

CV van Ir. Rafael Malach Dulfer, MSc

INTERESSES

- Programming Language Design
- Automatisering
- Software Architectuur
- Modernisering
- Open-Source

VAARDIGHEDEN

- | | |
|---------------------|----------------------|
| • Programmeertalen: | • Natuurlijke Talen: |
| – Python | – Nederlands |
| – PHP | – Engels |
| – Rust | |
| – Java | • Linux |
| – Haskell | • Server Hosting |
| – JavaScript | • Git |
| – SQL | • Scrum |

WERK ERVARING

Web Developer - Netherlands Society of Cinematography Jan 2023 - Heden

- Webbeheer overgenomen van vorige developer en backend ge-streamlined om makkelijker nieuwe functionaliteiten toe te voegen.
- Laad-tijd van paginas tot 3x versneld en security problemen opgelost.
- cinematography.nl

Software Development - BRBA Feb 2021 - Jul 2021

Voor de periode Februari - July 2021 hield ik mij in opdracht van Underdark bezig met het [BRBA](#) vaccinatie registratie project voor het Nederlandse Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (MinVWS) met taken als validatie+encryptie, integration testing en het streamlinen van het build proces.

Web Developer - Anubis Jan 2021 - Apr 2022

- Online examen systeem ontwikkeld voor de Universiteit Twente, in gebruik door de vakken 'Network Systems' en 'Web Science'.
- Zelf-ontworpen Markdown dialect + parser om examens te definiëren.
- Meer dan 100 studenten die tegelijkertijd het systeem inladen en gebruiken.

Software Development - Serious Game Automatisering Jun 2019 - Aug 2019

In opdracht van De Winter Information Solutions heb ik een dedicated interface ontworpen om het "hosten" van hun serious game voor de Vereniging van Nederlandse Gemeenten te versimpelen en gedeeltelijk te automatiseren.

OVERIGE ERVARING

- Vrijwilligers werk bij verschillende culturele events en locaties.
- Band ruimtes managen voor de Universiteit Twente.
- Verschillende band avonden georganiseerd.

PROJECTEN

Mr Kite's Maginificent Kut-Up Machine

[Stream](#)

Een oneindige audio stream die een grote database aan muziek door elkaar husselt, vervormd, samenvoegd en in korte fragmenten afspeeld. Geschreven in Python + QT voor de [GUI](#) versie.

Nethacklang

Compiler voor een zelf-ontworpen “taal” geïnspireerd door het spel Nethack waarin de developer een level moet ontwerpen om input/output te kunnen doen. Geschreven in Haskell.

WAGon

[Documentatie](#)

Master Thesis Project. Een DSL om Weighted Attribute Grammars in te definiëren, een ecosysteem om met deze DSL te kunnen werken en een GLL-based parser generator als proof-of-concept voor de DSL en het ecosysteem. Geschreven in Rust.

Eindcijfer 9.0

The Propaganda Machine

[Paper](#)

Bachelor Thesis Project. Schrijft automatische propaganda gebaseerd op gespeelde potjes Risk. Onderzoek naar effectiviteit van simpel automatisch gegenereerde propaganda. Geschreven in Python + Java. Eindcijfer 8.0

OPLEIDING

2021 - Heden	Msc, Software Technology	Universiteit Twente
2017 - 2021	Bsc, Technical Computer Science	Universiteit Twente
2019 - 2020	Minor New Media Language	Kaunas University of Technology
2018 - 2019	Bsc of Honours, Philosophy	Universiteit Twente
2014 - 2017	IB English A Language & Literature	Het Berlage Lyceum
2017	VWO E&M	Het Berlage Lyceum
2015	Summer Course Computer Science	Oxford University
2014	Junior TTO Certificate	Cambridge Education Group

PUBLICATIES

Dulfer, Rafael and Lorenzo Gatti (Aug. 2021). “The Propaganda Machine: Generating Biased Reports about Risk Games”. In: *2021 IEEE Conference on Games (CoG)*. 2021 IEEE Conference on Games (CoG), pp. 01–05. DOI: [10.1109/CoG52621.2021.9618993](https://doi.org/10.1109/CoG52621.2021.9618993).

Dulfer, R.M. (June 2024). *WAGon : A Weighted Attribute Grammar Oriented Notation*. URL: <http://essay.utwente.nl/99790/>.

CONTACT

 [Rafaeltheraven](#) |  [Rafael Dulfer](#) |  [dulfer.be](#) |  rafael@dulfer.be |  +316.169.353.05