

**PERSONDATA OG RESUMÉ:**

---



Navn: Rune Skovbo Johansen

Adresse: Åboulevard 34B 5.th  
2200 København N  
DanmarkMobil: 28 74 49 92  
E-mail: rune@runevision.com  
Website: runevision.com

Født: 10. maj 1983

Seks års freelance jobberfaring med webudvikling og adskillige computerspil og andre applikationer udviklet i forbindelse med job, studie og hobby er et udtryk for min dedikation, initiativrighed og kreativitet når det kommer til multimedier. Med en interesse i programmering og interaktion siden jeg var femten år og et studie, der er målrettet mod kompetencer i multimedier og spilprogrammering, vil jeg være en værdifuld medarbejder i udviklingsteams, der har som målsætning at skabe originale produkter, der skiller sig ud fra mængden.

**ERHVERVSKOMPETENCER:**

---

**Systemudvikling**

Min teoretiske viden om systemudvikling har jeg primært fra min uddannelse i informationsvidenskab og multimedier, mens jeg gennem freelancearbejde for virksomhederne GP Covers og GfK Danmark har fået indblik og erfaring med løbende systemudvikling i praksis. Det ligger mig særligt på sinde at udvikle systemer, der ikke blot opfylder formelle kravspecifikationer, men fungerer i de kontekster hvor de bliver brugt i praksis. Særligt har jeg indblik i:

- Objektorienteret analyse og design (OOA/D)
  - Design, kommunikation og dokumentation med UML-diagrammer
  - Design patterns til indbyrdes kommunikation og sikring af fleksibel systemarkitektur
- Unified Process
  - Arbejdet under paradigmet med risikobaseret iterativ udvikling
  - Erfaring med business modellering, requirements, design, implementation og test
  - Modellering af domæne- og designmodeller
  - Udarbejdelse af use cases, visioner og glossaries
- Human Computer Interaction (HCI)
  - Erfaring med afholdelse af brugertests med mock-ups og prototyper
  - Testning ud fra cognitive walkthroughs, think aloud tests og fokusskiftanalyser
  - Kendskab til UI-paradigmer som direkte manipulation, augmented reality mv.

**Programmering og scripting**

Fem års erhvervserfaring, teoretisk viden fra kurser på datalogi, informationsvidenskab og multimedier og udvikling af adskillige forskelligartede applikationer har givet mig en solid programmeringsmæssig forståelse, samt erfaring med adskillige programmeringssprog og teknologier:

- Erfaring med spil-engines: Unity, OGRE rendering engine, Valve's Source engine
- 3D-programmering med OpenGL, GLUT, VRJuggler og POV-Ray
- Voksende erfaring med C++, C# og Microsoft Visual Studio .NET
- Modellering, texturering, lyssætning og animation med POV-Ray og 3ds Max
- Java-applikationer og -applets
- ASP/VBScript, PHP og JavaScript
- SQL/Microsoft Access
- HTML/XHTML, XML, CSS
- Macromedia Director/Lingo og Flash
- Borland Delphi

**Særlige kompetencer**

Med en stor interesse for alle facetterne af multimedier, der går helt tilbage til jeg var 15 år, har jeg udviklet færdigheder og intuitiv forståelse, som man ikke kan læse sig til:

- Erfaring med at udvikle programmer og spil fra koncept til implementering på egen hånd såvel som i små og store teams har givet mig:
  - Overblik til at krystallisere abstrakte og flydende koncepter over i konkrete designs
  - Gode evner indenfor tværfaglig kommunikation
  - Stor erfaring med brobygning mellem tekniske og ikke-tekniske personer
  - Intuitiv fornemmelse for graden af kompleksitet påkrævet for at løse et givent problem
- En særlig interesse for 3D-grafik, animation og simulationer har givet mig:
  - Intuitiv forståelse af 2D- og 3D-programmering med vektorer, matricer og trigonometri
  - Særlig forståelse for integrationen af grafik og kode i oplevelsesorienterede brugergrænseflader

**ERHVERVSERFARING:**

---

- 2009 - Kreativ Programmør, Unity Technologies**
- Arbejde som programmør på den stadige forbedring af Unity spil-enginen og udviklingsværktøjet.
- 2008 - 2009 Spilprogrammør, Unity Studios**
- Arbejde med Unity spil-engine inden for forskellige områder på flere spiltitler for klienter til udgivelse på PC, Mac og web.
- 2004 - 2008 Data processing executive (freelance), GfK Danmark**
- Ansvarlig for udvikling af generisk system til web-baserede spørgeskema-undersøgelser
  - Udvikling af skræddersyede web-spørgekemaer til større klienter
  - Løbende udvidelser med moduler til interaktiv præsentation af information og forbedret udnyttelse af web-mediet:
    - Afspilning af videosekvenser i spørgeskemaer
    - Interaktivt koordinatsystem til mapning af perciperede markedsparametre for produkter
    - Dynamisk fravalg med efterfølgende fokus på tilbageværende emner
- 2001 - 2002 Webudvikler (freelance), GP Covers**
- Ansvarlig for komplet redesign af websitets struktur og layout
  - Implementering af online-bestilling med indkøbskurv

**UDDANNELSE:**

---

- 2006 - 2009 Kandidatuddannelse i multimedier, Aarhus Universitet**
- Med specialisering i spilprogrammering
  - Speciale i "Semi-Procedural Animation for Character Locomotion"
- 2007 Spilprogrammering, Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning**
- Lead spilprogrammør på et-månedes studie-spilproduktionen Flipside
  - Flipside vandt en Independent Games Festival 2008 Student Showcase Award
- 2003 - 2006 Bacheloruddannelse i informationsvidenskab og multimedier, Aarhus Universitet**
- Med primært fokus på systemudvikling
- 2002 - 2003 Udvalgte kurser i datalogi, Aarhus Universitet**
- Fem beståede kurser fra afbrudt studie i datalogi, deriblandt algoritmer og datastrukturer
- 1999 - 2002 Højere handelseksamen, Århus Købmandsskole**
- Snit: 10.4 (13-skala)

**SPÆNDENDE PROJEKTER:**

---

- 2008 - 2009 Udvikling af Semi-procedural animation til gang og løb (studie)**
- Automatisk animation-blending og dynamisk fod-placering på ujævnt terræn
  - Holdt foredrag om teknologierne i systemet til Game Developers Conference 2009
- 2007 Lead programmør i computerspillet "Flipside" (studie, team af 12)**
- Sjovt platform-spil med et twist, der foregår i en overdådig pap-verden med to sider
  - Independent Games Festival 2008 Student Showcase Award (12 vindere ud af 125)
- 2007 Programmør i 3D panoramabiograf-demoen "Dragon Panic" (studie, team af 3)**
- OpenGL demo af flok-opførsel, fysik, partikel-effekter, og en dynamisk animeret drage
- 2006 Programmør i computerspillet "ClashBall Championship" (studie, team af 4)**
- Voldsomt og komisk i en futuristisk setting med AI-styrede med- og modspillere
- 2004 Lead programmør i computerspillet "Maze Raiders" (studie, team af 4)**
- To-player actionspil i stil med Bomberman og Pac-Man i dynamisk genererede labyrinter
- 2001 - 2002 Udvikling af 3D-partikelsystem (hobby)**
- Til simulering af vand, røg, ild og gnister i 3D-animationer
  - Linux Magazine France udkom i august 2005 med en 7-siders artikel om dette partikelsystem

**FRITID:**

---

*Jeg arbejder kreativt med grafik, animation, design og multimedier, fotograferer ved lejlighed, læser og ser familie og venner.*

*Jeg cykler dagligt og nyder at gå ture i parker og skove. Når jeg har ferie, holder jeg af at rejse; specielt til steder enten med storbykultur eller spændende natur.*

---