechnik**, Fachhochschule St. Pölten.
Spezialisierung Interaktive Medien, B.Sc. mit ausgezeichnetem Erfolg.
Bachelorarbeit: "Entwicklung einer Software zur automatisierten Erkennung von Sprache und Musik in den Radiobeiträgen des Cultural Broadcasting Archive"
- 1997 – 2002 **HTL für Elektrotechnik / Technische Informatik**, HTBLA Steyr.
Matura mit ausgezeichnetem Erfolg.

Auszeichnungen

- 2012 Teilnahme am **Mobile Award Austria** der Wirtschaftskammer Österreich
Gewinner des NewComer Awards für die mobile WebApp *SharedPainting*.
- 2011 Teilnahme am **Google Summer of Code** für OpenStreetMap: Improving khtml.maplib
Programmierstipendium von Google für Mitarbeit an Open-Source Projekten.
- 2010 – 2014 **Leistungsstipendien** der Fachhochschule St. Pölten
Anerkennung hervorragender Studienleistungen nach Abschluss eines Studienjahres.

Kenntnisse

Sprachen	Deutsch (Muttersprache) Englisch (Fließend) Spanisch (Grundlagen)
Programmierkenntnisse	HTML5, CSS3 (Less), JavaScript (jQuery, node.js) PHP (WordPress, Drupal, Joomla), MySQL Flash, ActionScript C, C++, Java, Objective C, C# Python, Matlab Git, SVN
Software	Mac, Windows, Linux Adobe Creative Suite Office, Latex
Projektmanagement	SCRUM, KanBan

Hobbies & Interessen

Programmieren (Web Development, Mobile Development, Microcontroller), Open Source, Open Data, Elektrik/Elektronik (Schaltungsentwicklung und Leiterplattendesign), Home Automation, Internet of Things, Deep Neutral Networks.

Musik, Fotografie, Klettern, Heimwerken, Camping.

Teamleiter und Jugendleiter bei der Pfadfindergruppe Aschbach.

Publikationen

- Seidl, M., Wieser, E., & Alexander, C. (2015). **Automated Classification of Petroglyphs**. DAACH - Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage. <http://dx.doi.org/10.1016/j.daach.2015.03.001>
- Seidl, M., Wieser, E., Zeppelzauer, M., Pinz, A., & Breiteneder, C. (2015). **Graph-Based Shape Similarity of Petroglyphs**. In L. Agapito, M. M. Bronstein, & C. Rother (Eds.), Computer Vision - ECCV 2014 Workshops (Vol. 8925, pp. 133–148). Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-16178-5_9
- Wieser, E., Husinsky, M., & Seidl, M. (2014). **Speech/Music Discrimination in a Large Database of Radio Broadcasts from the Wild**. In Conference Proceedings of IEEE International Conference on Acoustics, Speech, and Signal Processing (ICASSP). Florence. <http://dx.doi.org/10.1109/ICASSP.2014.6853976>
- Wieser, E., Kasanicky, T., Schiesterl, F., Grießler, B., Fabritz, C., Blumenstein, K., & Schmiedl, G. (2013). **Smartphonebasierte Step-by-Step Indoor-Navigationslösung ohne kontinuierliche Positionserkennung**. In Seidl, M., Schmiedl, G., & Kastel, T. (Hrsg.). Forum Medientechnik - Next Generation, New Ideas: Beiträge der Tagung 2013 an der Fachhochschule St. Pölten (pp. 93-108). Glückstadt: Hülsbusch.

Projekte

- 2014 **everdo** <http://tinyurl.com/everdo-about>
Projektgruppenbetreuung und technische Hilfestellung bei der Entwicklung einer responsiven WebApp zur Checklistenverwaltung.
Bootstrap, Angular JS, Laravel, MySQL-DB, SCRUM
- 2014 **3D-PITOTI AnnoTool** <http://3dpitoti.fhstp.ac.at>
Desktop-WebApp zur Segmentierung und Klassifizierung petroglypher Figuren in digitalisierten Tracings. Statistische Auswertungen zur Datenanalyse.
HTML5, Canvas, WebMap, jQuery, AJAX, PHP, MySQL-DB
- 2014 **Bluetooth Presence** <http://tiny.cc/ble-presence>
Anwesenheitserkennung für Smart Homes mittels Smartphone und Bluetooth Low Energy.
iOS, Bluetooth LE, iBeacon, Raspberry Pi, node.js
- 2013 **IndoorNavi** <http://tiny.cc/indoor-navi>
Native App für Android zur Navigation in Gebäuden, die Lokalisierung erfolgt durch Scannen eines QR-Codes, die Routenführung erfolgt karten- und textbasiert.
PhoneGap, jQuery, AJAX, QR-Codes, PHP, MySQL-DB
- 2013 **Walk'n'Draw** <http://tiny.cc/walk-n-draw>
Bewegungsspiel als mobile WebApp für iPhone, die Spieler decken durch Gehen eines vorgegebenen Weges Teile einer Figur auf und müssen diese vor den Mitspielern erraten.
jQuery, GPS, Multitouch, WebMap
- 2013 **How many days till X-mas?** <http://tiny.cc/days-till-xmas>
Werbekampagne mit QR-Code T-Shirts und zugehöriger mobiler WebApp for iPhone, Analyse der Besucherströme und Umfragedaten mit Google Analytics.
T-Shirt Design, QR-Codes, jQuery, Google Analytics
- 2013 **OpenSTP** <http://tiny.cc/openstp>
WebApp zur interaktiven Analyse aller Wahlergebnisse in der 2. Republik in St. Pölten.
OpenData, jQuery, AJAX, HighCharts.js, PHP, MySQL-DB
- 2012 **SharedPainting** <http://tiny.cc/sharedpainting>
Zeichenspiel als mobile WebApp für iPhone, die Spieler bekommen eine Kachel eines berühmten Gemäldes vorgelegt und können diese mit einfachen Maltools nachzeichnen. Kollaborativ entsteht so eine mosaikartige Neuinterpretation des Originalkunstwerks.
Multitouch, Canvas, WebMap, AJAX, PHP, MySQL-DB, SCRUM
- 2011 **ArduBot** <http://tiny.cc/ardubot>
Ein kleiner, autonomer Arduino-basierter Roboter, der Kollisionen mit Gegenständen und Tischkanten erkennt, und umkehrt. Als Erweiterung ist der Roboter über Funk auch mittels Touchgesten oder den Neigungssensoren vom iPhone aus fernsteuerbar.
Arduino, RFM12, Python, WebSocket, HTML, CSS, Multitouch

