

# Alex Lundström

22.1.2025

+358 45 3236330 - [alexlundstrom42@gmail.com](mailto:alexlundstrom42@gmail.com) - <https://alexlundstrom.github.io/>  
Sammonkatu 41 B 37, 33540, Tampere, Suomi

Olen toisen vuoden tietotekniikan opiskelija Tampereen yliopistossa. Etsin työtehtävää, jossa voin hyödyntää ohjaus- ja ongelmanratkaisutaitojani. Opintojeni kautta olen saanut kokemusta tiimityöskentelystä sekä ohjaamisesta. Minulla on vahvat pohjat C#-, C++-, Javascript-, ja Python ohjelmointikieliin.

## Koulutus

Tampereen yliopisto | Tietotekniikka

2023–nykyhetki

- Suoritettu 80 opintopistettä (117 opintopistettä kesään 2025 mennessä)

Tampereen teknillinen lukio | MATEK-linja

2020–2023

## Taidot

- Tiimityöskentely ja organisointitaidot:** Kokemusta ryhmätyöskentelystä erilaisissa yliopiston projekteista sekä tapahtumien toteuttamisesta.
- Ongelmanratkaisu:** Kyky ratkaista asiakkaiden ongelmia empaattisesti ja kärsivällisesti.
- Joustavuus:** Valmis monipuolisiin työtehtäviin ja vaihteleviin työaikoihin.

**Ohjelmointikielet:** C#, C++, Python, Javascript/HTML/CSS

**Työkalut:** Git, GitHub, Visual Studio, PyCharm, Blender, Unity, MS Office (Word, Excel, Powerpoint), Trello

### Kielet:

Suomi – Äidinkieli  
Englanti – Erinomainen  
Ruotsi – Keskitaso

## Kokemus

**Tutor**

08/2024 – 12/2024

Tampereen yliopisto

- Ohjasin uusia opiskelijoita yliopistoon näyttämällä kampuista, selittämällä opintoihin ja kursseihin liittyviä asioita, sekä tutustuttamalla yliopistokulttuuriin.
- Tarjosin tukea ja vastasin opiskelijoiden kysymyksiin, auttaen heitä aloittamaan opintonsa.
- Järjestin erilaisia tapahtumia ja kehitin johtamis- ja ohjaustaitojani.

**Metsänraivaaja**

06/2020 – 08/2020

Sunti, Eurajoki

- Raivasin metsäalueita raivaussahalla ja tein muita maatalan töitä, kuten ojen kaivamista ja mutateiden tekemistä kaivinkoneella.

## Projektit

---

### Peliprojektit

2020 – nykyhetki

- Olen kehittänyt erilaisia projekteja Unity-moottorilla viimeisen neljän vuoden aikana, ja käyttänyt C# ohjelmointikielenä, sekä Blenderiä 3D-mallinnuksessa.
- Olen luonut fysiikkapohjaisen autosysteemin, jossa on mukana ensimmäisen persoonan mekaniikat.
- Olen oppinut paljon uusien järjestelmien suunnittelusta ja ohjelmoinnista, pitäen järjestelmien kokonaisuudet ja niiden toimivuus etusijana.

### Kuvataiteen diplomi

09/2022 – 04/2023

- Suunnittelin ja kehitin videopelin osana kuvataiteen diplomia kuuden kuukauden ajan.
- Ohjelmoin C#:lla pelin mekaniikat, kuten liikkuminen, taistelu, interaktiiviset pulmat, sekä vihollisen toiminta.
- Mallinsin ja animoin pelin hahmot ja objektit Blenderillä, käyttäen referenssikuvia apuna.
- Opin paljon ajanhallinnasta ja ongelmanratkaisusta.

### Kouluprojekti

04/2021

- Tein muiden opiskelijoiden kanssa videopelin viikossa kurssia varten.
- Toteutin hahmon liikkumisen, pelin mekaniikat sekä yhden tason.
- Opin testauksen tärkeydestä ja korjausten toteuttamisesta tiukalla aikataululla.