

Curriculum Vitae ***Bente Lee Gubbels***

www.BenteLee.com



Persoonlijke Details

Voornamen:	Bente Lee
Achternaam:	Gubbels
Roepnaam:	Bente lee
Adres:	Van Reesstraat 14a
Postcode / Woonplaats:	4901LZ Oosterhout
Geboortedatum:	14 september 1985
Geboorteplaats:	Roosendaal
Nationaliteit:	Nederlandse
Rijbewijs:	B
Telefoon:	+31 6 4645 0518
Email:	contact@BenteLee.com

Opleiding

2008-2014	HBO; NHTV IGAD International Game Architecture and Design. Breda Visual Artist (Bachelor of Engineering in Game Architecture and Design)
2004-2008	HBO; Nederlandse film en Televisie Academie. Amsterdam Montage (Film Editing)
1998 - 2004	VWO; Stedelijk Instituut voor Sierkunst en Ambachten. Antwerpen 2000-2002: Woord Kunst Drama 2002-2004: Audiovisuele Vorming

Werkervaring

Personlijke projecten en zelfstudie

Maart 2015 – Present

Bedrijf: **Ordina - Ibo de Vries**

Jan 2015 – Feb 2015

Twee maanden zelfstudie om Java Programmeur te worden. Door mijn missende voorhandse kennis van Java, ben ik niet aangenomen na mijn proef tijd.

Re-intergratie bedrijf: **Fourstar - Rainier Nauten**

Jun 2013 – Mei 2014

Productiewerk, variërend van dozen met verschillende artikelen samenstellen tot het lijmen en vouwen van grote vloerdisplays. Buiten productiewerk heb ik ook achter de balie gezeten: beantwoorden en doorschakelen van de telefoon, en werknemers in- en uitchecken.

Game studio: **Vertigo Games BV - Richard Stitselaar**

Sep 2011 – Feb 2012

Adam's Venture 1 & 3

Narrative Designer, Verantwoordelijk voor Cutscenes (van script phase tot eind product) in het spel en de trailer voor Adam's Venture 3

Ontwikkeld in Unreal Engine 3 (Matinee, Kismet, FaceFX, AnimTree, Cascade)
gebruikte software: Autodesk Maya, Adobe Illustrator and Photoshop, Audacity

Stichting: **De uitvinders - Hugo Vrijdag**

2011 5 maanden

Sunny

Een race spelletje voor kinderen, met een fysieke auto, stuur en gas pedalen.

Teamlead, 10 man team aansturen en contact persoon voor de opdrachtgever. Ontwikkeld in de Oger engine

TV Studio: **Tv&Co - Anouk Lobbe**

2007

Verscheiden TV programma's
Montage en grafische bewerkingen.

Games & Interactieve Media

“Narro”: *Interactive Dialogue System*

Afstudeer Project (NHTV)

Interactief dialoog systeem voor games en media. Op relatief eenvoudige wijze is een complexe kunstmatige intelligentie na te bootsen. Ontwikkeld in Unreal Engine 3, als scripttaal is er UnrealScript & Kismet gebruikt.

“Warren”: *Random Maze Game*

2-day Game Jam, mei 2012

First person doolhof die met elk stadia van het spel verspringt om een andere route te generen. Ontwikkeld in Unreal Engine 3, als scripttaal is er Kismet gebruikt.

“Sprout”: *Item Collection Game*

2-day Game Jam, mei 2011

De speler moet een aantal voorwerpen verzamelen en naar één punt brengen om door te gaan naar de volgende fase. Ontwikkeld in Unreal Engine 3, als scripttaal is er Kismet gebruikt.

Een ruimte simulator die kinderen stimuleert om wiskunde en fysica te gebruiken om problemen op te lossen. Ontwikkeld in de Oger engine en Flash.

Interface Designer en Team Lead, verantwoordelijk voor het uiterlijk van de flash interface, een team van 7 man aangestuurd en contactpersoon voor de opdrachtgevers.

Voor meer informatie: <http://www.bentelee.com/Games.html>

Televisieproducties en Filmacademie producties

“Luca”

AVRO, 2008

Fictie film van 19min, Film editor en special effects mockup

“The Secret of Boccherini”

NPS, 2008

Documentaire van 24min, Film editor en special effects

“Lost in Paradise”

Nederlandse Film en Televisie Academie, 2007

Fictie film, Film editor

“En Este Momento”

Nederlandse Film en Televisie Academie, 2007

Fictie film, Film editor

Vaardigheden

Programmeer-, script- en opmaaktalen

HTML, CSS, JavaScript, MEL Script, Unreal Script

Gesproken talen

Nederlands (moedertaal), Engels (vloeiend)

Softwarepakketten en Besturingssystemen

Autodesk Maya, Unreal Development Kit,
Avid, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver,
Encore DVD, Microsoft Office, Windows, iOS, MacOS, Linux

Hobbies en Interesen

Instinctief boogschieten, beta testing van games, Table top Dungeons & Dragons,
Gadgets, motion capture technologies, Programmeren, Raspberry Pi.