

ALBERTE REMMER

alberteremmer97@gmail.com | 26138035 | Refshalevej 161D, 1tv, 1432 København K

UDDANNELSE

KØBENHAVNS ERVHERVSAKADEMI

Multimediedesign | 2024 – Nu

- **Frontend-udvikling (HTML, CSS, JavaScript):** Erfaring med at udvikle responsive webløsninger, der forener funktionalitet, design og brugeroplevelse.
- **Implementering af UI/UX i kode:** Evne til at omsætte design og brugerindsigter til velfungerende digitale grænseflader gennem moderne frontend-teknologier.
- **Kvalitetssikring & test:** Erfaring med debugging, browser- og device-test samt iterative forbedringer, der sikrer stabilitet og performance.
- **Versionsstyring & Værktøjer:** Fortrolig med Git og andre almindelige udviklingsværktøjer samt samarbejde i agile teams.
- **Teknologiforståelse & kontinuerlig læring:** Opdateret på trends inden for frontend-udvikling og i stand til hurtigt at tilegne sig nye frameworks, biblioteker og værktøjer.

KØBENHAVNS UNIVERSITET

Bachelor i Sociologi | 2020 – 2023

- **Brugeradfærd i en samfundsmæssig kontekst:** Tilegnet en forståelse af samfundets dynamikker og menneskelig adfærd gennem sociologiske teorier og metoder. Erfaring med at lave dybdegående analyser af forskellige målgruppers behov og adfærd.
- **Kvantitativ og kvalitativ dataanalyse:** Stor erfaring med både kvantitative og kvalitative metoder, herunder interviews, statistiske analyser og anvendelse af variabler til bearbejdning og fortolkning af data. Kompetencer inkluderer brug af statistikprogrammer og datavalidering.
- **Formidling og projektstyring:** Vant til at planlægge, koordinere og gennemføre større projekter, herunder styring af delopgaver og deadlines. Kompetent i at bearbejde komplekse analyser og formidle resultater klart, så de kan omsættes til konkrete handlinger.
- **Praktisk erfaring med praktik:** Jeg har tidligere været i praktik og jeg er derfor fortrolig med at indgå i en professionel arbejdsrelation. Under mit praktikophold hos GAME havde jeg til opgave at optimere organisationens spørgeskemaer og skabe et systematisk overblik over eksisterende data og viden i deres databaser.

ERHVERVSERFARING

KØBENHAVNS ERHVERVSAKADEMI

Hjælperlærer i kodning | 2025 – Nu

- **Støtte til studerende:** Støtter yngre studerende med kodning og hjælper dem med at skabe overblik og forståelse for deres opgaver.
- **Formidling af fagligt indhold:** Formidler teoretiske og tekniske emner på en enkel og letforståelig måde, tilpasset forskellige erfaringsniveauer.
- **Samarbejde & udvikling i et team:** Arbejder tæt sammen i et team på ti personer, hvor vi koordinerer opgaver, deler ansvar og løbende evaluerer fokusområder. Vi er i tæt dialog med lærere og udvikler kontinuerligt vores kompetencer for at give de yngre studerende de bedste forudsætninger.

A.K.R. SOUNDS (DJ-BADDY)

Ejer og Dj | 2022 – Nu

- **Eventplanlægning:** Som ejer af min egen DJ-virksomhed har jeg ansvaret for planlægning, koordinering og promovning af events. Jeg sikrer mindeværdige oplevelser for deltagerne ved at håndtere alle aspekter af arrangementet, herunder musikvalg, gæstekommunikation og logistisk organisering, så hvert event bliver velstruktureret og sammenhængende.
- **Visuelt indhold og promovning:** Jeg står for min egen selvpromovning ved at skabe visuelt indhold til sociale medier ved hjælp af værktøjer som Canva og Adobe. Jeg er desuden i gang med at kode min egen hjemmeside fra bunden for at styrke mit brand yderligere.
- **Merchandise:** Jeg designer yderligere merchandise, herunder logoer, nøgleringe, klistermærker og T-shirts for at fremme mig selv og mit brand.
- **Musikoptræden:** Som DJ optræder jeg ved forskellige events og fester, hvor jeg bruger min musikalske kunnen til at underholde publikum.

IT-KOMPETENCER

- **Designværktøjer:** Figma, Adobe, Canva.
- **Kodningsprogrammer:** HTML, CSS, JavaScript, React, Typescript, Astro, Netlify
- **Dataanalyseværktøjer:** STATA, NVivo, Excel.
- **Tekstprogrammer:** Word, Powerpoint, InDesign.