

---

**Curriculum Vitae**


---

**Persoonlijke gegevens**

Voornaam : Maarten  
 Achternaam : Wesselius  
 Geslacht : man  
 Geboortedatum : 14 - 03 - 1985  
 Nationaliteit : Nederlandse  
  
 Adres : Oude Herengracht 18E  
 2312 LN Leiden  
 Telefoonnummer : 06-30955475  
 E-mail : mwesselius@gmail.com  
 Websites : maartenwesselius.nl

---

**Opleidingen**

Laatste genoten opleiding : Media Technology (master)  
 Instituut : Universiteit Leiden  
 Periode : 2006 - 2010 (januari)  
 Diploma : MSc  
  
 Dissertatie (paper) : quick visual assessment of sounds in ad hoc musical software environments  
 Product : nieuwe methode voor grafische weergave van geluid binnen muzieksoftware, gedemonstreerd tijdens afstudeerpresentatie (9 januari 2010)  
 Waardering : 8  
  
 Vorige opleiding : Media en Kennistechnologie (variant van Technische Informatica) (bachelor)  
 Instituut : Technische Universiteit Delft  
 Periode : 2003 - 2006  
 Diploma : bachelordiploma Technische Informatica  
  
 Stagebedrijf : GeoDelft (huidig Deltares), Delft  
 Periode : maart 2006 - juli 2006  
 Werkzaamheden : Ontwikkeling 3D serious game met Unreal Engine (bachelorproject)  
 Product : Dijkpatrouille: Educatie voor dijkwachters i.v.m. vroegtijdige signalering van zwakke punten aan dijken (voor waterschappen)  
 Waardering : 9  
  
 Vooropleiding : VWO (gymnasium)  
 Periode : 1997 - 2003

---

**Relevante werkervaring**

Periode : juni 2010 - heden  
 Bedrijf : SilverFit (Woerden)  
 Functie : game developer  
 Werkzaamheden : programmeren van computerspellen voor fysieke revalidatie en de geriatrie, samenstellen ultrasone afstandssensor voor fitnessapparaten, game design op basis van lichaamsbewegingen  
  
 Periode : februari 2010 - mei 2010  
 Bedrijf : Afdeling Informatica VU (Amsterdam)  
 Functie : software developer  
 Werkzaamheden : programmeren van een interface voor pokerbots, waarmee menselijke spelers tegen de computer poker kunnen spelen  
  
 Periode : juli 2006 - september 2009  
 Bedrijf : Deltares (Delft)  
 Functie : game developer, sound designer  
 Werkzaamheden : programmeren aan 3D serious game, graphics en 3D-modellen maken, geluid en muziek verzorgen voor animaties en visualisaties  
 Product : Dijkpatrouille: Educatie voor dijkwachters i.v.m. vroegtijdige signalering van zwakke punten aan dijken (voor waterschappen)

Periode : januari 2008 - juni 2008  
Bedrijf : Jobmotion B.V. (Leiden)  
Functie : student-assistent  
Werkzaamheden : studenten begeleiden bij practica waarbij gewerkt wordt met Max/MSP/Jitter

Periode : augustus 2008 - november 2008  
Bedrijf : Cosine (Leiden)  
Functie : junior technisch medewerker  
Werkzaamheden : solderen, bestellen, assembleren en documenteren elektronische onderdelen  
Product : prototype van een 3D-camera voor gebruik in de ruimtevaart (voor ESA)

---

## Vaardigheden

---

Taalbeheersing  
- Nederlands : zeer goed  
- Engels : goed

Technische vaardigheden:

- programmeer- en scripttalen:  
Java, C#, C, C++, JavaScript, Processing, Visual Basic, Haskell, HTML, MySQL, UnrealScript, ActionScript, Lingo (Director), Max/MSP/Jitter
- game engines:  
XNA Game Studio, Unreal 2 Runtime (UnrealScript), Cannibal engine
- applicaties (visueel):  
Adobe Photoshop, Adobe Premiere & Final Cut, Macromedia Flash, Macromedia Director, Paintshop Pro, Autodesk 3ds Max
- applicaties (geluid):  
Audacity, Adobe Audition, Max/MSP, Fruity Loops, Sound Studio
- electronica:  
Ervaring met solderen en (eenvoudige) elektronica, met allerlei soorten sensoren en actuatoren, en met het werken met (en programmeren van) Arduino en dergelijke microcontrollers, ingezet in interactieve installaties.

---

## Bijzonderheden

---

Mede-ontwikkelaar van het project OutRandom. OutRandom is een game-installatie met een bijzonder doel: de speler die het meest 'random' is, wint het spel. Het is geëxposeerd op meerdere evenementen, waaronder Discovery07 en de vrijdagavondprogrammering van het Van Gogh museum. In 2010 is over het spel de paper "OutRandom: addressing an underrated skill" gepubliceerd, die te downloaden is via de ACM digital library ([portal.acm.org](http://portal.acm.org)).

Mede-ontwikkelaar van een verzameling educatieve computerspellen voor kleuters, gerealiseerd in het kader van het vak Human Computer Interaction, in gebruik op de Bavinckschool in Den Haag.

Hobby's en interesses: (elektronische) muziek maken (muziek in eigen beheer uitgebracht), interaction design / user interfaces ontwerpen, geluid bewerken, programmeren, tekenen en illustreren, fotograferen en foto's digitaal bewerken