



# Smart ICT in Software of Game Project

**Ontwikkelingen op het gebied van technologie en games gaan razend snel. 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 informatica studenten wilt graag aan de slag om een IT systeem of game voor u te ontwikkelen.**

Het software project is een onderdeel van de bachelor opleiding Informatica aan de Universiteit Utrecht. In het laatste jaar van de opleiding dienen de studenten een groot groepsproject te doen waarbij zij met zijn allen een opdracht uitvoeren voor een (externe) klant. Binnen onze bachelor opleiding verzorgen we twee richtingen: Algemene Informatica en Gametechnologie.

## Algemene Informatica

Algemene informatica is gericht op het ontwerpen, programmeren en testen van automatiseringssystemen. Studenten uit deze richting kunnen een breed scala aan projecten uitvoeren. Voorbeelden van gerealiseerde projecten zijn een off-shore wind planner voor Fugro, een risico-analyse tool over voetbal hooligans voor de Nationale Politie en een prototype leeromgeving voor de Universiteit.

## Gametechnologie

Deze richting bevat alle aspecten die van belang zijn bij het bouwen van (serious) computer games. Er komen onderwerpen aan bod als het programmeren van games, kunstmatige intelligentie, computer graphics, game design, 3D modelleren, simulatie en internetprogrammeren. Voor meer informatie zie <http://www.gametechnologie.nl>.

## Factsheet

Wat krijgt u:	Een team van 8-10 studenten gaat zelfstandig werken gedurende 20 weken 20 uur per week als onderdeel van de bachelor studie. U ontvangt een gedocumenteerd prototype software of game.
Looptijd:	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.
Opleiding:	Informatica, Faculteit Bètawetenschappen, Universiteit Utrecht. Onderdeel: 'Software of Game Project'-niveau 3 (is het hoogste niveau in de bachelor).
Stagevergoeding:	U betaalt een onkostenvergoeding aan de universiteit.
Voorwaarden voor deelname:	U werkt vanuit een bedrijf, overheidsinstelling, kennisinstelling of maatschappelijke organisatie. U wilt een prototype van een innovatieve en/of maatschappelijke relevante software systeem of game laten ontwikkelen.
Wat verwachten wij van u:	Voor het project stelt u in overleg met ons een projectbeschrijving op. Tijdens het project overlegt u regelmatig met het team. U voorziet het team tijdig van gegevens en informatie. U geeft feedback op de resultaten.
Waarom organiseert de opleiding dit:	We willen de studenten ervaring laten opdoen in een realistisch project volgens een software engineering methode. Tevens leren ze gestructureerd en zelfstandig samenwerken in een omvangrijke projectteam.
Wat kunt u verder van ons verwachten:	Wij begeleiden de studenten en bieden faciliteiten in de vorm van werkruimte, algemene- apparatuur en software.

Een project is gericht op de ontwikkeling van een game of simulatie. Voorbeelden van gerealiseerde gameprojecten: een game die zich afspeelt in de 3D geografische data van Amsterdam voor Cyclomedia en een learning game over Infectie en Immuniteit voor het UMC.

## 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. In een game project werken ook enkele stagiairs van een game-artist opleiding.

De teams werken zelfstandig volgens de SCRUM methode. Elk project krijgt een vaste plek waar de studenten kunnen werken, maar vooral waar ze hun project vorm kunnen geven. Denk daarbij aan bijvoorbeeld een ontwerp-tekening, de globale planning, concept ideeën, artwork, etc. Ook zorgen wij voor algemene-apparatuur en software.

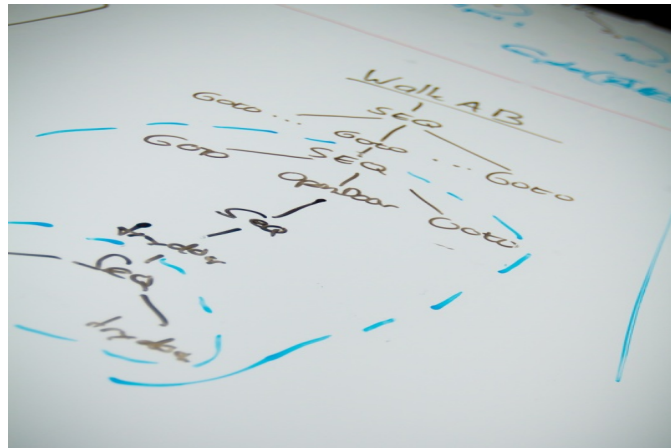
Tijdens het project wordt het team procesmatig begeleid door een docent van het departement Informatica. De studenten volgen hoorcolleges over software engineering, en passen opgedane kennis direct op.

## Wat verwachten wij van u

Aan het begin is er een kick-off meeting en tijdens het project zijn er tweewekelijkse SCRUM meetings. 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 project specifiek hardware/software. Aan het eind laat u de begeleidend docent weten hoe u het project heeft ervaren. Rekent u op een totale tijdsinvestering van ongeveer 60 uur.

**Als eindresultaat ontvangt u een gedocumenteerd prototype van het door u gewenste software systeem of game.**



### Projectbureau Informatica:

Ir. Raja Lala, MBA  
r.lala@uu.nl  
030 253 3962

Dr. Gerard Wagenaar  
g.wagenaar@uu.nl  
030 253 4759

<https://softwaregameprojecten.sites.uu.nl/>

CONTACT