



Alan Haugen

Bioteknolog



Profil

Bioteknolog med en mastergrad fra NTNU. Jeg er godt trent på å jobbe i en lab og kombinerer mine biologikunnskaper med gode programmeringsferdigheter. Jeg blir motivert av å bruke mine erfaringer innenfor biologi og informatikk til å komme med moderne løsninger på fremtidens utfordringer. Jeg er tror på framtiden og ønsker å være med på å skape den.



Utdanning

2022

↑

2020

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet NTNU

Master of Science in Biotechnology, Trondheim

Masteroppgave: Expansion of bovine skeletal muscle cells in a lab-bench bioreactor using edible microcarriers made of eggshell membrane

Utmerkelser:

- Fordypet meg i systembiologi, cellebiologi og molekylær cellebiologi.
- Skrev en masteroppgave om kultivert kjøtt: Å bruke stam-celler fra dyr til å lage kjøtt i bioreaktorer
- Flere års erfaring med bioreaktorer via masteroppgaven

2020

↑

2017

Bachelor of Arts in Food Science, Trondheim

Bacheloroppgave: Bruk av maskinsyn for automatisk telling og artsbestemmelse av villfisk som beiter under opp-dreftsmerder

Utmerkelser:

- Mye labtrening og erfaring med prosesser innenfor næringsmiddelindustrien
- Fullførte to kurs ved courses.opencv.org og har erfaring med maskinsyn og miljøovervåking ved bruk av kunstig intelligens

2017

↑

2016

Realfagsforkurs, Trondheim

Erfaring:

- Har nå en lidenskapelig interesse for *Pure Mathematics*

2014

↑

2011

University of Abertay Dundee, Skottland

Diploma for Games Application Development, Dundee

Fikk en *distinction* for første året



Arbeidserfaring

2008

↑

2007

Programmerer

Artplant, Oslo

Designet brukergrensesnittet til dataspillet RidingClub Championships for Artplant



Kontaktinformasjon



Email

alanhaugen@gmail.com



Telefonnummer

+47 98 65 38 40



Adresse

Estenstadvegen 82
Trondheim, Norge



Nettside

linkedin.com/in/alanhaugen
alanhaugen.github.io
kaggle.com/alanhaugen



Nøkkelkvalifikasjoner

- Bioreaktorer
- Rekombinant DNA-teknologi
- Systembiologi
- Bioinformatikk
- Avanserte C++ ferdigheter (A i C++ fra Abertay University) med clang, g++, gdb, make, Green Hills, WebAssembly, samt minnelekasje-analyseferdigheter med Valgrind og Valkyrie
- Moderne grafikkprogrammering i OpenGL 3.3 core profile og OpenGL ES 2.0/3.0, WebGL
- Python
- AWK
- Git og GitHub (har fullført kurs i git)
- Innebygde systemer (Wii U, Game-Boy Advance, Nintendo DS, Wii og GameCube spillutvikling)
- Dataspillutvikling
- Erfaring med å programmere eksotisk maskinvare
- YOLOv4
- RetinaNet
- Hacking
- Matematikk
- Statistikk
- Maskinlæring



Språk

Engelsk

Morsmål

Norsk

Flytende



Verv

- Hjalp til på hackerspace-foreningen der studenter fikk hjelp til programmeringsoppgaver
- Ledet et team som lagde spill til en arkademaskin med en MIDI-pianokontroller. Jeg fikk arkademaskinen til å spille av et enkelt spill som jeg designet