



Linus Karlsson

Civilingenjör inom Medieteknik

Jag älskar att arbeta med kreativa lösningar och lägga full fokus på ett spännande projekt! Jag är ambitiös och självgående, men jobbar som allra bäst i ett motiverat team. Jag kan kommunicera och har en positiv attityd.

Kontakta mig! ✉

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/linus-karlsson-503b881b7/>

Email:

linus.karlsson.96@hotmail.com

Mobil:

+46 76 0384482

Finns i:

Sverige, Norrköping / Karlskrona

Kompetenser

Programmering

C++, C#, Java, HTML, CSS, React, Javascript

Operativsystem

Windows, Mac OSX

Programvaror

MATLAB, Git, Unity3D, Blender, CMake, Photoshop, After Effects, Aseprite, Cubase

Övriga kunskaper

Datorgrafik, rendering, bildbehandling, virtual-reality, datakompression, ljudteknik, musikproduktion, LaTeX,

Arbetslivserfarenhet

Mässa för studenter på tekniskt basår

Representant för

medietekniksprogrammet 11e

mars 2020

Representerade

Civilingenjörsprogrammet i Medieteknik på basårsmässan.

Coop

Butiksmedarbetare April 2016 - Augusti 2016

Landstinget Blekinge

Vårdbiträde Juni 2015 - Juli 2015

Utbildning

Linköpings Universitet

Civilingenjör Medieteknik 2018 - 2023

Medieteknikprogrammet är en teknikutbildning som handlar om tekniken bakom medierna. Under utbildningen har jag:

- Tränat upp en skarp problemlösningsförmåga.
- Lärt mig programmering för flera språk och verktyg.
- Förbättrat min förståelse för sambandet mellan de tekniska lösningarna och de direkta användarupplevelserna.

Blekinge Tekniska Högskola

Tekniskt Basår 2017 - 2018

Basåret lät mig läsa upp de tekniska ämnen som jag saknade ifrån gymnasiet, såsom matte, fysik och kemi.

Törnströmska Gymnasiet

Estetik och Media 2012 - 2015

Gymnasieutbildning inom estetisk mediaproduktion.

Projekt

Kandidatprojekt, Virtual Trainer

Programmering C#, Speldesign, gränssnittsdesign, pixel-art,

SCRUM jan. 2021- juni 2021

Spelifiering av fysisk träning. Spelet utvecklades till Android och iOS med hjälp av Unity3D och använde sig utav rörelseigenkänning för att evaluera form och mängd träning. Projektet pågick under 6 månader, och under projektets gång använde vi oss utav agil utveckling genom scrum.

Monte Carlo ray-tracing mjukvara

Programmering C++, OpenGL okt. 2021- dec. 2021

Programvara för offline rendering av 3D miljöer med hjälp av Monte Carlo path-tracing tekniker. Projektet utvecklades i den avancerade kursen Advanced Global Illumination and Rendering.

Procedurell Havsterräng

Programmering C#, Unity Shader Graph dec. 2021- jan. 2022

En oändlig procedurellt genererad undervattensmiljö. Projektet innebar att jag fick förbättra min kunskap om shaders, lära mig Unity Shader Graph, och utnyttja tekniker för noise.

Tygsimulering

Programmering C++, OpenGL, MATLAB jan. 2021- mars 2021

Simulerat tyg som visualiserades i 3D miljö med hjälp av OpenGL. Tyget använde sig utav parametrar för att härma hur tyg beter sig i verkligheten. Projektet utvecklades i kursen *Modelleringsprojekt*.

Språk

Svenska (Modersmål)

Engelska (Flytande)