

Roel Versteeg

Kievit 25, 3371JP, Hardinxveld-Giessendam

0612303077

Roel.versteeg@hotmail.com

21-09-1998

Nederlands



SAMENVATTING

Ik ben een creatieve technoloog die graag de nieuwste technologieën toepast. Ik heb een passie voor games en het maken hiervan. Voor mijn minor heb ik samen met een team studenten al een Android game en een pc game uitgegeven. Hiernaast ben ik in mijn vrije tijd met een klein team een MMO aan het ontwikkelen in Unity en ben ik zelf een Android game aan het maken met Unity. In mijn vrije tijd bouw ik gadgets en film rekvisieten met behulp van 3D printen en gebruik ik Arduino's om verschillende projecten te maken.

WERKERVARING

Verkoopmedewerker , Magazijnmedewerker

01-11-2013 – 1-2-2021

Verhuisboxen | www.verhuisboxen.nl

- Verkopen van verhuisdozen en materialen.
- Voorraden aanvullen in het magazijn.
- Meedenken aan optimalisatie van het werk.

Stage programmeur

01-09-2019 – 01-12-2019

Q42 | <https://www.q42.nl/>

- Programmeren frontend en backend Phillips Hue.

Afstudeerstage Embedded Systems

01-02-2021 – 12-7-2021

Ultimaker | <https://ultimaker.com/nl/>

- *Vertrouwelijk*

PROJECT ERVARING

Live Inc. (PC) 2021

Rollen: Gameplay-programmeur, netwerkprogrammeur, maker van codeconventies, GitHub-coördinator

Talen: C#

Misc: Een 3D online multiplayer 2 vs 2 game die zich afspeelt in de jaren 80, waarbij een team optreedt als infiltranten die 's nachts inbreken in een kantoorgebouw, om bewijs te verzamelen dat kan worden gebruikt om het bedrijf te beschuldigen, terwijl het andere team de rol van beveiliging op zich neemt en de infiltranten probeert te vangen. Een Minor project van 16 personen, waaronder artiesten, programmeurs, game designers en een projectmanager, gemaakt in de Unity engine. Ik was als enige verantwoordelijk voor het implementeren van multiplayer-functionaliteit met Steamworks en het ontwerpen van gameplay-functies zodat ze werken met multiplayer. Ik heb ook gameplay-mechanica, UI en Vivox spraakcommunicatie geïmplementeerd. Tijdens het project heb ik ook codeconventies en de GitHub-workflow opgezet en het team geholpen deze te volgen.

Bob the Robber (Android) 2020

Rollen: Gameplay-programmeur, Artiest, Game designer

Talen: C#

Misc: Een 2D top-down actie-avontuur game waarin je speelt als een dief die de buit moet stelen en ontsnappen. Een Minor project van 4 personen, inclusief artiesten en programmeurs gemaakt in de Unity engine. Ik hielp bij het ontwerpen van de gameplay en implementeerde gameplay-mechanica. Ik heb ook wat assets voor het spel gemaakt.

City Overflow (PC) *niet uitgegeven tech demo*

Rollen: Gameplay-programmeur

Talen: C#

Misc: Een 3D-techdemo die diende om de mogelijkheid te onderzoeken om het spelconcept voor een volledige game te gebruiken. De game was gericht op het gebruik van de Nvidia Flex-plugin voor Unity om een game te maken waarin je een vloeistof naar verschillende bestemmingen moet leiden door een pijpnetwerk te bouwen. De vloeistof was een op deeltjes gebaseerde simulatie voor realtime vloeistoffysica. Een klein project van 4 personen, inclusief artiesten en programmeurs gemaakt in de Unity engine. Ik bedacht het concept en verkende verschillende realtime vloeistofsimulatietechnieken om in de demo te gebruiken. Ik implementeerde de vloeiende simulatie en gameplay-mechanica eromheen. Uiteindelijk bleek de demo te prestatie-intensief voor de gemiddelde pc-hardware van onze doelgroep.

Quest for Redemption (PC) *niet uitgegeven*

Rollen: Gameplay-programmeur, netwerkprogrammeur, maker van codeconventies, GitHub-coördinator

Talen: C#

Misc: Een 3D MMO met beroepen, een open wereld, missies en realistische contact- en strategie gebaseerde gevechtsmechanica. Een hobbyproject van 6 personen, waaronder een artiest, programmeurs, componist en animator gemaakt in Unity. Ik ben verantwoordelijk voor het implementeren van multiplayer-functionaliteit met behulp van Steamworks en het ontwerpen van gameplay-functies zodat ze werken met multiplayer. Ik implementeer ook gameplay-mechanica, UI,

shaders en verlichting. Tijdens het project heb ik ook codeconventies en de GitHub-workflow opgezet en help het team deze te volgen.

Meer projecten zijn terug te vinden op mijn portfolio website: www.rovex.nl.

OPLEIDING

Hogeschool Rotterdam

03-09-2017 – 5-7-2021

Rotterdam Wijnhaven, Zuid-Holland

Creative Media and Game Technologies (CMGT)

- Propedeuse
- Bachelor of Science (Veltijd)
- Minor Game Design & Development

Fortes Lyceum

05-07-2017

Gorinchem Wijdschildlaan, Zuid-Holland

Natuur en Gezondheid (NG)

- HAVO
- Technasium certificaat

NEVENACTIVITEITEN

Vrijwilliger huttenbouw

11 Dagen/jaar in 2015, 2016, 2018

Speel-In | <http://www.speelin.nl/>

- Op en afbouwen Speel-In evenement
- Toezicht houden op en helpen van kinderen bij het huttenbouwen

VAARDIGHEDEN EN COMPETENTIES

Programmeertalen

- Semi-professionele ervaring met C# voor Unity (2 jaar).
- Ervaring met C/C++ voor Arduino (4 jaar).
- Ervaring met Python.
- Basis kennis van TypeScript, JavaScript, Java, PHP, MySQL, HTML, CSS.

Software

- Database: SQL databases.
- CAD Design: Autodesk Fusion 360, Google Sketchup.
- Platforms: Microsoft Windows, Ubuntu Server, Arduino, Raspberry pi.
- Grafisch ontwerp: Adobe Photoshop.
- Video editen: Adobe Premiere.

Talen

- Nederlands: uitstekend
- Engels: uitstekend

Machinebeheer

- Heftruck
- Reach truck
- 3D printer

INTERESSES EN HOBBY'S

- 3D printen
- 3D CAD ontwerpen
- Gamen
- Game ontwikkeling
- Virtual Reality
- Smart objects maken m.b.v. Arduino en sensoren
- Muziek maken op basgitaar en piano
- Computer reparatie, bouwen, ondersteuning en onderhoud.
- Algemene technische hulp