

Hamun Farzinia

Født: 26 august 1991, Skive

Uddannelse: Datamatiker hos University Collage Aalborg

Kontakt:

+45 27369940

hamunsmail@gmail.com

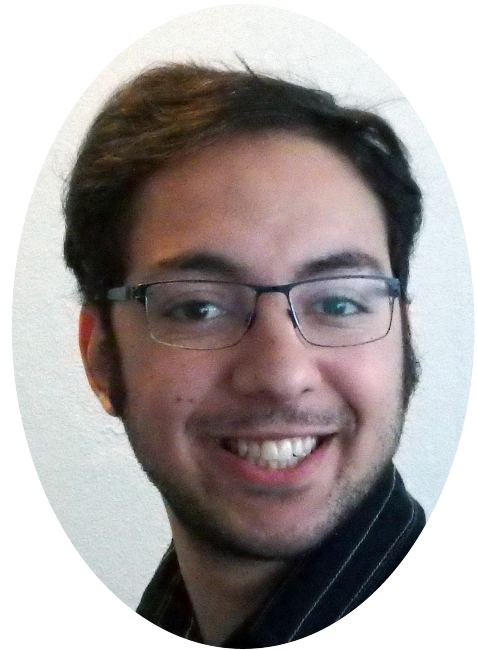
www.internet-guiden.dk

www.linkedin.com/in/hamun

Myrdalstræde 69, 9220, Aalborg

Single.

Villig til at flytte.



Faglig profil:

Jeg er født og opvokset i Danmark. Jeg lavede min første hjemmeside da jeg var 15 år. Siden da, har jeg udviklet mig, og lært C, C#, Java, Python, HTML5, CSS, Javascript, Ruby. Jeg er selv åben over for at lære flere ting, fordi jeg er nysgerrig af natur. Jeg har brugt det jeg har lært til, at lære fra mig. Lige nu læser jeg til webudvikler ved University College Nordjylland I Aalborg

Jobs:

Faglærer (tidsbegrænset faglærer)

ZBC Ringsted <http://zbc.dk>

April 2017 – Juni 2017

Som Faglærer inden for Data og IT-kommunikations uddannelsen, lærte eleverne omkring programmering, hjemmeside opbygning, windows server osv.

Jeg brugte tid på at samarbejde med andre lærere.

Både eleverne og kollegaerne var i alle aldre.

C# .NET MVC udvikler (freelance):

Scoutpocket <http://scoutpocket.dk>

December 2016 – August 2017

Der skulle integreres en ny epay løsning, sammen med .NET MVC frameworket.

- Gennemsnitlig vurdering af spillerne, integration med radarchart og koordinat system.
- Optimering jeg koden, i Razor, javascript og generel refactoring.
- Tilføjede region til databasen og til systemet

PHP Programmør (praktik):

BNicer <https://bnicer.com/>

November 2016 – April 2016

Jeg arbejder som programmør, hvor jeg har implementeret Facebook login og gjort siden mere

Referencer og Udtalelser:

<http://www.hamun.internet-guiden.dk/images/scoutpocket-Anbefaling-Hamun.pdf>

<http://www.hamun.internet-guiden.dk/images/BNicer-udtagelse.pdf>

Der ud over kan du også ringe til ham:
20 77 12 96

kombatibel med Internet Explorer. Der ud over har jeg optimeret backend struktureren og arkitekturen. Her til har jeg brugt Bootstrap, jQuery og andre frameworks.

Er nu i gang med at lave en Safari extension.

Programmør (frivillig):

Anime Kita <http://www.anime-kita.dk/>

Januar 2016 – nu

Jeg arbejder som programmør, hvor vi lærer Python og Flask, hvor der skal laves en tilmeldnings system

Hjælper/Crew (frivillig):

Gamescope festival

August 2016

Hjulpet med at arrangere forskellige begivenheder.

Skabte stemning for dem.

Hjulpet folk med at forklare forskellige gaming pincipper.

Magento programmør (praktikant):

WEXO A/S <https://www.wexo.dk/>

Januar 2016 - April 2016

Jeg arbejdede med Magento og Wordpress løsninger. Lavede moduler og rettede i systemet til kundens behov. Igennem dette lærte jeg en del PHP

Projekt leder og matematik hjælpelærer (frivillig):

Matematik centeret <http://www.matematikcenter.dk/>

Aalborg Bibliotek

Juli 2014 - nu

<http://www.hamun.internet-guiden.dk/images/Hamun%20anbefaling-gamescope.pdf>

Hjælper elever med matematik opgaver.

Event-team planlægger (frivillig):

Koyocon <http://koyocon.dk/>

Randers

Juli 2015

Planlægger aktiviteter til Koyocon, som er en messe for anime og manga.

Hjælper (frivillig):

Genki-con <http://www.genki.dk>

Farum

Juli 2015 og Juli 2016

C/O Rocket Labs, The Reactor.
Hejrevej 30, 2400 KØBENHAVN NV
Victor Maric Alring
Ejet og administrerende direktør
ceo@thereactor.dk

Genki-con er en messe for japansk pop-kultur.

Jeg hjalp blandt andet med organisering af garderobe, information og rengøring.

Hjælper (frivillig):

Hydra-con <http://www.hydracon.org/>

Herning

August 2015 og Marts 2016

<http://www.hamun.internet-guiden.dk/images/Hydracon%20Udtalelse%20Hamun.pdf>

Hydra-con er en messe for rollespil entusiaster

Jeg hjalp med billet håndtering, garderobe, information, og rengøring.

Uddannelse:

Læringsmål:

Datamatiker (2014-2016)

Viden:

- Den studerende har tilegnet sig den fornødne viden, herunder domæneviden, for at kunne gennemføre projektet

Færdigheder:

- Den studerende kan i et praksisnært projekt:
- - vurdere og vælge relevante metoder og teknikker i forhold til projektet
- - beherske de metoder og teknikker, som er anvendt i projektet
- - planlægge, styre og gennemføre et projekt under anvendelse af relevante metoder og teknikker
- - dokumentere sine resultater og sin arbejdsproces i henhold til den/de anvendte metoders krav

Kompetencer:

- Den studerende er i stand til at tilpasse metoder og teknikker i forhold til de konkrete problemstillinger i projektet. Endvidere er den studerende i stand til at reflektere over og evt. udvikle sin arbejdsproces.
- Den studerende kan indgå i kvalificeret dialog om projektet med andre fagpersoner og brugere.
- Den studerende er i stand til at sætte sig ind i nye teorier, metoder og teknikker i det omfang, det er relevant for projektet.
- Refleksion i forhold til teknologien
- mangler en usability test og resultatet osv.
- kort opsummering og noget nyt., og demonstration til eksamen.
- Rapporten så det kan forstås af ikke kyndig person.

Software ingeniør, 3. semester (2013-2014)

Færdigheder:

- Den studerende skal kunne: programmere i et objektorienteret programmeringssprog, således at disse sprogs centrale egenskaber bliver anvendt
 - Forklare og argumentere for sammenhænge og detaljer i et objektorienteret program
 - Udarbejde og gennemføre en systematisk aftestning af et objektorienteret program
-

Kompetencer:

- Den studerende skal kunne udforme og dokumentere et objektorienteret program, således at det kan køres og er forståeligt, læsbart, og tilgængeligt for andre programmører.
-

Præstationer:

Ludum Dare deltager 35 (2016)	48 timer blev brugt til at lave dette spil: Et 2D musikalsk-orienteret, "undgå at dø" spil. http://ludumdare.com/compo/ludum-dare-35/?action=preview&uid=29674
3 ud af 4, 2. pladser til Create Jam i Aalborg (2015)	48 timer blev brugt på at lave dette spil: Et spil om at styre en enhjørning: http://www.internet-guiden.dk/2015/05/createjam2015-midly-retarded-unicorn.html
Ludum Dare deltager 33 (2015)	48 timer blev brugt på at lave dette spil: Et 2D autoscroller frankensteins spil. http://ludumdare.com/compo/ludum-dare-33/?action=preview&uid=29674

Kvalifikationer:

God med stemmen.	Laver mange podcasts og youtube videoer
Kan både C, C#, Java, HTML, CSS, Python, javascript, Bootstrap, jQuery og Ruby.	Alle på over middel niveau
5 års erfaring med objektorienteret programmering	Har lavet et biograf system, chat client, og film biblioteks system.
Nysgerrig	Elsker nye udfordringer.
Reflekterende	Kan reflektere over læringsforløb

Færdigheder:

Lærenem	Forstår opgaven hurtigt.
Hjælpsom	Yder gerne en ekstra indsats for kravet
Eksperimentel	Kan godt lide at prøve forskellige løsninger
Struktureret	Har styr på opgaver, deadlines, og oplysninger
Ligefrem	Siger mine meninger

Sprogkundskaber:

Dansk	Modersmål
Engelsk	Skrift og tale på forhandlingsniveau
Persisk	Tale
