

CV – ITAI THOMAS YAVIN

KONTAKT INFORMATION

Itai Thomas Yavin
Ringtoften 7, 2 tv
2740 Skovlunde
Danmark
tel: +45 51923072
Email: itai.yavin@gmail.com
Portefølje: www.iyavin.one



Om Mig:

Jeg er en visuel person. Jeg lærer bedst af at se og prøve mig frem. Når jeg skal løse en opgave, så vil jeg ofte side med papir og blyant for at visualisere mine tanker. Jeg ser programmering som et værktøj til at løse problemstillinger. For mig er det ikke selve det at programmere der er spændende, så meget som det er problemstillingerne selv. Jeg finder det meget tilfredsstillende når jeg løser et problem og ser min kode fungere. Det er vigtigt for mig at have en måde at udtrykke mig selv på, om det så er igennem kode eller andre kreative værktøjer.

Hvis du vil se nogle af de projekter jeg har været med i, så se **mit portefølje** på www.iyavin.one.

ARBEJDE

Medejer af Sidetracked ApS (November 2018 - Januar 2019)

Jeg har arbejdet med tre andre på at starte vores egen startup. Den er baseret på vores these projekt, og jeg har været med til at arbejde på det i min fritid siden Juni. Fra december 2018 blev jeg officielt hyret i firmaet da vi havde fået vores første investering. Det gik dog op for mig i januar 2019, at arbejdet ikke var noget for mig, og jeg har nu sagt op.

Erfaringer:

- Planlægning og forberedelse af pitch. Selvom jeg ikke var den som pitched, så var jeg med til planlægningen og forberedelsen af vores pitches.
- Jeg lærte om mine egne svagheder og jeg lærte at lytte til mig selv og mine egne behov. Kort sagt så lærte jeg bedre at evaluere situationer jeg er i.
- Jeg brugte en del tid på at undersøge og lære om emner jeg ikke vidste meget om. Det har lært mig meget om hvordan jeg imødekommer nye emner og problemer.
- Jeg lærte en del om hvad det betyder at lave en start-up og ansvaret der følger med det.

UDDANNELSE

**Cand.IT i Spil,
Technology track
ITU København**
(September 2016 - Juni 2018)

Games Tech på ITU er fokuseret på det tekniske aspekt af spiludvikling. Dette betyder det generelle design og udvikling af komplekse spil systemer, så vel som spildesign, pitching og database arbejde.

Erfaringer:

- Min kandidat oplærte mig i at tænke på design såvel som den tekniske løsning. Software er en interaktion mellem computer og bruger, det er derfor vigtigt at forstå hvordan man designer brugerflader og brugerinteraktioner.
- Jeg har fået erfaring med at bygge systemer til spilmotorer, såsom rendering og fysik.
- Jeg har også bygget programmer til grafisk programmering. Jeg færdiggjorde et projekt hvor jeg udregnede refraction af lys igennem vand (se her: <http://iyavin.one/project-spearfishing.html>).

**DADIU 2017,
Den Danske Filmskole**
(2017, September - December)

DADIU er et årligt projekt som bliver organiseret af den Danske Filmskole i København. DADIU samler studerende fra forskellige uddannelser igennem Danmark, med målet at simulere en ægte spilproduktion, i hold af 15-20 studerende. Jeg var en af 7 programmører i min 17 mands gruppe. Besøg DADIUS hjemmeside for mere information: <http://www.dadiu.dk/>.

Erfaringer:

- Jeg lærte at arbejde med hårde deadlines i et mellemstort hold.
- Jeg erfarede hvad det betyder at arbejde i gruppe produktioner. Jeg lærte også hvor vigtigt det er at kommunikationen fungerer igennem gruppen.
- Jeg erfarede at hvis en del af gruppen, om det så er programmørerne, designerne eller andre, ikke kan kommunikere ordentligt med en anden gruppe, så er det hele produktionen det går ud over.

**Bachelor i Medialogi,
Aalborg Universitet København**
(September 2013 - Juli 2016)

Medialogi er en bred uddannelse der omhandler design og produktion af digitale løsninger, såsom spil, film, animation og generelt software. På medialogi er der stærk fokus på projektudvikling og design af digitale løsninger på reelle problemer. Da det er en bred løsning så giver den en bred grundviden som er nyttig for design, såvel som softwareudvikling.

Erfaringer:

- Medialogi har lært mig at arbejde effektivt i små grupper, såvel som at planlægge og udføre gruppe projekter.
- Hvert projekt har været videnskabeligt fokuseret, så jeg har også erfaring med at teste prototyper, analysere data og bruge dataen til at videreudvikle projekter i iterative processer.
- Jeg har erfaring med **scrum** og diverse **brainstorming teknikker**.
- Vi arbejdede meget i **Unity3D** igennem majoriteten af min bachelor. På dette punkt er jeg rimeligt erfaren i at bruge Unity3D.

DIY Event og Spiludvikling, Vallekilde Højskole (2012, Januar - Juli)

Jeg brugte omkring et halvt år på Vallekilde Højskole. I den tid brugte jeg en del af min tid på at afprøve kreative medier og på at finde mig selv.

Erfaringer:

- Jeg prøvede min hånd af med **Camera Obscura**. Det er processen i at lave hulkameraer, tage billeder med dem og at udvikle negativerne.
- **3D Modellering** med fokus på spiludvikling. Som program brugte jeg 3Ds Max.
- Jeg deltog i planlægningen og udførelsen af Clean out Loud projektet på Roskilde Festival. Clean out Loud er et projekt hvor man prøver at opfordre folk på Roskilde Festival at have en renere festival. Clean out Loud har været rimeligt succesfuldt de sidste par år.

Digital Design, Århus University (September 2012 - Juni 2013)

Digital Design fokuserede på brugerinteraktion og brugsdesign af digitale produkter. Selve uddannelsen havde et etnografisk fokus på dataindsamling. Jeg brugte en del tid på at observere folk som dataindsamling til vores projekter. Jeg studerede Digital Design i omkring et år, hvorefter det gik op for mig at Digital Design ikke var hvad jeg ledte efter.

Erfaringer:

- **Interaktionsdesign**. Digital design oplærte mig i et tænke på brugeren og deres interaktion med produktet.
- Jeg har erfaring med **brugsdesign**. På digital design blev jeg undervist i Donald Normans principper for brugsdesign.

Gymnasium, STX,
Ikast Gymnasium
(2009 - 2012)

**HVORFOR EN
SPILPROGRAMMØR?**

- Spilprogrammering har lært mig at tænke på kreative løsninger, og at de fleste problemer har flere løsninger.
- Jeg har lært at arbejde iterativt og at nogle gange er det bedre at 'kill your darlings'.
- Spil er ofte systemer bygget fra mange dele, så jeg er vant til at kigge efter 'bugs' i uventede steder.
- Da jeg har arbejdet kollaborativt i flere spilproduktioner, så er jeg vant til at tænke på min kode som noget andre også skal bruge. Med det mener jeg ikke kun andre programmører, men også designere, artister og lignende.

ANDET

- **Jeg er i stand til at arbejde individuelt.** Det meste af min uddannelse har været centreret om gruppearbejde, men jeg har også erfaring i at arbejde individuelt. Det har også ofte været tilfældet at vi i vores gruppeproduktioner har arbejdet individuelt for at fælles mål.
- **Jeg lærer hurtigt.** Jeg er selvsikker i at jeg kan lære nye programmeringsprog, og jeg er villig til at udfordre mig selv, og at lære fra mine fejl.
- Jeg snakker flydende **dansk og engelsk**
- **Jeg kan programmere** og i øjeblikket har jeg erfaring med flere programmeringsprog (C#, C++ og Java).
- **Jeg er en holdspiller.** Jeg ser det som mit ansvar at bidrage, være så pålidelig som jeg kan og at lære fra mine fejl. Jeg har også rigeligt med erfaring i at arbejde i grupper, og jeg er ret komfortabel i at arbejde sådan.
- Jeg har gennemgået et kursus i **gymnasie-didaktik og formidling**, og jeg nyder at lære fra mig og instruere andre, da jeg føler at det giver mig mulighed for at forbedre mig selv.
- **Jeg er prøver gerne nye ting.**

FORHÅBNINGER

Jeg nyder at arbejde i mindre hold, og jeg ville elske at ende i en position hvor jeg skal designe og kreere digitale medier. For mig er det ikke centralt at jeg ender i spilproduktion. Jeg nyder at lave spil, men jeg kan også finde nydelsen i at designe og lave software løsninger. Jeg har en uddannelse i design af digitale løsninger, og det er en process jeg godt kunne se mig selv arbejde med. For mig er det dog vigtigt at der er plads til kreativitet.