|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Curriculum Vitae**  Christian Neverdal |  |  |  |  |
| **Software Engineer**  Utdannet fra NTNU (master, datateknikk). Teknologier som brukes daglig er Scala, Akka og Ember. Har også mye erfaring med Java fra Telenor Digital og noen prosjekter i Kodeworks. |  |  | |  | | --- | |  | | **Tittel**  Software Engineer    **Språk**   |  | | --- | | Norsk | | Engelsk | | |  |
|  |  |
| **Relevant arbeidserfaring**   |  |  | | --- | --- | | jan 2016 - | **Kodeworks, Software Engineer**  Har jobbet en del med backenden til Secure Mobile Platform; i hovedsak gjort backenden mer robust og laget noen nye features. Har også laget diverse test-apps.  Laget system for utleie av lager fra bunnen av med Scala/Akka og Ember og gjort bugfiksing og andre mindre oppgaver i utleiesystemet til Fjordgata 30. Er også ansvarlig for nettsiden til Kodeworks. | |  |  | | aug 2015- dec 2015 | **Telenor Digital, Software Engineer** Stillingen involverte en del DevOps-oppgaver. Hadde ansvaret for continuous delivery pipelinen til UX/UI-teamet i Telenor Digital. Mye erfaring med AWS, Maven og Jenkins. For å deploye til AWS brukte vi et in house-utviklet system basert på Python.  Hovedprosjektet var Connect ID, en felles innloggingsløsning for alle tjenester som tilhørte Telenor Digital og samarbeidspartnere. Hovedansvaret var testing, automatisering og utvikler-infrastruktur. Var også med på on-call-rotasjonen.  I løpet av stillingen lagde vi også en prototype i Unity for å visualisere customer analytics, på en måte som lignet på Lemmings-spillet. Dette ble senere til et summer internship der én student lagde en fullstendig løsning for dette i Unity under veiledning av meg og én kollega. | |  |  | | jun 2013 - aug 2013 | **Kodeworks, Summer Intern** Jobbet med første versjonen av det som i dag er Secure Mobile Platform. | |  |  | | jun 2011 - aug 2011 | **ARM, Summer Intern** Lagde Android-grafikkdemo som skulle vise hva ARM sin ny Mali-grafikkprosessor var god for. Skrev et augmented reality-aktig kamerasystem. Implementerte støtte for lydavspilling, meny og en del utilities som ble brukt av teamet. Skrev logikken for et partikkelsystem brukt til animasjon av en av figurene i demoen. Teamet bestod av fire utviklere og fem designere. Skrev både C++-kode (for native-kode) i Visual Studio og Java-kode i Eclipse for selve Android-applikasjonen. | |  |  | |  |

**Utvalgte prosjekter**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  | |
| **Politiet (PIT – Politiets IKT-tjenester), gjennom Eyasys** | |
| Prosjekt | Secure Mobile Platform |
| Rolle | Utvikler, tester |
| Periode | jan/2016 – d.d |
| Teknologi  Beskrivelse | Scala, Akka, Ember  Hovedmålet med å få meg inn på prosjektet var å øke robusthet, stabilitet og brukervennligheten til produktet. Noen nye features har også blitt laget i løpet av perioden. Som en del av prosessen har jeg også utviklet en del Android-test-apps. |
|  |  |
|  |  |
|  | |
| **Kodeworks (Fjordgata 30)** | |
| Prosjekt | Fjordgata30.no |
| Rolle | Utvikler |
| Periode | jan/2016 – d.d |
| Teknologi | Scala, Akka, Ember, Stripe |
| Beskrivelse | Lagde en tilleggsapp for at renholdspersonell kan loggføre sitt arbeid, og at kunder kan loggføre sine inspeksjoner før overtakelse av selskapslokale i Fjordgata 30. Appen er tett integrert med Fjordgata30.no sitt admin-system og forenkler det daglige arbeidet med å leie ut et lokale.  Har utført en god del testing og gjort noen forbedringer på brukervennlighetssiden. For å forenkle hverdagen for de andre utviklerene på prosjektet har jeg også satt opp en løsning som deployer ferdige versjoner til produksjon uten noen ytterlige manuelle steg. |
|  |  |
|  | |
| **Kodeworks (internt prosjekt)** | |
| Prosjekt | Hovednettside for Kodeworks, https://kode.works |
| Rolle | Utvikler, prosjektleder |
| Periode | jan/2016 – d.d |
| Teknologi | Scala, Akka, Ember |
| Beskrivelse | Utviklet front- og backend fra start til slutt. Inkluderer også en webapp for å enkelt og raskt kunne oppdatere CV-ene som er offentlig på Kodeworks sine nettsider. |
|  |  |
|  | |
| **Kodeworks (internt prosjekt)** | |
| Prosjekt | Fjordgata 30 minilager, https://fjordgata30minilager.no/ |
| Rolle | Utvikler, prosjektleder |
| Periode | Jan/2016 – d.d. |
| Teknologi | Scala, Akka, Ember, Stripe |
| Beskrivelse | Lagde front- og backend fra bunnen av for utleie av lagerenheter i Fjordgata 30. Løsningen har et klikkbart kart av lagerenheter som brukeren kan velge og deretter betaler periodevis via Stripe. Systemet har også funksjonalitet for kontroll av utflytting. |
|  |  |
|  | |
| **Kundenavn** | |
| Prosjekt |  |
| Rolle |  |
| Periode |  |
| Teknologi |  |
| Beskrivelse |  |
|  |  |
|  | |
| **Kundenavn** | |
| Prosjekt |  |
| Rolle |  |
| Periode |  |
| Teknologi |  |
| Beskrivelse |  |
|  |  |
|  | |
| **Kundenavn** | |
| Prosjekt |  |
| Rolle |  |
| Periode |  |
| Teknologi |  |
| Beskrivelse |  |
|  |  |
|  | |
| **Kundenavn** | |
| Prosjekt |  |
| Rolle |  |
| Periode |  |
| Teknologi |  |
| Beskrivelse |  |
|  |  |
|  | |
| **Kundenavn** | |
| Prosjekt |  |
| Rolle |  |
| Periode |  |
| Teknologi |  |
| Beskrivelse |  |
|  |  |
|  | |
| **Kundenavn** | |
| Prosjekt |  |
| Rolle |  |
| Periode |  |
| Teknologi |  |
|  |  |
|  | |

**Annen relevant kompetanse**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Arbeidsmetoder og teknologikompetanse** | |
|  |  |
| Språk | Scala, Java, C++, C, C#, Python, JavaScript, LaTeX |
|  |  |
| Teknologier | Slick, SQL, MongoDB |
|  |  |
| Verktøy | IntelliJ, Git, Maven, Linux, Android, Visual Studio, Unity |
|  |  |
| Metode/teknikk | Scrum/agile, TDD |
|  |  |
| OS | Linux, Windows, Mac OS X. Bruker Linux til daglig i Kodeworks. I Telenor Digital brukte jeg Mac. |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Sertifiseringer** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Kurs** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Utdannelse** | |
|  |  |
| 2010 – 2014 | Master i Datateknikk fra NTNU. Ett års utveksling ved University of California, San Diego. |
|  |  |
| 2007 – 2010 | Bachelor i Informatikk fra NTNU. Bachelorprosjekt (Smeedee) i C#. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |