

Emil Jansson

Teknisk speldesigner.

Floragatan 22B
Sunne, Värmland 68630
(+46) 73-264-14 47
emiljanssonb@gmail.com

Utbildning

Högskolan i Skövde — Dataspelsutveckling - Design

AUGUSTI 2021 - JUNI 2024

Jag fick lära mig väldigt mycket om speldesign samt träna mina förmågor i ett flertal projekt.

NTI-Gymnasiet, Karlstad — Teknik

AUGUSTI 2018 - JUNI 2021

Jag lärde mig att programmera, specifikt i språken C#, Python och JavaScript, samt skapa mjukvara med hjälp av de språken.

Övriga aktiviteter

Dungeons & Dragons — Dungeon Master

Sedan september 2020 har jag nästan oavbrutet varit så kallad Dungeon Master för Dungeons & Dragons, vilket har inneburit att jag fått förbereda, planera och utföra interaktiva spelkvällar med mina vänner och klasskamrater. Jag tror att detta visar på min förmåga att leda en grupp, skapa underhållande upplevelser samt komma överens med folk.

Game jams — Soloutvecklare

Game jams är evenemang där utvecklare, antingen själv eller i lag, gör små spel på begränsad tid. Mellan oktober 2022 och juni 2024 har jag varit med i 9 stycken game jams. De flesta var 48 timmar långa och jag jobbade själv i alla utom en av dem. För varje jam lämnade jag in ett spel som jag var nöjd med, och i ett fall vann mitt spel en utmärkelse för det bästa ensamutvecklade spelet.

Kunskaper

Speldesign, specialitet:
combat-design.

Programmering - C#, Python,
JavaScript.

Körkort - AM/B.

Datorkunnig.

Språk

Svenska, Engelska

Emil Jansson

Technical game designer

Floragatan 22B
Sunne, Värmland 68630
(+46) 73-264-14 47
emiljanssonb@gmail.com

Education

University of Skövde — Video Game Development - *Design*

AUGUST 2021 - JUNE 2024

During this education, I got to learn about a lot of aspects of game design, as well as practicing my design skills during a number of projects.

NTI-Gymnasiet, Karlstad — *IT*

AUGUST 2018 - JUNE 2021

During this education, I learned to program using the languages C#, Python, and JavaScript, as well as how to develop software using them.

Other Activities

Dungeons & Dragons — *Dungeon Master*

Since September 2020, I've been a so-called Dungeon Master for Dungeons & Dragons with few breaks, which means that I've had to prepare, plan, and execute interactive game nights for my friends and classmates. I believe that this proves my ability to lead a team, create entertaining experiences, as well as get along with people.

Game jams — *Solo Developer*

Game jams are events where developers, either by themselves or in teams, create small games with limited time. From October 2022 to June 2024, I've participated in 9 game jams. Most of them were 48 hours long and I worked alone in all but one of them. At the end of each jam, I turned in a game I was happy with, and in one jam, my game won an award for the best solo-developed game.

Skills

Game design, specializing in combat design.

Programming - C#, Python, JavaScript.

Driving license - AM/B.

Languages

Swedish, English