



Your challenge. Our students.

Talent in software development.

## Softwareontwikkeling door een studententeam

**Ontwikkelingen op het gebied van technologie, AI en games gaan razendsnel. Mogelijk heeft u belangstelling voor nieuwe toepassingen van technologie in uw bedrijf. Of u wilt een (serious) game of simulatie introduceren in uw bedrijfsvoering. Een projectteam van informaticastudenten wil graag aan de slag om een IT systeem of game voor u te ontwikkelen!**

Het softwareproject is een onderdeel van de bacheloropleiding Informatica aan de Universiteit Utrecht. In het laatste jaar van de opleiding doen de studenten een groot groepsproject waarbij ze in een team een opdracht uitvoeren voor een (externe) klant.

We zoeken daarom uitdagende opdrachten voor onze studenten! Voorbeelden van gerealiseerde projecten zijn een prototype AI-leeromgeving, een game voor een

kinderziekenhuis, of een opleidingsmodule voor treindienstleiders. Scan de QR-code voor meer voorbeelden van projecten:



<b>Wat krijgt u</b>	Een team van 7-10 studenten gaat zelfstandig werken gedurende 20 weken 20 uur per week. U ontvangt een gedocumenteerd prototype software of game.
<b>Looptijd</b>	Twee keer per jaar: van september tot en met januari en van februari tot en met juni. Voorbereiding projecten vindt een halfjaar van tevoren plaats, wees dus op tijd.
<b>Opleiding</b>	Informatica, Faculteit Bètawetenschappen, Universiteit Utrecht. Onderdeel: 'Softwareproject'-niveau 3 (hoogste niveau in de bachelor).
<b>Vergoeding</b>	U betaalt een vergoeding aan de universiteit.
<b>Voorwaarden voor deelname</b>	U werkt vanuit een bedrijf, overheidsinstelling, kennisinstelling of maatschappelijke organisatie. U wilt een prototype van een innovatieve en/of maatschappelijke relevante softwaresysteem of game laten ontwikkelen.
<b>Wat verwachten wij van u</b>	Voor het project stelt u in overleg met ons een projectbeschrijving op. Tijdens het project overlegt u regelmatig met het team, voorziet het team tijdig van gegevens en informatie, en geeft feedback op de resultaten.
<b>Waarom organiseert de opleiding dit</b>	We willen de studenten ervaring laten opdoen in een realistisch project. Tevens leren ze gestructureerd en zelfstandig samenwerken in een omvangrijk projectteam.
<b>Wat kunt u verder van ons verwachten</b>	Wij begeleiden de studenten en bieden faciliteiten in de vorm van werkruimte, algemene-apparatuur en software.

## Wat kunt u verwachten?

Voor de start van het project maakt u in overleg met ons een projectbeschrijving. Tijdens het project werkt het team deze in samenspraak met u verder uit.

De teams werken zelfstandig volgens de Scrum methode.

Tijdens het project wordt het team procesmatig begeleid door een docent van het departement Informatica. De studenten volgen colleges en workshops over software engineering, en passen opgedane kennis direct op.

## Wat verwachten wij van u

Aan het begin is er een kennismaking en tijdens het project zijn er tweewekelijkse Scrum meetings waarin u feedback geeft over de voortgang. Verder is er een tussenpresentatie en aan het eind een slot event. Uw deelname hieraan is van belang.

U stelt benodigde informatie en gegevens tijdig beschikbaar, evenals projectspecifieke hardware/software. Aan het eind laat u de begeleidende docent weten hoe u het project heeft ervaren. Rekent u op een totale tijdsinvestering van ongeveer 60 uur.

## Onze opleiding

Binnen onze bacheloropleiding verzorgen we twee richtingen: **algemene informatica** is gericht op het ontwerpen, programmeren en testen van automatiseringssystemen. Studenten uit deze richting kunnen een breed scala aan projecten uitvoeren.

**Gametechnologie** bevat alle aspecten die van belang zijn bij het bouwen van (serious) games. Er komen onderwerpen aan bod als het programmeren van games, kunstmatige intelligentie, computer graphics, game design, 3D modelleren, en simulatie.



### Coördinatie Softwareproject

Hieke Keuning  
h.w.keuning@uu.nl

Johan van Rooij  
J.M.M.vanRooij@uu.nl

Heysem Kaya  
h.kaya@uu.nl

[softwareprojecten.sites.uu.nl](https://softwareprojecten.sites.uu.nl)



CONTACT