

Sebastian Hjorth

Profil

Jeg er en grundig softwareingeniør som går op i pragmatiske løsninger af høj kvalitet. Jeg har en bred viden indenfor alt fra hardware til cloud som gør at jeg kan danne et overblik af arkitekturen som helhed. Jeg har altid fokus på sikkerhed og at skabe løsninger som er til at vedligeholde. Min primære erfaring er udvikling i C#, C++ og Java. Jeg har også DevOps kompetancer indenfor Linux, CI/CD pipelines og brug af Terraform til cloud arkitektur.



Uddannelse

2019-2021: **Kandidat i Informationsteknologi** - DTU

2015-2018: **Diplomingeniør i Softwareteknologi** - DTU

2012-2015: **STX - Matematik A, Engelsk A, Samfundsfag B** - Gladsaxe Gymnasium

2011-2012: **Udvekslingsstudent** - Elmhurst Highschool, Illinois, USA

Erhvervserfaring

Konsulent - Netlight Consulting 2021 - 2023

Som konsulent har jeg hjulpet kunder med forskellige problemløsninger. Gennem agile arbejdsprocesser har jeg arbejdet med AWS Cloud, Github Actions, docker, Linux, databaser, C# og Kotlin i rollerne som data engineer, backend engineer, devops og cloud architect. Mine kompetancer indenfor IT-sikkerhed understøttet mit arbejde og sørget for at jeg har kunne hjælpe kunden med at opnå den bedste sikkerhed for deres tilgængelige ressourcer. Som konsulent kunne jeg se projekter med friske øjne og har derfor været i tæt dialog med både stakeholders og project owners.

Kandidat Projekt - AddiFab 2021

Jeg skrev mit kandidat projekt hos firmaet AddiFab som skulle bruge en løsning som kunne leve softwareopdateringer til deres udstyr på en sikker måde. Jeg designede en arkitektur som benyttede digitale signaturer som kunne bruges til verificering af opdateringerne. Løsningen blev leveret som en prototype jeg havde bygget ved brug af test-driven-development(TDD), C#, JSON og SQL.

Hjælpelærer - Introduktion til C++ på DTU 2018 - 2020

Som hjælpelærer formidlede jeg teknisk viden til dansk og engelsksprogede studerende hvor mange ikke havde en teknisk baggrund.

Studiemedarbejder / Praktikant - Unity Technologies 2017-2018 / 2018 - 2018

Hos Unity arbejdede jeg som studiemedarbejder og senere praktikant på fultid. Jeg arbejdede med C# og C++ herunder med binær serialisering, databehandling, udvikling af standardbiblioteker og effektiv allokering af hukommelse.