

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

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-jönsson-00177727>



[@BCStudio_dev](#)

SAMMANFATTNING

Linus är i grunden en grafisk designer och webbutvecklare med bred teknisk kunnsighet, och kan utveckla frontend med moderna verktyg lika väl som han kan designa din logotyp. Han har breddat sig som UI/UX designer för såväl mobila appar som PC applikationer, åt kunder som Sony Mobile, CellaVision, Kellogs och Hemocue. Dessutom har han utvecklat sig själv som spelutvecklare genom att spetsa sina själv-inlärda kunskaper inom programmering och har under senare år släppt 5 kommersiella spel på Steam, Google Play och AppStore.

ANSTÄLLNINGAR

Aug 2022 - Pågående

Elastycloud AB

Magento Front-End utvecklare

Frontend utveckling med Magento 2 mot våra två kunder Carpet Avenue och Kakelgiganten.

Apr 2016 - Aug 2022

Evalent Group AB

Magento Front-End utvecklare, React

Front-end med Magento samt React, men även lite 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.

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 webbsidan, 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.

Jan 2007 - Feb 2007

Sydsvenskan

Webbdesigner

Detta var en praktikplats som ingick min IT gymnasieutbildning på John Bauer.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

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

JQuery

React

Wordpress

Magento 1 & 2

Roller

Utvecklare

Designer

Testare

Mjukvaruarkitekt

Responsive design

PWA

AJAX

Web services

XML

SEO

Ecommerce

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

NodeJS



KnockoutJS



Design

Krita



Photoshop



Illustrator



InDesign



Adobe XD



3d Studio MAX



Sketch



Operativsystem

Windows



OSX



Linux



Metodik & dokumentation

Scrum



XP



Teknisk
dokumentation



Databaser

MySQL



MsSQL

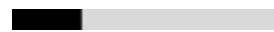


Mobila plattformar

Android



Firefox OS



iOS



Annat

Unity 3D



Game Maker Studio



Adobe After Effects



Adobe Premiere



GIT



REFERENSER

(Vänligen kontakta ej utan medgivande)

Hampus Waldemarson

Chef/CEO, Elastycloud AB

T: -

E: -

Anders Borg

Fd. kollega

T: -

E: anders.borg@abiro.com

Jonas Kjellander

Fd. Chef/CEO, Evalent Group AB

T: -

E: -

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

PROJEKT

Zero Below The Sun

2022 - 2023

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

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

Zero Below The Sun är som en hyllning till gamla s.k. "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 uppnå en nedgraderad "retro"-look med olika renderingsartefakter som var vanligt förekommande på dåtidens hårdvara.

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 tills 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 är multi-plattform och ska huvudsakligen släppas 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.

Webbsida: <https://www.parkedinthedark.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

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

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://www.mardgame.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.olin>

AppStore: <https://itunes.apple.com/us/app/one-late-night-mobile/id1098004977?ls=1&mt=8>

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.

AppStore: <https://itunes.apple.com/us/app/paper-craft-battles/id1017724685>

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

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

Advenica

2014-2015 (4 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

Teknik Drupal, PHP, Illustrator

Linus 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. Linus 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>

ShopLogiq / Touchize

2014 (6 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik JavaScript, HTML5, CSS3, GIT, Jira

Projektet involverade vidareutveckling av kundens nya innovativa gränssnitt för online shopping på mobiler. Linus arbetade främst med front-end utveckling mot Magento.

Webbsida: <https://touchize.com>

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

Sony Mobile Communications

2014 (7 MÅN)

Roller Designer, Mjukvaruarkitekt

Teknik Illustrator, Photoshop

Linus ansvarade för rollen som UI/UX designer för ett nytt Xperia konfigurationsverktyg för 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 uppkommande besök. Linus 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

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

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

Sony Mobile Communications

2013 (3 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik Firefox OS, JavaScript, HTML5

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

Sony Mobile Communications

2012-2013 (6 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare, Testare

Teknik Flash CS6, ActionScript 3.0

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

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

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 Topmodel som Linus 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

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

Swep International AB

2012 (1 MÅN)

Roller Utvecklare, Designer

Teknik JavaScript, Visual Studio, SharePoint Designer

Detta var ett SharePoint projekt där Linus assisterade med JavaScript-programmering för att ta fram en ny sökfiltrering modul för kundens site.

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

BOSS Media AB

2012 (1 VECKA)

Roller Designer

Teknik Flash, ActionScript 3.0

Linus var tilldelad uppgiften att bygga och designa gränssnittet för kundens Flash-baserade gambling applikation.

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 Linus blev inkallad för att sköta allt grafiskt designarbete.

Concieo Consulting AB

2011-2012 (1 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

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

Linus 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>

LINUS JÖNSSON

FRONT-END DEVELOPER

Emerse AB

2011 (1 MÅN)

Roller Designer, Utvecklare

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

Linus 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 adminpanel.

Arora Rift

2010-2011 (6 MÅN)

Roller Utvecklare, Designer, Mjukvaruarkitekt, Testare

Teknik BenuGD, 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 BenuGD 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

Linus 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.