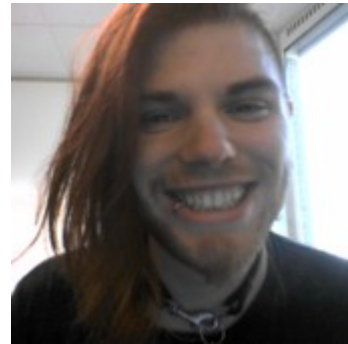


Personalia

Naam : van Oerle, Jur
Geboortedatum : 16 juli 1989 te Amsterdam
Adres : Vechtstraat 114HS
Woonplaats : 1079JP Amsterdam
Telefoon : +31 64 66 13 558
E-mail : info@jurvanoerle.nl
Portfolio : <http://jurvanoerle.nl>



Mijn naam is Jur van Oerle en ik ben een zeer gepassioneerd speler en maker van games. Mijn hoogstgenoten studie is technische informatica (richting Game Technology) waar ik in juni 2014 mijn diploma heb behaald. Mijn hoofd interesse ligt in game development en mezelf uitdagen tot nieuwe levels van expertise in velden als kunstmatige intelligentie en shading en, bovenal, games leuk en interessant maken. In de afgelopen paar jaar heb ik voornamelijk veel gewerkt in JavaScript (Phaser.io en andere, specialiseerde frameworks) en Visual C# (Unity 2D en 3D Engine).

Opleidingen

2009 – 2014	: HBO Technical Computing (Game Tchnology).	Diploma behaald.
2007	: HAVO.	Diploma behaald.
2006	: VMBO-T.	Diploma behaald.

Relevante Werkervaring

December 2017 – Heden: Docent Game Development (part-time) aan de Hogeschool van Amsterdam.

September 2016 – December 2017: JavaScript developer bij CoolGames B.V., gesitueerd in het hart van Amsterdam. CoolGames B.V. specialiseert zich in het maken van HTML5 games voor webbrowsers en webview applicaties. Mijn voornaamste taken hier omvatten het maken van games voor het Facebook Instant messenger platform en andere gaming platforms, zoals E.A.'s casual pogo.com. De projecten waar ik mij voornamelijk mee bezig heb gehouden zijn Taito's Arkanoid en de IPs van CoolGames zelf, zoals Cookie Connect, Jewel Academy en Daily Sudoku.

Januari 2016 – Juli 2016: Unity3D developer bij Codeglue. Ik heb hier voornamelijk gewerkt aan het porten van bestaande games naar PlayStation 4 en PlayStation Vita (iO van Gamious en Castaway Paradise van Stolen Couch). Mijn voornamelijke uitdagingen waren controller support in te bouwen (gameplay en UI) en de Sony APIs (trofeeën en dataopslag) waarbij ik een hoop ervaring heb opgedaan met soft- en hardware van derden en het nauw samenwerken met andere developers en designers.

Oktober 2014 – November 2015: Salesforce developer bij ABSI Nederland, een implementatiepartner van Salesforce (Force.com). Ik heb hier onder meer gewerkt aan Apex (Een platform eigen taal die veel weg heeft van Java) SOQL (SalesForce Object Query Language), JavaScript, HTML en AngularJS.

September 2013 – Februari 2014 : Stage bij Gray Lake Studios. Dit is een klein games bedrijf, (voormalig) gevestigd in de Dutch Game Garden in Utrecht. Ik heb me hier hoofdzakelijk bezig gehouden met kunstmatige intelligentie door middel van feromonen (afgekeken van mierenkolonies) en

gedragsbomen (zoekbomen gespecialiseerd in het vinden van alternatieven voor falende gedragspatronen). Mijn scriptie staat op mijn website.

December 2011 – Mei 2012: Stage Elements Interactive. Dit is een bedrijf dat zich specialiseert in browser en mobile apps. Ik heb bij dit bedrijf gewerkt aan front-end applicaties in Visual C# voor Windows Phone 7 (SpinAwards 2012 en WTF-app).