

Navn: Anne Mette Lundsgaard
Adresse: Platanvej 4b st. th.
Postnr – By: 6700 Esbjerg
Telefon (aften): 36 95 93 97
Mobil: 61 65 00 70
E-mail: mette@rode-lundsgaard.dk
Hjemmeside: <http://www.rode-lundsgaard.dk>
Fødselsdato: 21. september 1978
Civilstand: Samlever med Jesper



Jobs:

Dato:	Titel:	Arbejdsgiver:
20/7 2004 – 2005	Rengøringsassistent	BRS-Systemrengøring
1/7 – 10/8 2004	Ferieafløser (rengøringsass.)	Thrane Rengøring A/S
1/5 2003 – 1/5 2004	Ekstern Web-konsulent	Hjem-IS
1/6 – 1/8 2002	Web-designer	Dansk Gartneri montage
1/7 – 1/8 1998	Ferieafløser (rengøringsass.)	Viborg Sygehus Rengøring

Uddannelser:

Dato:	Navn:	Sted:
1/9 2003 – 18/1 2005	Bachelor of science in Medialogy	Aalborg Universitet Esbjerg
2001 – 2003	Multimediedesigner	IT-Akademiet Esbjerg
1995 – 1998	Matematisk Studentereksamen	Viborg Katedralskole
1984 – 1995	FUA	Overlund Skole

Kurser:

Dato:	Navn:	Sted:	Karakter:
Forår 2004	Animation (Maya)	Aalborg Universitet Esbjerg	10
Forår 2004	Computer Games	Aalborg Universitet Esbjerg	Bestået
Forår 2003	ASP.Net	IT-akademiet Esbjerg	Bestået
Efterår 2002	Programmering i ASP	IT-akademiet Esbjerg	11
Efterår 2001	Grundlæggende Web-design	IT-akademiet Esbjerg	Bestået

Disse kurser og selvstudier giver følgende kompetencer:

Programmering: Java, ASP.Net, ASP, HTML, CSS.
Database: SQL og Access.
Systemudvikling: Objekt Orienteret Analyse og Design.
Design: Adobe Photoshop og Premiere, Macromedia Flash, Dreamweaver, Fireworks, Director.

Personlighed:

Hurtig til at opnå nye kompetenceområder
Arbejdsom
Tålmodig
Pligtopfyldende
Struktureret

Vedlagt er kopi afgangsbetvls fra Medialogi. Andre afgangsbetvls kan fremsendes. På næste side findes en kort beskrivelse af arbejdsopgaver samt et udvalg af projekter på Medialogi uddannelsen. Beskrivelse af de resterende projekter kan fremsendes.

Arbejdsopgaver

Arbejdsopgaver hos Hjem-IS

Som ekstern web-konsulent hos Hjem-IS konstruerede jeg en reklimationsdatabase til de reklamationer de får over isene. Den var hovedsageligt programmeret i ASP og Java-Script. Udover denne database lavede jeg også en hjemmeside for sammenslutningen af isfabrikanter i Danmark. Denne side er ikke dynamisk på nogen måde. Hjemmesiden kan ses på: <http://www.danskisindustri.dk>

Arbejdsopgaver hos Dansk Gartneri Montage

Jeg fik opgaven at designe firmaets hjemmeside. Hjemmesiden er lavet i ren HTML samt CSS. En tidligere udgave af hjemmesiden var til rådighed, så det var et spørgsmål om at omstrukturere informationerne på den bedste måde. Hjemmesiden kan ses på: <http://www.dansk-gartneri-montage.dk>

Et udvalg af projekter på Medialogi uddannelsen

Performance – "Magic Cube"

I dette projekt vi skulle lave et performance system efter vores eget valg. Vi valgte at lave en installation, der skal fremhæve og lege med de menneskelige sanser. Teknisk set lavede vi installationen i Max/msp og byggede den fysiske model af små piezo-sensorer og 2 projektorer.

Givet karakteren: 8.

Animation – "Solitude"

I dette projekt skulle vi lave en kort animation i animationsprogrammet Maya. Vi lavede en kort kærlighedshistorie om et lille væsen der boede et sted ude i rummet. Han kæmper en brav kamp for at finde kærligheden, og finder den til sidst, eller gør han? Se den i mit port folio.

Givet karakteren: 10.

Computer games – "Kick the President"

I dette projekt skulle vi lave et spil til mobiltelefonen. Vi lavede det spillet i java (J2ME). Spillet går ud på at man skal sparke præsident Bush så langt væk fra det hvide hus som muligt.

Givet karakteren: bestået.

Automatic Perception – "Virtual Drums"

I dette projekt skulle vi lave en installation der kombinere computere med den menneskelige perception. Vi lavede et system hvor man kan spille trommer ved hjælp af et web-kamera og to trommestikker med lysdioder påsat i enden. Programmet vi lavede kunne spore farverne af trommestikkerne, og derudfra spille trommelyde.

Givet karakteren: 8.

Perception – "Subliminal Perception"

I dette projekt havde vi muligheden for at undersøge hvordan den menneskelige sansning foregår. Vi valgte at undersøge om gemte beskeder i film kunne opfattes af underbevidstheden og dermed påvirke en person til at vælge en ting frem for en anden. Vi lavede forsøg med figurer og der var en lille tendens til at testpersonerne valgte de gemte symboler frem for de andre.

Givet karakteren: bestået.