



YASIN HESSNAWI

Systemutvikler | AI/ML-ingeniør

- ▷ Oslo, Norge ▷ (+47) 949 72 907
- ▷ yasihessnawi@gmail.com
- ▷ yasihessnawi.online
- ▷ github.com/yasihessnawi
- ▷ linkedin.com/in/yasihessnawi

PROFESJONELT SAMMENDRAG

Prisvinnende systemutvikler med sterk kompetanse innen backend-utvikling, AI/ML og fullstack-løsninger. Medgründer av Declassifai (NTNU Eureka-prisen 2025), som viser evne til å levere produksjonsklare systemer som løser virkelige problemer. Dokumentert erfaring med undervisning, veiledning og samarbeidsorientert utvikling. Søker å utnytte tekniske ferdigheter og problemløsningsevner i et dynamisk utviklingsteam.

TEKNISKE FERDIGHETER

Programmeringsspråk

Java, Go/Golang, Python, C/C++, JavaScript, Kotlin

Backend & APIer

Spring Boot, RESTful APIer, Gin-Gonic, Node.js

Frontend-utvikling

React, JavaFX, HTML/CSS, JavaScript

Databaser

PostgreSQL, MySQL, MariaDB, MongoDB, Google Firestore

Sky & DevOps

Docker, Kubernetes, Terraform, AWS (EC2), Azure, GCP

CI/CD & Verktøy

Git, GitHub Actions, Linux, Scrum/Agile

AI & Maskinlæring

TensorFlow, PyTorch, scikit-learn, LSTM, CNNs, Graph Neural Networks, NLP

Datavitenskap

Dataprosessering, visualisering, analyse, pandas, NumPy

ARBEIDSERFARING

Undervisningsassistent

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU), Gjøvik

Juli 2024 – Desember 2024

- Forberedte og driftet programmeringslaboratorier i dataingeniørkurs
- Hjalp studenter med å forstå komplekst forelesningsinnhold og feilsøking av kode
- Rettet og evaluerte akademiske oppgaver med konstruktive tilbakemeldinger
- Hjalp studenter med eksamensforberedelser gjennom øvingsøkter og avklaringer

Studentassistent

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU), Gjøvik

Januar 2024 – Juni 2024

- Støttet studenter i forståelse av kursmateriale innen programmering og algoritmer
- Assisterte med klasseprosjekter, feilsøking og kodegjennomgang
- Ga øvingsspørsmål og veiledet eksamensforberedelser
- Evaluerte klasseprosjekter og oppgaver, vurderte kunnskapsnivåer

Barista

Frk. Lovise, Sandnessjøen

Juli 2021 – September 2023

- Designet kafémeny og håndterte åpningsrutiner

- Håndterte kassaoperasjoner og lagerstyring
- Utviklet budsjett- og regnskapsapplikasjon for kaféens økonomistyring som del av universitetskurs (JavaFX)

UTDANNING

Master i teknologi (sivilingeniør) – Kunstig intelligens og tingenes internett *August 2025 – Juni 2027 (Forventet)*

Universitetet i Agder (UiA), Grimstad, Norge

Bachelor i ingeniørfag – Dataingeniør: Programmering og cybersikkerhet *August 2022 – Juni 2025*

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU), Gjøvik, Norge

Vitnemål (Vidergående)

August 2019 – Juni 2022

Sandnessjøen VGS, Sandnessjøen, Norge

NØKKELPROSJEKTER

Declassifai – PII-deteksjon og redigeringsplattform

Januar 2025 – I dag

Medgründer & Ledende utvikler / declassifai.com

- **Vinner av NTNU Eureka-prisen (November 2025)** for innovativ AI-drevet løsning
- Medutvikling av webapplikasjon som bruker AI/ML til automatisk å identifisere og redigere sensitiv personinformasjon (PII) i PDF-dokumenter, med **91,66% nøyaktighet**
- Bygget med Python (ML-modeller), Go backend (RESTful API), React frontend, deployet på AWS/GCP
- Implementert både automatisk deteksjon og manuell redigeringsmuligheter med tilpassbare redigeringsmoduser
- Designet for GDPR-compliance, betjener advokatfirmaer, helsevesen og offentlig sektor
- *Teknologier: Python, TensorFlow, Go, React, Docker, PostgreSQL, AWS, Terraform*

Graph Tsetlin Machine for Hex-spillvinner-prediksjon

Oktober 2025 – I dag

github.com/yasinhessnawi1/tsetlin-hex

- Designet modular, høytytelsesimplementasjon av Graph Tsetlin Machines for å forutsi Hex-spillvinnere
- Oppnådde **100% nøyaktighet på 20×20 brett**, med foreløpige resultater som viser lignende ytelse på 30×30 brett
- Kombinerte grafbasert brettrepresentasjon med dyp logisk læring, demonstrerte skalerbarhet og forklarbarhet
- Viste GTMs potensial for komplekse strategispill med tolkbare regler
- *Teknologier: Python, NumPy, Graph Neural Networks, ML-algoritmer*

Multimodal sjanger-klassifisering

September 2025 – November 2025

github.com/yasinhessnawi1/ml-project

- Bidro til multimodale modeller for filmsjanger-klassifisering ved bruk av tekst og bilder fra MM IMDb-datasettet
- Implementerte avanserte arkitekturer: LSTM med Attention, DistilBERT, ResNet, tilpassede CNNs
- Bygget treningsinfrastruktur med dataprosessering, eksperimentsporing og ROC AUC-evaluering
- Resultater viste at multimodal fusjon forbedret ytelsen betydelig, med Attention Fusion mest effektiv
- *Teknologier: Python, PyTorch, TensorFlow, LSTM, Transformers, CNNs*

ElectroMart – Fullstack e-handelsplattform

Februar 2024 – April 2024

Backend | Frontend

- Bygget fullstack e-handelsplattform for elektronikk med React frontend og Go backend
- Implementerte produktkategorisering, detaljerte visninger, handlekurv og checkout-funksjonalitet
- Brukte MySQL for databasehåndtering med GORM, Gin-Gonic framework og miljøkonfigurasjon
- Demonstrerte fullstack-utviklingskompetanse fra databasedesign til UI-implementasjon

- *Teknologier: React, Go, MySQL, GORM, Gin-Gonic, RESTful API*

1.2 Watch – Mediesporingsapp

Oktober 2024 – November 2024

github.com/yasinhessnawi1/1-2-watch

- Laget mobilapplikasjon for sporing av favorittmedieinnhold (filmer, serier, anime)
- Funksjoner: sentralisert innholdsoversikt, varsler om episodeutgivelser, strømmetilgjengelighet, innholdsanbefalinger
- Utviklet i Kotlin som del av mobilprogrammeringseksamen
- *Teknologier: Kotlin, Android SDK, API-integrasjon*

Frk. Economy – Budsjettapplikasjon

Januar 2023 – Mai 2023

gitlab.com/yasin2462145/frk-economy

- Utviklet desktopapplikasjon for budsjett- og regnskapsstyring rettet mot små bedrifter
- Funksjoner: detaljert inntekts- og utgiftssporing, grafiske finansrapporter, budsjettstyring
- Inkluderer flere sider for transaksjonsoversikt, budsjettinnsikt og omfattende finansrapporter
- *Teknologier: JavaFX, MySQL, Java*

RiddleBoundRampage – Interaktivt eventyrspill

Januar 2023 – Mai 2023

github.com/yasinhessnawi1/RiddleBoundRampage

- Medskapte interaktivt, stibasert eventyrspill med tilpassbare historier, gåter og dynamisk gameplay
- Spillere løser oppgaver mens de blir jaget av et zombiemonster
- Inkluderer flere spillmoduser (historieskapelse, konkurranseutfordringer) med tilpassbare mål og karakterinnstillinger
- *Teknologier: JavaFX, Java, Objektorientert design*

UTMERKELSER OG PRISER

Eureka-prisen, NTNU

November 2025

Tildelt for bacheloroppgaven *Hide Me AI* (nå Declassifai), en innovativ løsning for automatisk identifisering og redigering av sensitiv informasjon i dokumenter ved bruk av AI og maskinlæring. Prisen anerkjenner prosjektets banebrytende tilnærming til sikker dokumenthåndtering og praktisk nytteverdi.

TILLEGGSFERDIGHETER

LAOS – Opplæring for læringsassistenter

Opplært i å skape trygge, kommunikative og konstruktive læringsmiljøer. Lærte prinsipper for konflikthåndtering og hvordan vurdere forståelsesnivåer for å gi optimal veiledning.

SPRÅK

Arabisk: Morsmål

Norsk: C1 (Profesjonell)

Engelsk: C1 (Profesjonell)

REFERANSER

Tilgjengelig på forespørsel.