

Eysteinn Örn Jónsson

Kt: 0406002720

Nám: Tölvunarfræði HR

Sími: [694-4310](tel:694-4310)

Email: eyzi@live.com

Github: github.com/eysta00

Linkedin: linkedin.com/in/eysteinn-orn-jonsson/

Heimilisfang: Byggðarendi 16, 108 Reykjavík



Um mig

Er nýútskrifaður með BSc í tölvunarfræði frá Háskóla Reykjavíkur með áherslusviðið á þróun tölvuleikja. En undanfarið ár hef ég einnig lagt áherslu á gervigreind og var lokaverkefnið mitt á því svið, sem var að þróa gervigreind sem greinir viðhorf í texta þ.e. viðhorfsgreiningu.

Nýta þess að vinna í hópi, en á einnig auðvelt með að vinna sjálfstætt. Áhugmálin mín eru útivera, leikjahönnun, forritun, Drekar og Dýflissur (Dungeons and Dragons), kvikmyndir og gervigreind.

Námsferill

Háskóli Reykjavík - BSc. Tölvunarfræði (Þróun tölvuleikja)

Ágúst 2019 - Febrúar 2024

Tækniskólinn - Tækni og vísindabraut

Ágúst 2016 - Maí 2019

Tæknikunnátta

Almenn Forritun

C#, C++, C, F#, Java, Python

Leikjapróun

Unity, Unreal, Aseprite, Pico-8, Ogre 3D, Godot

Gervigreind

Pytorch, Pandas, Scikit-learn

Vef Forritun

HTML, CSS, Javascript, React, React Native, Redux, Rest

Vef Þjónustur og Gagnagrunnar

.NET, Node.js, SQL, PostgreSQL, Sqlite, GraphQL, Docker

Verkefni

Lokaverkefni

Gerði rannsóknar-lokaverkefni um að greina viðhorf í texta fyrir íslensku. Notuðum BERT og [Electra](#) líkön til að greina viðhorf í texta og þjálfuðum þau á vélþýddum IMDB gögnum.

Tölvuleikir

[Paranormal Real Estate Hunter](#)

Fyrsti leikurinn: [Final Court](#)

Meðlimur hjá stjórn Borðdrekka

Ég tók þátt í stjórn Borðdrekka sem voru félagssamtök og var með markmiðið að kynna fólki leikinn Drekar og dýflissu og aðstoða þeim sem vildu spila leikinn í HR á meðan COVID stóð yfir (2020 - 2022). Þar vorum við að skipuleggja viðburði og halda hópefli.

Starfsferill

Dæmatímakennari - Háskóli Reykjavík

Ágúst 2023 - Núverandi

Meðfram vinnslu á lokaverkefninu var ég að sinna dæmatímakennslu í tölvusamskiptum og núna er ég að sinna dæmatímakennslu í Stýrikerfi.

Rannsóknarstarf - HR Mál- og raddtæknistofa

Júlí 2023 - Ágúst 2023

Tók þátt í verkefni, stjórnað af Njáli Skarphéðinssyni, við að þjálfa gervigreind sem gæti svarað spurningum á Íslensku. Verkefnið var fólgið í því að lagfæra/staðla gögn þannig að hægt væri að nýta þau til þjálfunar á breyttilíkönunum. Notuðumst við gögn frá [GameQA](#) tólinu.

Courier - DHL Express

Júlí 2022 - Ágúst 2022

Afhending á pöntunum til viðskiptavina í Reykjavík.

Sumarliði - [Útmörk \(Reykjavíkurborg\)](#)

Júní 2021 - Ágúst 2021

Gerð útvistarstíga fyrir göngufólk. Grisjun á skógræktarsvæðum Reykjavíkurborgar.

Almenn verksmiðjustörf - [Mjöll Frigg](#)

Ágúst 2020

Almenn verksmiðjustörf svo sem fylla flöskur, skrúfa tappa, þrifa, pakka saman.

Sumarliði - [Útmörk \(Reykjavíkurborg\)](#)

Júní 2020 - Ágúst 2020

Gerð útvistarstíga fyrir göngufólk. Grisjun á skógræktarsvæðum Reykjavíkurborgar.

Umsjónarmaður - CPS Ráðgjöf

Febrúar 2018 - Apríl 2020

Umsjón með útleigu á húsnæði. Fólst í samskiptum við gesti fyrir komu, kynningu á komu degi þar sem farið var yfir húsnæði, ferðamöguleikum og umhverfi. Undirbúa íbúð fyrir næsta hóp og kynntist fólki með mismunandi þarfir frá mismunandi löndum.

Driver - [NNW](#)

Júlí 2019 - Ágúst 2019

Akstur á hjólhýsi út á land fyrir bíómyndaverkefni (*StarTrek Discovery*) og sá um það. Sem var notað sem húsnæði fyrir leikara.