

Calvin Davidson

Unity programmer

ERVARING

Tumultuous productions — Programmer

In 2021 heb ik begonnen als programmeur bij Tumultuous productions tot heden.

BA Studio— Lead Programmer

In 2021 heb ik 10 weken gewerkt bij BA Studio als lead programmer, Hier hielp ik andere programmeurs en was ik veel bezig met pull requests.

BGIN Studios— freelance programmer

In 2021 ben ik gevraagd te helpen aan een game te werken voor BGIN Studios. Voor de game heb ik verschillende dingen toegevoegd en verbeterd.

Jumbo — Kassa/dkw

In 2018 gestart met werken als cassiere bij supermarktketen Jumbo tot heden.

Spota — Bezorger

ik heb voor Spota folders bezorgt.

OPLEIDING

Mediacollege Amsterdam, Amsterdam— Game developer

2019 - 2021

Ik heb op het Mediacollege Amsterdam de opleiding game developer gevolgd. dit is een MBO niveau 4 opleiding.

PROJECTEN

Operation starfall (work title)

In 2021 ben ik begonnen met 12 andere developers aan Operation starfall. Dit project zou 10 weken duren en daarna overgenomen worden door een nieuwe groep.

Hollow knight

Dit project is een vertical slice van de game hollow knight, ik heb het project in het 2de jaar gemaakt op de opleiding game development.

VAARDIGHEDEN

Unity programmer

Mechanics programmer

Programmeertalen

C++

C#

Java

Javascript

Typescript

Php

css

html

Tools

Unity

Trello

Airtable

Jetbrains rider

Photoshop

webstorm

Premiere pro

Illustrator

Github desktop

Tailwindcss

UI Builder - Unity

Yami

Dit is een van de professionele games waar ik aan werk in het team van Tumultuous productions.

Hellia

Dit is het eindproject van het tweede leerjaar. Voor deze game moesten we een game van een mythe maken. Wij kozen voor de mythe hel.

Girlsday datacenter game

In 2021 was ik gevraagd een bestaande game te verbeteren, dit deed ik met 2 andere programmeurs waarvan 1 engels was. Dit zorgde dat het hele project engels gesproken werd. De game zelf is wel nederlands.