

# Josse de Kievith BSc. – (Real Life) Game Designer

24-06-1992 – Alleenstaand | Molenslag 70A, 4817GZ, Breda  
+31 (0) 653573871 | [josse.kievith@gmail.com](mailto:josse.kievith@gmail.com) | [jossedekievith.weebly.com](http://jossedekievith.weebly.com)

## Opleiding

---

2012 - 2017	<b>Bachelor International Game Architecture and Design aan de NHTV internationaal hoger onderwijs, Breda</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Design: Narratology, Level Design, Concept Design, Ludology,</li><li>• Production: Project Management, Business Management</li><li>• Specialisatie: Real Life Game Design</li></ul>
2011 – 2012	<b>Geografie, Planologie en Milieu aan de Radboud Universiteit, Nijmegen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Onderwerpen: Sociale Geografie, Planologie, Onderzoeks Methodologieën, Academisch Schrijven</li></ul>

## Werkervaring

---

Sinds sep. 2008	<b>Vakkenvuller bij Albert Heijn Valkeniersplein, Breda</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Taken: Vakken vullen, magazijn beheer, nieuwe werknemers opleiden</li><li>• Extra info: Vast contract sinds september 2012</li></ul>
dec. 2015 – feb. 2016	<b>Stagiair bij project Lordbound</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Taken: Onderzoek</li></ul>
sep. 2015 – dec. 2015	<b>Stagiair bij de ontwerp afdeling van Jora Vision, Rijnsburg</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Taken: Concept Development, Narrative Design, Onderzoek</li></ul>

## Relevante projecten en publicaties

---

sep. 2016 – apr. 2017	<b>Stories from Breda: An Escape Room design (grad. project)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Afstudeer project met als doel het ontwerpen van een escape room voor de kelders onder het oude stadhuis van Breda</li></ul>
okt. 2016	<b>IEEE Paper: Design for Collaboration in Mixed Reality: Technical Challenges and Solutions.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Auteurs: E. Peters; B. Heijligers; J. de Kievith; X. Razafindrakoto; R. van Oosterhout; C. Santos; I. Mayer; M. Louwerse</li><li>• Gepubliceerd: 2016, 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)</li></ul>
feb. – juli 2016	<b>Project Amelio: Een serieuze samenwerk game voor een MR-omgeving</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Groeps project</li><li>• Taken: onderzoek, project management, klanten contact</li></ul>

## Taal en Software vaardigheden

---

<b>Talen</b>	<b>Nederlands:</b> Moedertaal	<b>Engels:</b> Professioneel
<b>Software</b>	<b>Ruim Voldoende:</b> Office, Unity 3D (met o.a. Playmaker plugin), Sony Vegas	<b>Voldoende:</b> Photoshop, InDesign, UDK, Unreal 4, Mantis Bug tracking

## Hobbies

---

<b>Hobbies:</b>	Video/Bord/Real-Life spellen, D&D, lezen, tekenen, zingen
<b>Outdoor:</b>	Voetbal, hardlopen, wandelen