

Taya Ueberwasser



Full-Stack Developer & DevOps Engineer

taya@taya.net · taya.net · Zürich, Schweiz

ÜBER MICH

Selbstgelernte Full-Stack-Entwicklerin mit umfangreicher Erfahrung in DevOps, Infrastruktur, Automatisierung und Observability. Mitgründerin und technische Leitung von GINCo, einer internationalen Spieleentwicklungs-Kooperative, wo ich Infrastruktur und Entwicklung in einem Team aus sieben Ländern leite. Meine Arbeit umfasst Reliability Engineering, Entwickler-Tools und die Skalierung von Systemen. Mir liegt Systemdesign am Herzen und ich baue gerne Tools, die Teams effektiver machen.

BERUFSERFAHRUNG

Mitgründerin & Technische Leitung GINCo

Remote

2024 - heute

- Mitgründerin einer internationalen Spieleentwicklungs-Kooperative mit Fokus auf Hytale- und Minecraft-Modding, Leitung von Infrastruktur und Entwicklung in einem Team aus sieben Ländern.
- Mehrere Projekte veröffentlicht, die weltweite Aufmerksamkeit in der Hytale-Community erregt haben, darunter Anerkennung durch die Entwickler und den CEO.
- Verantwortlich für Infrastruktur, interne Tools und organisatorische Verwaltung neben aktiver Entwicklungsarbeit.

Freiberufliche Entwicklerin & DevOps Engineer Selbstständig

Remote

2020 - 2024

- Infrastruktur mit Linux, Docker, Ansible und NixOS aufgebaut und verwaltet.
- CI/CD-Pipelines mit GitHub Actions und GitLab CI eingerichtet und betreut.
- Monitoring und Alerting mit Prometheus und Grafana implementiert.
- Frontend- und Backend-Projekte für Kunden in verschiedenen Bereichen umgesetzt.

Tooling Developer oectway (Microsoft Partner)

Zürich, Schweiz

2020

- Interne Tools in Node.js entwickelt zur Unterstützung von Entwicklungsabläufen.
- Code refaktoriert, um Portierbarkeit und Wiederverwendbarkeit zu verbessern.
- Build- und Release-Prozesse mit GitHub Actions automatisiert.

Systemadministratorin & Broadcast-Leiterin Klimastreik Schweiz / FridaysForFuture

International

Zürich, Schweiz

2018 - 2021

- Systemadministration und DevOps für die IT-Infrastruktur beider Organisationen verwaltet.
- Broadcast- und Videoproduktion für Klimastreik-Veranstaltungen und -Kampagnen geleitet.

SKILLS & PROJEKTE

SKILLS

Sprachen	Lua, JavaScript/TypeScript, Java/Kotlin, C#, HTML/CSS, Python, Bash
DevOps & Infra	Docker, Ansible, NixOS, GitHub Actions, GitLab CI, Kubernetes, Proxmox
Plattformen	Web, Desktop, Linux-Server, Cloud, Container
Sprachkenntnisse	Deutsch (Muttersprache), Englisch (fließend)

PROJEKTE

Byte Crashers	GINCo	2026
<ul style="list-style-type: none">• Multiplayer-Spiel, entwickelt mit GINCo für den Hytale New Worlds Game Jam.		
Homelab & GINCo-Infrastruktur	Persönlich / GINCo	Laufend
<ul style="list-style-type: none">• Selbst gehostetes Homelab mit Talos Linux und Kubernetes, das auch als Produktionsinfrastruktur für GINCo dient.		
StreamdeckLinux	Persönlich	2025
<ul style="list-style-type: none">• Rust-Daemon und CLI für Elgato Stream Deck-Geräte unter Linux, mit systemd-Integration.		
Luma	Persönlich	2024 – 2025
<ul style="list-style-type: none">• Eine Programmiersprache inspiriert von Lua und Rust entworfen und implementiert, mit einem Referenz-Interpreter in Rust.• Beinhaltet eine VS Code-Erweiterung mit Sprachunterstützung.		
Hytale Thankmas	GINCo	2024, 2025
<ul style="list-style-type: none">• Minecraft-Erlebnisservers für das Thankmas-Charity-Event entwickelt.		
Klimastreik Schweiz Website	Ehrenamtlich	2018 – 2021
<ul style="list-style-type: none">• Die Website für Klimastreik Schweiz entwickelt und gewartet.		