

CV

Lukas Hedström
[LinkedIn](#)
[lukashedstrom.com](mailto:hello@lukashedstrom.com)
hello@lukashedstrom.com

OM MIG

En driven och analytisk utvecklare med en stark fokus på front-end utveckling, UX-design och systemarkitektur. Jag kombinerar teknisk kompetens med användarförståelse för att skapa intuitiva lösningar. Jag trivs bäst i team där kreativ problemlösning och teknisk innovation står i centrum. Jag är socialt driven men självgående, brinner för att exempelvis stå på mässor och represententera för studenter eller bolag.

UTBILDNING

PÅGÅR	Civilingenjörsexamen, Interaktion & Design - UMEÅ UNIVERSITET Civilingenjörsprogrammet i interaktion och design fokuserar på mötet mellan människa och maskin. Man lär sig skapa gränssnitt till teknik som är effektiva, hållbara och användarvänliga. Grunden läggs för den som skapar såväl gränssnitt som tekniken bakom appar, webbsidor, system och digitala tjänster – alltid med användarens behov i fokus.
-------	---

RELEVANTA KURSER

2024	AKTUELL UTVECKLING Kursen behandlar hur vetenskapliga resultat genereras och hur de presenteras muntligt och skriftligt. En egen vald aktuell forskningstillämpning inom interaktionsteknik eller design studeras och prövas mot en forskningshypotes. Resultatet presenteras, i mitt fall forskade jag om tidsinvestering, uppoffran samt framgång inom e-sport.
2024	AFFÄRSMÄSSIG TJÄNSTEDESIGN OCH TEKNIKUTVECKLING Kursen fokuserade på att utveckla en affärsidé till en teknisk tjänst genom hela affärsutvecklingskedjan. I projektet Fashion Fetch skapades ett webbläsartillägg och en webbsida för personaliserad mode-shopping, där användare kan spara och få rekommenderade kläder baserat på sin stilprofil. Arbetet omfattade affärsmodellering, prototyputveckling och en slutlig presentation av konceptet.
2023	INNOVATIVA MOBILA TJÄNSTER OCH SYSTEM Kursen behandlade utveckling av innovativa mobila tjänster och system, med fokus på användarcentrerad design och teknisk implementation. I projektet Actus skapades en mobilapplikation i React Native som genererade uppdrag för seniorer baserat på deras förmågor. Jag ansvarade för UX-designen och bidrog till front-end-utvecklingen, där gränssnittet utformades för att vara intuitivt och tillgängligt. Firebase användes för databashantering, och Google Vision integrerades för bildigenkänning i vissa uppdrag.
2023	PROTOTYPUTVECKLING FÖR MOBILA APPLIKATIONER Kursen behandlade metoder och tekniker för att designa och utveckla prototyper för mobila applikationer. I projektet DiscBee skapades en mobilapp för discgolf-spelare med funktioner för poängräkning, spelhistorik och bansökning. Jag ansvarade för UX-design och deltog i utvecklingen av front-end i React Native. Appen byggdes med MongoDB och integrerade API:er som Google Maps och DiscGolfMetric för att hämta baninformation.
2022	PRODUKTUTVECKLING INOM MEDIETEKNIK - DESIGN-BYGG-TEST En mobilprototyp för INSIKT: ett system för företagsledning och beslutsstöd. Kursen fokuserar på ingenjörsmässiga arbetsmetoder genom hela utvecklingskedjan, från idé till test av en fungerande prototyp. I samarbete med Trimma utvecklades en responsiv designlösning för Insikt Analys, ett beslutsstödsverktyg för verksamhetsstyrning. Projektet innefattade UX-design, iterativa prototyper och användartester för att optimera gränssnitt och funktionalitet på mindre skärmar. Jag hade delat ansvar för UX-design och genomförde användartester för att säkerställa användarvänlighet och responsivitet.

ARBETSERFARENHET & FÖRTROENDEUPPDRAG

2022 - 2023	Digital Kreatör för Uniaden, UMEÅ UNIVERSITET Ideellt uppdrag för Uniaden, en av Sveriges största arbetsmarknadsmässor som årligen arrangeras vid Umeå Universitet. Som digital kreatör ansvarade jag för framtagning av grafiskt material, videoproduktion och fotografi för att marknadsföra mässan och dess evenemang. Genom strategisk innehållsplanering och visuellt tilltalande kampanjer bidrog jag till en +26% ökning av engagemang på Instagram, vilket stärkte Uniadens digitala närvaro och räckvidd.
2020 - 2021	Program-Representant för CS-sektionen, UMEÅ UNIVERSITET Deltog i styrelsemöten och evenemang inom Datavetenskapliga sektionen vid NTK. Bevakade programmets intressen, såg till att det representerades i beslut och diskussioner samt säkerställde att det inte bortsågs i sektionens arbete.
2019 - 2020	Designer i PR-gruppen för IDag & Inatt, UMEÅ UNIVERSITET Ansvarig för inbjudningar och en del av gruppen som hanterade hemsidan samt allt grafiskt material. IDag & Inatt är en arbetsmarknadsdag och bankett för ID-studenter, där företag presenterar sig genom föreläsningar, kontaktsamtal och mingel.
2018/19/22	Sommaranställd som Processtekniker, SÖDRA CELL Arbetade tre olika somrar i skiftgång och dagtid inom olika delar av produktionen. Skiftgående i flisfabriken med övervakning av datorsystem, som för stockband och barktrumma. Dagtid på kloratlossningen med mottagning av tågagnar och tömning av klorattankar. Senast skiftgående i pappfabriken, där jag övervakade datorsystem och åtgärdade driftstörningar.
2018/19/21/23	Kassamedarbetare, GEKÅS ULLARED Arbetade i kassan med kundservice och betalningshantering. Utökade senare arbetsuppgifterna till rastavlösning för andra kassamedarbetare samt hantering av ångervaror och returer. Erfarenhet av högt kundflöde och effektiv hantering av kassasystem.

TEKNISKA FÄRDIGHETER

Dokument	Office-paketet, \LaTeX
Ramverk	React, Next.js, React Native
Programmering	Java, Python, C & MATLAB
Mjukvara	Figma, Adobe-paketet, Local LLM
Hobby	Vegas Pro, Fotografi, Godot & Unity Modding
Diplom	Cambridge Certificate in Advanced English - CAE - 197 Poäng

HOBBYUTVECKLING

- | | |
|------|---|
| 2025 | Personlig Portfolio
Just nu en grundläggande React-baserad iteration, hostad via Netlify. En omarbetad version är under utveckling med Next.js, Tailwind och GSAP.
lukashedstrom.com |
| 2025 | Pokémon - Gissningsspel
Ett Next.js 15-projekt som använde en API för att fylla en Neon.tech-serverless Postgres-databas, och skapa en daglig gissningsspelswebbplats.
Pokedle.day |
| 2025 | Hadopelagic
Game Jam-projekt i grupp, med fokus på 3D-modellering samt scenskapande i Godot.
itch.io/hadopelagic |
| 2024 | Halls of Despair
Egenutvecklat enkelt PSX-skräckspel, skapat från grunden i Blender och Godot.
itch.io/halls-of-despair |
| 2024 | Timeline Miami
Game Jam-projekt i grupp, med fokus på kartstruktur och enkel grafik i Godot.
itch.io/timeline-miami |