

ANDRES BENDECK

AI- och EdTech-specialist | Ledare inom digitalt lärande & IKT

AI-implementering, lärandedesign och pedagogisk transformation

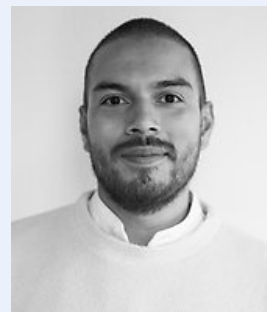
Stockholms län, Sverige

Telefon: +46 76 786 07 51

E-post: mail@andresbendeck.com

LinkedIn: [linkedin.com/in/andres-bendeck-51897317](https://www.linkedin.com/in/andres-bendeck-51897317)

Portfölj: www.andresbendeck.com



PROFIL

Specialist inom AI, EdTech och digitalt lärande med erfarenhet av AI-implementering, IKT-utveckling, lärandedesign och pedagogisk transformation. Kombinerar bakgrund inom undervisning i programmering och webbutveckling med ledarskap inom läroplansutveckling, kompetensutveckling och digital förändring i större skala. Van vid att omsätta teknik till praktiska, skalbara och hållbara lösningar för utbildare, deltagare och organisationer. Har en stark meritlista inom programutveckling, tillgänglighetsfokuserade lärmiljöer och tvärfunktionellt samarbete, med praktisk teknisk trovärdighet inom programmering, webbutveckling och digitala verktyg.

KÄRNKOMPETENSER

AI-implementering

Digitalt lärande & IKT

Lärarfortbildning & kompetensutveckling

Programmering & webbutveckling

Utbildningsteknik (EdTech)

Lärandedesign & läroplansutveckling

Teknikinförande & förändringsledning

Tvärfunktionellt samarbete

ARBETSERFARENHET

Lärare i programmering & webbutveckling | AI- och EdTech-specialist | Ledare inom digitalt lärande & IKT

Tyresö kommun, C3L | 2021–Nuvarande

- Undervisar i programmering och webbutveckling inom vuxenutbildning, med praktiskt fokus på C#, webbutveckling och digitala verktyg.
- Driver initiativ inom AI-implementering, IKT-utveckling, digitala arbetsflöden och kompetensutveckling inom organisationen.
- Utformar och genomför utbildningsinsatser inom AI och digitalt lärande för personalgrupper samt stöttar införandet av nya verktyg och arbetssätt.

- Stödjer ledning i plattformsbeslut, digital strategi och praktisk användning av teknik i utbildning.
- Utvecklar strukturer och arbetsflöden för hållbar, etisk och effektiv användning av AI och digitala verktyg.
- Var med och presenterade, utvecklade och lanserade ett IT-paket för spelutveckling på C3L tillsammans med det bredare teamet.
- Bidrog till Ifous-relaterat utvecklings- och forskningsarbete kopplat till distans- och fjärrstudier.

Utvecklingsledare & ämnesansvarig – Speldesignprogram (ASD/SEN-profil)

Fryshuset Gymnasium | 2011–2021

- Hade ledningsansvar inom kollegialt stöd, läroplans- och kursutveckling, pedagogisk kvalitet och långsiktig programutveckling.
- Arbetade i en tillgänglighetsfokuserad lärmiljö och utformade inkluderande strukturer för olika elevbehov.
- Ledde eller bidrog till utveckling av programinnehåll, lärandedesign, ämnesstrukturer samt implementering av nya verktyg och arbetssätt.
- Hade delat budgetansvar och stöttade prioritering av kostnadseffektiva programinsatser.
- Bidrog till att stärka och utveckla programmet från omkring 20 till cirka 80 elever över tre gymnasieinriktningar med högt söktryck.
- Stödde införandet av Autodesk Maya, Mudbox, Unity3D, C#, GitHub, Kanban och agila arbetssätt.

Lärare i digitalt skapande, animation & medieproduktion

Fryshuset Gymnasium | 2010–2021

- Undervisade i digitalt skapande, animation och medieproduktion med fokus på projektbaserat lärande, visuell produktion och digitala arbetsflöden.
- Stödde elever i kreativ teknik, digitala produktionsverktyg och tillämpade designprocesser.
- Bidrog till ämnesövergripande lärmiljöer som kombinerade design, media, programmering och spelutveckling.

UTVALDA RESULTAT

Bidrog till att stärka ett speldesignprogram från cirka 20 till 80 elever genom förbättrad struktur, tillgänglighet och programutveckling.

Lanserade ett IT-paket för spelutveckling på C3L tillsammans med det bredare teamet.

Utformade och genomförde utbildningar inom AI och digitalt lärande för personal, med fokus på införande av nya verktyg och arbetsflöden.

Byggde praktisk undervisnings- och utvecklingserfarenhet inom C#, HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, Node, React och

UTBILDNING

Fristående högskolekurser inom IT

2019–2021 | Cirka 96,5 hp

- Relevanta kurser omfattar Introduktion till artificiell intelligens, Artificiell intelligens för spelprogrammering 1 & 2, Dynamiska webbapplikationer, Responsiv webbdesign, Programmering i C#, Programmeringsdidaktik för lärare samt Agil och lean utveckling av mjukvaruintensiva produkter.

Ämneslärarexamen / Master of Education

Lärarbehörighet och pedagogiska studier

Ytterligare studier inom datorgrafik, animation och digital produktion

Universitetsstudier

TEKNISKA KOMPETENSER & SPRÅK

Teknisk verktygslåda

- Artificiell intelligens (AI), Generativ AI, utbildningsteknik (EdTech), digitalt lärande, IKT i utbildning
- Programmering, webbutveckling, HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, C#, Node.js, React
- GitHub, agila arbetssätt, Kanban, Unity, plattformar för digitalt lärande och samarbetsverktyg

Språk

- Svenska — Modersmål / Flytande
- Engelska — Flytande / Professionell nivå
- Spanska — Professionell arbetsnivå