



JOPPE MONNENS

Game designer - Interactive media designer

Als masterstudent Game Design met ervaring als student zelfstandige en jobstudent gamedesigner, weet ik wat er nodig is om een project van concept tot speelbaar eindresultaat te brengen. Mijn passie ligt bij leveldesign en 3D-modeling, maar ik werk ook graag aan game concept. Momenteel ben ik bezig mijn 3D-vaardigheden uit te breiden in Gent.

CONTACT

 gamedesign@joppemonnens.be

 <https://linktr.ee/supermojo>

 <https://joppemonnens.be>

PERSOONLIJK

Geboortedatum: 25-11-2003

Gender: Man

Nationaliteit: België

OPLEIDINGEN

Microcredential 3D

Luca School of Arts, Gent
2025 - 2026

Master Game Design

LUCA School of Arts, Genk
2024 - 2025

Bachelor Game Design

LUCA School of Arts, Genk
2021 - 2024

Erasmus+ Game Programming

XAMK South-Eastern Finland
University of Applied Sciences
2023

Elektromechanica

Mosa-RT, Maaseik
2017-2021

TAALKENNIS

Nederlands

Moedertaal

Engels

Zeer goed

Frans

Basiskennis

GAME DESIGN VAARDIGHEDEN

UNITY	Gevorderd Level Design, Game Prototyping	GEVORDERD
BLENDER	3D-modeling, Rigging, Animatie	GEVORDERD
SUBSTANCE PAINTER	Professionele Texturing & PBR Material Creation	GEVORDERD
ITCH.IO	Game Publishing, beheren van pagina's	GEVORDERD
VISUAL STUDIO (C#)	Gameplay Scripting & Unity Component Logic	VAARDIG
PHOTOSHOP	UI Design, Concept Art & Fotobewerking	VAARDIG
ILLUSTRATOR	Vector Art, Graphic Assets	VAARDIG
MAGICAVOXEL	Voxel Art & 3D Asset Creation	GEVORDERD

ANDERE SOFTWARE

GITHUB	Version control & collaboration	GEVORDERD
CANVA	Visuele presentatie, brainstorming, prototyping	GEVORDERD
MIRO	Projectplanning, brainstorming	VAARDIG
MICROSOFT OFFICE	Documentatie, technisch schrijven	VAARDIG
REAPER	Sound Design	BASIS
HOUDINI	Procedural Modeling & VFX Simulations	BASIS

PERSOONLIJKE VAARDIGHEDEN

TEAMPLAYER	Samenwerken leidt tot de beste games. Ik werk graag in teamverband.
INNOVATIEF	Ik maak me nieuwe tools snel eigen en geef graag een frisse draai aan projecten.
CREATIVITEIT	Ik kom tot originele ideeën door problemen vanuit verschillende hoeken te bekijken.
BETROUWBAAR	Ik zorg er altijd voor dat mijn werk op tijd klaar is en aan een hoge standaard voldoet.
HUMORISTISCH	Ik gebruik humor en speelse details om games plezieriger en toegankelijker te maken.

VRIJWILLIGERSWERK

CHIRO OPOETEREN 2021 - HEDEN	Groepsleider Verantwoordelijk voor de eindbesluitvorming en de leidingsploeg, inclusief het voorbereiden van de wekelijkse vergaderingen.
CHIRO - EVENT 2022 - 2025	Evenementorganisator Beheer van grafisch ontwerp, sociale media en logistiek (zoals verzekeringen en infrastructuur), terwijl ik het vrijwilligersteam aanstuurde.
SPEELPLEINWERKING 2019 - 2022	Monitor Coördineren van dagelijkse activiteiten en spelletjes voor kinderen tijdens de zomervakantie.

PROJECTEN

Tower of Tales (Masterproef)

Puzzle-Adventure

Een herinterpretatie van "De Bremer Stadsmuzikanten" als een moderne puzzelgame voor kinderen.

Castle Caper Crew

Puzzle

Voxel-art puzzelgame, geselecteerd voor tentoonstelling op JEF Antwerpen.

De Vlaaiërij

Educational

Een interactieve educatieve ervaring ontworpen om spelers het traditionele proces van het bakken van een "Limburgse vlaai" te leren.

Tap & Kebab Tavern

VR | Meta Quest 2

Beheer een virtuele bar door bieren te tappen, af te wassen, kebab te grillen en te communiceren met unieke personages in VR.

GAMEJAMS

Bob & Ferry

(Academische Game Jam)

Een split-screen co-op platformer waarin spelers unieke kat-en-muis vaardigheden gebruiken om door een huis te navigeren.

Where is my Beer?

Brackeys Game Jam (7 dagen)

Behaalde plek #110 van de 6.200+ inzendingen; een "rage-room" waarin spelers zich een weg banen door surrealistische omgevingen in een wanhopige zoektocht naar 's werelds laatste bier.

Chicken Revolution

FUXI Jam XAMK (42 uren)

Een 3D isometrische actiegame gemaakt tijdens een Erasmus-jam in Finland, met "crowd-persuasion" mechanics om een boerenopstand te leiden.

WERK ERVARING

Jobstudent: Game Designer

De Aanstokerij - Leuven

- Ontwikkelen van 3D-modellen en assets voor een hybride game over de Belgische energiecrisis.
- Ondersteunen bij game balancing en het verfijnen van mechanieken voor een optimale spelerservaring.
- Ontwerpen van custom iconen en visuele assets voor in-game speelkaarten.

Maart 2026
Heden

Freelance Game Designer

MoJo Interactive

- Ontwikkelen van het kernconcept en de gameplay-mechaniek voor een educatieve game over cybersecurity.
- Realisatie van het level design en environment building binnen Unity.
- Beheer van directe klantrelaties en het waarborgen van projectdoelen via consistente communicatie en feedbackloops.

Okt. 2025
Heden

Jobstudent: Game Designer

De Aanstokerij - Leuven

- Bijdrage aan de ontwikkeling van "Houtkoorts" voor BOS+, met een focus op 3D asset modeling.
- Implementeren van kleine programmeerscripts ter ondersteuning van de gameplay.
- Samenwerken met het team om milieuthema's te vertalen naar aantrekkelijke game-assets.

Jan. 2025
Mei 2025

Stagiair Game Designer

De Aanstokerij - Leuven

- Focus op gameplay programming voor een gespecialiseerde trainingsgame in opdracht van een zakelijke klant.
- Ontwikkelen van grafische ontwerpelementen voor de user interface en in-game visuals.
- Samenwerken met het team om milieuthema's te vertalen naar aantrekkelijke game-assets.
- Introductie van digitale workflows en de vertaling van traditionele fysieke gameconcepten naar interactieve media.

Aug. 2024
Nov. 2024

Jobstudent Supermarkt

OKAY (Colruyt Group) - Niel-bij-As

- Kassa & rekken vullen: afhandelen van transacties aan de kassa en klantenservice.
- Winkelonderhoud: verantwoordelijk voor het aanvullen van de schappen en het zorgen voor een schone, georganiseerde winkelomgeving.

Nov. 2023
Jan. 2025