

Curriculum vitae

Pontus Arnesson



1993-07-10



070-5667332



Källvindsgatan 21
60240 Norrköping



arnesson.pontus
@gmail.com



Pontus Arnesson

Egenskaper

- Lugn
- Ansvarsfull
- Flexibel
- Punktlig
- Lagspelare
- Initiativtagare
- Positiv

Språk

- Svenska
- Engelska
- Grundläggande Spanska

Intressen

- Träning
- Media
- Resa
- Mat

Meriter

- B-körkort
- PADI certifikat

Referenser lämnas på förfrågan

UTBILDNING

2016-nu: Civilingenjör i Medieteknik vid Linköpings universitet, Norrköping.
Utbildningen innebär en civilingenjörsggrund med inriktning mot teknikerna bakom medierna.

2013 mars-jun: GMU på F17, Kallinge
En allmän utbildning på tre månader som genomfördes innan grundkurs Flygbasjägare.

ARBETSLIVSERFARENHETER

2020 jun-aug: Sommarjobb som utvecklare på Axis Communications, Linköping
Utvecklade en regelmotor med tillhörande användargränssnitt för en applikation som klassifierar ställningar av människor i bild.

2019-2020 okt-jun: Studentambasadör för Sectra
Vara med på mässor, ordna event och allmänt vara ansiktet utåt för Sectra på Linköpings universitet.

2014-2015 jun-feb: Flygbasjägare på F17, Kallinge.
Heltidsanställning som försättning av avklarad grundutbildning.

2013-2014 jun-jun: Flygbasjägaraspirant på F17, Kallinge.
Grundutbildning flygbasjägare. En tid som gav många erfarenheter och satte både kropp och sinne på prov.

PROJEKT

2020 feb-jun: Computer vision - Object tracking och 3D reconstruction
Projektet gick ut på att spåra människor i bild, respektive rekonstruera ett object i 3D.

2017-nu: Biblioteket - En app för försäljning av begagnad kurslitteratur
Appen började formas under kursen "Kommunikation och användargränssnitt" men har på senare tid utvecklats vidare och är nu släppt på Android och iOS.

2019 nov-jan: Advanced Image Processing - Face recognition
Kursens mål var att i Matlab implementera en ansiktsgenkännings-algorithm för att identifiera personer mot en databas.

2019 aug-okt: Advanced Global Illumination and Rendering - Ray tracing
Kursen gick ut på att implementera en ray tracer i valfritt programmeringsspråk. Vi valde att göra det i c++ och glm.

Programmeringsspråk

- HTML
- Javascript
- Java
- CSS
- React Native
- React
- C++
- Python
- Matlab

Engagemang

- Näringslivsansvarig i Medieteknik-sektionens styrelse
- PR-ansvarig i Studentfiktet