



Astrid Avalin 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. Al 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#.

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

Haves, og kan indhentes ved interesse.

Hobbyer

Skabe, modificere og spille videospil. Udvikle diverse virtuelle gadgets. Jeg kan derudover lide at tegne pixel art og spille ukulele.

Links

[Mit portefølje](#)

[Min Github](#)

[Min LinkedIn](#)