

Per Lindstrand

Curriculum Vitae

Lotsgatan 5B
SE-414 58 Göteborg, Sverige
Född: 21:a september, 1982

Telefon: +46-70 77 32 634
Epost: per **at** lindstrand **dot** org
Hemsida: <http://per.lindstrand.org/>

Arbetslivserfarenhet

MindArk PE AB (<http://www.mindark.com/>), Göteborg, Augusti 2009-.

Arbetsuppgifter: Programmering [C++, Python, XML/XSL, Javascript, ActionScript], grafisk design [Adobe Flash CS4], projektledning, produktansvarig.

Erfarenheter: Utveckling av internationellt etablerat MMO (*Massive Multiplayer Online*) 3D-spel, arbete med en världsledande spelmotor (CryENGINE 2), processverktyg, databashantering (SQL/DB2).

Spark Vision AB (<http://www.spark-vision.com/>), Mölndal, 2005-2009.

Arbetsuppgifter: Programmering [C, C++, C# /.Net, Cg, CgFX, Python, PHP, Javascript, ActionScript, SQL, MAXScript], utveckling av 3D-renderingsmjukvara (realtidsrendering), shader-utveckling, optimering, verktygsutveckling, web-applikationer.

Erfarenheter: Internationellt lanserade produkter, in-house processverktyg, hållbar systemutveckling (effektiv kodhantering, hållbar design, återanvändbarhet, dokumentation), web-applikationer (WebServices, IIS, Apache).

SLX Games (<http://www.slxgames.com/>), Göteborg, 2006.

Arbetsuppgifter: Spelutveckling, programmering [Java].

Erfarenheter: Utveckling av online-spel, design av användargränssnitt och 3D-grafik.

X-Way System HB (<http://www.xwaysystem.com/>), Älvängen, 2001-2002.

Arbetsuppgifter: Byggnation, reparation och support av PC-maskiner (hårdvara samt mjukvara.)

Medclock AB, Jönköping, 2001.

Arbetsuppgifter: Lågnivåprogrammering [C, x86 ASM], inbyggda/begränsade system.

Utbildning

Civilingenjör Datateknik (180p), Chalmers Tekniska Högskola, Göteborg, 2002-2006, avslutad 2009.

Inriktning: Algoritmer (huvudinriktning), Interaktiva Simuleringar och Spel (tillval)

Examensarbete: Automatic Geometry Reduction and Normal Correction in Large 3D Models, Spark Vision AB, Mölndal, 2009.

Japanska A och B (20p+20p), Göteborgs Universitet, Göteborg, 2003-2004.

Kvällskurser vid sidan av ordinarie studier.

Naturvetenskaplig gymnasieutbildning, Ale Gymnasium, Nödinge, 2000.

Inriktning: Teknik och data

Datorkunskaper

Programmeringsspråk: C, C++ (inkl. C++ metaprogramming), C#, Cg/HLSL, CgFX, GLSL, Java, x86/x86_64 & SIMD (MMX, SSE, 3DNow!) ASM, Python, Javascript, MAXScript, ActionScript 2 & 3, Haskell, Objective-C, PHP, SQL, HTML, L^AT_EX.

Utvecklingsmiljöer: Microsoft Visual Studio (6, 2005 & 2008), Eclipse, CodeBlocks, NetBeans, Adobe Flash CS3 & CS4.

Plattformer: Microsoft Windows, MacOS X (Tiger, Leopard), Linux (Slackware, Gentoo, Ubuntu), Unix (Sun Solaris, FreeBSD).

Revisionshanteringssystem: Subversion, Perforce, Git, CVS.

Bibliotek: STL, Boost, XNA, OpenGL, DirectX, MFC, .NET Framework (Windows Forms, WebServices), GTK, Qt, BSD socket API & Winsock, NVidia SceneGraph (NVSG) SDK, MySQL C API, iPhone SDK, 3ds MAX API/SDK.

Övrigt

Handledare Programmeringsteknik D (del A) (Haskell), Chalmers Tekniska Högskola, 2003.

Kurs i WebObjects, Oops AB, Göteborg, 2001.

Ordförande Hålanda Dataförening, Ale Kommun, 2000-2004.

Språk

Engelska (flytande på akademisk nivå i både tal och skrift), Svenska (modersmål).

Referenser

Lämnas mot begäran.