



ROBIN BOSMA

Postcode: 1324 HV
Stad: Almere
Straat: Vollenhoveschans
Geboren op: 26-02-1991
Telefoon (mobiel): 06-52860026
E-mail: robin.bosma@hotmail.com
Portfolio: <http://robinbosma-portfolio.com>

SAMENVATTING:

Vanaf jongs af aan maak ik al spellen; met behulp van code, level editors of gewoon op papier. Als ik alleen werk hou ik me bezig met elk aspect van het spel, en als ik samen met anderen ben, ben ik meestal programmeur en functioneer ik als de brug tussen designers, artists en programmeurs. Dat wat ik niet ken, leer ik graag. Ik sta dan ook bij mijn collega's bekend als een zelfstandige en snelle leerling.

Naast mijn eeuwige liefde voor spelletjes (ongeacht of het digitaal, op een bord, in je fantasie of met kaarten is), zowel in het maken als het spelen ervan, bied ik ook meerdere jaren werkervaring aan, in de IT en in de game industrie. Hierbij heb ik gewerkt aan meerdere grote projecten waar dagelijks duizenden mensen gebruik van maken, maar ook aan kleinere prototypes en applicaties.

VAARDIGHEDEN:

Ontwerp:

- Narrative Design
- Level Design
- Game Design
- Rapid Prototyping
- Serious Games
- Playtesting
- Brainstorming
- Scrum

Programmering:

- C# (.Net / Unity)
- Mobile Development
- SDK implementation
- Source Control
- Unit Testing
- PHP, XML, MySQL
- C++, Action Script
- Prolog, Javascript

Programma's:

- Unity3D
- Microsoft Visual
- Photoshop
- Microsoft Office

Talen:

- Nederlands (moedertaal)
- Engels

ERVARING:

Werk:

2016-2020: Medior Programmeur bij SRS (Almere)

Hoofd van de C# afdeling. Als schakel tussen Technische Dienst, Software Afdeling, Klant en Support was ik verantwoordelijk voor de bouw en het functioneren van een zestal grote applicaties.

2015: Programmeur en Ontwerper bij VascoGames (Emmen)

In samenwerking met twee artists was ik verantwoordelijk voor de bouw van twintig prototypes en games, waaronder de kaskraker: City Bus Simulator 2015. We maakten gebruik van Unity 3d (C#).

2013: Stagiaire Programmeur bij Stolen Couch Games (Utrecht)

Gewerkt aan de game Castaway Paradise, met behulp van Unity 3d (C#), waarbij ik onder meer een deel van de AI implementeerde.

Extra taken en evenementen:

2001-2018: Spellenleider voor een groep van 7 of meer man.

2016, 2014, 2013: Global Game Jam

2014, 2012, 2010: Nanowrimo

2014: Lesgeven bij HKU

2012: Summer Game Jam

2011-2012: Vrijwilligerswerk bij HKU

Onderwijs:

2014: Master of Arts (Hogeschool Kunsten Utrecht; HKU)

2010-2014: Bachelor of Arts and Technology (HKU)

2009: Artificial Intelligence (Universiteit van Amsterdam)

2003-2009: VWO (OSG 'De Meergronden')

Hobby's en interesses:

Spellen maken en spelen, d&d, schrijven, lezen, sport.