



MARCEL HOLLINK

FRONTEND DEVELOPER (FULL STACK)

PERSONALIA

Woonplaats: Spijkenisse
Geboortedatum: 15-01-1994
Nationaliteit: Nederlandse

KERNCOMPETENTIES

Creatief
Leergierig
Resultaatgericht
Communicatief
Analytisch

TALEN

Nederlands
Engels

ROLLEN

Frontend Developer
Full Stack Java Developer

PROFIEL

“Marcel is een enorm prettige collega om mee samen te werken. Hij neemt initiatief en verantwoordelijkheid voor het hele team en het product (naast zijn opdracht), werkt actief mee in het team, is enorm zelfstandig door zijn hoge kennis en heeft leiderschap getoond in het team naar de wat junior developers. - Bol.com”

Marcel is een frontend developer full stack in verschillende domeinen. Marcel kenmerkt zich als een leergierige, toegankelijke en communicatief sterke developer.

Gecombineerd met zijn enorme technische bagage, zijn blik op kwaliteit en focus op resultaat, is hij een gewaardeerde teamplayer en sparringspartner voor zijn omgeving.

Momenteel werkt Marcel bij Bol.com aan verschillende microservices die betalingen van klanten aan facturen koppelen en de doorontwikkeling van een React applicatie. Daarvoor heeft hij aan verschillende microservices gewerkt die de webshop van tekstuele data voorzien. Hij werkt hier onder andere aan verschillende REST interfaces en aan de frontends (Angular) die hier op aansluiten. Binnen het team is hij de frontend man die interfaces realiseert zodat andere teams makkelijker data kan inzien en muteren. Voor Bol.com was Marcel werkzaam bij SVB waar hij heeft meegewerkt aan migratie van een grote AngularJs-applicatie (ongeveer 70.000 regels code) naar Angular 12. Naast het opstellen van een roadmap, het bijdragen aan de opzet van de architectuur en het realiseren van Angular 12 componenten, was Marcel ook erg actief in het opleiden van zijn collega-developers. Hij organiseerde regelmatig kennissessies, bijvoorbeeld op het gebied van Angular, Typescript en Git. Deze opleidende kant heeft Marcel ook ingezet bij Syncasso, waar hij engineers van Syncasso up-to-speed heeft gebracht met de huidige frontend technieken.

In zijn vrije tijd is Marcel ook bezig met het verbreden en verdiepen van zijn kennis in zijn vakgebied. Zo ontwikkelt hij samen met een kennis aan een React app ten behoeve van de administratie van zijn favoriete bordspel. De applicatie stack bestaat uit React.js, Express.js en een MySQL database en wordt getest met Cypress.io. Dit kleine hobby project heeft nu ruim 5000 gebruikers.

OPLEIDINGEN

2013 - 2017

Bachelor of Applied Computer Sciences
Minor - Game Design and Development

TRAININGEN

2022

Certified Scrum Master - PSM I

2017

Oracle Certified Professional and Associate - Java SE 8

EXPERTISE

	AANTAL JAAR		AANTAL JAAR		
	NIVEAU	ERVARING	NIVEAU	ERVARING	
PROGRAMMEERTALEN					
Javascript	●●●●●	5-8	Kotlin	●●●●○	2-5
Typescript	●●●●●	5-8	C#	●●○○○○	0-2
HTML/CSS	●●●●●	5-8	PHP	●●○○○○	2-5
Java	●●●●○	5-8			
FRAMEWORKS/TOOLS					
Frontend					
Angular	●●●●●	5-8	Junit	●●●●○	5-8
AngularJS	●●●●●	8+	Gradle	●●●○○	2-5
Karma/Jasmine	●●●●●	5-8	Mockito	●●●●○	5-8
Protractor	●●●○○	2-5	ActiveMQ	●●●○○	2-5
Selenium	●●●○○	2-5	RabbitMQ	●●●●○	2-5
Cypress	●●●●○	2-5	JPA/Hibernate	●●●●○	5-8
NX	●●●●○	0-2	Liquibase	●●●●○	2-5
Ionic	●●●●○	2-5	JMS	●●●●○	2-5
React	●●●●○	2-5	Cucumber	●●●●○	2-5
Redux/NgRx	●●●●○	2-5	Jax-rs	●●●●○	5-8
Jest	●●●●●	2-5	Jax-ws	●●○○○○	2-5
NPM	●●●●●	8+	Platform		
Yarn	●●●●●	2-5	Atlassian Jira, Confluence	●●●●○	2-5
NodeJS	●●●●●	8+	Git	●●●●●	8+
Webpack	●●●●○	2-5	GitLab + CI	●●●●○	2-5
Babel	●●●○○	0-2	Jenkins	●●●●○	5-8
Backend			Maven	●●●●○	5-8
Spring	●●●●○	5-8	Docker	●●●●○	5-8
Spring Cloud	●●●●○	5-8	Kubernetes	●●●●○	2-5
Spring Security	●●●●○	5-8	Overig		
Spring Contracts	●●●●○	2-5	SonarQube	●●●●○	2-5
METHODEN EN TECHNIEKEN					
Agile/Scrum	●●●●●	8+	XML	●●●●○	5-8
Ajax	●●●●●	8+	JSON	●●●●●	8+
Web Services	●●●●●	8+	REST	●●●●●	8+
SCSS	●●●●○	5-8	GraphQL	●●●●○	0-2
SQL	●●●●○	5-8	Unit Testing	●●●●●	5-8
DATABASES					
MySQL	●●●●○	5-8	Neo4J	●●●○○	2-5
PostgreSQL	●●●●○	5-8	Cassandra	●●○○○○	0-2
MongoDB	●●●○○	2-5			
APPLICATION SERVERS/OPERATING SYSTEMS					
Apache Tomcat	●●●○○	2-5	Windows	●●●●○	8+
Jetty	●●●○○	2-5	Linux	●●●●●	5-8

* Zie bijlage voor een toelichting expertiseniveau

WERKERVARING

JUN 2022 - HEDEN

Frontend Developer, Full Stack Developer

Bol.com

MATCHMAKER

Matchmaker is een groot migratie traject waarin een bestaande applicatie ontwikkeld door een externe leverancier naar in-house wordt verplaatst. De applicatie Matchmaker houdt zich bezig met koppelen van betalingen van klanten aan facturen. De oude Microsoft Dynamics applicatie is zo goed als 1 op 1 overgenomen qua business logic en achterliggende data is gemigreerd naar de Cloud van Bol.com.

Intussen zijn er 10 microservices ontwikkeld in Kotlin die zich elk bezighouden met een specifiek onderdeel van het proces. De 3 belangrijkste taken in het proces zijn het registreren van de binnenkomende betalingen, het matchen van de facturen en maken van uitgaande betalingen.

WERKZAAMHEDEN

Marcel hield zich in het team voornamelijk bezig met de 2 services die deze 3 taken uitvoeren. Daarnaast is hij 'het' aanspreekpunt voor de ontwikkeling van de frontend.

Vanuit de matching kan geconstateerd worden dat een betaling niet automatisch verwerkt kan worden. Dit kan komen doordat een factuur nummer niet juist is ingevuld of dat een klant te veel of te weinig heeft betaald. Hieruit ontstaat dan een betaling met een status AMF (Automatic Matching Failure) of OP (OverPayment). Deze betalingen worden inzichtelijk gemaakt in de in React ontwikkelde frontend.

De frontend verbindt zich met 1 van de microservices die alle (13 op dit moment) verschillende achterliggende services combineert in een GraphQL interface. Deze service, de Aggregator, zorgt er voor dat de verschillende types gebruikers op de juiste manier geautoriseerd naar de achterliggende services verbindt en dat de gebruiker enkel toegang heeft tot data waar hij of zij recht op heeft.

Binnen het project is Marcel bezig met de volgende zaken:

- Beheer en doorontwikkeling van de services voor matching en het aanmaken van uitgaande betalingen
- Doorontwikkeling van de React applicatie en de GraphQL interface
- Kennis overdracht naar de backend developers zodat de frontend breder ondersteund wordt
- Requirements valideren met operators van het systeem

GEBRUIKTE TECHNIKEN

React, Zustand, Typescript, Jest, Cypress, Cucumber, Kotlin, GraphQL, Apollo, Spring Framework, Gitlab + Gitlab Pipelines, PostgreSQL, Jira, Agile Scrum

NOV 2021 - MEI 2022

Frontend Developer, Full Stack Developer

Bol.com

PRODUCT CATALOG

De Product Catalog is een van de vele onderdelen van Bol.com. Hierbinnen vallen alle teams en services die zich ontfermen over de data dat zich bevindt in de webshop. Binnen de Product Catalog werkt Marcel aan de services die zich bezighouden met de tekstuele informatie over de producten zoals bijvoorbeeld de product titel, beschrijving en merk. Er wordt gewerkt aan 8 verschillende services met elk hun eigen doel. Zo is er een service die eenheden omrekent en normaliseert en een service met een maximale latency van 5ms data doorgeeft aan de webshop.

Binnen het team is Marcel tevens de frontend-man. De Opex (verantwoordelijkheden van het team) bevat 4 applicaties die een gebruikers interface hebben. 1 hiervan moest nog volledig ontwikkeld worden en 1 ander moest gemigreerd worden van Thymeleaf naar Angular.

WERKZAAMHEDEN

Marcel heeft zich bij Bol.com met de volgende zaken beziggehouden:

- Het beheer en doorontwikkelen van verschillende Kotlin microservices
- Het opzetten van verschillende nieuwe Angular applicaties
- Het doorontwikkelen van bestaande Angular applicaties
- Kennis overdracht van frontend naar het team zodat deze het beheer ervan over kunnen nemen

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

Angular, Typescript, Java, EcmaScript, Javascript, Redux, Jest, Cypress, SASS, Junit, Cucumber, NgRx, Kotlin, Spring Framework, REST, JSON, Docker, Google Cloud (BigQuery, Kubernetes, Cloud SQL), Gitlab + Gitlab Pipelines, PostgreSQL, Jira, Confluence, Agile Scrum

MEI 2021 - SEP 2021

Docent

Syncasso

INTERNE FRONTEND OPLEIDING

Een belangrijk vraagstuk wanneer met nieuwe of bestaande technieken gestart wordt binnen een team is altijd of de juiste mensen ervoor zijn. Een team dat volledig bestaat uit backend georiënteerde ontwikkelaars is vaak niet geschikt om een frontend neer te zetten. De keuze die Syncasso voor zich had liggen was het inhuren van frontend engineers en deze wegwijs maken in het domein, of de huidige engineers een frontend cursus aanbieden.

Gedurende het opleidingstraject heeft Marcel twee keer per week een sessie gegeven met als doel de engineers van Syncasso up-to-speed te brengen met de huidige frontend technieken. Gedurende het lesplan zijn onderwerpen zoals HTML5, CSS3, Javascript, Typescript & package managers aan bod gekomen.

Aan het einde van de opleiding die verzorgt is hebben de deelnemers een toetsing gehad in de vorm van een kleine webapplicatie die het weer op de huidige locatie moest laten zien. De deelnemers hebben dit succesvol afgerond en zijn nu in staat de frontend op te pakken binnen Syncasso.

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

HTML5, CSS3, Javascript, EcmaScript, SASS, Typescript & package managers

JUL 2020 - NOV 2021

Frontend Developer

SVB

MODERNISERING AXW FRONTEND (MAF)

De applicatie MAF stelt medewerkers van SVB in staat om AxW regelingen (AOW, AKW, ANW, etc.) te beoordelen en te controleren. Naast het doorontwikkelen van de hiervoor benodigde elektronische formulieren, dient de enorme codebase (ongeveer 70.000 regels code) gemigreerd te worden van AngularJs naar Angular 12. Daarbij moeten er flinke kwaliteitsslagen behaald worden met betrekking tot zowel code als kennis bij de bestaande (vaste) medewerkers.

WERKZAAMHEDEN

Marcel heeft zich bij MAF met de volgende zaken beziggehouden:

- Het opstellen van een Plan van Aanpak voor een hybride migratie van de applicatie naar Angular 12, inclusief een roadmap met overzicht van de stappen en inzicht in de afhankelijkheden.
- Betrokken bij opstellen van de nieuwe frontend architectuur.
- Het introduceren van Typescript en Git, onder andere door het verzorgen van kennissessies.
- Het opzetten van een configuratie om ervoor te zorgen dat Angular componenten gebruikt kunnen worden in het AngularJs landschap.
- Realisatie van Angular 12 componenten.
- Opleiden van collega-developers in Angular 12 door middel van een hands-on kennissessie (<https://github.com/mhollink/angular-hands-on>).
- Daarnaast ook een bijdrage geleverd aan het verbeteren van de bestaande AngularJs code.
- Vraagbaak binnen MAF voor bijna alle vragen die binnen de omgeving leven.
- Betrokken bij het aannemen van nieuwe engineers

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

Angular, AngularJs, Typescript, EcmaScript, Javascript, Redus, Webpack, SASS, REST, JSON, Nodejs, Express, Jest, Karma, Jasmine, Protractor, Cypress, Jenkins Pipelines (Groovy), XLSRelease, XLSDeploy, Jira, Confluence, Agile Scrum

OKT 2019 - JUN 2020

Full Stack Developer

KPN

IOT PLATFORM

KPN is bezig met de ontwikkeling van een IoT platform waarop klanten verschillende bouwblokken kunnen aanschaffen. Deze blokken bestaan uit apparatuur, netwerk, dataverwerking en dashboards.

Het team waar Marcel in deelneemt, ontwikkelt aan de dataverwerking en dashboardapplicaties.

Doel van het systeem is om data afkomstig van de devices via een microservices landschap te laten landen in een dashboard, zodat klanten data als locatie, temperatuur, etc. kunnen inzien. Daarnaast kunnen ze ook berichten naar de devices toe sturen.

WERKZAAMHEDEN

Marcel werkt binnen zijn team aan de communicatie naar de devices toe, door updates uit te voeren en nieuwe features toe te voegen. De applicatie bestaat uit microservices die in een Kubernetes cluster zijn gedeployed.

Voor een ander team binnen KPN is Marcel bezig geweest met het opzetten van het front-end portal in React. Nadat de opzet van de portal gerealiseerd was, heeft Marcel deze overgedragen aan een ander team zodat hij weer verder kon met zijn werkzaamheden.

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

Java, JavaScript, EcmaScript, Spring Framework, PostgreSQL, Kubernetes, Docker, RabbitMQ, Jenkins, REST, JSON, Jenkins Pipeline, Gitlab CI, NodeJS, AngularJS, Angular, Ionic, Karma, Jasmine, Webpack, Babel, React.js, Redux, Jest, Cypress, Typescript, SASS, Hibernate, Junit, Cucumber, Jira, Confluence, Agile Scrum

JAN 2018 - SEP 2019

Frontend Developer

KPN

CUMULOCITY PLUG-INS

Bij KPN is het Solutions team gericht op het ontwikkelen van Cumulocity plug-ins. Cumulocity is het IoT platform waarop ze bouwen en de plug-ins zijn kleine stukken AngularJS code dat wordt toegevoegd aan de bestaande applicatie. Destijds zijn er 3 applicaties gemaakt: asset tracking, insurance policy management en recovery van objecten.

WERKZAAMHEDEN

Naast de ontwikkeling van de applicatie voor recovery van objecten bekleedde Marcel een grote rol in het team met kennisoverdracht over Angular vanwege de migratie van AngularJS naar Angular. Dit was voornamelijk op het gebied van testen. Marcel heeft initieel alle automatische tests voor het platform gemaakt.

Marcel heeft daarnaast een mobiele applicatie gerealiseerd in Ionic voor Buitengewoon Opsporings Ambtenaren (BOA). Deze app maakt het mogelijk om vermiste fietsen op te sporen.

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

JavaScript, NodeJS, AngularJS, Angular, Ionic, Karma, Jasmine, Webpack, Babel, React, Jest, Typescript, REST, JSON, SASS, Jira, Confluence, Agile Scrum

NOV 2017 - DEC 2017

Frontend Developer

Quintor

FRONTEND MASTERCLASS

Om nieuwe medewerkers op te leiden op het gebied van frontend development, heeft Quintor een frontend masterclass ontwikkeld. Marcel heeft een belangrijke bijdrage geleverd aan de opzet van deze masterclass, bijvoorbeeld door onderzoek te doen naar de verschillen tussen Polymer en andere webcomponent frameworks als Angular.

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

NodeJS, NPM, Polymer, Angular

SEP 2017 - NOV 2017

Software Developer

Quintor

MASTERCLASS JAVA

Marcel heeft de Java Masterclass gevolgd waarin hij professioneel software heeft ontwikkeld en geleerd deze toe te passen in complexe enterprise omgevingen. De frameworks, technieken en tools die bij de klanten van Quintor veel worden gebruikt, zijn onderdeel van het lesprogramma. Marcel heeft in deze masterclass per module een onderwerp behandeld. De modules zijn op elkaar afgestemd, bouwen op elkaar voort en daarmee heeft Marcel geleerd hoe de applicatie in samenhang ontwikkeld wordt in een professionele software ontwikkelomgeving.

Aan het eind heeft Marcel in een praktijkcase het geleerde (de frontend, backend (Java) en platform engineering (infrastructuur)) toegepast, geheel in teamverband en volgens Agile/Scrum in de praktijk

WERKZAAMHEDEN

Een aantal modules die aan bod kwamen in de Java Masterclass:

- OCA en OCP certificering
- Spring overview & Dependency Injection & unit testen
- Rest endpoints & Servlets
- Spring Core & Business Logic
- JPA, SQL, JMS & Kafka
- Spring Boot, Spring Data, Spring Cloud & Spring Security
- Asynchroon programmeren in Java
- Buildscripts, CI/CD, SonarQube
- HTML, CSS, Angular(JS)

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

Java, Spring (boot, data, cloud, security), REST, JPA/Hibernate, Junit, Mockito, Gradle, JMS, PostgreSQL, Angular(JS), TypeScript, Maven, JSON, NPM, XML, HTML, CSS, Agile Scrum, Atlassian stack (Bamboo, Jira, Confluence), Git, SonarQube

FEB 2017 - JUN 2017

Software Developer
Quintor

OBJECTHERKENNING HOLOLENS

Realisatie van objectherkenning in een holoLens door middel van kentekenherkennig met publieke datagegevens van de RDW.

WERKZAAMHEDEN

Marcel is eerst begonnen met onderzoek te doen naar; verschillende manieren om de hololens te gebruiken voor beeldopnames, hoe deze beeldopname data in programmeerbaar formaat te krijgen, welke object characater recognition algoritme (OCR, wat er op een afbeelding te zien is) de juiste is en hoe gratis informatie (data) te verkrijgen over voertuigen. Dit is de data van de RDW geworden.

De data van voertuigen van de RDW is vervolgens vervormd in een applicatie zodat met de hololens op, je informatie over het voertuig wat je in beeld hebt, te zien krijgt.

In Unity3D met C# is de applicatie in de hololens geschreven.

Vervolgens is er een backend geschreven in Springboot, Java8 en een JPA database waar de hololens API requests met het kenteken naar toe kan sturen.

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

Unity3D, C#, Java 8, Spring boot, JPA, Maven, PostgreSQL, REST, JSON, Agile Scrum

SEP 2016 - FEB 2017

Software Developer
Hogeschool Rotterdam

3D GAME IN UNITY 3D

Voor de minor game design and development heeft Marcel een 3D game in Unity3D ontworpen en ontwikkeld.

WERKZAAMHEDEN

Marcel koos specifiek voor deze minor, omdat dit de enige minor was waarin programmeren het meeste voorkwam.

De Minor als geheel bestond uit 2 onderdelen: 2D android game (6 weken, design) en 3D game (20 weken, ontwikkeling). Zijn technische en creatieve skills komen hierin goed naar voren. De game was genomineerd voor beste game design: <https://www.dutchgameawards.nl/pool-party-panic/>

Vanwege de unieke gameplay en art style is het een van de meest succesvolle games geworden van de minor. De game is na release viral gegaan op YouTube.

GEBRUIKTE TECHNIEKEN

Unity3D, C#

OVER QUINTOR

Quintor helpt opdrachtgevers met het professionaliseren van softwareontwikkeling. We maken software die in productie gaat. Software die werkt en die ertoe doet. Dat doen we met name in omvangrijke en complexe enterprise projecten voor top 250 organisaties, (semi) overheden en start-ups.

In oktober 2005 hebben we Quintor opgericht. Sindsdien is het snel gegaan. We groeiden van vier naar 180 medewerkers en beschikken over vestigingen in Groningen, Amersfoort, Den Haag, Deventer en Den Bosch. Maar bovenal heeft Quintor zich ontwikkeld tot een toonaangevend bedrijf in professionalisering van softwareontwikkeling binnen grote organisaties. Quintor heeft de reputatie om grote complexe trajecten succesvol af te ronden.

TOELICHTING EXPERTISENIVEAU

Techniek stroomt door het bloed van Quintor consultants. Naast hun professionele werkzaamheden zijn ze vaak privé bezig met techniek om de ontwikkelingen in de markt te volgen. In het expertise overzicht komen aantal jaren werkervaring en kennis bij elkaar en weergegeven in verschillende niveaus.

BEGINNER		Heeft basiskennis maar kan deze nog niet situationeel toepassen. Kennis is nog ontoereikend om taken uit te voeren.
GEVORDERD		Heeft globale kennis en kan deze beperkt situationeel toepassen. Taken kunnen onder begeleiding uitgevoerd worden.
COMPETENT		Heeft een goede kennis en kan deze ook situationeel toepassen. Taken worden zelfstandig uitgevoerd en kunnen ook deels zelf gedefinieerd worden.
MEESTER		Heeft een uitstekende kennis en kan deze ook delen. Kan zijn werk zelfstandig indelen en uitvoeren op basis van naslag en documentatie. Kan anderen coachen
EXPERT		Kan de kennis intuïtief toepassen en werk zowel voor zichzelf als anderen definiëren en uitvoeren. Kan anderen coachen tot meester.