|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | Toon Schaap |
| Werkervaring 2016-2018  Vakkenvuller **•** Dekamarkt  2018-Heden  Laminaat Verkoper **•** Hornbach  [Dit is de plek voor een korte samenvatting van uw belangrijkste verantwoordelijkheden en uw beste prestaties.] Opleiding VMBO Theoretisch , Zuiderzee College (2013-2017)   * [U kunt hier uw cijfergemiddelde invoeren en een kort overzicht geven van relevante studieopdrachten, prijzen en onderscheidingen.]   MBO Game development , Mediacollege Amsterdam (2017-Heden)   * Projecten (Meer informatie op portfolio):   -Space game project (eerste jaar)  -Vertical slice deel 1 & 2 (tweede jaar)  -Project mythe (tweede jaar) Communicatie Samenwerken blijft een belangrijke factor met het maken van een game. Ook al hebben de meeste teamleden hun eigen taken, maken de meningen van de andere uit. Wat ook vaak wordt gedaan is peer programming, hierbij schrijft de ene developer de code, en de andere checkt of het klopt terwijl het word geschreven. Leiderschap Met het maken van een spel zijn er een aantal leidinggevende nodig, zoals bijvoorbeeld een lead developer en een lead artist. Wat ik zelf heb gedaan bij een project was game design/creative director. Hier ging het vooral over zorgen dat het spel leuk is, zoals het verzinnen van game mechanics en het er visueel zo goed mogelijk uit laten zien door de developers and artists in het team te begeleiden |
|  |  | |
|  |  | Onegastraat 43  1506-NW, Zaandam |
|  |  | |
|  |  | 06-37133561 |
|  |  | |
|  |  | Toonschaap2@gmail.com |
|  |  | |
|  |  | Toonschaap.com |
|  |  | |  |