

Curriculum Vitae

Personalia

Naam : Mark Johan Prins
Titel : ing / BICT
Adres :
Postcode en plaats :
Huwelijkse staat : Ongehuwd
Email : mark.prins@markprins.com
Telefoon (privé) :
Telefoon (mobiel) :
Geboren : 10 november 1981 te Delft
Rijbewijs : A,B

Opleiding

1999 – 2003	Hogere Informatica / Advanced Computer Sciences. Hogeschool Rotterdam Diploma 29 augustus 2003
1994 – 1999	HAVO aan het St. Stanislascollege te Delft Vakkenpakket: Nederlands, Engels, Natuurkunde, Scheikunde, Wiskunde B, Handelswetenschappen en recht Diploma 4 juni 1999

Beheersing IT-(Script)Talen en -tools:

Zeer Goed	PHP, MySQL, HTML, XHTML CSS, JavaScript, OO-JavaScript, JSON, SVN, CVS
Goed	Perl, Python, C++, XML, Smarty (PHP Templating Engine)
Basis	Java, ASP, Shell script

Kernwoorden web development:

Object Georiënteerd PHP, Model-View-Controller (MVC), High availability web development, PHP Framework Development, MySQL load balancing, PHP Application load balancing, Object Georiënteerd JavaScript, JSON, AJAX, Web Services (REST/SOAP/RPC)

Persoonlijke eigenschappen:

Sociaal en communicatief vaardig; Kan ontwikkelaars goed aanvoelen en eventuele problemen lokaliseren. Kan in het geval van problemen tijdens een project goed dienen als facilitator om het project op koers te houden en tot een oplossing te komen.

Meedenkend/Betrokken; Wil betrokken zijn bij het strategische deel van het bedrijf. Wil het liefst de development afdeling naar een hoger niveau helpen.

Teamspeler; Wil graag als groep een project oppakken, uitvoeren en afronden.

Pragmatisch; Wil een product bouwen welke van kwalitatief hoog niveau is.

Stressbestendig; Kan in crisis situaties snel en accuraat bepalen wat noodzakelijk is om de crisis op te lossen.

Gezellig en humoristisch; Vindt persoonlijk contact met collega's erg belangrijk. Daarbij hoort een gezonde dosis gezelligheid en vooral humor.

Werkervaring

Apr. 2008 – Heden	Creëren van een PHP Framework ter ondersteuning van het schalen van PHP Web applicaties
Nov. 2006 – Apr. 2008	TBlox: Senior Programmeur en Project Manager (8 fte) http://www.tblox.com
Feb. 2004 – Okt. 2006	GamePoint: Senior Programmeur en Hoofd afdeling techniek (3 fte) http://www.gamepoint.net
Okt. 2003 – Feb. 2004	GamePoint: Fulltime programmeur
Feb. 2003 – Okt. 2003	GamePoint: Combinatie parttime programmeur en een afstudeer project betreffende een C++ client – server spel applicatie. Kernwoorden: Objectgeïntendeerd, Client – Server, C++, Massive Multiplayer, Gameplay, Security, Financieel winst model. Afstudeerscriptie in digitale vorm verkrijgbaar.
Feb. 2002 – Feb. 2003	GamePoint: Parttime programmeur
Sep. 2001 – Feb. 2002	GamePoint: Stage gevolgd als programmeur voor GamePoint
1997 – 2001	Lunchroom 'De Nonnerie': Parttime medewerker
1995 – 1997	De Groen kantoorvakhandel: Parttime verkoper

Projecten, taken en verantwoordelijkheden

TBlox

- Verantwoordelijk voor het aansturen en begeleiden van 8 developers in het ontwikkelen van web applicaties voor het TBlox platform.
- Het bespreken van door developers aangedragen oplossingen met als doel hen te leren verder te denken dan de eerst mogelijke oplossing en daarmee een betere oplossing te realiseren.
- Het fungeren als sparringpartner om ideeën te ontwikkelen of te verbeteren.
- Het bespreekbaar maken van problemen binnen de ontwikkelde software met als doel om het bewustzijn ervan te verhogen en de problemen in de toekomst te voorkomen.
- Verbeteren van de development procesgang door het doorvoeren van een op RUP gebaseerde methodiek waarmee een specifiek voor TBlox acceptabele manier van werken ontstaat.
- Opzetten van de "Developers-Day" waarin iedere eerste dinsdag van de maand alle developers bij elkaar komen om te bespreken wat er op dat moment speelt binnen de development afdeling
- Opzetten van een discussie groep waarbinnen 3 developers de extreme pijnpunten binnen development benoemen en daar een oplossing voor probeert te bedenken.
- Het stimuleren van de communicatie vanuit de junior/senior developers om; ideeën beter te verwoorden, problemen duidelijker te benoemen en status beter te rapporteren
- De directie bewuster maken van de lange termijn implicaties van slecht doordachte oplossingen.
- Het development team bewuster maken van slecht database ontwerp en het nut van database indexen.
- Verbeteren van de development omgeving; het onderzoeken van de knelpunten binnen de development afdeling en een passende oplossing hiervoor zoeken. Bijvoorbeeld het ontwikkelen en forceren van gestandaardiseerde oplossingen.

TBlox – vervolg

- Ontwikkelen van een "Developers Guide" waarin duidelijk beschreven staat hoe er binnen TBlox gewerkt wordt. Hierin worden zaken besproken als de "coding standard", hoe modules opgebouwd dienen te worden (volgens het MVC principe), directory structuur en het gebruik van het TBlox Framework.
- Opzetten van de outsourcing van diverse development projecten. Hierbinnen vallen zaken als het opzetten van duidelijke en solide documentatie. Het Vision document, Specifications document, Requirements Document evenals het Functioneel- en Technisch Ontwerp.
- Verantwoordelijk voor het begeleiden van diverse afstudeerders binnen het bedrijf afkomstig van de Hogeschool Rotterdam, afdeling Hogere Informatica en afdeling Grafimedia Technologie, de Haagse Hogeschool, afdeling Informatica en het Grafisch Lyceum, afdeling Communicatie Multimedia & Design.

GamePoint:

- Verantwoordelijk voor het aansturen en begeleiden van 3 developers binnen de afdeling techniek. Hierbinnen valt naast web development ook systeem beheer.
- Hoofdverantwoordelijk voor het onderhoud aan, werken aan, en verbeteren van het spellen platform Spelpunt (www.spelpunt.nl).
- Verantwoordelijk voor het onderhouden en verbeteren van het server park van GamePoint.
- Ontwikkeling van een paypal-achtige website waarbij betalingen en de veiligheid daarvan centraal stond.
- Voorbereidend onderzoeksproject gedaan naar de haalbaarheid van het creëren van een subplatform van Spelpunt welke gericht is op het maken en spelen van toernooien op Spelpunt
- Geleidelijk invoeren van 'Project Management'. Het doorvoeren van gestructureerde werkwijzen welke ad-hoc projecten moeten voorkomen en robuustere eindproducten als gevolg moeten hebben.
- Onderzoek naar en opzetten van een Banksysteem voor Spelpunt waar op een veilige en zekere manier transacties gedaan kunnen worden tussen spel, speler, spelpunt en betaalsystemen.
- Onderzoek naar en opzetten van een vernieuwd betaaltraject en betaal systeem voor Spelpunt met als doel het vergemakkelijken van de betalingen voor de gebruiker evenals de mogelijkheid bieden om het uit te breiden met nieuwe betaalmethodes.
- Voorbereidend onderzoek t.b.v. outsourcing van de ontwikkeling van spellen voor Spelpunt. Hieronder valt het creëren van: het vision document, design en specifications documenten.
- Mede verantwoordelijk voor het uitzoeken van nieuwe hardware voor bestaande systemen. Hieronder valt ook: het uitzoeken welke hardware icm welk OS het meest geschikt is voor een MySQL server
- Aanleg (telefoon) netwerk bij verhuizing van het bedrijf plus uitzoeken en configureren van Siemens Telefoon centrale

Interesses en aanvullende informatie

- Home-Theater liefhebber; voorliefde voor films, series en audio
- Gamer; houdt wel van een spelletje
- Motor rijder; Tuft graag wat rond op de zijn Yamaha Thundercat
- Fietser; woon-werkverkeer en recreatief fietser
- Boeken; Leest graag werk gerelateerde boeken als "Peopleware", "Pragmatic Programmer", "The Art of Project Management", "Managing Humans", "Behind Closed Doors", "The Myths of Innovation"