

Sebastian Moreno

Juan Sebastian Loyola Moreno CV
Sebastian.Loyola.Moreno@Outlook.com

Kontakt

(+46) 073 853 83 95

Profil

Personligen är jag väldigt inriktad på att göra mitt bästa inom allt, gäller det inom ett jobb med att bygga datorer eller jobb inom service desk så gör jag alltid mitt bästa. Jag gillar problemlösning och hjälpa folk tills de känner sig bra och nöjda när det kommer till vad som helst.

Kompetens

Arbetet jag har gjort mest i mitt liv är inom hårdvara för datorer och programmering inom spelutveckling med Unity och Unreal Engine (C#, C++). Gällande hårdvara och datorer så har jag pluggat dataprogrammet med inriktning inom programmering och nätverkssäkerhet och arbetat på ett företag som skapar kretskort för fordon, där fick jag löda, montera och reparera kort. Under min fritid så arbetar jag självständigt med 3D Grafik i programmet Blender och skulpterar och använder visuell programmering inom Blender.

Erfarenheter

Elektronikmontör, Vandewiele Sweden AB

September 2022 - Februari 2024

Under min tid som elektronikmontör hos Vandewiele (Aros Electronics) så monterade jag och skapade kretskort, samt reparerade jag och lödde fast komponenter på kort som behövde sådan åtgärd.

Telefonkundtjänst, PostNord

December 2020 - Maj 2021

I PostNord jobbade jag som kundtjänst genom att svara i telefon och spåra paket för kunderna samt hitta paket som var antingen fast eller försvunna.

Lärare inom programmering, LBS Kreativa Gymnasiet (LIA/Praktik)

Augusti 2019 - Januari 2020

Gymnasieskola som utbildar elever inom Spelprogrammering med Unity och utbildar dem inom design med photoshop och Maya3D

Elektronikmontör, SmartEye AB Göteborg (LIA/Praktik)

Juni 2017 - September 2017

SmartEye jobbar med eye tracking technology som i stort sätt är att man arbetar med fordon och kameror som håller koll på vad föraren eller användaren håller ögonen på.

Språk

Svenska - modersmål

Spanska - modersmål

Engelska - väldigt bra

Förmågor

- Lär mig snabbt.
- Har enkelt för problemlösning.
- Det är viktigt att komma i tid för mig.
- Jag är väldigt pratglad och positiv som person, jag har det enkelt att lära känna nya personer.

Referens

Lämnas på begäran

Kunskaper

Lödnings certifikat inom IPC-A-610

Unity Certifierad.

Kunskap inom data hårdvara.

C# Programmering inom Unity.

Nätverks kunnig.

Service och support inom it.

Truckkort A-b

Maskintyp praktik A1-4, B1-4

Utbildning

Yrgo Yh Game Programmer

2017 - 2019

Yrgo Yrkeshögskola Game Programmer.

Med bra resultat och 6 månaders praktik.

Göteborgs Tekniska Institut Gymnasium

2014.08.18 - 2017.05.24

El & Energiprogrammet med inriktning Dator, vid Göteborgs Tekniska Institut Gymnasium.

Fullgott och slutförd med goda resultat med 3 månaders praktik.

Deltagande

Muddy Dog A Battersea Challenge (UK)

Min uppgift under denna tid var att ta hand om värdesaker och guida folk till hinderbanan.

Under en dag så gjorde jag volontärbete inom ett event som handlade om att folk skulle komma med sina hundar till en hinderbana och klara av banan så snabbt som möjligt.

Sammanlaget 2018 (Event)

Här arbetade jag med att ge åsikter samt olika ideer och visualiseringar som senare kom in i marknadsplanen för att få Faktum att sälja mer.

Sammanlaget 2018 var ett samarbete med företaget Faktum som skapade ett event med 7 olika klasser från skolan som man sedan gjorde olika grupper som skulle komma på någon ide för att skapa en reklam och få Faktum att sälja bättre.

Personal Space Station (Skolprojekt)

Min roll i detta var att ta hand om spelarens User Interface (UI) som gjorde det enklare att förstå vad knappar gjorde och så allt va bekvämt och såg snyggt ut.

P.S.S är ett skolprojekt som 12 personer 6 programmerare och 6 designers arbetade tillsammans och gjorde ett spel.

Coffee for Grandpa (Skolprojekt)

I detta projektet så tog jag hand om level design samtidigt programmerade jag karaktärens rörelser och funktionalitet inom spelet.

Coffee for Grandpa är ett skolprojekt som 4 programmerare i klassen skapade ett 2d plattformsspel.

Agent gone... Fishing (Skolprojekt)

Här har jag haft hand om spelarens User Interface (UI) Som gjorde det enklare att komma åt inställningar och att starta spelet, sedan gjorde jag dag och natt tiderna, dvs hur långa dagar ett dygn och en natt varar och vad för månad och vecka det är i spelet.

Agent gone Fishing är ett skolprojekt som 5 programmerare arbetade med VR teknik och skapade ett spel med det .