**Introductie**

Het bedrijf dat ik heb gekozen is ‘Paladin studios’.

Ik heb dit bedrijf gekozen, omdat ik vond, dat de games die er gemaakt zijn, er zeer interessant uit zagen. Ik zie mezelf dan ook later dat soort games maken, neem met voorbeeld de game Stormbound, die mij om meerdere manieren heeft overtuigd om het te spelen.

Dit bedrijf is gevestigd in Den Haag en is begonnen op 1 juli, 2015.  
Het bedrijf bestaat uit circa 40 mensen en is nog steeds groeiend.  
Ook doet het bedrijf aan Co-development partnerships.

**- Wat voor soort games maakt het bedrijf?**Het bedrijf houd zich bezig met het maken van ‘3D indie mobile games’.  
Het thema dat voornamelijk wordt gebruikt is ‘fantasy’.  
De games zijn ook gratis om te spelen (F2P), maar maken wel gebruik van ‘microtransactions’.

**- Wat voor technologieën worden er door dit bedrijf gebruikt?**Het bedrijf maakt gebruik van Unity, AWS en Node.js.

**- Wat voor mensen werken er bij dit bedrijf?**

Gebaseerd op een cultureel level worden er mensen aangenomen die dezelfde hoeveelheid enthousiasme delen voor games, het maken van games en het verbeteren van werk dat ze doen.

Wanneer het aankomt op het technische vlak van het maken van games, worden mensen onderverdeelt onder de groepen: programmers, artists en designers.

**- Wat zijn hun belangrijkste taken?**

Iedereen heeft in elke opzicht een even belangrijke functie.

**- Wat kunnen deze werknemers goed?**Simpel, ieder krijgt zijn eigen taak en ontwikkeld zich daar in. De mensen worden nou eenmaal opgeleid om goed samen te werken, door de projecten, zo ‘team based’ mogelijk aan te pakken.

**- Zijn er nog vacatures bij dit bedrijf? Zo ja, wat wordt daarin gevraagd?**

Momenteel zijn er twee vacatures open voor ‘product owner’ en ‘3D technical artist’.  
Vereiste eigenschappen:

|  |  |
| --- | --- |
| Product owner | Technical artist |
| - 5+ jaar ervaring in game development - 3+ jaar ervaring in een leiderschap rol. (producer, creative director of lead designers of product owner)  - Lees, schrijf en spreek Engels op een uitstekend en zakelijk niveau. (C2 level)  - Ervaring met ‘mobile F2P development’  - Ervaring met ‘live operations’. (pluspunt)  - Ervaring met ‘Scrum’. (pluspunt)  - Nederlands begrijpen en/of kunnen spreken. (pluspunt)  - Mogelijk om 40 uur te kunnen werken bij de studio in Den Haag. | - 4+ jaar ervaring met ‘shaders’ in games.  - 2+ jaar ervaring met Unity.  - Lees, schrijf en spreek Engels op een uitstekend en zakelijk niveau. (C2 level)  - Mogelijk om te werken bij de studio in Den Haag.  - Mogelijk om fulltime te werken.  Bonus: Ervaring met ‘3D art: modeling, texturing, animation’.  Bonus: Ervaring met ‘programming 3D games’ in Unity of in andere software. |

**- Wat moet je kunnen om bij dit bedrijf te mogen werken? (bijv. programmeren in PHP, functioneel programmeren, etc.)**

De functie als Game developer komt dus erg dichtbij de richting van Product owner, alleen heeft de functie Game developer meer technische functies.

|  |
| --- |
| Game developer/programmer |
| - 5+ jaar ervaring in game development - 4+ jaar ervaring met C#  - Lees, schrijf en spreek Engels op een uitstekend en zakelijk niveau. (C2 level)  - Ervaring met ‘mobile F2P development’  - Ervaring met ‘live operations’. (pluspunt)  - Ervaring met ‘Scrum’. (pluspunt)  - Ervaring met PHP. (pluspunt)  - Nederlands begrijpen en/of kunnen spreken. (pluspunt)  - Mogelijk om 40 uur te kunnen werken bij de studio in Den Haag. |

**- Wat voor persoonlijkheid past bij dit bedrijf?**

Paladin Studios zoekt naar 6 soorten persoonlijkheden in hun werknemers.

1. Synergy: Het combineren van individuele krachten/kennis om een doel te bereiken.
2. Kaizen: Het maken van positieve veranderingen op een reguliere basis.
3. Spark: Het achter laten van positieve ervaringen voor iedereen die er onderdeel van is.
4. Wholehearted: Het houden van het werk dat je doet, en daar voor alles in te zetten.
5. Adventure: Buiten de gebaande paden gaan. Het risico nemen in het werk dat je doet.
6. Autonomy: Het maken van beslissingen en het nemen van verantwoordelijkheid voor die dingen die je doet en/of gedaan hebt.

**- Wat voor eigenschappen moet je hebben om bij dit bedrijf te werken? (bijv. gestructureerd, beleeft, etc.)**

De eigenschappen komen dus overeen met de persoonlijkheden die passen bij het bedrijf.

**- Waar zou jij je in moeten ontwikkelen om in aanmerking te komen voor dit bedrijf?**

Ik kreeg de tip dat ik gewoon beter moet worden in het gene waar ik talent voor heb of de dingen die ik graag doe.

Technisch gezien, zou ik mezelf moet verbeteren in de werk ervaring, het werken met mobile games en het werken met scrum.

**Conclusie:**

Wat ik vooral zie is dat Paladin Studios niet iemand beoordeelt op zijn academische achtergrond, in zekere zin of je wel of niet een diploma hebt behaald, maar zich richt op het gedeelte ervaring en kennis.