

# Michael Morawiec Tunliden

Fullstack-utvecklare, problemlösare, pålitlig



## Översikt

Michael är en fullstack-utvecklare som genom sina tidigare arbeten fått arbeta med många olika delar inom systemutveckling. Han tycker om när det händer mycket och tycker det är lika kul att bygga nya applikationer som det är att utöka befintliga. Han tycker även det är kul att sätta sig in i problem för att senare försöka lösa dem på bästa sätt.

Han har genom sina tidigare arbeten fått arbeta med många olika saker. Han har varit ansvarig för flera olika typer av projekt där han har behövt se till att applikationerna fungerade som dom ska, han har fått lösa problem som uppstod under utvecklingen och bygga ny funktionalitet där det behövdes. Det har ofta varit många olika språk och ramverk inblandade och därmed har han fått goda kunskaper inom många olika områden.

Michael har även vid sidan av sina arbeten utvecklat flera Android applikationer, hemsidor och spel. Han har ställt upp i flera olika Game Jams där ett av hans spel även blev framröstad som topp tre av 17 olika bidrag.

## Egenskaper

Michael är en problemlösare. Han brinner för att programmera och att lösa problemen som uppstår när man gör det. Han har under sin professionella karriär fått arbeta med många olika språk och ramverk. Michael är ansvarsfull och tycker det är kul att utmanas med svåra uppgifter för att se till att dom blir lösta på bästa sätt. Vidare så är Michael väldigt enkel att kommunicera med, samarbetar väldigt bra i team och är dessutom effektiv när han arbetar självständigt.

Han tycker även det är viktigt att hålla sin kunskap aktuell och brukar därför arbeta mycket med egna projekt på sin fritid där han testat och lär sig nya språk eller ramverk som kommer.



## Uppdragshistorik

Fujitsu / Triona

2019 -

### Senior systemutvecklare

Arbetade med deras nya webbaserade applikation som i framtiden ska ersätta deras nuvarande planeringssystem. Jag arbetade med både frontend och backend. Frontend delen var jag ansvarig för design och utveckling. Verktyg och kod som användes här var: Angular, Metadata, C#, .NET, TypeScript, Entity Framework, Swagger, RESTful api, Azure(pipelines, automatiska byggen, releaser), git, Microsoft SQL Server, agil utveckling, Jira, Confluence.

Fujitsu / Triona

2019 -

### Senior systemutvecklare

Hjälpte till att underhålla och arbeta med felrapporter på två applikationer som utgör komplement till deras större planeringssystem. Dessa applikationer hanterar en mobil webb och en webbaserad sida där man kan planera ut arbetsorder. Verktyg och kod som användes här var: AngularJS, C#, .NET, SQL, Jenkins, SVN, XML, RESTful API, Git, agil utveckling, Jira, Confluence.

Fujitsu / Triona

2019 -

### Senior systemutvecklare

Hade ansvar för utvecklingen och underhållet av deras interna CV hanteringsprogram. Som användes av konsulter för att hantera deras CV och skicka ut till kunder. Verktyg och kod som användes här var C#, .NET, SQL, MVC, Jenkins, Azure (pipelines, automatiska byggen, releaser), agil utveckling, Jira, Confluence.

Aptean / IMI

2017 - 2019

### Senior Systemutvecklare

Hjälpte till att utveckla Anywhere som var en ny webbaserad lösning som var ett komplement till AOM. Här kunde man göra enklare saker som att lägga ordrar som sedan skickades till AOM. Verktyg och kod som användes här var Java, SQL, RESTful API, git, eclipse, agil utveckling

Aptean / IMI

2014 - 2019

### Senior Systemutvecklare

Utvecklade ny funktionalitet och felsökte felrapporter i deras stora orderhanteringsprogram AOM. Detta var en helhetslösning som hanterade allt från orderläggning till fakturor och leverans. Det hade även väldigt många användare så här fick jag lära mig arbeta på stora applikationer med väldigt stor kundbas. Verktyg och kod som användes här var Trim, C, XML, JavaScript, bash, ksh, SQL, SDCM, emacs, agil utveckling

Aptean / IMI

2016 - 2019

### Senior Systemutvecklare

Hjälpte till att underhålla och utveckla deras webbportal. Detta var en integration som hanterade meddelanden mellan systemen. Verktyg och kod som användes här var C#, .Net, Hibernate, Restful API, svn, SQL, XML, agil utveckling

Aptean / IMI

2014 - 2019

### Senior Systemutvecklare

Fick ta över och hantera deras kodhanteringssystem SDCM. Skötte alla releaser och underhöll verktygen så dom fungerade och byggde ny funktionalitet när det behövdes. Verktyg och kod som användes här var Perl, bash, ksh, XML, SSH, RegExp, nano, vi, emacs, agil utveckling



MortyTech  
2018

#### Systemutvecklare

Designade och utvecklade en Android applikation där användarna kan ha koll på sin vikt genom att föra in sin dagliga vikt. Sedan visar appen vad användarens genomsnittsvikt är varje vecka. Utvecklades i Android Studios. Kod som användes var Java, SQLite och Git

MortyTech  
2016

#### Systemutvecklare

Designade och utvecklade en webbsida som skulle presentera olika meddelanden som användare skickade ut. Utvecklades i Ruby on Rails, bootstrap, JQuery och Git.

Atron Systems Sweden  
2013 - 2014

#### Mjukvarusupport

Arbetade som problemlösare och systemövervakare för Atron. Fick hantera supportincidenter som kom in för bussterminalerna dom hanterade. Här var det felsökning både i mjukvara och hårdvara.

MortyTech  
2010 - Pågående

#### Speldesigner / Spelutvecklare

Har designat och utvecklat flera olika spel i Unity. Flera av spelen har släppts på Android app store. Har utvecklats med C#, .NET, JavaScript, SQL, Git, Blender, Asperite, Photoshop, Adobe Illustrator, Box2D, c++, XNA, Farseer Physics

SAAB  
2011 - 2012

#### Produktutvecklare

Arbetade i ett team av 2 utvecklare med att designa och ta fram en prototyp åt SAAB. Allt arbete var Android programmering. Kod som används var Java

Linköpings universitet  
2011

#### Produktutvecklare

Arbetade under mina studier i en projektgrupp och tog fram en Android applikation åt ett företag. Applikationen skulle simulera användning och ge övning i ett mätinstrument som företaget hade.

Linköpings universitet  
2011 - 2012

#### Produktutvecklare

Designade och byggde under mina studior en robot som skulle navigera genom en labyrinth med hjälp av olika sensorer. Arbetet skedde både med mjukvara och hårdvara.



## Roller

IT Management	Användbarhetsspecialist
Systemutveckling	Databasadministratör, Designer, Hårdvarukonstruktör, Interaktionsdesigner, Systemingenjör, Utvecklare/Programmerare

## Kompetens

Hårdvara	PC
Operativsystem/plattformar	.NET Server, AIX, Android, Azure, Linux, Windows 2000, Windows 2003, Windows 2008 Server, Windows 7, Windows 95, Windows 98, Windows CE, Windows NT, Windows XP
Databashanterare	MS SQL-server, mySQL, Oracle, SQL server, SQLite
Verktyg & Middleware	Adobe Illustrator, AngularJS, Biztalk, Confluence, Docker, Eclipse, Git, Hibernate, Jenkins, Jira, Maven, MS Visual Studio, Netbeans, Node.js, Office 365, React, Tomcat, Unity3D, Visual Studio .NET
Utvecklingsspråk	.NET Framework, Ada, Android, Angular, Angular 2, AngularJS, ASP, ASP.NET, C, C#, C++, Go, HTML, HTML5, Java, JavaScript, jQuery, MVC, NET Core, Objective-C, Perl, PHP, PowerShell, Python, React, Ruby, SQL, SQL Windows, Typescript, Visual Basic, Visual Basic .NET, XML
IT-strategi	Produktstrategi, UX Design
Metoder & Processer	Agila metoder allmänt, Continuous Integration, Parprogrammering, Scrum, XP (Extreme Programming)
Projektfaser	Förstudie, Implementation, Systemering/Design/Krav, Test, Utveckling/Genomförande
Test & Verifiering	Acceptanstest, Systemtestning, Testautomatisering
Systemtyper	Objektorienterade system, Systemintegration, Webb- och Internetbaserade system, Windowsapplikationer
Utbildning	Högskoleingenjör, Matematik, Systemvetenskap

## Anställningar

Senior Software Developer, Fujitsu / Triona, 2019 - 2022  
Senior Engineer, R&D, Aptean / IMI, 2014 - 2019  
Mjukvarusupport, Atron Systems Sweden, 2013 - 2014  
Utvecklare, Radio physics department in Linköping's University, 2011  
MortyTech, Systemutvecklare, 2010 -  
Produktutvecklare, SAAB, 2011 - 2012  
Utvecklare, Linköpings universitet, 2010

## Utbildning

Flutter & Dart, Udemy, 2021  
Digital Painting Master Class, Udemy, 2021  
Adobe Illustrator CC - Essentials, Udemy, 2020  
Interaktionsdesign, UX och användbarhet, 2018  
Computer Science and Engineering, Linköpings universitet, 2008 - 2013  
Naturvetenskapligt program, Ebersteinska gymnasiet, 2007 - 2004