

MIKAEL VIND MIKKELSEN | CV

- » **Status:** Datalog Studerende ved Aalborg Universitet
- » **Adresse:** Ribevej 3, 2. sal lejlighed 72, 9220 Aalborg Ø.
- » **Civilstand:** Single
- » **Kørekort:** B - Personbil



»»» Uddannelse

- | | | |
|---------------|--|------------------------|
| 2012 - til nu | Datalog (3. – 6. Semester) | Aalborg Universitet |
| | » Fik merit for 1. og 2. semester fra Softwareingeniør studiet, da linje og undervisning det første år er identisk med datalogi. | |
| 2012 - 2013 | Software Ingeniør (1. – 2. Semester) | Aalborg Universitet |
| | » Starter på software uddannelse men er i tvivl om hvor vidt jeg har valgt rigtigt. | |
| 2011 | Afgansklasse fra Gymnasium | Viborg Gymnasium og HF |
| | » Naturvidenskabelig Linje - Matematik, Fysik og Engelsk på A niveau. | |

»»» IT kompetencer

Igennem min uddannelse og dens projekter har jeg arbejdet med analyse af komplekse dataproblemer, datas-trukturer, matematik og algoritmer. Som part af mine projekter har jeg udviklet en compiler til et høj programmer-ings sprog, kaldet Setucation, som er lavet med det formål at gøre det lettere for studerende at lære om matem-atiske set og de operationer man kan udføre på dem. Fokus lå på uendelige set, som er meget komplicerede at håndtere inden for programmeringsverdenen. Derudover har jeg arbejdet med analysering af lineær accelerom-eter data fra smartphones. Der blev arbejdet med maskine intelligens, med fokus på Hidden Markov Models, til at klassificere hvilket transportmiddel brugeren brugte. Det sidste jeg har arbejdet med, var at programmere et framework til automatisk testning af ETL (Extract, Transform and Load) systemer og deres datawarehouses.

»»» Platforme

- | | |
|------------|----------------------------|
| Øvet | Linux Ubuntu |
| Advanceret | Windows XP/7/8.1/10 |

»»» Programmerings Sprog

- | | |
|-------|---|
| Basis | JavaCC, MathLab, GameMaker, Unity |
| Øvet | C, C#, Python, Java, SQLite, PostgreSQL, L^AT_EX |

»» Sprog

Modersmål **Dansk**Flydende **Engelsk**

»» Personlige kvalifikationer

Faglig kompetent i forhold til programmering, programmeringssprog, analyse af data problematikker m.v. Arbejder godt under pres, og nyder at arbejde i teams med et højt energiniveau. Er god til at bevare et positivt arbejdsklima, og se muligheder og nye indfaldsvinkler, i stedet for begrænsninger. Er et meget socialt menneske, med mangeårigt engagement i diverse foreninger : Spejder, riffelskydning på konkurrenceplan, karate, næstformand i UNF (Ungdommens Naturvidenskabelige forening), softwareansvarlig i AAU Racing, Medlem og arrangør i F- klubben på Cassiopeia, Aalborg Universitet m.v. Gennem sportsgrene som riffelskydning og karate har jeg opnået stor erfaring i, at bevare både ro og overblik i pressede situationer. En evne der er blevet yderligere udviklet under projektarbejde på Universitetet.

»» Andre aktiviteter

2011 **Dog Power Adventures** Prince George,
British Columbia

» Arbejdede som dyrepasser/hundetræner, kørte og trænede slædehunde, kørte med turister både med slædehunde og firhjulede motorcykler m.m. En pragtfuld oplevelse midt i Rocky Mountains fantastiske natur.

2012 **Game Academy.** Vallekilde Højskole

» Arbejdede med spiludvikling, grafisk design og programmering. Producerede flere PC spil i forløbet. Havde yderligere valgfag om EU – opbygning, struktur og organisation, samt musikforståelse med fokus på teori, og matematikkens og psykologiens betydning for, hvorfor og om vi kan lide musikken eller ikke.

»» Lidt om mig selv

Jeg er opvokset på en gård i nærheden af Viborg, hvor jeg og min bror helt fra vi var børn, har indgået i de forskellige arbejdsopgaver, der altid er på et landbrug. Begge mine forældre havde fuldtidsjobs (ingeniør og forstander), og i en del af fritiden arbejdede hele familien som et team, for at få de nødvendige opgaver løst. Det har givet mig mulighed for at træffe selvstændige beslutninger og tage ansvaret for dem, fra en meget tidlig alder.

Jeg har altid nydt at færdes i naturen, både som spejder, på telture, skiferier m.v. Senere har min naturinteresse mere og mere rettet sig mod oplevelser i de arktiske egne. I påsken 2016 var jeg på Svalbard, for igen at nyde den fantastiske natur og køre med slædehunde og snescooter.

Samtidig har jeg fra 6 års alderen, haft en stor interesse i computerteknologi og matematik.

Jeg har deltaget i diverse computerstævner, været IT support for venner og familie, selv arrangeret LAN parties m.m.

I 2. og 3.g deltog jeg i projektet "Science talenter"- et projekt for særligt udvalgte studerende fra de naturvidenskabelige linjer som endte ud i en camp på Videnscentret i Sorø, finansieret af Mærskfonden.

I gymnasietiden var jeg også med i andre naturvidenskabelige camps, Game Development Camp, Software Development Camp og Matematik Camp, igennem organisationen UNF.