

Adrian Bagherpour

Täby, Stockholm | 072 011 56 22 | adrianbag2025@gmail.com

Personlig Profil

Spelutvecklare under utbildning vid Södertörn Högskola och tidigare LBS Kreativa Gymnasiet. Jag är social, aktiv och strävar alltid efter att bygga upp nya kunskaper. Jag tog studenten som Årets Programmerare i 2023.

Kompetenser

- Programmering: (Java, C#, Python)
- Grundläggande kunskaper inom webbutveckling: (HTML, CSS, Javascript)
- Grafik: (Aseprite, Blender, Maya 2020, Blockbench)
- Grundläggande datorkunskaper
- Lagerhantering
- Datorvana
- Databaser: (MySQL)
- Scrum
- Verktyg: (Visual Studio 2022, IntelliJ Idea, Unity, Blender, Blockbench, GitHub, Aseprite, Office 365)

Utbildning

Kandidatexamen i Game Design och Scripting

Södertörn Högskola

Jan 2024 – Dec 2026 (förväntad examen)

Fokus: Projekthantering, Version Control, Programmering, Spelmarknadsföring, Leveldesign och Speldesign.

Gymnasieexamen i Spelutveckling

LBS Kreativa Gymnasiet

Aug 2020 – Juni 2023

Fokus: Programmering och CAD.

Arbetslivserfarenhet

Praktikant | Tobii AB

2019 – 2019

Under mina två veckor på Tobii som praktikant, hjälpte jag IT-avdelningen med enkla installationer samt rensning av returnerade laptops på data. Jag hjälpte även datainsamlings teamet med att samla data för Tobii's nya eyetracker headset.

Laboratorieassistent | Tutus Data AB (Sommarjobb)

Jun 2021 – Jun 2021

Jag arbetade i testavdelningen med att sortera och organisera testutrustning i labbet.

Produktionsarbetare | Tutus Data AB (Sommarjobb)

Jun 2021 – Jun 2021

Mina arbetsuppgifter bestod av att tillhandahålla mobiltelefoner, sätta OEM-unlockering och kundetiketter på mobiltelefoner. Jag paketerade mobiler och hjälpte till med logistiken i produktionsavdelningen.

Produktionsarbetare | Tutus AB (Sommarjobb)

Jul 2022 – Jul 2022

Jag levererade paket och jobbade med plombering som pågick i produktionsavdelningen.

Produktionsarbetare | Tutus AB (Tillfälligt Kontrakt)

Dec 2023 – Dec 2023

Jag skar sönder kartonger, plomberade telefoner och lade in produkter i lådor.

IT-projekt

- **Partikelsystem:** Ett enkelt partikelsystem för att förstå pixlar manipuleras genom bitmaps.
- **Realms:** En avancerad Java 2D prototyp som gjordes för att demonstrera hur gråskala kan användas som basfärger i spel. Varje objekt bestod av fyra färger—vit, ljusgrå, mörkgrå, och svart. Spelet hade också 5 typer av fiender som spelaren kunde krigas mot.
- **Blood of Sabel:** Jag var ansvarig för spelaren, fiende AI, dialogsystemet och labyrintgenerering.