



Joost Ottens

Game Developer

Contact



+31627597773



Joostottens@hotmail.nl



Amsterdam



Biografie

Game developer met ervaring in Unity (C#) en Unreal Engine (Blueprints & C++). Gespecialiseerd in het combineren van gameontwikkeling en AI, met praktische ervaring in deep learning-modellen en creatieve projectoplossingen.

Enthousiast, oplossingsgericht en een teamspeler die graag innovatieve ideeën meebrengt.

Skills

Game Development

- Unreal Engine 5
- Unity

Programmeer Talen

- C#
- JavaScript
- SQL
- C++
- Python
- PHP

AI & Data Science

- Tensorflow
- Keras
- Pandas
- Scikit-learn
- OpenCV

Development Cycle

- Scrum
- Agile
- Azure DevOps
- UML Documentatie



Opleiding

Bachelor Game Development

Hogeschool van Amsterdam

2019-2025

- Afgestudeerd met gemiddeld cijfer 7,69
- Afstudeerscriptie beoordeeld met 8,6
- Themasemester: Mobile Application Development

Minor Applied Artificial Intelligence

Hogeschool van Amsterdam

2023-2024

- Deep Learning & Neural Networks: TensorFlow, Keras
- Data preprocessing & analyse: NumPy, Pandas, Scikit-learn
- Computer Vision & beeldverwerking: OpenCV

De minor is afgesloten met een 8 voor het maken van een AI de doodles kan herkennen en deze kan verbeteren.

MBO Applicatie Ontwikkelaar

ROC Amstelland

2016-2019

- Focus op full-stack development (PHP, SQL, JavaScript)



Experience

Module Developer Unreal Engine Freelancer

Games By Hyper

apr. 2025 - heden

- Ontwikkelde schaalbare gameplay-modules in Unreal Engine (o.a. list/jigsaw inventory, decomposition, lootable corpses, buriable chests, skinning).
- Ontwierp modulaire, component-based systemen met event-driven architectuur en clean software design.
- Implementeerde replication, RPC-calls en client-server sync voor stabiele multiplayer-functionaliteit.
- Optimaliseerde performance met Unreal Insights (CPU/GPU, async tasks, memory).
- Documenteerde API's en workflows met behulp van UML diagrammen voor schaalbaarheid en onderhoudbaarheid.
- Werkte volgens professionele software-engineering principes (Git, iterative development, modularity).

Module Developer Unreal Engine (Afstudeerstage)

Games By Hyper

sep. 2024 - apr. 2025

- Ontwikkelde een schaalbaar NPC-framework in Unreal Engine 5 met blueprints
- Implementeerde complexe state trees waarbij gebruik wordt gemaakt van parallelization om performance op grote schaal te garanderen
- Documenteerde API's en workflows met behulp van UML diagrammen voor schaalbaarheid en onderhoudbaarheid.

ING Tech R&D (Stage)

ING Nederland

feb. 2023 - sep. 2023

- Ontwikkelde een tilemap swapping tool in Unity, waarmee designers omgevingen in één klik konden aanpassen en iteraties aanzienlijk werden versneld.
- Werkte in een Scrum-team met Microsoft Azure DevOps voor task management, sprint planning en dagelijkse stand-ups.

Applicatie Ontwikkelaar (Stage)

Telegraaf Media Groep

aug. 2018 - mrt. 2019

- Ontwikkelde en verbeterde frontend-functionaliteit met HTML, CSS en JavaScript, gericht op gebruiksvriendelijkheid.
- Gebruikte Node.js voor het beheren van server-side logica en het ondersteunen van frontend-applicaties.