

Welkom bij 4S!



Je bent net gestart bij 4S, van harte welkom in ons team! Ongeacht of je een uitzendkracht, vaste kracht of stagiair bent willen we je op de hoogte brengen waar we vandaan komen en hoe wij werken.

Deze introductie is voor: _____ (naam nieuwe medewerker)

Type: vaste kracht / uitzendkracht / stagiair **Rol:** Junior developer (bijv.: developer)

Onze geschiedenis

In 2008 begon Jos Adder (foto rechts) naast zijn studie Mediadeveloper met het ontwikkelen van software voor kennissen. Vanuit de omgeving van Jos was er vraag naar gebruiksvriendelijke software. Jos ontwikkelde software als oplossing voor een scala verschillende problemen. Ons bedrijf heette toentertijd 'Scripts Serpents Software'.



Nadat Jos cum-laude afstudeerde liep het aantal opdrachten snel op. Na goed zoeken gingen we met 3 nieuwe medewerkers verder. Nu niet langer als 'Scripts Serpents Software', maar onder de pakkende naam '3S'.

Over de jaren groeide het bedrijf enorm en kwamen er ieder jaar tot wel 5 medewerkers bij. Samen hebben we veel mooie door klanten gefinancierde projecten voor ze weggezet. Daarnaast zijn we ook actief in het ontwikkelen van, en bijdragen aan, open-source projecten. We leren van elkaar en schrijven regelmatige handleidingen zodat anderen ook van ons kunnen leren.

In 2015 kwam onze grootste opdracht: de website ontwikkelen voor voetbalclub 'FC DB Dragons'. Deze immens populaire voetbalclub domineerde in die tijd het nieuws. Deze opdracht bracht de groei van 3S in stroomversnelling.

Naast sterke groei hielp de FC DB Dragons opdracht ons specialiseren. Niet langer namen we zomaar alle opdrachten aan, maar specialiseerde we in het ontwikkelen van sport-gerelateerde software. We veranderde nog één keer van naam om onze nieuwe richting duidelijk uit te stralen: **4S** (Scripts Serpents Sports Software).

Vandaag de dag lossen we problemen op voor allerlei klanten in de sportwereld, lokaal en globaal. Met onze grofweg 50 medewerkers zetten we ons dagelijks in voor onze klanten. Van websites voor sportclubs tot toernooi-beheer, *wij brengen onze klanten naar een hoger niveau!*

Passie

Laten we er niet omheen draaien: sport is onze passie!

Dankzij ons harde werken en vele successen hadden we in 2018 de mogelijkheid een stadion te sponsoren in Smart City. Het Script Serpent Stadium nabij Smart City draagt met trots een deel van onze bedrijfsnaam.



Medewerkers

Vandaag de dag hebben we ongeveer 50 medewerkers. Het merendeel van onze medewerkers zijn programmeurs, maar aanvullend hebben we grafisch vormgevers, UX-specialisten, accountants, verkoopmedewerkers, facilitaire medewerkers en meer.

Met onze medewerkers bezoeken we veel wedstrijden. Daarnaast houden we ieder jaar een voetbaltoernooi.

Heb je een vraag of zie je iets wat we beter kunnen doen? Spreek onze coaches aan. Onze coaches nemen veelal de rol van stagebegeleider aan voor onze stagiaires, maar zijn voor iedereen aanspreekbaar.

Werkwijze

Samen leren

Bij 4S werken, leren en ontwikkelen we samen. Het verlangen van al onze medewerkers dat we gezamenlijk over de eindstreep komen.

We moedigen zelfstandige developers aan, maar we willen als bedrijf geen tijd verliezen aan onnodig ploeteren terwijl je ook hulp van collega's kunt vragen. Kennisdelen is belangrijk voor ons, het is een van de pijlers waar ons bedrijf op is gebouwd.

Mocht je even in stilte willen werken dan zet je jouw headset op. Zo weten anderen je niet te storen, tenzij het echt niet anders kan. Geen headset op? Dan kun je dus gerust je vraag stellen. We gaan ervan uit dat je jouw headset minimaal gebruikt om te focussen, zodat je jouw collega's vaak kan helpen.

Mocht je er met je directe collega's niet uitkomen dan zijn onze coaches aanwezig om je te ondersteunen. Blijf hoe dan ook nooit met problemen of een vraag zitten, maar neem je verantwoordelijkheid en spreek iemand aan.

Scrum

We werken bij 4S volgens het 'Scrum' principe wat een implementatie van Agile is. Onze product-owners leggen hun hart diep bij de opdracht en schrijven geweldige user stories. Samen met de developers kiezen we de kern van de applicatie uit de product backlog. Met zijn alle werken we hard om de applicatie iedere sprint verder te ontwikkelen. We starten dagelijks op met de daily stand-up en kijken aan het einde van een sprint terug in onze sprint review.



Totstandkoming opdracht

Het vinden van een opdracht begint wanneer een bedrijf ons inschakelt of wanneer de verkoopafdeling een prospect benadert. Zij maken een afspraak bij het bedrijf voor een van onze Product Owners.

Een van onze Product Owners stelt de wensen en eisen van het bedrijf vast. Deze verdiept zich in de hulpvraag van het bedrijf en loopt mogelijk een paar keer mee om een goed beeld te krijgen van de opdracht. Soms vraagt de PO een developer om hierbij aan te sluiten.

Opstart Scrum team en werking sprints

Wanneer de opdracht duidelijk is zal de Product Owner de user stories schrijven. Deze komen in de product backlog van een sprint team. Het sprint team wordt samengesteld door werknemers binnen ons bedrijf. Zo'n scrum team bestaat uit medewerkers met verschillende expertises en achtergronden, daarin zitten vaak tot wel 4 developers.

Er zijn een aantal 'dream-teams' die goed op elkaar ingespeeld zijn. Ze weten precies wat ze van elkaar kunnen verwachten. Maar daarnaast werken onze medewerkers ook graag in andere teams. We zorgen dat we een mooie balans van experts en beginners op een opdracht zetten, zodat de kans ontstaat om van elkaar te leren.

Vanuit de product backlog wordt een keuze gemaakt voor de eerste sprint. We streven er altijd naar om na de eerste sprint al een MVP (Minimum Viable Product) te hebben, of in ieder geval de kern van de applicatie te kunnen illustreren. In volgende sprints breiden we de applicatie uit. Wanneer we de laatste sprints naderen werken we aan gebruiksvriendelijkheid.

Gedurende alle sprints testen we. Er is geen 'testsprint' en we testen niet alleen in de laatste weken. Ieder ontwikkelde functionaliteit wordt in diezelfde sprint getest.

Dagelijks Scrum proces

1. Start om 10u op met een daily stand-up. Aanwezigheid en staan tijdens de 'daily' is verplicht.
2. Laat het elkaar weten als je niet verder komt of een vraag hebt. Kom je ergens niet aan uit dan is de scrum master er om je te helpen.
3. Aan het einde van de dag zorgen we dat alle voortgang is ge-commit (eventueel naar een eigen branch). Maak aantekeningen voor jezelf zodat je de volgende dag weet wat je tijdens de 'daily' kunt vertellen.

Werken op afstand

Er wordt bij ons ook remote gewerkt. We gebruiken dan GitHub projects als scrumbord en communiceren via Teams. Als we problemen opmerken maken we daarvoor een issue aan op GitHub.

Onze 'Stack'

Onze development stack is gevarieerd. We ontwikkelen voor mobiel, desktop als apps en via het web.



- **Web**
Op het web zijn we trotse gebruikers van het PHP **Laravel** framework. Laravel is ook onze primaire keuze wanneer wij een API schrijven. Zo'n API schrijven dat doen we vaak en graag! Vaak bieden we onze API's ook aan voor developers buiten ons bedrijf, zodat die hun eigen coole projecten kunnen bouwen.
- **Native (Desktop & Mobiel)**
Wanneer we een app schrijven voor een specifiek apparaat gebruiken we C#. Onze desktop developers schrijven applicaties voor Windows in C# met behulp van UWP. De mobiele developers schrijven C# en gebruiken Xamarin.
- **Data**
Onze data sloegen we vroeger veel op in relationele databases. Dan gebruikte we MySQL om zo'n database in te richten. Tegenwoordig gebruiken we steeds meer 'NoSQL' databases, we kiezen dan bijvoorbeeld Firestore van Google voor veel gebruikte applicaties. We gebruiken MongoDB als we de database zelf willen hosten.

Naast deze talen leren we graag nieuwe talen en doen we met ieder project wel een uitstapje buiten onze comfort-zone. We hebben veel developers die graag werken met JavaScript, TypeScript, React Native, Vue.js en nog veel veel meer.

Platte organisatiestructuur

Binnen 4S hebben we weinig tot geen tussenliggende managementlagen. Onze medewerkers werken in scrum-teams aan verschillende projecten en communiceren met de Product Owners van het voor hun relevante product/klant. De Product Owners hebben het meeste contact met de klanten en koppelen wensen en eisen terug naar de scrum teams.

Naast die scrum teams hebben we ook medewerkers die daar los van staan en organisatorische taken uitvoeren. Zoals de Human Resource (HR) afdeling, receptionistes, schoonmakers, verkoop- en financiële afdeling. Ook het support-team staat los van de scrum teams en ondersteunt alle applicaties a.d.h.v. support-draaiboeken die we ontwikkelen voor iedere applicatie.

Naast de Product Owners hebben de verkoop- en de financiële afdeling ook veel contact met klanten. Natuurlijk staat het support-team 24/7 paraat om vragen van onze klanten te beantwoorden. We hebben in het support-team een nachtploeg en een dagploeg.

Product Owners zijn nauw verbonden aan Scrum teams, maar vanwege het beperkt aantal Product Owners pendelen deze wel eens tussen de verschillende scrum teams.

De enige laag "boven" alle medewerkers is de CEO/CTO Jos Adder. Het komt weinig voor dat Jos zijn autoriteit moet gebruiken, maar mocht het nodig zijn dan houdt hij het laatste woord.

Ziekteverzuim

We zijn allemaal wel eens ziek. Dit is hopelijk niet vaker dan een paar keer per jaar, maar wanneer het gebeurt laten we het in ieder geval aan elkaar weten. We zogen dat onze collega's niet zomaar in de steek gelaten worden.

Ben je ziek? Meld je dan af bij je directe collega's. Tot slot laat meld je jezelf af door te bellen naar de HR-afdeling.



Applicaties

We werken voornamelijk aan sport applicaties. Vaak vallen die in ongeveer dezelfde categorieën die we hieronder benoemen. We hebben ook enkele 'Legacy'-applicaties die we nog onderhouden voor klanten uit ons '3S-tijdperk'.

Overzicht applicaties

Dit overzicht bevat niet de legacy applicaties, zie daarvoor hieronder het overzicht onder het kopje 'Legacy'

- VoetbalPlanner™
- Golf Course Manager™
- Tennis Court Agenda™
- Rapid Biathlon Printer™
- Swimming Pool PH Logger™
- Toernooi Beheer Totaal™
- Bowling Score Tracker™

Legacy

We hebben nog enkele applicaties van toen we onszelf nog 3S noemde. Ondanks onze nieuwe focus op sport laten we onze trouwe klanten natuurlijk niet zomaar in de steek. We steken minstens net zo veel aandacht in onze legacy software als onze nieuwere sport-gerelateerde projecten.

Overzicht legacy applicaties

- Handleidingen-app
- 'Verplaats! Verhuizingen' Object-volger

Er zijn nog enkele apps waar minder actief aan gewerkt wordt, wellicht kom je ze nog tegen!

Aan de slag

Je hebt nu een beeld hoe wij begonnen en hoe wij werken. Nu ben je klaar om aan de slag te gaan met je eerste opdracht!

Opmerkingen speciaal voor jou:

Als stagiair ga je eerst een paar weken aan een legacy-app werken, voordat je in onze core business mee mag draaien. Bespreek met je stagebegeleider aan welke app je gaat werken, en welke tickets je kunt oppakken

We wensen je veel succes!
Groetjes,
Jouw nieuwe collega's van 4S