

de Wit Software

Full-stack development

niek@dewitsoftware.nl

linkedin.com/in/niekdewit/

Montfoort, Nederland



Over mij

Ik ben een veelzijdige full-stack web developer met een pragmatische, oplossingsgerichte aanpak. Hoewel web development mijn primaire expertise is, heb ik ook een grote passie voor embedded software, hardwareontwerp en innovatieve projecten zoals zelfbouw elektrische voertuigen. Mijn uitgebreide ervaring en blijvende passie voor het oplossen van complexe technische uitdagingen drijven mijn toewijding om effectieve oplossingen te leveren voor jou en jouw team.

Voor 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

Expertise; 1+ jaar professionele ervaring

Zonder specifieke volgorde

AWS, Accessibility (WCAG), Agile/Scrum, Angular V2+, ArgoCD, Asynchronous Programming, CI/CD, 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, Node.js, Performance Optimization, Postgres, RESTful, RXJS/NGXS/NgRx, React Native, Responsive design, SASS, SEO Best Practices, Stripe, TypeORM, Typescript, UX/UI Best Practices, Unit Testing, Unity, Web Security

Express Me

Jul. 2024 - Lopend;

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

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.

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

Apr. 2017 - Jul. 2017; 4 maanden

Social Brothers NL

C#, Unity

Bij Social Brothers heb ik het team ondersteund bij het bouwen van Virtual Reality-toepassingen voor de Oculus Rift met behulp van Unity/C#. Dit was een parttime baan terwijl ik student was.

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-toepassingen voor de Oculus Rift. Ik ontwikkelde ook Unity-plugins waarmee het team nauwkeurigere tijdschattingen kon maken. Deze plugins verminderde ook de tijd die nodig was om architecturale modellen te importeren en voor VR voor te bereiden/optimaliseren. Ik deed onderzoek naar performance optimalisaties voor VR in Unity/C#.

Junior Developer

Jun. 2016 - Jan. 2017; 8 maanden

MediTop Medical Products

ASP.net, Android Native, Java

Samen met een andere ontwikkelaar hebben we een systeem ontwikkeld waarmee het bedrijf hardwareoplossingen op afstand kan monitoren. We hebben een native Android-app, een REST API en een ASP.NET-webapp ontwikkeld.