

Anton Tegelöv

📍 Vivelvägen 22 LGH 1110, 756 60 Uppsala
✉ anton.tegnelov@gmail.com
☎ +46 79 34 77 907



🌐 linkedin.com/in/anton-tegnelov/
🐙 github.com/AntonTegnelov
🌐 antontegnelov.com

Som mjukvaruingenjör med helhetsansvar drivs jag av att omvandla komplexa problem till hållbara, användarfokuserade produkter. Med tydlig kommunikation, ett lugnt ledarskap under press och pragmatiska teknikval sätter jag stor stolthet i att vägleda kollegor, bygga konsensus och leverera system med stor effekt.

Erfarenhet



Nov 2025 - Nuvarande

Lead AI- & Mjukvaruarkitekt | Norclin

- Ledde arkitektur och leverans hela vägen: produkt, AI-motor, backend, två frontends, moln, säkerhet och regelefterlevnad.
- Kontrakterades för att designa och bygga Vetdux, en AI-driven anamnesplattform för veterinärvård, finansierad av SLU Holding.
- Handleddes en juniorutvecklare med arkitekturvägledning och stöd över hela stacken.
- Byggde en intervjumotor i LangGraph med 14 noder och parallell samt spekulativ LLM-exekvering, vilket ungefär halverade latensen per tur.

Referens: Love Nordling, +46704352844



Aug 2022 - Nuvarande

Grundare, VD och Mjukvaruutvecklare | Parabel Game Studio

- Styrde alla aspekter av företagets verksamhet, inklusive affärsutveckling, ekonomisk översyn och resurshantering.
- Ledde helhetsutvecklingen av en kommersiell speltitel, från initialt koncept och prototypframtagning till lanseringsfärdigt skick.
- Handleddes en mer junior utvecklare i företaget för att förbättra deras färdigheter och kunskaper.

Referens: Anna Lindholm, +46708282165



Apr 2015 - Aug 2015
Sep 2014 - Dec 2014

Ingenjörskonsult | Midroc (Inhyrd till Forsmark)
Ingenjörspraktikant | Forsmark Kraftgrupp AB

Utbildning



2016 - 2022

Uppsala Universitet
Civilingenjör i Teknisk Fysik
Ej avslutad

Projekt

Vetdux - LLM-utvärderings- & lasttestharness

- Designade och byggde ett utvärderings- och lasttestharness för LLM:er i ett AI-drivet veterinärt anamnessystem, med en korpus av 2 689 syntetiska kliniska fall över 12 artgrupper och 11 besvärskategorier.
- Inkluderade 106 adversariella fall över 13 attacktyper (promptinjektion, maskering av akutfall, oändligt frågefiske med mera), vart och ett med ett maskinkontrollerbart godkännandevillkor.

AI/LLMs, LLM-utvärdering, JavaScript, GraphQL, Gemini, Lasttestning

AI Agentbaserad Problemlösare

- Utvecklade ett hierarkiskt multiagentsystem (Architect-, Planner-, Executor-agenter) för komplex problemlösning genom systematisk nedbrytning och specialiserad uppgiftshantering.
- Inkorporerade robust felhantering, återförsöksmekanismer, timeout-hantering och alternativa delegeringsvägar för att säkerställa tillförlitlig, autonom uppgiftsutförande.

Python, LLM:er (t.ex. Gemini, OpenAI), Egenutvecklat Agentramverk, Asynkron Programmering (asyncio), API-integration, LangChain, LangGraph

WaveForge

- Utvecklade en högpresterande implementering av Wave Function Collapse (WFC)-algoritmen för 3D-terränggenerering.
- Konstruerad för GPU-acceleration med WGPU compute shaders, vilket avsevärt förbättrar genereringshastigheten.

Rust, WGPU, WGSF, Compute Shaders

Aeriasong

- Ledde utvecklingen som huvudutvecklare för ett spelprojekt som pågått i 4 år.
- Arkitekterade och implementerade centrala spelsystem, vilket gav bred erfarenhet.

Spelutveckling, GDScript, C++, Godot

Färdigheter

Koncept	Programmeringsspråk	Teknologier & Ramverk	Verktyg
AI/LLMs	 Python	 React	 Git
Agentiska System	 TypeScript	 Next.js	 Docker
Systemdesign	 JavaScript	 FastAPI	 AWS
LLM-utvärdering	 C++	 GraphQL	 PostgreSQL
			 Terraform