

# Aalbert Cornelis Tromp

## Curriculum Vitae

**Naam:** A.C. Tromp

**Adres:** Wisentstraat 14, 1338JG Almere

**Mobiel:** 06-27440898

**E-mail:** tromp.niels@gmail.com

**Geboortedatum:** 01-12-1994

**Geboorteplaats:** Leek

**Nationaliteit:** Nederlandse

**Rijbewijs:** AM

**Linkedin:** [www.linkedin.com/in/niels-tromp-19955ab3/](http://www.linkedin.com/in/niels-tromp-19955ab3/)



## Kernschets

Vanuit mijn voorgaande rollen als Gamedesigner en Business analyst heb ik in alle projecten een kritische blik op het product en de werkwijze. Wat we maken, kan dat misschien ook anders, wat zijn de beweegredenen, wat is de visie? Hierbij kijk ik veel om mij heen en oriënteer ik mij op de nieuwe ontwikkelingen rondom de case en technieken die worden gebruikt, om zo altijd state-of-the-art producten te leveren en telkens nieuwe dingen te proberen. Hierbij ben ik sterk gericht op de beste ervaring voor de gebruikers en wil hier graag ervaring in opdoen. Een slecht interface ombouwen naar een vloeiende user-interface is waar ik energie van krijg.

Hierbij zal ik ingaan tot op de details zodat het perfect is. Ik houd mij eerst bezig met het oplossen van problemen waarbij ik eerst kijk naar de ervaring en het gemak en daarna pas met de taak die het product moet uitvoeren.



Ik ben erg sociaal, empathisch, creatief, luistervvaardig en straal rust en geduldigheid uit. Daarnaast probeer ik het beste uit iedereen te halen en daag graag mensen uit om te reflecteren op mijn werk zodat ik mij constant kan verbeteren en mijn blinde vlek aantoonbaar kan maken.

Vanuit mijn achtergrond in Gamedesign ben ik op zoek naar een functie/rol waarbij ik dicht bij de gebruiker opereer en met hen kan sparren over de gewenste oplossing. Waarbij ik functioneel, visueel en technisch bezig ben met het realiseren van deze oplossing.

## Opleiding

2013-2018: **Communicatiesystemen(Game Design & Development)**

Hanze University of Applied Science, Groningen

**Relevante skills:** C#(Object oriented), Unity3D, Photoshop

Adobe Illustrator, Scrum, CSS, HTML en Javascript.

2012-2013: **Advanced Sensor Application**

Hanze University of Applied Science, Assen

2007-2012: **Havo**

CSG Wessel Gansfort, Groningen

## Werkervaring

**10-2017 tot 12-2018: It traineeship bij Procam**

Met het traineeship van Procam wordt je tot young professional opgeleid aan de hand van trainingen om jezelf te leren kennen en het beste uit jezelf te halen. Binnen mijn traineeship heb ik van 11-2017 tot 11-2018 gewerkt bij de ABN AMRO op de afdeling Cross Border Payments. Hier ben ik werkzaam geweest als Business analist waar ik mij in het begin voornamelijk bezig heb gehouden met het begrijpen van de complexiteit van het buitenlands betalingsverkeer systeem. Hiernaast heb ik mijzelf ontwikkeld op het gebied van requirements vertalen en formuleren voor het development team, testcases opzetten en nakijken, testen uitvoeren en de resultaten valideren aan de hand van de verwachte uitkomst. Binnen deze afdeling heb ik gewerkt met Scrum, QA, Jira en Cobol.

**02-2016 tot 09-2017: Allround personeel**

Burgerking Groningen

**06-2009 tot 02-2016: Vakkenvuller, slagerij, kassamedewerker**

Coop Lewenborg

## Stage

**02-2017 tot 09-2017: FIT.nl, Afstuderen**

Voor mijn afstuderen heb ik mijn hobby/levensstijl en studie gecombineerd en een prototype van een applicatie ontwikkeld, die zich richt op het verbeteren van houding en de uitvoering tijdens krachtsport oefeningen. Dit heb ik in samenwerking gedaan met FIT.nl, de grootste fitness website

van de Benelux. Tijdens deze periode heb ik een volledig werkend prototype ontwikkeld in Unity3D voor de Android smartphone door middel van C#, 3Ds Max, Photoshop en Illustrator. Tijdens dit proces heb ik het prototype meerdere malen getest om deze iteratief te ontwikkelen aan de hand van feedback van de daadwerkelijke doelgroep.

### **02-2016 tot 07-2016: XVR Simulation, Stage**

Tijdens mijn stage heb ik het gehele proces doorlopen bij de ontwikkeling van een Google Cardboard applicatie voor marketingdoeleinden. Tijdens dit project heb ik drie rollen ingenomen, waarvan de eerste het bedenken was van een passend concept bij de gestelde case en deze communiceren naar het development team. Ten tweede heb ik 3D modellen gemaakt, aangepast en geanimeerd in Photoshop, Illustrator, 3Ds Max en Unity3D. Ten derde was ik verantwoordelijk voor het opstellen van testmomenten, manieren van dataverzameling, de verwerking hiervan en nieuwe requirements hieruit opstellen.

## **Cursussen**

- Udemey - Complete C# Unity Developer - Learn to Code Making Games, 12-2017
- Udemey - Learn to Create Pixel Art for your Games, 04-2018
- Udemey - Learning Axure RP 8 - UX Design Fundamentals, 09-2018
- Udemey - Illustrator CC 2019 MasterClass, (11-2018 verwacht)
- Udemey - The Complete JavaScript Course 2018: Build Real Projects!, (11-2018 verwacht)

## **Interesses**



## Vaardigheden en competenties

