



Lucía Valeria Medina Fretes

SENIOR IOS ENGINEER

KONTAKT

☎ +49 174 8592177
✉ luciavmf@gmail.com
📍 Berlin, Deutschland
🌐 [in/luciavmf](https://www.linkedin.com/in/luciavmf)
🔗 [luciavmf](https://www.luciavmf.com)
🔗 [luciamedinafretes.com](https://www.luciamedinafretes.com)

AUSBILDUNG

Informatikingenieurin

Universidad Nacional de La Matanza,
Buenos Aires. 2003 - 2008

Hochschulabschluss in Technischer Informatik
(Computer Engineering). Abschluss mit einem
Notendurchschnitt von 8,19/10,0 (10 = Bestnote)

Populärmusik – Gitarre

Escuela de Arte Leopoldo Marechal,
Buenos Aires. 2014 - 2017

2 von 3 Jahren der FOBA (musikalische
Grundausbildung) abgeschlossen.

ÜBER MICH

Ich bin Diplom-Informatikingenieurin mit über 20 Jahren Programmiererfahrung, davon die letzten 10 Jahre mit Schwerpunkt auf iOS-Entwicklung. Ich entwickle mit Leidenschaft Apps mit exzellenter Codequalität und erstklassiger User Experience und setze dabei auf Best Practices und Design Patterns. Ich arbeite gerne mit Kolleginnen und Kollegen zusammen, tausche Ideen aus und finde gemeinsam innovative Lösungen. Außerdem interessiere ich mich sehr für AI Engineering und beschäftige mich gerne damit, wie KI die Art und Weise verändert, wie wir Software entwickeln.

BERUFSERFAHRUNG

Lightspeed Commerce Berlin

Senior iOS Engineer / September 2025 – September 2026

- Entwicklung neuer Features in **Swift 6** und **SwiftUI** für die Restaurant-Kassen-App (POS), mit vollständiger Unit-Test-Abdeckung mithilfe von **Point-Frees Dependencies**.
- Verbesserung der Echtzeitkommunikation per WebSocket zwischen der POS-App und dem Web-Client des Kitchen Display Systems mit **Swift Concurrency**.
- Migration der Bondruck-Vorlagen auf Mustache-Templates.
- Erweiterung des Java-Backends um neue Features mithilfe KI-gestützter Entwicklungs-Workflows.

Ableton Berlin

Senior iOS Engineer / Oktober 2021 – November 2024

- Mitwirkung am Launch von Ableton Note, einer iOS-App zur **Musikproduktion**, von der Pre-Release-Phase bis zum produktiven Rollout.
- Konzeption der Architektur und Implementierung neuer Features in SwiftUI, z. B. **Ableton Cloud**, MasterFX, Set Library, Barrierefreiheit und Animationen.
- Erweiterung der **C++**-Audio-Engine und Implementierung der **Swift/C++ Bridge**, um neue Funktionen für die SwiftUI-Ebene bereitzustellen.
- Profiling und Optimierung der **UI-Performance** mit Xcode Instruments.
- Erstellung von Unit-, Integrations- und Snapshot-**Tests**.
- Durchführung von Code-Reviews und Pair-Programming-Sessions; Mitgestaltung der Team-Roadmap.

Tandem Berlin

Senior iOS Engineer / August 2020 – September 2021

- Entwicklung neuer Features in Swift für Tandem, eine Sprachlern-App zur Suche nach Sprachaustauschpartnern, darunter Dark Mode, Karten und Gruppenchats mit **MQTT für Echtzeitkommunikation** sowie Anbindung von REST-APIs für Karten und Gruppenchats.
- Wartung der Objective-C-Codebasis und Migration nach Swift.
- Einführung von Unit-Tests mit XCTest im Projekt.
- Verantwortung für Teile des iOS-Recruitings, u. a. Erstellung technischer Aufgaben und Interviewfragen, Sichtung von Lebensläufen und Durchführung technischer Interviews.

GetYourGuide Berlin

Senior iOS Engineer / Januar 2020 – Juli 2020

- Modularisierung** der Codebasis durch Aufteilung in Feature-Module als Frameworks nach dem MVVM-Pattern.
- Umsetzung neuer Features in Swift unter Einsatz von **A/B-Tests**.
- Wartung und Weiterentwicklung der bestehenden Objective-C-Codebasis.

K E N N T N I S S E

Programmiersprachen

Swift, Objective-C, C++.

Architekturen

The Composable Architecture, MVVM-C, MVVM, VIPER.

KI & agentische Entwicklung

Claude Code CLI, OpenCode, GitHub Copilot, Entwicklung eigener KI-Agenten und Skills, LLM-Codegenerierung & Prompt Engineering.

Frameworks

SwiftUI, UIKit, Concurrency (Swift Standard Library), Core Data, Core Animation, AVFoundation, Accessibility, Security.

Testing

Unit- und Integrationstests mit Swift Testing, XCTest und SnapshotTesting.

CI / CD

CircleCI, GitHub Actions, Jenkins, Fastlane, Bitrise.

Agile Methoden

Scrum, XP, Kanban.

Führung

Teamleitung, Scrum Master.

Soft Skills

Hohe Motivation, Eigeninitiative, gute Kommunikationsfähigkeit, Recruiting, Mentoring, kontinuierliches Lernen.

Software Engineering

Clean Architecture, SOLID, Test Driven Development, Protocol Oriented Programming.

Dependency Manager

Swift Package Manager, CocoaPods.

S P R A C H E N

Englisch – verhandlungssicher
Spanisch – Muttersprache
Deutsch – fortgeschritten (obere Mittelstufe)

MediaMonks *Buenos Aires*

Senior iOS Engineer / April 2019 – Oktober 2019

- Entwicklung mehrerer Projekte für die Unterhaltungsbranche in Swift; Implementierung von Snapshot-Tests.

Endava *Buenos Aires*

Lead Mobile Engineer / August 2018 – April 2019

- **Leitung eines interdisziplinären Mobile-Teams** aus iOS-, Android- und QA-Engineers für Eagleview Technologies in der Baubranche.
- Zentrale Ansprechpartnerin für den Kunden; Abstimmung von Projektzielen, Zeitplänen und Ergebnissen.
- Leitung der **Einstellung und des Mentorings von Android- und iOS-Engineers**.
- Entwicklung neuer Features in Swift mit **SceneKit** und **ARKit**.

Mobilenik *Buenos Aires*

iOS Engineer, Scrum Master / März 2017 – August 2018

- Konzeption und Implementierung der **Architektur** von Santander Río Empresas, einer **Banking-App** für Geschäftskunden, in Objective-C – von Grund auf bis zum Release.
- **Einführung von Scrum-Praktiken** im Team und dadurch Verbesserung von Zusammenarbeit, Produktivität und Projektmanagement.

Avantrip *Buenos Aires*

Mobile Engineer / November 2015 – Februar 2017

- Entwicklung der nativen **iOS-App** und der nativen **Android-App** – hochwertige Lösungen für die Tourismusbranche.

QB9 Entertainment *Buenos Aires*

Scrum Master / Oktober 2013 – Juli 2015

- Leitung funktionsübergreifender Teams bei der Entwicklung von Webspielen für Mundo Gaturro, ein **Multiplayer-Onlinespiel** für Kinder.
- Koordination und Fortschrittsverfolgung von Minispiel-Projekten zur termingerechten Fertigstellung im Einklang mit den Projektzielen.

Videospielentwicklerin / März 2010 – September 2013

- Entwicklung webbasierter Videospiele mit ActionScript 3 und Unity – ansprechende, interaktive Erlebnisse für Kunden wie **LEGO** und **Disney**.
- Entwicklung eines Desktop-Wimmelbildspiels mit **C++** und **Lua** in einem funktionsübergreifenden Team.
- Entwicklung von **iPad-Spielen** in **Objective-C**.

Mobilenik *Buenos Aires*

Mobile-Entwicklerin / April 2009 – Februar 2010

- Entwicklung mobiler Anwendungen für mehrere Plattformen, darunter Android, iPhone und J2ME.

Gameloft *Buenos Aires*

Teamleiterin / März 2007 – Mai 2008

- Führung und Mentoring eines Teams von sieben Entwicklerinnen und Entwicklern; Verantwortung für Projektzuweisung und erfolgreiche Portierung von Anwendungen.
- **Durchführung** von Einsteigerkursen zu **Java**-Grundlagen.

Videospielentwicklerin / Februar 2006 – Februar 2007

- Portierung mehrerer Videospiele auf J2ME (**Java**) und BREW (**C++**).