

# Vacature Scrum Master voor Drone Simulatie

Semester 4 Technische Informatica | Utrecht

Dienstverband: Fulltime

Niveau: HBO(+)

Voor een opdrachtgever in de maatschappelijke sector zijn wij op zoek naar een Scrum Master met ervaring als Software Engineer. In deze positie ben jij verantwoordelijk voor het uitvoeren en het bewaken van de kwaliteit van het Agile/Scrum proces. De structuur van het team is plat, dus het betreft geen leiderschapsfunctie. Daarnaast werk je mee als developer. Je gaat werken aan een simulatie van een drone voor de brandweer. De drone wordt gebruikt om gevaarlijk terrein te verkennen en in kaart te brengen na bijvoorbeeld een ongeluk, explosie of brand. Daarnaast dient de simulatie bruikbaar te worden voor het uitbreiden van de bestaande functionaliteit van de robot.

## Wat breng jij mee? Jij ..

- bent een echte teamplayer
- hebt een sterk organiserend vermogen
- hebt een positieve en flexibele instelling
- hebt géén 9-tot-5 mentaliteit
- hebt 2+ jaar werkervaring met C++ en/of Python
- hebt ervaring met modellen volgens UML standaard
- bent in het bezit van een certificering tot Scrum Master en hebt in die positie gewerkt
- hebt ervaring met Gazebo of andere simulatieplatformen

## Wat bieden wij jou?

- Één-op-één begeleiding
- Teamcoaching
- Stage/afstudeer voorbereiding
- Flexibele ontbrekende reiskostenvergoeding, winstdeling
- Tweedaags weekend
- Hybride werken: 4 dagen op locatie, 1 dag flexibel
- Géén primaire arbeidsvoorwaarden
- Bij goede prestaties na een half jaar dienstverband 30EC

## Waar ga je werken?

Semester 4 bij de Hogeschool Utrecht is actief op het gebied van Desktop Development, met raakvlakken met Embedded Software, Software Architectuur en Algoritmiek. Met een uitgebreide kennisbasis in deze vakgebieden leiden wij veelbelovende studenten op tot zelfstandige, vakkundige software engineers. Wij werken klantgericht, zijn flexibel, en werken veelal met maatschappelijke doelen in ons achterhoofd.

## Geïnteresseerd?

Stuur dan jouw motivatiebrief en CV in via de inleverbox op Canvas.