Curriculum Vitae Jeroen den Dekker

Persoonlijke gegevens

Naam:	Jeroen den Dekker, M.Sc.	Rijbewijs:	B
Adres:	Pootstraat 88, 2613 PM, Delft	Mobiel: Email:	06-40464601 jeroen@dendekker.com
Nationaliteit	Nederlands	Portfolio website:	http://jeroen.dendekker.com
Geboortedatum:	3 juni 1975		

Werkervaring

2010 Freelance graphics artist en Flash animator.

- Twee Flash intros voor de website van van Ameyde: http://www.ameydemarine.com/
- 32x32 pixel icons voor een online map voor een Star wars MUD: http://friskystuff.endoftheinternet.org/swmudmaps//mapkey.htm
- Animator voor het iPhone spel Blörk: http://www.blork-thegame.

2006 – 2009 Research engineer bij het Aerospace Software and Technologies Institute.

- Graphics voor een iPhone spel: menu, 3D terrein en objecten in het spel
- Animaties om technische concepten op een eenvoudige manier uit te leggen; opdrachtgevers Nissan, CP-GPS en Heering UAS
- Ontwerp en implementatie van cockpit displays voor de Superbus, een wegvoertuig voor openbaar vervoer met hoge snelheid: http://www.superbusproject.com/
- Certificatie van vluchtsimulatoren.

2004 – 2006 Aviation systems developer bij Sim-Industries:
ontwerp en bouw van een vluchtsimulatoren voor training van verkeersvliegers.

Practische training

2004 – 2010 Cursussen modeltekenen, grafisch design, graffiti.

2004 Afstudeerproject: ontwerp van een interface voor een onbemande helicopter, voor veilige besturing buiten het directe gezichtsveld van de bestuurder.

2003 Vectorracer spel, geprogrammeerd in Java: concept, graphics en collision detection: http://vectorracer.boschloo.net/

2003 Real-time vluchtsimulatie (bijtanken in de lucht) in C++ / OpenGL: graphics en beweging van het tankvliegtuig.

2002 Stage aan de universiteit van Stellenbosch, Zuid-Afrika: ontwerp en bouw van een low-cost bewegingsplatform voor een zweefvliegtuigsimulator.

1999 Ontwerp en programmeren van een Pipedream spel in 3D op een virtual workbench: http://graphics.tudelft.nl/~michal/vr_demos/

Educatie

TU Delft Luchtvaart- en Ruimtevaarttechniek, vakgroep Besturing en Simulatie.
Specialisatie: mens-machine interactie, simulatie, virtual reality. M.Sc. diploma behaald 2004.

Overige kennis

Talen:	Nederlands (moedertaal), Engels (vloeiend), Duits (matig), Frans (basiskennis).
Graphics:	Flash, Photoshop, Illustrator, Inkscape, Blender, 3D studio, AutoCAD, Dpaint.
Computer:	Actionscript (2 en 3), C/C++, Java, OpenGL, Matlab.

Overige activiteiten

Lid van de Game Development Sanctuary, een groep Delftse studenten die computerspellen maakt.
Logo ontwerp voor onder andere ASTI, HCASR, CAMMI, Creative words, Bright aid, Nico Koot.
Kaftontwerp van twee PhD scripties.
Interesses: Tekenen, computers (spellen, programmeren, tekenen en animeren), lezen, fantasy en roleplaying, sport (zwemmen, fietsen, duiken), muziek (saxofoon spelen).