

# Curriculum Vitae

(pelipainotteinen)

## Henkilötiedot

Nimi: Vesa Aulis Nieminen

Syntymäaika: 13.09.1981

## Yhteystiedot

Matkapuhelin: 050 5272 897

Sähköposti: [email@vesanieminen.com](mailto:email@vesanieminen.com)

Kotisivu: <http://vesanieminen.com>

## Opinnot

- Peruskoulu suoritettuna 1997.
- Ylioppilastutkinto 2000 kevät – Matematiikka Eximia, Englanti Eximia
- Yliopisto-opinnot 2004 syksystä alkaen (Tietojenkäsittelytiede)
- Luonnontieteiden kandidaatti 19.3.2009
- Filosofian maisteri 2009 vuoden loppuun mennessä

## Peliohjelmointikokemus

Seuraavassa on lista tärkeimmistä peliohjelmointiprojekteistani. Kotisivuiltani löytyy myöhemmin tarkemmat kuvaukset näistä.

- Monstrum Maris Balticum (Python) 2009 tammi – maaliskuu
  - Tämä oli toinen suurempi peliprojekti johon osallistuin (osallistujia 30+). Monstrum Maris Balticum on Turun yliopiston ja ammattikorkeakoulun yhteisvoimin kehitettävä tietokonepeli, jota opiskelijat kehittävät vuosi vuodelta. Oppi mitä sain kurssilta: ”Projektipäällikön olemassaolo on ehdottoman tärkeä”.
- Project Pongo (J2EE) 2008 syys – joulukuu
  - Ensimmäinen iso peliprojekti jossa olin mukana. Olin projektipäällikkönä ja suurin asia mitä opin tämän yliopistoprojektin yhteydessä liittyy nimenomaan projektinjohtoon: ”Työprosessi on eri asia kuin itse työ”.
- PongDeluxe (Symbian C++) 2008 toukokuu
  - Ensimmäinen ja toistaiseksi ainoa kosketukseni Symbian alustan ohjelmointiin. Mitä opin: ”Symbian on monimutkainen alusta, jonka kehittäminen vaatii hyvin tarkkaa ohjelmointia”.
- Game of Life (Java Mobile Edition) 2008 toukokuu
  - Käänsin aiemman Game of Life pelini kännykkä versioksi. Mitä opin: ”Myös mobiili-Java ohjelmointi on helppoa ja yksinkertaista”.
- Game of Life (Java) 2006 toukokuu
  - Yksinkertainen Javapeli, jossa simuloidaan elämää. Oppi: ”Modulaarisen ohjelman tekeminen on hyödyllistä jatkon kannalta”.

- Lentopallo-simulaattori (C++) 2006 huhtikuu
  - C++-ohjelmointikurssin yhteydessä tein yksinkertaisen lentopallo-simulaattorin. Takeaway: ”C++ -ohjelmointi on hyvin tarkkuutta vaativaa”.
- WormGame (Java) 2005 toukokuu
  - Ensimmäinen peli, jonka ohjelmoin kun minulla oli ymmärrys olio-ohjelmoinnista. Ymmärryksen olin aiemmin saanut 2004 vuoden olio-ohjelmointikurssilla Turun yliopistolla. Oppi: ”Olio-ohjelmointi on käsitteenä toimiva myös peliohjelmoinnissa”.

## Yleinen ohjelmointikokemus

Ensimmäisen tietokoneohjelmani tein C64:lla ollessani noin 10-vuotias. Vuosien varrella olen tehnyt lukuisia pieniä ja myös muutamia isompia ohjelmointiprojekteja. Seuraavassa on lista muutamasta viimeisimmästä ja tärkeimmästä.

- Project Viestex (PHP) 2008 kesäkuu – nyt
  - Olen viimeisen vuoden aikana oppinut web-ohjelmoinnin saralla paljon. Olemme nyt työstäneet uutta internet-palvelua kahden kaverini kanssa vuoden verran.
- Henkilökohtainen nettisivu - vesanieminen.com (PHP) 2008 marraskuu ja 2009 touko- kesäkuu
  - Aloitin sivun tekemisen koodaamalla blogisovelluksen rungon 2008 marraskuussa. Julkaisin yksinkertaisen staattisen nettisivun 2009 toukokuun lopulla.
- Webtietokantasovellus Turun yliopiston Mikrobiologian laitokselle (PHP) 2008 joulukuu – 2009 toukokuu
  - Tein asiakkaalle perus tietokantasovelluksen.

## Pelaamiskokemus :)

Olen aina ollut kiinnostunut pelaamisesta, mutta vuosina 2002 – 2004 vein tämän kiinnostuksen uudelle tasolle tekemällä siitä ammatin. 2004 elokuussa kuitenkin lopulta päätin että haluan tähdätä mieluummin ohjelmistokehitysalalle ja aloitin opiskelut Turun yliopiston informaatioteknologian laitoksella heti syyskuussa.

- Peliurani aikana osallistuin seuraaviin LAN peliturnauksiin:
  - Assembly 2002, Return to Castle Wolfenstein, Helsinki – sijoitus: 4.
  - Intour 2003, Return to Castle Wolfenstein, Stockholm – sijoitus: 3.
  - QuakeCon 2003, Return to Castle Wolfenstein, Dallas – sijoitus: 2.
  - Cyber X Games 2004, Return to Castle Wolfenstein, Las Vegas – sijoitus: 0.
  - Cyberathlete Professional League Summer 2004, Call of Duty, Dallas – sijoitus: 8.
  - Assembly 2004, Doom 3, Helsinki – sijoitus: 1.
  - Assembly 2004, Call of Duty, Helsinki – sijoitus: 3.

## Tavoitteita

- Haluan olla ohjelmistokehitysalan vaikuttaja ja tehdä hyödyllisiä sovelluksia joilla on väliä ja joita tykätään käyttää.
- Haluan kehittää upeita pelejä, joita itse tykkään pelata.
- Haluan kehittää itseäni kaikilla elämän osa-alueilla ja olla paras mahdollinen minäni :)