



Jamiro de Vulder

Game / Software developer

Nationaliteit: Nederlands
Talen: Nederlands, Engels

Over mij

Leergierig, ambitieus, energiek, teamspeler, en altijd nieuwsgierig naar de nieuwste technologieën. Al van jongs af aan houd ik me bezig hoe applicaties en games in elkaar zitten. Daardoor de liefde voor programmeren ontwikkeld. Mijn eerste “Hello world” schreef ik rond mijn 12e en vele volgden nog.

Programmeren is een oneindig lange leerweg die ik het liefst bewandel met mede developers of collega's. Kennis en ervaringen delen is het gene wat een product naar een nog hoger niveau kan tillen en dat is iets waar ik altijd voor ga. Als je door feedback 6 lijntjes code kan verwijderen voor een (leesbare en efficiëntere) one liner is dat een overwinning in mijn boekje.

Programmeren is niet mijn enigste hobby. ik ben echt wel een mensen mens en ga graag op stap met vrienden. Zo nu en dan speel ik games waar vaak communicatie en strategie een belangrijk onderdeel van is. Verder ben ik mezelf schaken aan het leren maar dat heeft nog een lang leerproces te gaan.

Opleidingen:

- MBO 4 Game developer (Cum laude)

Vaardigheden:

- C++ 1 jaar
- Unreal Blueprinting 3 jaar
- C# Unity 3 jaar
- PHP 1 jaar
- MySQL 2 jaar
- Java 1 jaar
- JavaScript 2 jaar
- Node.js 1 jaar
- Scrum 5 jaar
- [Github](#) (Github desktop en Sourcetree) 6 jaar



Werkervaring

Defensie marine: Simulatie Centrum Maritiem

01/09/2022 - 01/09/2024 Rol: Lead developer / Project lead



Product 2: Vaar / Navigatie simulator (**Unreal engine C++ / Blueprinting**)

Een vaarsimulator met 11 spelers die geografisch overeenkomt met de realiteit en waar de Raymarine als navigatiesysteem gebruikt wordt.

In deze periode vooral bezig geweest met het opleveren van de simulator. veel bugfixes en kleine features toegevoegd. Nu is het product ook door de gebruikers getest. dit beviel goed en hieruit kwamen nog meer wensen en features uit. Enkele zijn nog toegevoegd en daarna is het product volledig opgeleverd. door het succes is ook versie 2 in ontwikkeling gegaan.

Verder wordt het product ook gebruikt voor lessen, toetsen, examens en inhouse wordt het project vaak gepresenteerd aan 3e partijen om te laten zien wat SCM kan. Zo heeft ie ook op meerdere tech beurzen gestaan en heb ik zelfs het project gepresenteerd aan de minister van buitenlandse zaken.

Leer ervaringen:

- User testing
- Product oplevering
- Presenteren
- Prioriteren van userstories

Mijn taken:

- Quality control code van stagiairs (Merge requests)
- Presenteren van projecten
- Stagiairs helpen met (networking en code) vragen.
- Programmeren
- Klant contact onderhouden
- Urenverantwoording presenteren
- Project managen

Werkervaring (Stage)

Defensie marine: Simulatie Centrum Maritiem

01/02/2021 - 01/02/2022 Rol: Lead developer / Project lead



Product 2: Vaar / Navigatie simulator (**Unreal engine C++ / Blueprinting**)

Een vaarsimulator met 11 spelers die geografisch overeenkomt met de realiteit en waar de Raymarine als navigatiesysteem gebruikt wordt.

Ik werd aangewezen als project lead die dit product moest gaan realiseren. Ik ging zo snel mogelijk aan de slag met een prototype om de klant te bewijzen dat hun wensen te realiseren viel. Hierna hebben we de opdracht officieel ontvangen en kwam een tijd van veel onderzoek doen. Zo heb ik voor mijn vaarbewijs geleerd, Cursus gehad op desbetreffende boot en ook echt op deze boot gevaren. Na het onderzoek samengewerkt met artist om alle art assets volgens wens binnen te krijgen. Verder heb ik veel user tests gedaan met de klant en zoveel mogelijk feedback verwerkt in het product. Hierdoor een baan aanbidding gekregen om dit product af te maken na mijn school examens

Leer ervaringen:

- Onderzoek doen en het product gaan ontwikkelen
- User Tests
- Unreal engine / blueprinting / c++
- Project management
- Networking
- Klant contact
- Prioriteren van userstories
- Varen
- Vaarregels



Werkervaring (Stage)

Defensie marine: Simulatie Centrum Maritiem
01/02/2021 - 01/02/2022 Rol: Developer



Product 1: Een tutorial game om VR te leren gebruiken. (C# Unity)

Toen ik begon aan dit product stond er al een soort game. Maar spelers hadden moeite met de tutorial te begrijpen en liepen dus vast. Mijn taak was dan ook een nieuw design te maken waarbij spelers niet vast liepen en dat ze na de tutorial andere simulaties makkelijk konden gebruiken. Dit design moest ik dan ook realiseren.

Leer ervaringen:

- Werken met bestaande code base
- User testing
- Game design