

Curriculum Vitae – Erik Benerdal

Personuppgifter

Namn: Erik Benerdal

Adress: Pärönvägen 34A

Postadress: 904 36 Umeå

Födelsedatum: 1982-11-27

Telefon: 070-227 49 11

E-post: erik@scalari.net

WWW: <http://www.scalari.net/> <http://www.visualnovelty.com/>

Utbildningar

Högskola

Datorspelsutveckling 120p

Luleå Tekniska Universitet, Campus Skellefteå

2002-2005

Anmärkning: Har resterande tentor i Matematik och Fysik.

Komvux

Kemi A, Fysik B, Matte E

2001-2002

Gymnasieutbildning

Naturvetenskapliga programmet

Dragonskolan, Umeå

1999-2001

Arbetslivserfarenhet

Programmerare – Resolution Interactive AB (2010-)

Arbetsgivare: Resolution Interactive

Har hittills deltagit i utvecklingen av två spel till iPhone och iPad (Aqua Moto Racing 2, Top Gear Stunt School). Som anställd på Resolution Interactive har jag kunnat bidra med mina erfarenheter inom grafiska gränssnitt och verktygsutveckling direkt genom utveckling av inhouse-verktyg och den faktiska implementationen av spelens menysystem. Utöver mitt ansvar för spelens menyer så arbetade jag även med mer gameplay-relaterade uppgifter i "Top Gear", bl. a. design och implementation av några av spelets flera utmaningar (challenges).

Software Engineer - Ksatria Gameworks (2006-2008)

Arbetsgivare: Ksatria Gameworks, Singapore (stängdes Jan 2009)

Jag jobbade på plats i Singapore fram tills augusti 2007 och jobbade därefter ytterligare ett år på distans från Sverige. På Ksatria deltog jag i utvecklingen av *Lone Wolf*, ett spel baserat på rollspelserien med samma namn. Jag jobbade nära vår lead programmer och mina uppgifter var varierade; gameplay, artificiell intelligens, graphical user interface men framförallt arbetade jag mycket med spelets level-editor och liknande in-house-verktyg. Ksatria Gameworks stängdes år 2009 och Lone Wolf är inte längre i produktion.

Projektledare, Utvecklare av "Novelty – Visual novel maker"

Efter att jag lämnat Ksatria Gameworks startade jag ett eget mjukvaruprojekt: "Novelty", som är ett program och spelmotor för interaktiva berättelser av den s.k. kallade *visual novel* genren. Novelty har nu tusentals aktiva användare och drar intressen från seriösa spelföretag.

Officiell hemsida: <http://www.visualnovelty.com/>

Programmerare - "Foreign Ground"

Arbetsgivare: Luleå Tekniska Universitet, Skellefteå.

Data Ductus, Skellefteå.

Försvarshögskolan, Stockholm

Foreign Ground var ett militärt spelprojekt som beställdes av Försvarshögskolan. Jag kom in i projektet genom mitt examensarbete och fick därefter projektanställning under sex månader. Jag var en av två programmerare som tillsammans utförde all programmering för projektet. Mina främsta arbetsuppgifter var att utveckla ett dynamiskt dialogsystem och spelets gränssnitt. Förutom själva programmeringen fick jag även ett stort inflytande på den generella speldesignen. Officiellt var min arbetsgivare LTU, men jag arbetade på Data Ductus.

Utveckling av Internet-baserat almanacka-system för Holmsunds församling.

Arbetsgivare: Holmsunds församling

Systemet skrevs av mig i ASP och låter personalen för församlingens samtliga kyrkor att utföra planering samt lagra information om händelser och kyrkaktiviteter.

Arbetet började år 2003 och har skett löpande med sporadiska uppdateringar.

Skrev under Januari 2010 en ny modernare implementering med webb-standarder som Javascript, Ajax och CSS.

Ungdomsledare för "Juniorer" i Holmsunds församling

Arbetsgivare: Holmsunds församling

Mina arbetsuppgifter var att leda aktiviteter samt umgås med ungdomar.

Datorkunskaper

Programmeringsspråk

- C/C++ - Mycket goda.
- Java - Mycket goda.
- Delphi – Mycket goda.
- ASP – Mycket goda.
- PHP – Goda.

Övriga programvaror

- Microsoft Office (Word, Excel, etc..) – Mycket goda.
- Adobe Photoshop – Mycket goda.
- Maya – Nybörjare.

Jag har arbetat mycket med en stor mängd olika tekniker. Här följer en kort lista över de jag har goda eller mycket goda kunskaper inom:

- Nätverksprotokoll/programmering
- Kryptering
- Komprimering
- Grafisk analys
- Gränssnittsdesign

I övrigt är mina datorkunskaper mycket goda.

Övrigt

- Utvecklade ett game design pitch för ett Nintendo DS-spel åt Cosmin Hisu, Beast Studios (2009, Rumänien). Förslaget har inte godtagits av någon spelförläggare ännu, men är fortfarande aktuellt.
- Honorable mention för bilden "Fallen Valkyrie" i Swedish Game Awards Concept Art Challenge (2009)
- Nominerad för bästa spelidé i Swedish Game Awards för spelet "*Chaos Reborn*" som jag utvecklade under sista året av min högskoleutbildning. (2005)
- Nominerad för bästa mobilspel i Swedish Game Awards för spelet "P.I.G." En bomberman-klon med grisar för Nokia N-Gage. (2005)
- Första plats, DM i webdesign. (1999)
- Tredje plats, DM i webdesign. (1998)

Övriga intressen

Jag har alltid varit intresserad av att lära mig nya tekniker och metoder inom programmering och design. Jag är fascinerad av vetenskap och ny teknik. Utöver mitt programmeringsintresse så har jag alltid varit intresserad av grafisk design och jag tecknar gärna på min fritid. Min tecknarstil är influerad av japansk kultur och manga.

Språkkunskaper

Engelska – Mycket goda kunskaper inkl. grammatik, stavning och kultur.

Franska – Grundläggande.

Japanska – Grundläggande.

Online portfolio

Man hittar min portfolio online på adressen: <http://www.scalari.net/portfolio>

Den innehåller information och bilder på de projekt jag deltagit i samt ett urval av mina teckningar.

Referenser

Patrik Knutsson

Resolution Interactive AB

patrik@resolution.se

Cedric Caillaud

Electronic Arts, Singapore

Lead Programmer, Ksatria Gameworks (-2009)

jeckl@club-internet.fr

Cosmin Hisu

Beast Studios, Rumänien

cosmin_h@yahoo.com

Håkan Wallin

Data Ductus, Skellefteå

hakan.wallin@dataductus.se

Ralph Höber

Kyrkorådets ordförande, Holmsunds församling

ralph.hober@svenskakyrkan.se