



# Smart ICT in Software of Game Project

**Ontwikkelingen op het gebied van IT en Games gaan razend snel. Mogelijk heeft u belangstelling voor nieuwe toepassingen van IT of voor de mogelijkheden van nieuwe technologie. Of u wilt een game introduceren in uw bedrijfsvoering. Een projectteam van 10 informatica studenten wil 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 derde 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 UU.

## 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 20 weken 20 uur per week aan de slag met uw project. 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.
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:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• U werkt vanuit een bedrijf, overheidsinstelling, kennisinstelling of maatschappelijke organisatie.</li> <li>• U wilt een prototype van een software systeem of game laten ontwikkelen.</li> </ul>
Wat verwachten wij verder van u:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voor het project stelt u in overleg met ons een projectbeschrijving op.</li> <li>• Tijdens het project overlegt u regelmatig met het team.</li> <li>• U voorziet het team tijdig van gegevens en informatie.</li> <li>• U geeft feedback op de resultaten.</li> </ul>
Waarom organiseert de opleiding dit:	We willen de studenten ervaring laten opdoen in een zo realistisch mogelijk project en ze leren hoe het is om een eigen software bedrijf of game studio te runnen.
Wat kunt u verder van ons verwachten:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wij begeleiden de studenten op het gebied van project management, samenwerken en software engineering.</li> <li>• Wij bieden faciliteiten in de vorm van bijv. werkruimte, apparatuur en software.</li> </ul>

Een project is gericht op de ontwikkeling van een game of hieraan gerelateerde technologie. Voorbeelden van gerealiseerde projecten zijn een game die zich afspeelt in de 3D geografische data van Amsterdam voor Cyclomedia en een learning game over Infectie en Immunitet 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.

Projecten staan of vallen met goede samenwerking. De teams werken volgens de SCRUM methodologie. 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 op de muren, de globale planning, concept ideeën, artwork, etc. Ook zorgen wij voor apparatuur en software. Hiermee vormen de teams dus feitelijk een eigen *software bedrijf* of *gamestudio*.

Tijdens het project wordt het team begeleid door een docent van het departement Informatica. Ook volgen de studenten hoorcolleges over software engineering, kennis die direct toegepast wordt.

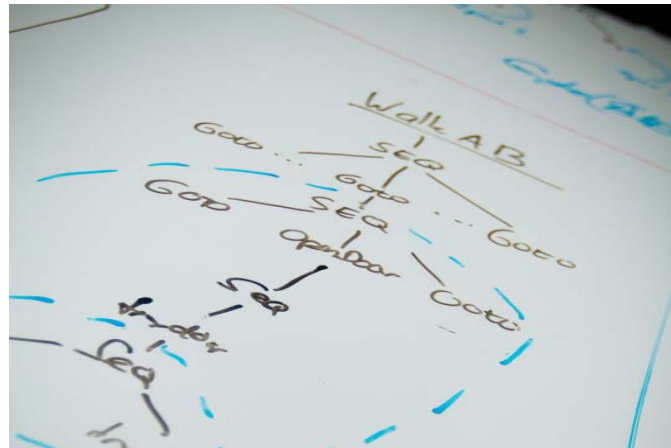
## Wat verwachten wij van u

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.

Natuurlijk stelt u benodigde informatie en gegevens beschikbaar. 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:

Dr.Ir. Marjan van den Akker  
J.M.vandenAkker@uu.nl  
030 253 3989

Dr.Ir. Frank van der Stappen  
A.F.vanderStappen@uu.nl  
030 253 5093

[www.softwaregameprojecten.nl](http://www.softwaregameprojecten.nl)

CONTACT