



# Astrid Sørensen

SOFTWARE ENGINEER

## Profil

Ambitiøs Software Ingeniør med 9 års kodeerfaring, ivrig efter flere. Bekendt med SCRUM og agil udvikling med øje for detaljer, og altid med SMART principperne i tankerne for hver linje kode.

## Erhvervserfaring

### Software Pilot hos Trifork, Aarhus

SEPTEMBER 2021 — DECEMBER 2024

- Startede som udvikler på appen LEGO Super Mario, her fik jeg grundlæggende forståelse for Jira, Confluence og kendskab til CI/CD igennem GitLab. Appen skulle kommunikere med op til flere Bluetooth-enheder, og håndteringen af disse blev skrevet i ren C#.
- Lavede en iOS app fra bunden til at åbne og lukke vinduer internt på lokationen med Swift som frontend & WebSockets som kommunikationslag. Her fik jeg bl.a. også sat mig grundigt ind i at opbygge hele CI/CD med YAML fra bunden igennem Github Actions.
- Udvikler på den virtuelle Fish Designer oplevelse i LEGO House med fokus på Unity/C#-baserede opgaver. AI kode blev skrevet med MVP-arkitektur i mente.
- Medvirkede i skabelsen af en demo VR luftfartstræning-app til Apple Vision Pro med formål om at håndtere nødsituationer i luften. Applikationen var skrevet i Unity/C#.

## Praktikerfaring

### R&D Backend Udvikler ved Smartplan, Aarhus

AUGUST 2017 — DECEMBER 2017

- Praktikforløb hos Smartplan, blev introduceret til et R&D miljø.
- Her har jeg skabt backenden til et automatisk vagtplanlægningssystem i Java og med Optaplanner (Drools Rule Engine) fra bunden.
- Efter praktikken ophørte, blev jeg hyret til at færdiggøre og polere værktøjet.

### Unity Udvikler ved AquaGlobe, Skanderborg

FEBRUAR 2019 — JUNI 2019

- Skabte en XR-app til Microsoft HoloLens i samarbejde med en fantastisk kollega hvor man kan se de forskellige vandfaciliteter.
- Mægler i mellem de mange forskellige involverede virksomheder omhandlende mulighederne med den relativt nye hardware, og for at skabe en fælles vision.
- Skabte simple 3D modeller i Maya for at illustrere noget af maskineriet der renser vand
- Læs mere om oplevelsen [her](#)

## Detaljer

Rytterparken 74, Hornslet, 8543,  
Danmark  
+4526702179

NATIONALITET

Dansk

DATO / FØDSELSSTED

02-08-1994

Lisbjerg

## Kompetencer

C#

Java

A-Frame

Git

.NET

.NET Framework

YAML

Python

HTML & CSS

SQL

JavaScript

Node.js

C++

jQuery

Autodesk 3ds Max

Autodesk Maya

MongoDB

Adobe Photoshop

## Sprog

Dansk

Engelsk

## Uddannelse

### Software Ingeniør, VIA University College, Viborg

AUGUST 2018 — JANUAR 2021

Jeg har en bachelor som Software Ingeniør med en specialisering i AR & VR. Jeg er bekendt med at arbejde med mange forskellige HMD'er, f.eks. Microsoft HoloLens (XR), Oculus Rift/Quest & HTC Vive. Her begyndte jeg at arbejde med 3D-engines som Unity og Unreal Engine.

I den forbindelse lavede jeg også applikationer udenfor XR-regi, bl.a. en Snake-klon i Windows Forms (WF) som [kan findes her](#).  
Alt er skrevet fra bunden inklusiv spil-løkken.

### Datamatiker, Erhvervsakademi Aarhus, Aarhus

AUGUST 2015 — MAJ 2018

Jeg færdiggjorde min datamatiker, hvor jeg bl.a. specialiserede mig i mobiludvikling. Den her uddannelse lægger grundlag for mine kodeevner, og de fleste værktøjer blev jeg bekendt med igennem denne.

### Matematik A-niveau, VUC, Aarhus

JUNI 2014 — JUNI 2015

For at fortsætte mit studie som datamatiker, måtte jeg læse op på matematik da det kun lå på et C niveau. Ambitionerne var høje, og jeg hævede det til A.

### STX Almen Gymnasieuddannelse, Egå Gymnasium, Egå

AUGUST 2011 — MAJ 2014

Jeg havde en kreativ linje med Musik A, Engelsk A og Drama på C. Det betyder altså at jeg er ret bekendt med en ukulele og et klaver nu.

## Referencer

### Peter Møller fra Smartplan

+45 41 11 98 00

### Peter Sig Kristensen fra AquaGlobe

psk@skanderborgforsyning.dk · +45 20 87 94 07

## Hobbyer

Skabe, modificere og spille videospil. Jeg kan derudover lide at tegne pixel art, spille ukulele og stå på skateboard.

## Links

[Min Github](#)

[Min LinkedIn](#)