

# TOBIE DEVRIES

GAMEPLAY PROGRAMMER - TOOL DEVELOPER

## CONTACT

Wangestraat 11  
Belgium, 3400 Landen

Tobiedevries.com  
Tobiedevries@gmail.com

+32 472 97 23 93

## SKILLS

### C#

WPF - XAML - MVVM - Unity

### C++

Direct X 11 - OpenGL

### Unreal Engine 4

Blueprint Scripting

### 3D Modeling

High & Low Poly - Rigging

## SOFTWARE

Unreal Engine 4

Unity 3D

Visual Studio

3DS Max - Blender

Photoshop

Git - Tortoise Hg

## TALEN

Nederlands: Vlot

Engels: Vlot

Frans: Basis

## PROFIEL

Ik ben een C# en C++ developer met een interesse in het ontwikkelen van games en tools voor game development. Tijdens mijn school periode heb ik gewerkt met Unity en Unreal Engine 4. Ik ben geïnteresseerd in het implementeren van gameplay

Momenteel ben ik op zoek naar een junior positie als gameplay developer om zo mijn kennis te verbreden.

## ERVARING

### Cartamundi Digital - Software Developer

Stage

Februari 2016 - Juni 2016

Tijdens de stage periode van 5 maanden heb ik op verschillende projecten gewerkt. Dit waren grotendeels 'Proof-Of-Concept' applicaties gemaakt in Unity die gebruik maakten van Virtual Reality en Augmented Reality.

### Space Explorer - Gameplay Programmer

Game Project

Februari 2015 - Juni 2015

Individueel project gemaakt met Unreal Engine 4 om zo de engine beter te begrijpen. In dit project heb ik veel gameplay systemen en elementen geïmplementeerd met behulp van het blueprints systeem.

### Bot Battle Brawlers- Gameplay Programmer

Game Project

September 2014 - Januari 2015

Ik maakte deel uit van een team van 2 artists en 3 programmers. In dit project maakten we gebruik van Unity en een Kinect om kinderen opnieuw te laten bewegen. Tijdens de prototype fase werkte ik aan de Kinect detectie en later was ik verantwoordelijk voor gameplay en bugfixing.

### Glide - Gameplay Programmer

Game Project

Februari 2014 - Juni 2014

School project in teamverband met 2 artists en 3 programmers met gebruik van Monogame (C#/XNA). Tijdens de eerste weken van het project implementeerde ik een framework om het developen te vereenvoudigen. Hierna ging ik verder met de procedural generation van het level en later hielp ik de andere programmers met gameplay te implementeren.

## OPLEIDING

2012 - 2016

Bachelor in Digital Arts and Entertainment

Howest Kortrijk

Major: Game Development

Graduation Work: Procedural Town Generation in Unity

GPA: 2.74

2008 - 2012

Boekhouden - Informatica

Koninklijk Atheneum Tienen