

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

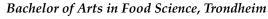
Master of Science in Biotechnology, Trondheim

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 stamceller fra dyr til å lage kjøtt i bioreaktorer
- Flere års erfaring med bioreaktorer via masteroppgaven

2020 2017



Bacheloroppgave: Bruk av maskinsyn for automatisk telling og artsbestemmelse av villfisk som beiter under oppdrettsmerder

Utmerkelser:

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

2017

2016



Erfaring:

• Har nå en lidenskapelig interesse for Pure Mathamatics

2014 2011

University of Abertay Dundee, Skottland

Diplima for Games Application Development, Dundee

Fikk en distinction for første året



Arbeidserfaring

Realfagsforkurs, Trondheim

2008

2007

Programmerer

Artplant, Oslo

Designet brukergrensesnittet til dataspillet RidingClub Championships for Artplant



Kontaktinformasjon

alanhaugen@gmail.com

Telefonnummer +47 98 65 38 40

Addresse

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 minnelekasjeanalyseferdigheter med Valgrind og Valkvrie
 - 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

Flytende

Norsk

Tysk

Grunnleggende



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