

# Emil Jansson

Technical game designer

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

## Occupations & Projects

### Inverse Construction — *Personal Game Project - Solo*

July 2024 - Currently, in my free time

This is my biggest personal project to date. It is a top-down 2D beat-em'-up with a focus on heavy, satisfying combat. The development of the game is going well and I believe that its combat design is a good showcase of my strengths as a developer. A [demo of the game](#) is available for free online and I've received mainly positive feedback for it.

### Sunne Library — *Summer Job*

June 2017 - July 2017

This was my first and most noteworthy summer job. I was responsible for sorting books onto the shelves, cleaning the shelves, and sometimes manning the register. This experience taught me a lot about work ethic and helped me discover that I enjoy working with customers but not with cleaning supplies.

## 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. A big part of the program was prototyping games, which has helped me quickly design and implement small demonstrations of my concepts. There were also courses on specific aspects of design, such as Level Design and game testing. My thesis project was about difficulty curves and how their shapes affect the experience, which was a very interesting topic.

### 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. Having worked with programming to this capacity has helped me develop the 'technical' part of my skills as a technical designer, and I find my experiences at NTI invaluable.

## Skills

Game design, specializing in combat design.

Programming - C#, Python, JavaScript.

Driving license - AM/B.

## Languages

Swedish, English - Fluent

## 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. I've never received any complaints about my role as Dungeon Master and I have maintained a consistent play group for longer than many, which I think speaks to the commitment and consistency I am capable of.

### **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 January 2025, I've participated in 11 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.

# Emil Jansson

Teknisk speldesigner.

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

## Anställningar & projekt

### Inverse Construction — Personligt spelprojekt - Ensam

Juli 2024 - Nuvarande, på fritiden

Detta är det största projektet jag jobbat på. Det är ett 2D beat-em'-up-spel med top-down perspektiv med fokus på tung, tillfredsställande combat. Utvecklingen går bra och jag anser att spelets combat-design visar på mina styrkor som utvecklare. Jag har gett ut en gratis [demo för spelet](#) och mestadels fått positiva kommentarer.

### Sunne bibliotek — Sommarjobbare

Juni 2017 - Juli 2017

Det här var mitt första och mest märkvärdiga sommarjobb. Jag var ansvarig för att föra återlämnade böcker ut i bokhyllorna, att rengöra bokhyllorna och ibland att bemanna kassan. Genom denna erfarenhet lärde jag mig mycket om arbetsmoral och att jag tycker mer om att jobba med kunder än med städning.

## 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. En stor del av programmet handlade om spelprototyping, vilket har hjälpt mig bli bra på att designa och implementera små demonstrativa versioner av mina koncept. De hade även kurser som handlade om specifika designområden, såsom level-design och speltestning. Mitt examensarbete handlade om svårighetskurvor och hur deras form förändrar upplevelsen, vilket var ett väldigt intressant ämne.

### 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. Att ha jobbat med programmering till denna nivå har hjälpt mig utveckla den tekniska delen av mina kunskaper som teknisk designer, och jag tycker att vad jag lärt mig på NTI är upplyftande.

## Övriga aktiviteter

## Kunskaper

Speldesign, specialitet:  
combat-design.

Programmering - C#, Python,  
JavaScript.

Körkort - AM/B.

Datorkunnig.

## Språk

Svenska, Engelska - flytande

## **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. Hittills har ingen klagat på det jag gjort som Dungeon Master och jag har lyckats upprätthålla en konsekvent spelgrupp längre än många andra, vilket jag tror demonstrerar min förmåga för engagemang och punktlighet.

## **Game jams — *Soloutvecklare***

Game jams är evenemang där utvecklare, antingen själv eller i lag, gör små spel på begränsad tid. Mellan oktober 2022 och oktober 2024 har jag varit med i 10 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.