

## Contact

Kursaalpoort 33/7

2300 Turnhout

0472 92 53 57

5 februari 1988

[timgeens@msn.com](mailto:timgeens@msn.com)

<https://www.timgeens.be>

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

Rijbewijs Categorie B

## Vaardigheden

programmeertalen:

- C#
- JavaScript
- TypeScript
- SQL

Databases:

- MS SQL Server
- MariaDB

Frameworks &

Bibliotheken:

- ASP.NET MVC
- .Net MAUI
- React
- React Native

Tools:

- Git
- Visual Studio

Talen:

- Nederlands (*moedertaal*)
- Engels (*vloeiend*)
- Frans (*basis*)

## Studies

Graduaat Programmeren

Thomas More Geel

2022 – heden

Brood- en Banketbakkerij

VTI Spijker Hoogstraten

2005 – 2006

Houtbewerking

VITO – Hoogstraten

2000 – 2004

## Hobby's

- Gameontwikkeling in Unity.

## Tim Geens

Junior Softwareontwikkelaar

### Profiel

Gemotiveerde junior softwareontwikkelaar met een

passie voor applicatieontwikkeling en een

klantgerichte focus dankzij mijn retailervaring.

Ik werk efficiënt zelfstandig én in teamverband.

Met mijn sterke basis in verschillende programmeertalen ben ik klaar om mijn vaardigheden toe te passen en verder uit te breiden via interessante projecten.

### 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, Audacity, 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

