



Teemu Hörkkö

Ohjelmoija

Curriculum Vitae

Lyhyesti minusta

Olen teknologian harrastaja ja kokenut ohjelmoija, jolla kokemusta sekä peli-ohjelmoinnista että web-kehityksestä. Osaamiseni on karttunut vahvasti työn ja koulutuksen lisäksi aktiivisesta harrastuneisuudesta. Motivoidun sopivan haastavista työtehtävistä.



+358 45 258 8101



sonaza@iki.fi



Espoo

Portfolio

Osoitteessa sonaza.fi

Kielitaidot

suomi	äidinkieli
englanti	erinomainen

IT-taidot

Photoshop	erinomainen
After Effects	hyvä
Word & Excel	erinomainen
Linux	hyvä
Git	hyvä

Sertifikaatit

Digitaalinen markkinointi
Google Digital Academy

Hakukoneoptimointi
HubSpot Academy

Työkokemus

Frozenbyte Oy

elokuu 2016 — nykyhetki

- Julkaistut projektit: Has-Been Heroes, Nine Parchments, Trine 4, Starbase ja Trine 5.
- Pääasiallinen työkokemus gameplay- ja pelimoottoriohjelmoinnista C++ ohjelmointikielellä.
 - Työskentelin konsolikäännösten alkuunsaattamisessa Nintendo Switchille, toteutin mm. tuen Nintendo Switch JoyCon ja Pro Controller ohjaimille sekä HD rumble ominaisuudelle.
 - Nine Parchments projektissa toteutin laajan osuuden pelimoottorin alemman tason netgame rajapinnasta Nintendo Switch ja Microsoft Xbox One pelikonsoleille.
 - Yleistä gameplay-, audio- ja efekti-ohjelmointia Trine 4 ja Trine 5 projekteissa. Toteutin useita eri suurusluokkien ominaisuuksia ja mekaniikkoja, kuten pulmien viimeistelyä koodissa sekä fysiikka-gameplay elementtien luontia.
 - Starbase projektissa toteutin avaruusaluseditorin työkaluja (mm. maalaus- ja dekaalityökalut) ja niihin liittyviä GUI-komponentteja.

Media7 verkkomedia

elokuu 2015 — heinäkuu 2016

- Mediatuotantoa Suomen Adventtikirkolle, mm. radio-ohjelman leikkaus, videoiden tekstitystä suomen kielelle ja kirkonmenojen internet streamaus.
- Kehitin Media7 Raamattuopiston nettisivut integroidulla ylläpitopaneelilla uusien kurssien, kyselylomakkeiden ja muiden sisältösivujen luontiin.

Kajak Gamedev Lab nettisivut

tammikuu — helmikuu 2014

- Kehitin sisällönhallintajärjestelmän (CMS) Kajaanin Ammattikorkeakoulun pelilinjalle.

Työharjoitus Pulse247:lla

elokuu — joulukuu 2013

- Päivitys- ja ylläpitotyötä verkkokaupan sisäistä ylläpitopaneelia varten.

Netpal Oy

syyskuu 2009 — joulukuu 2014

- Nettisivut pienelle videopalvelulle paikallisesti tuotetulle sisällölle.
- Muuta mediatuotantoa, sisältäen mainosten graafista suunnittelua ja muuta videoeditointia. Työt olivat pääasiallisesti projektiluontoisia.

Koulutus

Kajaanin Ammattikorkeakoulu

2011 — 2014

Tietojenkäsittelyn tradenomien alempi korkeakoulututkinto, keskittyen peli- ja pelimoottorikehitykseen. Kirjoitin opinnäytetyöni komponentti-pohjaisesta objektinhallinnasta pelinkehityksessä (Entity-Component-System framework).

Ohjelmointikokemus

C++

Pääasiallinen työkokemukseni on C++ kielellä pelinkehityksessä, käyttäen yrityksen omaa C++-pelimoottoria.

PHP

Minulla on paljon kokemusta PHP-kielen käytöstä sellaisenaan sekä Laravel-frameworkin kanssa.

Python

Python-kokemukseni on kertynyt pääasiassa kirjoittamalla erilaisia pieniä sovelluksia ja skriptejä sekä nettisivujen backendissä.

HTML & CSS

Perus HTML ja CSS ovat minulla erinomaisesti hallussa sivustojen rungon ja tyylittelyn luontiin. Myös SCSS on tuttu.

JavaScript

JavaScript on minulle hyvin tuttu sekä freelance että harrastepohjalta.

TypeScript

Vielä uudehko tuttavuus, mutta kieli on lähellä JavaScriptiä joka minulta sujuu.

React

Olen käyttänyt Reactia sekä Laravel ja Inertia.js että Node.js ja Next.js frameworkien yhteydessä.

SQL

Minulla on kokemusta tämän tietokantojen hakukielen käytöstä MySQL/MariaDB ja SQLite tietokantojen kanssa.

Lua

Tämä skriptauskieli on minulle erityisesti tuttu World of Warcraft pelin addon koodauksesta.

C#

Jonkin verran kokemusta pääasiallisesti pienten Windows Form sovellusten koodaamisesta sekä Unity ja XNA pelinkehityksestä.

Java

Vähän kokemusta Android puhelinsovelluksen kehityksestä.

Harrastukset

Ohjelmointi on ollut harrastukseni jo pienestä pitäen kun kiinnostuin ideasta luoda omia videopelejä ja myöhemmin myös nettisivuja.

Vapaa-ajalla pelaan myös itse, kuuntelen musiikkia, soitan pianoa, toisinaan sävellän musiikkia tietokoneella ja luen kirjoja ja manga-sarjakuvia.

Palvelinhallinta

Linux palvelinhallinta on myös minulle perustasolla tuttua sillä olen konfiguroinut ja hallinnoin omaa virtuaalipalvelintani DigitalOceanilla. Käytän sitä web-hostaamiseen ja omille projekteilleni. Palvelin käyttää Ubuntu Linuxia tyypillisen LAMP stackin ja Pythonin kanssa.