

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

PROFIL

Namn

Linus Jönsson

Adress

Drottninggatan 2A
212 11 Malmö

Telefon

070 753 97 48

E-mail

linus.jonss1@gmail.com

Webb

<https://linus.jobbprofil.com>

SOCIAL



</in/linus-jonsson-00177727>



[@BCStudio_dev](#)

SAMMANFATTNING

Jag har en bakgrund som grafisk designer och webbutvecklare med bred teknisk kompetens. Jag behärskar moderna ramverk och utvecklingsverktyg lika väl som jag kan skapa en träffsäker logotyp. Under åren har jag även breddat min kompetens som UI/UX-designer för både mobila appar och datorapplikationer. Utöver detta har jag vidareutvecklat mina programmeringskunskaper genom självstudier och skapat flera kommersiella spel som har publicerats på plattformar som Steam och Google Play. Jag gillar tydlig design, snygg och välstrukturerad kod, och har en förmåga att snabbt ta in nya tekniker.

ANSTÄLLNINGAR

Aug 2022 - Pågående

Elastycloud AB

Front-End utvecklare

Frontendutveckling, e-handel, med Magento 2 och Shopify mot våra kunder CarpetAvenue och Kakelgiganten. Här har jag fått jobba med HTML, CSS, JavaScript, React, KnockoutJS, PHP, REST, GraphQL, m.m.

Apr 2016 - Aug 2022

Evalent Group AB

Magento Front-End utvecklare, React

Front-end med Magento samt React, men även back-end och UX design, med kunder såsom USWE, ComHem, Hygienshoppen, Nordicare, Werlabs och John Henric.

Dec 2014 - Pågående

Black Curtain Studio

Ägare och spelutvecklare

Egen spelutveckling och publicering och som sedan 2015 är ett registrerat bolag. Här utvecklar jag främst med en .NET/C# baserad spelmotor.

Aug 2011 - Okt 2015

Netville AB

Designer och utvecklare

På Netville ansvarade jag för företagets grafiska utseende och designade allt som var relaterat till företagets grafiska profil och såg till att det hålls uppdaterat, såsom webbsida, trycksaker och dokumentmallar. Jag var även uthyrd konsult till olika kundprojekt inom bl.a. webbutveckling, apputveckling, grafisk design och UI/UX design.

Jun 2011 - Jul 2011

Emerse AB

Utvecklare

Ett kort uppdrag hos ett mediebolag i Lund som specialiserar sig på SEO och Google Adwords. Jag fick bl.a. uppdatera en kunds videospelare på deras site, genom att vidareutveckla spelarens plugin till att stödja HD videos i 16:9 format.

Feb 2011 - Apr 2011

Mr WebIT

Webbutvecklare

Jag praktiserade i 3 månader på denna webbyrå där jag fick i uppgift att bygga kundbeställda webbsidor som deras grafiker designat och baserat på deras in-house CMS.

Feb 2009 - Apr 2009

Örestad Linux AB

Webbutvecklare

Jag praktiserade i 3 månader som webbutvecklare då jag fick bl.a. uppdatera olika Drupal-baserade sidor.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

Jan 2007 - Feb 2007

Sydsvenskan

Webbdesigner

Detta var en praktikplats som ingick min IT gymnasieutbildning på John Bauer där jag bl.a. fick designa annonser.

UTBILDNING

Maj 2009 - Maj 2009

Örestad Linux AB

En 3 dagars kurs inom grunderna i Linux som ingick i min praktikplats genom Linux-utbildningen hos EC Utbildning.

Aug 2008 - Jun 2010

EC Utbildning

KY-utbildning inom Linux. Utbildningen kallades "Linux systemspecialist" och inledde med Linux grundkurs. Andra kurser var nätverkskunskap, klustring, katalogtjänster, säkerhet och Bash scripting.

Aug 2004 - Jun 2007

John Bauergymnasiet

Gymnasial utbildning med inriktning IT och programmering. Några av linjens kurser inkluderade Programmering A och B inom Java och ASP.NET. Övriga kurser var bl.a. Digital media med Flash samt grundläggande kurs inom webbdesign.

CERTIFIKAT

AD0-E701

Adobe Magento Commerce Front End Developer Expert

Verification link: <https://www.certmetrics.com/adobe/public/verification.aspx>

Verification code: C82D7CQ1CJ1Q1ECX

KOMPETENSER

Programmering

C# 

PHP 

JavaScript 

ActionScript 

Java 

Webb

HTML5 

CSS3 

SASS/LESS 

Roller

Utvecklare 

Designer 

Testare 

Mjukvaruarkitekt 

Responsive design 

PWA 

AJAX 

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

JQuery 

React 

Wordpress 

Magento 1 & 2 

NodeJS /
Express.js 

Shopify 

Design

Krita 

Photoshop 

Illustrator 

InDesign 

Adobe XD 

3d Studio MAX 

Sketch 

Operativsystem

Windows 

OSX 

Linux 

Metodik & dokumentation

Scrum 

XP 

Teknisk
dokumentation 

Web services / Rest 

XML 

SEO 

Ecommerce 

KnockoutJS 

Joomla 

Databaser

MySQL 

MsSQL 

MongoDb 

Mobila plattformar

Android 

Firefox OS 

iOS 

Annat

Unity 3D 

Game Maker Studio 

Adobe After Effects 

Adobe Premiere 

Stride Engine (.NET) 

GIT 

Docker 

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

REFERENSER

Hampus Waldemarson

F.d. Chef/CEO, Elastycloud AB

T: 0763216201

E: hampus.waldemarson@starweb.se

Hossein Sadr

Chef, Elastycloud AB

T: -

E: hs@indexon.se

PROJEKT

Zero Below The Sun

2021 - 2024

Roller

Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik

Unity 3D, 3d studio Max, Krita, Illustrator

Zero Below The Sun är som en hyllning till gamla "Survival horror"-spel från 90-talet, såsom Resident Evil. Du spelar som en säkerhetsvakt i en hemlig underjordisk anläggning på Antarktis där biologiska experiment utförs. Plötsligt går allt fel och du måste hitta ett sätt att rädda världen och samtidigt överleva själv. Spelet är byggt med Unity, men drar nytta av low-poly 3D tillsammans med shaders för att framkalla en nedgraderad "retro"-look med olika grafiska artefakter som var vanligt förekommande med dåtidens hårdvara, såsom Playstation 1. Spelet släpptes augusti 2024 på Steam.

Webbsida: <https://zerobelowthesun.com>

Hustomten

2020

Roller

Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik

Unity 3D, 3d studio Max, Krita, Illustrator

Hustomten är ett spel som blandar arkad och skräck med ett jultema. Spelets mål är att samla snacks för att hålla hustomten glad till julaftons midnatt. Spelet släpptes till Windows PC på Steam och tog drygt 2 månader att utveckla, mellan oktober och december.

Webbsida: <https://store.steampowered.com/app/1479210/Hustomten/>

Parked In The Dark

2019 - 2020

Roller

Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik

Unity 3D, 3d studio Max, Photoshop, Illustrator

Parked In The Dark är en färgglad blandning av arkadspel, skräck och komedi. Spelet finns tillgängligt för Windows PC och Android. Spelaren befinner sig i ett öde parkeringshus där målet är att hitta sin bil. Tiden tickar och för varje minut som går blir man mer intensivt jagad av någonting i parkeringshuset.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

Webbsida: <https://pitd.blackcurtainstudio.com>

Progressive Web App för WMS

2019 - 2022

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik React, JavaScript, PWA, Material UI, REST, JSON, PHPStorm, Go

Mitt första skarpa projekt med React där jag även fick lära mig React från grunden när jag arbetade. Jag var ensam utvecklare i frontend med React för denna PWA (Progressive Web App) som kommunicerar med ett WMS (Warehouse Management System) som är programmerat med Go. Kunden kan använda denna PWA för att hantera ordrar och inköp på sitt lager med hjälp av handscanners. Första testkund som körde den skarpt var Returhuset (Godsinlösen).

MÅRD

2015 - 2019

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Unity 3D, 3d studio Max, Photoshop, Adobe After Effects

MÅRD är ett spel som jag kallar "action/horror/exploration fusion" och utspelar sig i norra Sveriges vildmark. Jag använder mig av flera olika tekniker som är nya för mig, såsom day/night cycles, UMA (Unity Multipurpose Avatar) och realistisk AI för fauna.

Webbsida: <https://mardgame.blackcurtainstudio.com>

Magento 1 & 2 frontend

2016 - pågående

Roller Designer, Utvecklare

Teknik Magento, HTML5, CSS3, JavaScript, PHP

På Evalent hade jag diverse kundprojekt där jag utvecklat teman i Magento 1 och 2 i nära samarbete med backend teamet.

One Late Night: Mobile

2016 (2 VECKOR)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Unity 3D, 3d studio Max, Photoshop

One Late Night: Mobile är en mobil port av originalspelet One Late Night. Spelet är utvecklat för Android och iOS och är optimerat och anpassat för att vara spelbart på mobil.

Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blackcurtainstudio.ohn>

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

Paper Craft Battles

2015 (5 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Unity 3D, 3d studio Max, Photoshop

Paper Craft Battles är ännu ett av mina självutvecklade spel. Ett färgglatt mobilt strategispel med unik pappers-look för Android och iOS där spelaren kontrollerar sina soldater, stridsvagnar, båtar och helikoptrar. Spelare får 3 drag per omgång där man kan välja att flytta, köpa eller attackera. Målet med spelet är att förstöra motspelarens bas.

Webbsida: <https://www.blackcurtainstudio.com/paper-craft-battles>

Advenica

2014-2015 (4 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

Teknik Drupal, PHP, Illustrator

Jag ansvarade för att fixa buggar på kundens Drupal-baserade webbsida och utveckla nya moduler. Övriga uppgifter omfattade design av olika kampanjsidor och flyers för kundens events.

CellaVision

2014-2015 (5 MÅN)

Roller Designer

Teknik Photoshop, Illustrator

En komplett omdesign av kundens gamla pedagogiska app för iOS och Android där användaren kunde lära sig om olika celler. Den nya appen skulle ha ett modernt utseende och vara framtidssäker genom framtida mobila OS-uppdateringar. Mitt arbete omfattade allt från wireframes till slutgiltig design och implementation tillsammans med utvecklare.

One Late Night: Deadline

2013-2014 (23 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Unity 3D, 3d Studio Max, Photoshop, Adobe Premiere

One Late Night: Deadline är en direkt uppföljare till kontorsskräckspelet "One Late Night", som jag utvecklade självständigt över kvällar och helger och släppte kommersiellt på Steam den 22 december 2014.

Webbsida: <http://deadline.onelatenight.com>

Steam: <http://store.steampowered.com/app/337880>

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

ShopLogiq / Touchize

2014 (6 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik JavaScript, HTML5, CSS3, GIT, Jira

Projektet involverade vidareutveckling av kundens nya innovativa "drag n drop" gränssnitt för online shopping på mobiler. Jag arbetade främst med front-end utveckling i Magento.

Sony Mobile Communications

2014 (7 MÅN)

Roller Designer, Mjukvaruarkitekt

Teknik Illustrator, Photoshop

Jag ansvarade för UI/UX design för ett nytt Xperia konfigurationsverktyg till PC.

Hemocue

2014 (2 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Photoshop, Illustrator, wireframes

"Hemocue Blood Donor" är en iOS app för blodgivare där användaren kan mata in hemoglobinvärden och annan data från sitt besök och sätta påminnelser för kommande besök. Jag ansvarade för all UI/UX design.

AppStore: <https://itunes.apple.com/us/app/my-blood-donor-app/id914846826?ls=1&mt=8>

Netville AB

2013 (1 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Testare

Teknik HTML5, JavaScript, PHP, Photoshop, CMS Made Simple

Jag utvecklade och designade om Netvilles hemsida från grunden med CMS Made Simple som back-end.

Webbsida: <http://www.netville.se>

Sony Mobile Communications

2013 (3 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Firefox OS, JavaScript, HTML5

Jag var del av core apps teamet för ett Firefox OS utvecklingsprojekt.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

Sony Mobile Communications

2012-2013 (6 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Testare

Teknik Flash CS6, ActionScript 3.0

Min uppgift var att designa och utveckla ett nytt visualiserings GUI för kundens KPI data. Detta gjordes i Flash för att få skalbar vektorgrafik.

One Late Night

2012-2013 (5 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Unity 3D, 3d Studio Max, Photoshop, Adobe Premiere

One Late Night är ett självutvecklat skräckspel där man spelar rollen som en kontorsarbetare som jobbar ensam på kontoret en sen kväll när spökliga saker plötslig börjar hända. Spelet blev snabbt en stor hit och hundratals videos av spelet finns idag på YouTube från stora som små YouTubers. I skrivande stund har spelet passerat långt över 3 miljoner nedladdningar.

Webbsida: <http://www.onelatenight.com>

SBS Television

2012 (1 MÅN)

Roller Utvecklare

Teknik PHP, JQuery, JavaScript, HTML5

SBS behövde en webbapp för den nya säsongen av Denmark's Next Top Model som jag fick ansvaret för att utveckla med hjälp av JQuery Mobile och PHP. Web Services användes bl.a. för att hämta nyheter från SBS servrar.

Bella Sara Company

2012 (6 MÅN)

Roller Utvecklare

Teknik Unity 3D, C#, Illustrator, Photoshop

Jag fick programmera Bella Sara Company's nya spel "Chibiville" för iOS och Android, med hjälp av Unity 3D för maximal portabilitet.

Swep International AB

2012 (1 MÅN)

Roller Utvecklare, Designer

Teknik JavaScript, Visual Studio, SharePoint Designer

Detta var ett SharePoint projekt där jag assisterade med Javascript-programmering för att ta fram en ny sökfiltreringsmodul för kundens site.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

BOSS Media AB

2012 (1 VECKA)

Roller Designer

Teknik Flash, ActionScript 3.0

Jag var tilldelad uppgiften att bygga och designa gränssnittet för kundens Flash-baserade gamblingapplikation.

Netville AB

2011-2012 (5 MÅN)

Roller Designer

Teknik Illustrator, Photoshop, Fireworks, Flash, GIT

Netville var mitt i utvecklingen av ett nytt spel för iPhone och iPad då jag blev inkallad för att sköta allt grafiskt designarbete till spelet.

Concieo Consulting AB

2011-2012 (1 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

Teknik PHP, JavaScript, JQuery, HTML, CSS, Wordpress

Jag var tilldelad uppdraget att producera en ny webbsida för management konsultföretaget Concieo Consulting. Arbetet omfattade allt från design till integration med Wordpress och stöd för flera olika språk.

Webbsida: <http://www.concieo.se>

Ren Lycka AB

2011-2012 (5 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

Teknik PHP, Wordpress, JavaScript, HTML, CSS

Ett uppdrag som involverade allt från design av logotyp och marknadsmaterial till design och utveckling av en ny webbsida.

Webbsida: <http://www.renlycka.nu>

Emerse AB

2011 (1 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

Teknik ASP.NET, C#, MSSQL, Visual Studio, Dreamweaver

Min huvuduppgift var att vidareutveckla ett videospelarplugin på amatörfilmsidan Thesmall.com. Sidouppgifter involverade bl.a. att administrera en stor Brittisk modeblogg themuse.tv, och fixade även en del buggar i deras Wordpress.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END / FULLSTACK

Arora Rift

2010-2011 (6 MÅN)

Roller

Utvecklare, Designer, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik

BennuGD, 3d Studio Max, Photoshop

Detta är ett själv-utvecklat hobbyspel med retro 8-bit grafik och arkadkänsla, renderat i "mode 7"-vy känd från tidiga Super Nintendo spel. Jag utvecklade spelet med BennuGD ramverket för den handhållna konsolen GP2X Caanoo. Lite senare gjorde jag en uppdaterad version för konsolen OpenPandora med 32-bit grafik och högre upplösning på grafiken.

Webbsida: <http://www.blackcurtainstudio.com/arora-rift-32x>

Avalon

2010 (2 MÅN)

Roller

Utvecklare, Designer

Teknik

Flash, ActionScript 3.0

Genom Academic Work fick jag uppgiften av Avalon att uppdatera deras Flash presentationer för Alfa Laval's värmeväxlare som deras säljare använder.

OPSEC AB

2010 (1 VECKA)

Roller

Designer

Teknik

3d Studio MAX, Photoshop

Jag fick i uppdrag att designa en logotyp för det nystartade IT-säkerhetsbolaget Opsec AB. Arbetet gjordes i 3d Studio MAX och Photoshop och slutligen var 20 olika varianter på logotyper levererade inom en veckas tid.