






Curriculum Vitae


 **Tycho Henzen**


 **Software Engineer**

 +316-40504654

 TychoHenzen@gmail.com

 <https://www.aerialimage.com>

 <https://github.com/sirius-black9999>

 <https://www.linkedin.com/in/tychohenzen>



Samenvatting

Veelzijdige en innovatieve **Software Engineer** met 8+ jaar ervaring in **game development**, **industriële automatisering** en complexe softwaresystemen.

Expertise in **C#**, **C++** en **game development**, met een sterke achtergrond in **prestatie-optimalisatie**, **netwerkprogrammering** en **algoritme-ontwikkeling**.

Gepassioneerd over het verkennen van uitdagende probleemgebieden en het ontwikkelen van creatieve oplossingen.

Vaardigheden

Programmeertalen

- **C#**
- Python
- XAML
- PHP
- **C++**
- HTML
- typescript
- SQL
- Java
- CSS
- javascript

Frameworks // Tools

- **Unity**
- Godot
- Specflow/Reqnroll
- TFS
- Visual Studio
- Jenkins
- Microsoft Azure
- Git
- LINQ
- Doctest
- Catch2
- MySQL
- Blazor
- JetBrains IDEs
- NUnit
- TeamCity
- Svn
- WPF
- Bootstrap

Soft skills

- Analytical thinking
- Problem solving
- Communication
- Self-motivation
- Attention to detail
- **Agile**/Scrum
- Adaptability
- **TDD**
- Continuous learning
- Collaboration
- Resilience

Werkervaring

Ellips B.V. Eindhoven

Sep 2023 - heden

Software Engineer

- Ontwikkelde **C#**/Blazor/WPF frontend met **C++** backend componenten voor een fruit sorteersysteem
- Implementeerde web apps voor systeemkalibratie en adresseerde lokalisatieproblemen
- Droeg bij aan codemodernisering en verbeterde testmethodologieën

VRee B.V. Eindhoven

Nov 2019 - Jun 2023

Software Engineer

- Ontwikkelde en onderhield **C++** en **C#** code voor een multiplayer **VR** platform
- Ontwierp en implementeerde netwerkkarchitectuur met **UDP/TCP** protocollen
- Creëerde een algoritme om full-body motion tracking in één **UDP** fragment te verpakken
- Bouwde een licentiesysteem met online verificatie via **REST API** en **RSA/AES** encryptie
- Implementeerde fraudebestendigheid met **blockchain** hashing technieken
- Gebruikte **TDD**, clean coding practices en design patterns om codekwaliteit te verbeteren
- Werkte met **CI/CD** pipelines en geautomatiseerd testen met Jenkins, Catch2 en Doctest

Graylake studios, Utrecht

2015 - 2019

Software Engineer

- Droeg bij aan de ontwikkeling van ProDnD, een mobiele app voor het genereren van procedurele, thematische battlemaps voor Dungeons & Dragons
- Werkte aan **prestatie-optimalisatie** voor kaart generatie, en procedurele battlemaps
- Ontwikkelde een techniek voor kaartdeling met **steganografie**, en procedurele naamgeneratie
- Bouwde systemen met **C#** in **Unity**, inclusief **iOS** port en wisselen van thema

Opleiding

ICT / Software Engineering

2010 - 2015

Fontys hogescholen, Eindhoven

- Minor in Game design
- Keuzevak over OpenGL in C++
- Keuzevak over lineaire algebra voor 3d Rendering

Bachelor technische informatica
TU/e, Eindhoven
VWO
Rythovius college, Eersel
VWO
Grotius college, Heerlen

2009 - 2010
2008 - 2009
2003 - 2008