

Niels Aust

Technical Enabler

"Met bijna 25 jaar ervaring in web- en app-ontwikkeling is Niels een doorgewinterde professional, bedreven in meerdere programmeertalen en gedreven door zijn passie voor Home Automation, gebruiksvriendelijkheid en agile development."

www.nielsaust.nl
nielsaust@gmail.com

Hilversum
06 411 809 75
Rijbewijs A en B
Gehuwd, twee kinderen

Met bijna 25 jaar ervaring in webapplicatie- en gameontwikkeling, evenals het creëren van apps en games voor de Apple en Google App Stores, heb ik een brede en diepgaande expertise opgebouwd. Mijn programmeervaardigheden omvatten C#, Python, PHP, Javascript, HTML, CSS en diverse frameworks, waardoor ik flexibel ben in het omgaan met verschillende programmeertalen en -omgevingen.

Naast mijn technische bekwaamheid ben ik vloeiend in Nederlands, Engels en Duits, wat me in staat stelt om effectief te communiceren en samen te werken in diverse internationale teams. Als een fervent aanhanger van de Scrum-methodologie, heb ik vaak de rol van Scrum Master op me genomen, waarbij ik teams begeleidde naar succesvolle projectopleveringen.

Mijn persoonlijkheid kenmerkt zich door vriendelijkheid, loyaliteit en behulpzaamheid, wat bijdraagt aan een harmonieuze werkomgeving. In mijn vrije tijd ben ik gepassioneerd bezig met Home Automation, waarbij ik mijn eigen producten ontwerp, vanaf het initiële ontwerp tot 3D-printen en van hardware tot software-ontwikkeling. Ik vind het leuk om met deze producten zaken als energieverbruik inzichtelijk te maken en automatisering tastbaar te maken door ze te voorzien van een gebruiksvriendelijke en intuïtieve interface. Ik geloof sterk in het belang van het vereenvoudigen van complexe technologieën om ze toegankelijk te maken voor iedereen. Dit is een reflectie van mijn diepgaande affiniteit met gebruiksvriendelijkheid en mijn streven om de user experience te optimaliseren in alles wat ik doe.

Ervaring in het kort

Sabbatical

mei 2022 - nu

Tijdens mijn sabbatical heb ik gereisd, creatieve projecten met mijn handen gerealiseerd en mijn favoriete hobby, het ontwerpen van home automation producten met eigen hardware, software en 3D-prints, verder ontwikkeld.

Technical Lead bij Flavour BV

juni 2017 - mei 2022

In mijn rol als Technical Lead bij Flavour streefde ik naar een naadloze technische workflow door het optimaliseren van communicatie, automatiseren van de deployment pipeline, het leiden van Scrum-processen, en het actief bijdragen aan zowel backend als frontend ontwikkeling. Ik bevorderde tevens technisch inzicht, nauwkeurige schattingen en het definiëren van een heldere visie.

Game design docent bij Universiteit Utrecht

2017 - 2018

Ik heb een Game Design cursus gecreëerd en onderwezen als integraal onderdeel van het Game Technology-curriculum aan de Universiteit van Utrecht, waar studenten worden ingeleid in game design en agile development.

Game designer en developer bij

sept 2008 - juni 2017

Little Chicken Game Company

Bij Little Chicken ontwierp en programmeerde ik mobile- en webgames, optimaliseerde back-ends, en implementeerde een continuous integration pipeline. Daarnaast ben ik opgeleid en fungeerde als Scrum Master in verschillende projecten.

Student aan de HKU

sep 2004 - okt 2008

Ik ben opgeleid als allround game designer aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Vanuit mijn ervaring als ontwikkelaar/projectleider heb ik naast mijn uitvoerende programmeursrol ook een leidende rol op me genomen in projecten.

Web Developer & Project Lead bij

1999 - 2004

Vector Online Communications

Tijdens het hoogtij van het internet werkte ik als webdeveloper en nam later de leiding over kleine teams. Hier leerde ik de kunst van het ontwerpen van websites, van concept tot verfijnde HTML. Naarmate mijn expertise groeide, speelde ik een cruciale rol bij het mede-ontwikkelen van een in-house CMS met behulp van .NET.

Meer detail en meest recente verantwoordelijkheden

Flavour

Bij Flavour heb ik 5 jaar gewerkt als Technical Lead, waarbij ik een brede waaier aan verantwoordelijkheden had. Een van mijn eerste focuspunten bij Flavour, om sfeer en voortgang te promoten, was het introduceren van Scrum. Na het onderwijzen van de principes, bewaakte ik het als Scrum Coach en hielp ik teams als Scrum Master. Mijn technische visie vormde de kern van onze projecten, terwijl ik tegelijkertijd verantwoordelijk was voor recruitment en aansturing van programmeurs, alsmede de uitvoering van diverse taken. Deze taken waren zeer divers, variërend van front-endontwikkeling in HTML, CSS, Javascript en Unity, maar vooral backend werk met PHP (Laravel framework) en MySQL. Ook heb ik processen geautomatiseerd, waaronder het opzetten van continuous integration pipelines, hield ik ook rekening met de algemene haalbaarheid van projecten, de planning en het leiden van het team.

Hero Center

Bij Hero Center fungeerde ik als Scrum Master en was ik verantwoordelijk voor het ontwerp, de creatie en optimalisatie van de backend van dit online platform geschreven in React. Mijn uitvoerende focus lag bij het elegant opzetten en optimaliseren van de Laravel backend.

HackShield

Bij dit turn-based puzzelspel, gericht op kinderen, wat ze bewust maakt van hun digitale identiteit, heb ik me beziggehouden met het ontwerpen, creëren en optimaliseren van de backend. Daarnaast heb ook geholpen bij Unity (C#) werk en het publiceren in de App Store.

MediaMasters

MediaMasters was een online campagne tijdens de Week van de Mediawijsheid, waar meer dan 8000 klassen met meer dan 30 kinderen tegelijkertijd inlogden om een spel te spelen en te bepalen welke klas het meest mediawijs was. Het was een uitdagend project waarbij ik veel nadruk legde op compatibiliteit met computers en browsers, vooral vanwege het gebruik van WebGL in combinatie met video, het gebruik van Digiborden in de klas en enorme druk tijdens piekuren op de gekoppelde backend. Mijn focus hier was het optimaliseren van de backend- en frontendprestaties. Daarnaast fungeerde ik als Scrum Master.

Little Chicken Game Company

Bij Little Chicken Game Company, waar ik 9 jaar heb gewerkt, begon ik vooral in frontend-ontwikkeling en later verschoof mijn focus naar de backend met technologieën zoals PHP (Vanilla, CakePHP, Laravel), MySQL en Docker. Op meerdere projecten fungeerde ik als Scrum Master.

KLM Jets

Voor KLM Jets werkte ik aan een endless runner game voor iOS en Android, gemaakt in Unity en C#. Mijn verantwoordelijkheden omvatten game design, interface en UI-programmering, het implementeren van cloud-opslagtechnologie en het integreren van schaars gedocumenteerde sociale plugins. Daarnaast zette ik een Continuous Integration pipeline op om veel handmatig werk (en fouten) te voorkomen.

KLM Aviation Empire

KLM Aviation Empire was een vliegtuigmaatschappij management game, waar mijn verantwoordelijkheden vergelijkbaar waren als bij KLM Jets.

Diverse 'advergames'

Ik heb ook bijgedragen aan verschillende 'advergames', eenvoudige campagne-games met highscores. Mijn werk omvatte frontend- en backend-programmering, met een sterke focus op security om fraude met highscores te voorkomen.