

CV Tim Geens

Adres: Kursaalpoort 33/7 2300 Turnhout

Email: timgeens@msn.com

Telefoonnummer: 0472 92 53 57

LinkedIn: [linkedin.com/in/tim-geens](https://www.linkedin.com/in/tim-geens)

Geboortedatum: 05 februari 1988

Nationaliteit: Belg

Rijbewijs: Categorie B



Profiel

Gemotiveerde en leergierige junior softwareontwikkelaar met een passie voor applicatieontwikkeling.

Dankzij mijn ervaring in de retail ben ik klantgericht en stel ik de eindgebruiker centraal.

Ik werk zowel zelfstandig als in teamverband efficiënt.

Met een sterke basis in verschillende programmeertalen, ben ik enthousiast om mijn vaardigheden toe te passen in diverse projecten.

Ik zoek een uitdagende omgeving waarin ik mijn vaardigheden kan uitbreiden en een waardevolle bijdrage kan leveren.

Studies

- Graduaat Programmeren
2022 – *heden* | Thomas More Geel
- Brood- en Banketbakkerij
2005 – 2006 | VTI Spijker Hoogstraten
- Houtbewerking
2000 – 2004 | VITO – Hoogstraten

Professionele Vaardigheden

- **Programmeertalen:** C#, JavaScript/TypeScript, SQL
- **Databases:** MS SQL Server, MariaDB
- **Frameworks en bibliotheken:** React, ASP.NET MVC, .NET MAUI
- **Versiebeheer:** Git
- **Agile methodologieën:** Scrum

Projecten

- **Project Startspeler**
Een systeem met een API, desktop kassa-app en mobiele companion-app, ontwikkeld voor spellenwinkel Startspeler om evenementen te beheren, drankjes en snacks te bestellen, en betalingen af te handelen.
 - **Belangrijkste kenmerken:** Account- en rollenbeheer, evenementenbeheer, bestel- en kassasysteem, en real-time voorraadbeheer.
 - **Mijn rol:** Ontwikkelde het registratie- en accountsysteem met Identity, inclusief JWT-token authenticatie, en ontwierp de UI in Figma. Daarnaast verantwoordelijk voor de database-architectuur en hulp bij debugging.
 - **Gebruikte technologieën:** .NET MAUI, ASP.NET Core, MySQL, Entity Framework, Identity, JWT, Postman, Figma, Git.

- **Storm Before Supper**

Een 3D-game gespeeld vanuit een 2D-perspectief, ontwikkeld als inzending voor de Brackeys Game Jam 2024.2.

- **Belangrijkste kenmerken:** Dynamisch weersysteem, score- en highscore-systeem.
- **Mijn rol:** Verantwoordelijk voor gameplay-code en gebruikersinterface.
- **Gebruikte technologieën:** Unity, Blender, Mixamo, Git.

Persoonlijke Vaardigheden

- Werken in team
- Klantgericht
- Leergierig
- Betrouwbaar

Recente Werkervaring

- Winkelbediende, Albert Heijn Turnhout
09/2022 – heden
- Winkelbediende, Dreamland Turnhout
11/2015 – 09/2022

Talen

- Nederlands: moedertaal
- Engels: vloeiend
- Frans: basis

Hobby's

Gameontwikkeling in Unity.