

Martin Sonesson Gomez, 1989-09-06
Lågtrycksgatan 4, 41841 Göteborg
Mob 0735-119945, Tfn 031 – 714 48 79
e-post sonesson8909@hotmail.com
se.linkedin.com/pub/martin-sonesson/47/b65/200/

CURRICULUM VITAE

ARBETSLIVSERFARENHET

NOVEMBER 2013 (NUVARANDE): Webbutvecklare på Telia (konsultuppdrag)

Jag påbörjade mitt första uppdrag genom Knowit på Telia tillsammans med ett team av andra Knowit-konsulter i november. Projektet går ut på att migrera ett äldre Telia-system, WANOverView, till nyare plattformar med Magnolia CMS på frontendsidan.

Mitt huvudansvar inom projektet är frontend som är uppbyggt kring Magnolia, ett Java-baserat CMS.

OKTOBER 2013 (NUVARANDE): IT-konsult på Knowit

Jag började hösten 2013 på Knowit som IT-konsult inom utveckling.

MAJ 2012 - JUNI 2013: Mjukvaruutvecklare på Cochlear

Cochlear är ett företag inom den medicintekniska branschen som utvecklar hörselapparater åt hörselskadade.

Under ett års tid arbetade jag på deras kontor i Mölnlycke där jag var en del av mjukvarugruppen. Projektet jag arbetade inom var att vidareutveckla ett program som används på kliniker av audiologer för att justera hörselapparater för att passa patientens individuella behov.

Till en början var mitt huvudsakliga ansvarsområde frontend design. Jag var ansvarig för all frontend implementation och hade regelbunden kontakt med marknadsgruppen samt översättare. Under tiden så skiftades dock mina ansvarsområden och jag hade så småningom bredare arbetsuppgifter såsom backend-logik, bugfixing och felsökning, test och verifiering, supportärenden osv. Det huvudsakliga programspråket som jag arbetat i är C#.NET.

Under min tid på Cochlear så känner jag att jag har utvecklats mycket. Jag har blivit en bättre programmerare överlag och mycket mer van vid att jobba inom ett team med utsatta deadlines och enligt agila metoder såsom Scrum.

APRIL - JUNI 2012: Examensarbete på ESAB

Mitt examensarbete utförde jag med en annan student på företaget ESAB som är ett företag som utvecklar svetsrobotar som används inom industrier.

Målet med examensarbetet var att ta reda på hur man kunde förenkla diagnostiseringen av datatrafik mellan olika komponenter i ett svetssystem, som gick över antingen Ethernet eller CAN.

Lösningen för att analysera Ethernettrafiken blev en Wireshark dissector som var kodat i C och anpassat för att känna igen det specifika protokollet och kunna tolka datan. För CAN-trafiken använde vi oss av en CAN-to-USB adapter och skapade ett program i C# som kunde kommunicera med adapterns driver för att läsa av och tolka data.

Fullständig rapport finns på följande länk:

<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/168229/168229.pdf>

2010: Vaktmästare / Tekniker – Scandic Hotels

2008: Telefonförsäljare – Parvus

2008: Telefonförsäljare – Provoice

2008: Telefonförsäljare – Uniflex Bemmaning

2008: Tidningsutdelare – Student Consulting

2007: Gymnasieguide (praktik) – Universeum

UTBILDNING

2009 – 2012: Dataingenjör 180p,
Chalmers tekniska högskola, Göteborg
www.chalmers.se
Betyg lämnas på begäran.

2009 – 2009 (VT): Teknisk bastermin 30p,
Chalmers tekniska högskola, Göteborg
www.chalmers.se
Betyg lämnas på begäran.

2005 – 2008: Naturvetenskapliga programmet,
Katrinelundsgymnasiet, Göteborg
www.katrinelund.educ.goteborg.se
Betyg lämnas på begäran.

REFERENSER

Peter Andersson, Software Manager
Cochlear Bone Anchored Solutions
Tel: 0766 - 49 85 04 / 031 - 722 45 04
pandersson@cochlear.com

Fredrik Ludvigsson, IT-konsult
HiQ
fredrik.m.ludvigsson@gmail.com

Patric Hed, Business Unit Director
ESAB
Tel: 0704 73 94 32
patric.hed@esab.se

SPRÅKKUNSKAPER

Svenska - Modersmål
Engelska – Flytande
Spanska – God förståelse

IT-KUNSKAPER

Programmeringsspråk

- C# (Erfarenhet av Windows Forms och WPF-ramverken)
- Java (Android-plattformen, Swing, AWT)
- C
- Visual Basic

Webbutveckling

- HTML5
- CSS3
- php5
- Javascript (jQuery, requirejs)
- JSP
- AJAX
- JSON

Databaser

- MySQL
- SQLite

Versionshanteringssystem

- TFS
- Git
- SVN
- Mercurial

Utvecklingsmiljöer

- Visual Studio 2013
- Eclipse
- Netbeans
- Adobe Dreamweaver

Agila arbetsmetoder

- Scrum
- Kanban

Övriga system och ramverk

- Windows store app SDK
- Photoshop CS5
- Sony Vegas Pro 12
- JIRA

ÖVRIGA PROJEKT

Portfolio/personlig hemsida (under konstruktion) martins-web.com

Detta är personlig hemsida där jag planerar att samla olika projekt som jag har arbetat på. Den är just nu under konstruktion och jag har mest bara tagit fram designen. Frontend-biten är skriven i HTML5/CSS3 och använder sig av några av de nya funktioner som tillkommit i dessa språk.

Det finns även en del jQuery scripts som hanterar grafiska effekter och lite backend-logik skriven i php.

Skapare av Windows 8/RT appen [Star Manager](#)

Star Manager är en app för Windows 8 och Windows RT. Det är en app som kan länkas ihop med ett Starcraft-konto och tillåter spelare att hålla koll på ens utveckling i spelet. Appen fungerar i Windows metro layout och uppdaterar en med ens senaste statistik för ens profil. Datan hämtas genom ett SC2-api som levererar JSON-strukturer. Appen är främst skriven i Javascript.

Administratör och grundare av [sti-starcraft.org](#)

Detta är ett projekt som jag arbetat på mellan 2010-2012. Det är en community som fokuserar på spelet Starcraft. Då sidan var aktiv planerade och organiserade vi turneringar och andra events åt våra medlemmar.

Det finns en hel del databasstruktur i backend-delen som består av MySQL-databaser. Backend-logik är skrivet i php och det finns gott om funktioner såsom forum, privata meddelanden, publik chat, logik som håller koll på och lagrar serverstatistik och funktioner för att låta medlemmar skriva upp sig för events och liknande. All logik har jag skrivit själv och jag har inte använt mig av någon färdig lösning eller tredjeparts bibliotek för att åstadkomma något av detta.

Snake Android app och webbsida

Detta var ett skolprojekt utfört av mig och 3 andra studenter på Chalmers. Det bestod av två delar, en Android app och en tillhörande webbapplikation. Android appen var en version av det klassiska spelet Snake som använde sig av telefonens rörelsesensor för att låta användaren styra ormen genom att luta telefonen. Appen var kodad i Java med hjälp av Android SDK i utvecklingsmiljön Eclipse.

Webbapplikationen var en webbsida där användare kunde registrera sig och sedan använda sig av en editor för att skapa och sedan spara egna banor som man sedan kunde spela på i Snake-spelet. Användare kunde även bläddra igenom banor som andra användare har skapat och lämna kommentarer eller betyg. Webbapplikationen använde sig av xHTML/CSS för frontend design med en del jQuery scripts. Backend-logik var kodad i Java och använde sig av JSF-ramverket. För att spara data användes en SQLite databas och varje bana var en XML-struktur.

Mitt huvudsakliga ansvar inom detta projekt var utvecklandet av GUI för Android appen samt både frontend och en del backend-logik för webbsidan.

Rapport kan lämnas på begäran.

Mobile Keyring

Detta var ett skolprojekt som utvecklades av mig samt 4 andra studenter på Chalmers. Projektet gick ut på att ta fram ett säkert sätt att låta människor logga in på webbplatser utan att behöva uppge sitt riktiga lösenord.

Lösningen bestod utav en Android app skriven i Java som kan länkas ihop med olika konton för olika webbsidor. Appen kan sedan i sin tur generera tillfälliga lösenord som antingen har en tidsgräns eller en maxgräns på antal användningar. Kommunikationen mellan app och webbserver sker igenom ett protokoll som vi skapade, MKP. För att först länka ihop ett webbkonto med appen krävs det att man i appen matar in en krypterad autentiseringsnyckel, för att underlätta det hela använde vi oss av QR-koder så att användaren bara behöver ta en bild med telefonen på QR-koden. Detta kräver förstås att webbadministratör för en given hemsida måste själv implementera tekniken på sin server så att appen kan kommunicera med den.

Förutom appen utvecklade vi ett PC-program som användes för att deaktivera konton som var kopplade till appen så att lösenord inte längre kan genereras från appen för de valda kontona. Tanken var att ifall användaren till exempel tappar bort sin telefon så kan inte någon annan använda appen för att komma åt ägarens olika webbkonton. Detta program var skrivet i Java och använde sig av en del Swing och AWT komponenter för GUI:t.

Min huvudsakliga uppgift var att utveckla PC-programmet. Jag hjälpte även till med frontend-biten för Android appen samt gjorde några tillfälliga hemsidor som vi kunde testa tekniken mot.

Rapport kan lämnas på begäran.