

CV

Thomas Krogh Lohse

📍 Aalborg Øst 9220, Denmark

📞 +45 51 16 41 99

📧 @t-lohse

📧 @tlohse

✉ mail@tlohse.dk

🌐 thomas-lohse

🔗 tlohse.dk

Jeg er en Software kandidatstuderende (MSc) ved Aalborg Universitet (AAU). Min fascination af programmering har ført mig på en rejse af selvstændig læring siden jeg var 16 år gammel. Mine interesser omfatter softwareudviklingsteori, og jeg har prøvet kræfter med backend, systemudvikling og firmwareudvikling. Det, der virkelig fanger mig, er at udforske nuancerne og konstruktionerne i forskellige programmeringssprog, hvilket giver mig indsigt i, hvad der er bedst egnet til forskellige problemer (i øjeblikket elsker jeg funktionel programmering). Denne blanding af teoretisk viden og praktiske færdigheder hjælper mig på min rejse i den dynamiske verden af software udvikling.

Tekniske Kompetencer

Sprog	Siden	Niveau	Værktøj	Siden	Niveau	Andet	Siden	Niveau
Haskell	2023	8/10	Cabal	2023	7/10	CI/CD	2022	8/10
Kotlin	2022	8/10	Docker	2021	7/10	SCRUM	2022	8/10
Java	2022	8/10	Cargo	2021	8/10	REST API	2021	7/10
Rust	2021	9/10	Linux	2020	8/10	Embedded	2019	7/10
Bash	2020	7/10	GitHub	2018	9/10	Projekter	2017	9/10
C/C++	2020	7/10	Git	2018	9/10	Programming	2017	9/10
C#	2017	8/10	.NET	2018	7/10			

Uddannelse

2023–Nu

Universitet (Kandidat)

Studenrende ved Aalborg Universitet på Software Kandidatuddannelsen. Det følgende beskriver projekterne på hvert semester (* er det nuværende):

1. Udviklede en onling læringsplatform til programmingsintroduktion, bestående af flere forskellige services, som en REST API, frontend, og en separat service til at afvikle kode. Projektet blev deployed med Docker Swarm, og skrevet i TypeScript.
2. Designede og implementerede en protokol til ad-hoc dynamiske mesh netværk, og anvendte den til en app hvor brugere skal dele deres lokaiton med et delmængde "venner" i dette netværk gennem Bluetooth advertisements med dataen. Projektet var udviklet til Android enheder, og det hele er skrevet i Kotlin.
- *3. (Kandidat forspeciale) Skal arbejde med sikkerhed i C++ gennem statistisk analyse.

2020–2023	<p>Universitet (Bachelor)</p> <p>Studenrende ved Aalborg Universitet på Software Bacheloruddannelsen. Det følgende beskriver projekterne på hvert semester:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Udviklede et vagtplanlægningssystem for Siemens Gamesas produktionsarbejderhold (Skrevet i C). 2. Implementerede Signal Protokollen i et IoT-miljø (Skrevet i JavaScript). 3. Udviklede et program til bedre håndtering af Siemens Gamesas vindturbinovingers lokation og produktion (Skrevet i C#). 4. Udviklede et programmeringssprog som erstatning af Bash shell scripting (Skrevet i C#) 5. Et multiproject, hvor seks grupper skulle samarbejde i den samme kodebase (Skrevet i Rust). 6. Udviklede et model learning værktøj til ar reverse engineer kildekoden fra PLCer i ladder logic (Skrevet i Java og C#).
2017–2020	<p>Gymnaisum</p> <p>Elev på Aalborg Techcollege (AATG), hvor jeg tog den tekniske studentereksamen (HTX), med profilmagende <i>Kommunikation & IT A</i> og <i>Programmering B</i>, samt teknikfag i <i>Elektronisk Udvikling og Produktion A</i>.</p>

Beskæftigelse

Efterår 2024	<p>Hjælpelærer</p> <p>Jeg er hjælplærer i Programmerings Paradigmer på 1. semester af kandidatuddannelsen for Software, Datalogi, Computer Science, og Datavidenskab. Kurset omhandler primært funktionel programmering i Haskell, hvor jeg hjælper med udnervisning og øvelserne.</p>
Efterår 2023	<p>Product Owner for 5. semester Software multiproject</p> <p>Jeg var product owner for multiprojektet på 5. semester Software, bestående af seks grupper med cirka seks medlemmer i hver gruppe. Projektet var på 15 ECTS-point. Mine ansvarsområder inkluderede at lave opgaver der skulle implementeres af dem, besvarelse af spørgsmål vedrørende kodebasen og opgaverne, samt generelt at fungere som vejleder i projektet og som product owner.</p>
Efterår 2022	<p>Hjælpelærer</p> <p>Jeg var hjælpelærer på Imperativ Programmeringkurset på 1. semester af Software og Datalogi på AAU. Dette er det første programmeringskursus, man har på uddannelserne. Jeg skulle hjælpe studerende under øvelsessessioner, give feedback på deres afleveringsopgaver og samarbejde med kursuslæreren vedrørende øvelserne, platformen og afleveringerne.</p>
2022–2024	<p>Aalborg Universitet, DEIS</p> <p>Jeg arbejder som studentemedarbejder hos DEIS på Ecdar-projektet, hvor jeg primært udvikler i Rust i backenden til model checking (Reveaal), men bidrager også til de andre dele af projektet.</p>
2022	<p>RTX A/S</p> <p>Jeg arbejdede som studentermedhjælper hos RTX A/S i Nørresundby med både hardware- og softwareopgaver, som omfattede lodning og samling af udstyr samt udvikling af platforme til overvågning og test af større enheder/komponenter.</p>

Anden Erfaring

Efterår 2023	<p>Tutorkoordinator</p> <p>Jeg arbejdede som Tutorkoordinator for nye studerende i 2023, der startede på Software-studiet på Aalborg Universitet. Jeg var ansvarlig for at planlægge og organisere tutorplanerne og sikre, at de var på rette spor med planlægning, fundraising og afvikling af deres arrangementer, sammen med nogle arrangementer, jeg også skulle planlægge. Jeg var også ansvarlig for at håndtere organisationens økonomi, hvilket inkluderede afsendelse og betaling af fakturaer samt budgettering.</p>
Efterår 2022, 2024	<p>Tutorplanlægger</p> <p>Jeg arbejdede som Tutorplanlægger for nye studerende i 2022 og 2024, der startede på Software-studiet på Aalborg Universitet. Jeg var ansvarlig for at planlægge, indsamle midler og afvikle arrangementet, hvor jeg skulle koordinere en håndfuld tutorer for at gennemføre arrangementet korrekt.</p>
Efterår 2021	<p>Tutor</p> <p>Jeg arbejdede frivilligt som tutor for nye studerende i 2021, der startede på Software-studiet på Aalborg Universitet.</p>
2021–2024	<p>UNF Spiludviklingslejr</p> <p>Jeg har været frivillig ved UNFs Spiludviklingslejr (Game Development Camp), hvor jeg har haft følgende (relevante) roller:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2022 Teknisk Ansvarlig Ansvarlig for opsætningen af alt det tekniske udstyr til campen, samt introduktionen af git for deltagerne, og håndtering af alle problemer de måtte have med al det tekniske. 2021 Programmeringsassistent Assisterer programmeringslæreren, samt hjælp med deltagernes programmeringsrelateret problemer.