



Axel Wickman

KOGNITION OCH PROGRAMMERING

Om mig

Är driven av utmaning och kastar mig gärna in i projekt där jag vet att jag kommer utvecklas och bidra. Har bred självlärd kompetens och en tvärvetenskaplig utbildning. Jag anser mig vara bra på att ta kunskap från ett område för att innovera inom ett annat.

Kunskaper

Huvudsakliga programspråk:

C++, Javascript, Python

Grundkunskap:

C#, Java, OpenGL, OpenCL, Prolog, Nodejs

Maskininlärning:

CV2, PyTorch, LibTorch, TensorFlow, Theano

Operativsystem:

Linux, Windows

Grafik:

Blender, GIMP

Övrigt:

d3, Docker, Git, ROS

Språk

Svenska (modersmål)

Engelska (flytande)

Portugisiska (grundkunskaper)

Länkar

GitHub:

www.github.com/Axelwickm

Behance:

www.behance.net/AxelWickman

LinkedIn:

www.linkedin.com/in/axel-wickman

Kontakt

Telefon: 070 - 533 93 87

E-post: axelwickm@gmail.com

Address Björnkärsgatan 8a 24,
584 36 Linköping

Utbildning

Kognitionsvetenskap (kandidat, 180p)

aug 2017 - [jun 2021] | Linköpings Universitet, Linköping

Har studerat kurser om filosofi, psykologi, neurologi, programmering och AI.

Utbytesstudier

aug 2019 - dec 2019 | Escola Politécnica da USP, São Paulo

Studerade kurser på portugisiska inom datavetenskap, VR och AI.

Teknikprogrammet med IT-inriktning

aug 2014 - jun 2017 | Polhemsskolan, Gävle

Gav bra datorvana och kunskaper upp till exempelvis Matematik 5 och Fysik 2.

Arbetslivserfarenhet

Kandidatarbete

Dynorobotics för SAAB Aeronautics | januari 2021 - [juni 2021]

Utforskade metoder för planering av flygrutter i virtuella 3D miljöer. Här ingick att utveckla en egna terränggenerator, aerodynamisk simulering, och visualisering i multitrådat C++. Vi utvärderade förmågan av klassisk pathfinding mot olika reinforcement learning-algoritmer att hitta säkra rutter genom världen mot mål.

Utvecklare

Wolfram MathCore AB | juni 2020 - aug 2020

Utvecklade en första version av ett bibliotek för Wolfram SystemModeler som tillåter kommunikation med Robot Operating System. Detta skedde främst i C++ och Modelica.

Projektledare

Liu@HomeWreckers FIA | dec 2019 -

Tävlande i servicerobotik på RoboCup med humanoid-roboten Pepper. Första året ansvarade jag för persondetektion. Höst 2020 blev jag projektledare, vilket har bidragit till både teknisk och social kompetensutveckling. Detta arbete sker på Föreningen för Intelligent Autonom System (FIA) på Linköping Universitet. I juli 2019 tävlade vi som ett av två svenska lag i Sydney, Australien.

Projekthandledare

Gävle Kommun | juli 2016

Handledde och hjälpte barn och ungdomar i ett projekt med Lantmäteriet att bygga upp Gävle i spelet Minecraft. Från detta fick jag erfarenhet att dirigera större grupper barn på ett sätt som främjade kreativitet och samarbete.

Övriga meriter

- Har B-körkort.

- Gjorde en robot-dans åt SVTs program Svenska nyheter.

- Stipendium från Tekniska föreningen för Gymnasiearbete om simulering av biologiskt plausibla neuron-nätverk.