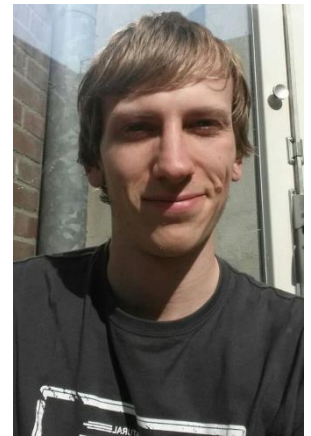


Basis Info

Persoonsgegevens

Naam: Wolff Verhaart
Adres: Op aanvraag beschikbaar
Telefoon: Op aanvraag beschikbaar
E-mail: wolffverhaart@live.nl
Nationaliteit: Nederlandse
Geboortedatum: 24 Augustus 1995



Profiel

Ik werk graag in teamverband en ik ben gewend om hard te werken. Ik ben leergierig en krijg dingen gedaan. Verder ben ik een sociaal ingesteld persoon en vind ik contacten onderhouden van belang, zowel in mijn privé leven als met andere studenten en mensen uit de game industrie. Buiten dat ik graag achter de computer zit ben ik ook een sportief persoon, bij sporten is het vaak nodig om door te zetten en dit pas ik ook bij het werken/programmeren toe.

Opleidingen

2008-2013 HAVO diploma behaald
aan het Kennemer Lyceum Overveen

2013-2017 Bachelor of Science (BSc)
HBO Informatica (Game Development)
aan de Hogeschool van Amsterdam
(Amsterdam University of Applied Sciences)

Werkervaring

2011-2019 Buijze Bestelnet: bezorger
2015-Heden WolffWare: oprichter, eigenaar, freelancer, game programmer
/ game developer

2017 december-2018 maart tinyBuild: C++ Unreal Engine Programmer
2018 april-Heden PUBG Corp: C++ Unreal Engine Gameplay Programmer

Stages

2015 februari-april Lunagames: Unity Smartphone Game Developer
2015 mei-juli VincentVanGeel: Unity Smartphone Game Developer
2017 februari-juli KeokeN Interactive: Unreal Engine Game Developer

Kennis en vaardigheden

Talen: Engels, Nederlands, Duits
Programmeertalen: C#, C++, Blueprints
Programma's/Frameworks: Unreal Engine 4, Unity, Microsoft Visual Studio, Perforce, SourceTree

Enige ervaring met: Ogre3D(C++), Monogame(C#), XNA Game Studio(C#), Atom(JavaScript, HTML), Game Maker, Processing(Java), Netbeans(Java), Steam SDK (Steamworks.NET), Google Play Game Services, Game Analytics, Admob, Unity Ads, Xcode

Verdere informatie

Projecten

Titel: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
Ontwikkelings Software: Unreal Engine, Visual Studio, SVN, Perforce, Git
Platform: Windows, Xbox One, Playstation 4

Team Grootte: Groot, +/-20 developers in mijn team, 100+ developers totaal
Mijn Rol: C++ Unreal Engine Gameplay programmer bij PUBG deel uitmakend van het Action & Gunplay team.
Werken aan het toevoegen en verbeteren van features gerelateerd aan action en gunplay in PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS.

Hoofd ervaringen: Geleerd om aan een Live Service game te werken.
Geleerd om te werken aan een grootschalige multiplayer game met 100 spelers per match.
Al mijn passie stoppen in het zo goed en succesvol mogelijk maken van ieder deel van PUBG als game en IP met een Player's First mentaliteit.
Een multicultureel bedrijf met het hoofdkantoor en de cultuur Koreaans zijnde, met de Engelse taal als tweede hoofd taal voor communicatie.

Titel: Clustertruck Nintendo Switch
Ontwikkelings Software: Unity, Visual Studio, Plastic SCM
Platform: Nintendo Switch
Team Grootte: Klein, 5 developers
Mijn Rol: ik heb al mijn game optimisation kennis op de proef gesteld bij het werken aan deze uitdagende physics game port.
Samengewerkt met andere programmeurs om de beste manieren te vinden om de game te optimaliseren en geprobeerd hierin het voortouw te nemen.

Hoofd ervaringen: Zo veel mogelijk optimisation doen in een sterk gelimiteerd tijdschema met een harde deadline.
Een game die volledig draait om Physics optimaliseren voor erg low spec hardware.
Veel geleerd over welke engine features het zwaarst zijn
Met plezier gewerkt aan een game voor de Nintendo Switch console.

Titel: Deliver Us The Moon
Ontwikkelings Software: Unreal Engine 4, Visual Studio, Perforce
Platform: Waarschijnlijk PC, momenteel onaangekondigd
Team Grootte: Gemiddeld, +/-15 developers
Mijn Rol: Als 1 van de 3 programmeurs gewerkt aan het ontwikkelen van features voor de game Deliver Us The Moon.
Prototypes en onderdelen van de game gemaakt, sommige zijn uitgegeven in een Kickstarter Demo die ook op PAX East 2017 is getoond (De PAX Demo).

Hoofd ervaringen: Geleerd om nauw samen te werken met andere Game Development disciplines (Design, Art, Audio, Animation).
Behandeld als een fulltime werknemer met alle verantwoordelijkheden.
Sterk gevoel van professionaliteit.
Reiken naar de best mogelijke kwaliteit in de gegeven tijd.

Titel: Microsoft Project (Edu Game Maker)
Ontwikkelings Software: Atom, Visual Studio, SourceTree

Platform: Hoofd Applicatie: Windows
Output games: Alles met een browser

Team Grootte: Klein, 5 developers

Mijn Rol: Gewerkt als een van de ontwikkelaars aan het outputten van de game elementen die een docent/gebruiker zou hebben geselecteerd in onze Educatieve Game Maker applicatie. Deze game elementen werden ge-output naar een losstaande applicatie die wij genereerden.

Hoofd ervaringen: Veel geleerd over werken bij Microsoft, werken met een team dat bijna volledige vrijheid heeft om iets te bouwen met passie. Werken met internationale collega's, een project volledig uitgevoerd in het Engels.
De kracht van games & applicaties die in HTML draaien leren, onze output applicaties draaiden op vrijwel ieder apparaat met een browser(Getest met Chrome, Internet Explorer an de browsers op Xbox One, Xbox 360, Playstation 3).

Titel: Tanuki Tiles

Ontwikkelings Software: Unity, Visual Studio, SourceTree

Platform: Android, iOS & PC

Team Grootte: Klein, 5 developers

Mijn Rol: Product Owner verantwoordelijk voor de features van de game, in deze rol heb ik ook gefunctioneerd als team leider. Ik deed mijn best het team te motiveren en iedereen zo goed mogelijk te laten presteren, terwijl ik ook omging met impediments en verantwoordelijkheden.
Ook gewerkt aan de tegel swipe puzzel game als ontwikkelaar, persoonlijk de art style van de game gecreëerd aangezien dit een van onze belangrijke verkooppunten (USP's) was.

Hoofd ervaringen: Geleerd wat ervoor nodig is om een team leider van een klein team te zijn.
De rol van Product Owner voor een game / team vervullen.
Een game er goed uit laten zien zonder een artist.
Implementeren van vele plugins in een project.
Prestaties optimaliseren vanwege sterke systeem limitaties.

Titel: Project Game Technology

Ontwikkelings Software: Ogre3D, Visual Studio, SourceTree

Platform: Windows

Team Grootte: Klein, 6 developers

Mijn Rol: Eeen van de ontwikkelaars werkend aan een project dat gefocust was op zo professioneel mogelijk zijn.
Gebruikmakend van allerlei soorten tools, documentatie generatie en een build server.
Ogre3D was nogal een karige, outdated C++ engine waar wij in hebben geworsteld om het beste te maken van onze vrijwel 0 C++ kennis. Dit is waar ik de C++ basics heb geleerd, we

hebben zelfs nog een best leuke zwaard vecht game weten te maken uiteindelijk.

Hoofd ervaringen:

Geleerd over C++ basics terwijl we een volledige game hebben gemaakt in een karige, outdated engine.
Professionaliteit verbeteren in een project als ontwikkelaar.
Omgaan met conflicten in een team dat verantwoordelijkheden draagt.

Hobby's en nevenactiviteiten

Gamen

Tennissen

Dansen

Sporten

Gitaar spelen

Meer info

Voor meer informatie over mij, zie mijn LinkedIn profiel en mijn portfolio website.

Als u vragen of feedback heeft kunt u contact met mij opnemen.

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/wolff-verhaart-3a639996>

Portfolio website: <http://wolff95.weebly.com/>