

# de Wit Software

Full-stack development

[niek@dewitsoftware.nl](mailto:niek@dewitsoftware.nl)

[linkedin.com/in/niekdewit/](https://linkedin.com/in/niekdewit/)

Montfoort, Nederland



## Over mij

Ik ben een gepassioneerde game developer met een sterke focus op het creëren van innovatieve en hoogwaardige game-ervaringen. Met uitgebreide ervaring in Unity en C# heb ik multiplayer games ontwikkeld, game-prestaties geoptimaliseerd en AI geïmplementeerd met behulp van machine learning. Ik hou van het aanpakken van technische uitdagingen, van het ontwerpen van game-mechanics tot het optimaliseren van low-level systemen, en heb een grote interesse in game development, full-stack webontwikkeling en embedded softwareprojecten.

Voor referenties en meer details over de hier beschreven projecten en andere (persoonlijke) projecten, [bezoek mijn website!](#)

## Opleiding

Hogeschool Utrecht

Bachelor, HBO-ICT

2014 - 2018

Cum Laude (GPA 4.0)

Studentnummer: 1641329

## 1+ jaar professionele ervaring

*Uitgelichte expertise **dikgedrukt** - Zonder specifieke volgorde*

**Unity**, **AWS**, **C#**, **Typescript**, **Node.js**, **CI/CD**, Accessibility (WCAG), Agile/Scrum, Angular V2+, ArgoCD, Asynchronous Programming, CSS, Cloudflare, Code Reviews, Cross-Browser Compatibility, Docker, Dynamic web maps, Expo, Express.js, GCP, Git, GitOps, Github Actions, GraphQL, HTML, HUGO, Jasmine, JavaScript, Karma, Kubernetes, MySQL, NPM, NestJS, NoSQL, Performance Optimization, Postgres, RESTful, RXJS/NGXS/NgRx, React Native, Responsive design, SASS, SEO Best Practices, Stripe, TypeORM, UX/UI Best Practices, Unit Testing, Web Security

## Uitgelicht project

### BuddyBall

Blender, C#, Photon Fusion, Unity

Mei. 2022 - Okt. 2022; 5 maanden

[Video van dit project \(Youtube\)](#), [Link naar het spel \(itch.io\)](#). Dit is [mijn winnende inzending](#) van de Back to School Multiplayer Game Jam 2022, in de categorie 'Best competitive Gameplay'.

Ik ontwikkelde een multiplayer e-sports game in Unity met C# en Photon Fusion voor multiplayer, en machine learning (Unity ML-Agents) voor AI. Het spel is speelbaar, maar nog niet af. Optimalisatie van performance en schaalbaarheid waren topprioriteiten. Daarnaast ontwikkelde ik een minimalistisch component gebaseerd framework voor de UI, wat mijn kennis van frameworks zoals Angular en React verder heeft verdiept.

### Express Me

AWS, Android Native, Expo, Github Actions, Java, Micronaut, Postgres, RXJS/NGXS/NgRx, React Native, Typescript

Jul. 2024 - Lopend;

Samen met een andere developer ontwikkel ik Express Me, een app die mensen met spraakproblemen helpt, met een React Native front-end en een Spring Boot back-end, gedeployed op een AWS-cloudomgeving. Ik vertel je graag persoonlijk meer over dit project! [ExpressMe](#)

## Software Engineer

Jan. 2023 - Jun. 2024; 1 jaar, 5 maanden

### Alliander

AWS, Angular V2+, Dynamic web maps, GitOps, Github Actions, Kubernetes, NestJS, Node.js, Postgres, RXJS/NGXS/NgRx, TypeORM, Typescript

Bij Alliander was ik als full-stack ontwikkelaar verantwoordelijk voor het ontwikkelen en onderhouden van een op maat gemaakte front-end (Angular) en back-end (Node.js/NestJS/Postgres) voor een applicatie die problemen in het elektriciteitsnet beheert. Ik leidde de migratie van Openshift naar een AWS EKS-cluster en begeleidde de overgang van een SAP HANA-gebaseerde data-architectuur naar een AWS-gehoste architectuur, in nauwe samenwerking met diverse stakeholders.

## Lead Platform Developer

Apr. 2020 - Apr. 2022; 2 jaar, 1 maand

### SyncVR Medical

Angular V2+, C#, Cloudflare, Express.js, GCP, Github Actions, GraphQL, JavaScript, MySQL, NoSQL, Node.js, RXJS/NGXS/NgRx, Typescript, Unity

Bij SyncVR was ik de lead web-developer, verantwoordelijk voor het ontwikkelen en onderhouden van een op maat gemaakt platform met een Angular front-end en Node.js/Express backend op Google Cloud. Ik leidde de evolutie van het platform van een intern hulpmiddel naar een systeem voor remote device management en app store functionaliteiten, en refactoriseerde het om van Firestore naar MySQL te migreren, met een GraphQL-implementatie die ik ontwikkelde. Daarnaast werkte ik samen met stakeholders en begeleidde ik studenten bij hun VR-toepassingen.

## Arcadable

Nov. 2019 - Apr. 2020; 6 maanden

Arduino, C++, KiCad

[Video van dit project \(Youtube\)](#) Ik heb een op maat gemaakte gaming tafel ontwikkeld, met een focus op embedded software en hardware. Het project omvatte het ontwerpen van een PCB met KiCad en het ontwikkelen van ArcadableScript, een interpretive programmeertaal die draait op een Teensy MCU of in een VSCode-extensie, allemaal "from scratch" ontwikkeld. De uitdaging was het optimaliseren van prestaties om een 42x42 LED-display met twee MCU's aan te sturen, samen met audio en game-logica. Meer details vind je [in deze blogpost \(Medium\)](#) en [deze repository \(Github\)](#).

## Web Developer

Feb. 2018 - Nov. 2019; 1 jaar, 10 maanden

### Targomo

Angular V2+, Dynamic web maps, Express.js, HUGO, JavaScript, Node.js, RXJS/NGXS/NgRx, Stripe, Typescript

Tijdens mijn afstudeerstage bij Targomo heb ik onderzoek gedaan en online documentatie opgezet voor de API's van het bedrijf. Na mijn stage werd ik aangenomen om de API-documentatiewebsite (HUGO) te onderhouden en updaten. Daarnaast implementeerde en beheerde ik een op maat gemaakte front-end (Angular) en back-end (Node.js/Express) voor het beheren van SCA-conforme betalingen met Stripe en leidde ik de ontwikkeling van twee op maat gemaakte web-applicaties.

## VR Developer Internship

Sep. 2016 - Feb. 2017; 6 maanden

### Bricks & Goggles

Blender, C#, Unity

Bij Bricks & Goggles heb ik stage gelopen. Tijdens deze stage hielp ik bij het ontwikkelen van Virtual Reality apps voor de Oculus Rift. Ik ontwikkelde ook Unity-plugins waarmee het team goede tijdschattingen kon maken. Deze plugins verminderde ook de tijd die nodig was om architecturale modellen te importeren en voor VR voor te bereiden. Ik deed onderzoek naar performance optimalisaties voor VR in Unity/C#.