



Johan Liljedahl

☎ 0702286267

✉ 89johan@live.se

in Johan Liljedahl

🔗 Paxton89

📍 Finn Malmgrens Väg 25, 121 38 Stockholm, Sverige

🌐 www.johanliljedahl.com

Profil

Mjukvaruutvecklare med erfarenhet av C++, simulatormotorer, realtidssystem och verktygsutveckling. Arbetar på Tenstar Simulation med motorutveckling och simulering av utryckningsfordon och avancerad körning. Har även erfarenhet av spelutveckling, Unreal Engine och flerspelarsystem.

Arbete

Programmerare, Tenstar Simulation

06/2025 – Pågående | Falun

- Utvecklar och vidareutvecklar funktionalitet i en egenutvecklad simulatormotor med C++, samt implementerar simulatorövningar och träningsscenarier i Lua.
- Arbetar med GPS/navigation, fordonsfunktionalitet samt insamling och presentation av simuleringsdata.
- Implementerat VR-interaktion, inklusive grepp och objektmanipulation i virtuella miljöer.
- Utvecklat verktyg som automatiserar arbetsflöden och effektiviserar utvecklingen av simulatorövningar.

Gameplay Programmer, The Gang

02/2023 – 10/2024 | Stockholm

- Utvecklade **spel- och flerspelarfunktionalitet** i Roblox med Luau.
- Arbetade med **nätverkskommunikation och realtidsbaserad datahantering**.

Real-Time Software Engineer / Tools Programmer (LIA)

05/2022 – 01/2023 | Stockholm

Viaplay Animation Studios

- Utvecklade **verktyg och automatiserade arbetsflöden** med Unreal Engine och Python.
- Effektiviserade **renderingsprocesser och produktionsflöden** för animation och 3D-produktion.
- Arbetade med **motion capture, OptiTrack och 3D-visualisering**.

Utbildning

Programmeringsteknik - Python, Stockholms universitet

10/2024 – 01/2025 | Stockholm

Spelprogrammerare, Futuregames

09/2019 – 12/2022 | Stockholm

Spelprogrammering, realtidssystem och projektbaserad utveckling.

GameMaker, Sunderby Folkhögskola

09/2019 – 05/2020 | Stockholm

Programmeringskurser, Komvux

2014 – 2020 | Stockholm

Praktisk erfarenhet av

Programmeringsspråk

C++, Lua, Python, C#, JavaScript

Spelmotorer och simulering

Egenutvecklad (*Tenstar*) simulatormotor, Unreal Engine 4/5, Unity, Roblox Studio, Gamemaker

Verktyg

Git, Plastic SCM, Perforce, GitHub, Sourcetree, automatiserade bygg- och testprocesser

System och utveckling:

Realtidssystem, simulatorövningar, GPS/navigation, datainsamling, VR-interaktion, verktygsutveckling

Utvalda Projekt

- **Simulatorutveckling för utryckningsfordon** – GPS funktionalitet. Instruktionsprofiler, "route locking" & deviation logic.
- **AI-styrda fordon och sceninspelning** – Utvecklat verktyg för att koordinera flera AI-styrda fordon och automatisera inspelning av simulerade trafikscenarier.
- **VR-interaktion och utvecklingsverktyg** – Implementerat grepp och objektmanipulation i VR samt verktyg för effektivare utveckling av simulatorövningar.
- **Verktyg och automatisering – Viaplay Animation Studios:** Utvecklat verktyg i Unreal Engine och Python för att automatisera arbetsflöden och effektivisera renderingsprocesser.