

+ Spoedcursus programmeren bij H2O stoomt jongeren klaar voor baan in ICT: 'Zonder werkervaring of een papiertje is het lastig om ertussen te komen'

Robert Jan van der Woud

✕   

14-12-23, 13:06



Melanie Hendriksma in gesprek met Dirk Tuip van H2O. Ze wil dolgraag ethisch hacker worden. © Foto Erik Rietman

PURMEREND Jezelf in computergames verdiepen en tegelijkertijd ervaring opdoen op het gebied van programmeren, waarmee je een grotere kans hebt op een betaalde baan. Bij e-sportcampus H2O in Purmerend kregen woensdag tachtig jongeren een diploma na hun succesvolle deelname aan de Samsung Innovation Campus. Een groepje deelnemers leverde ook daadwerkelijk een computergame af: Fake Vampyre.

Hoe leer je jongeren programmeren? Door ze met games aan de slag te laten gaan die ze toch al de godganse dag spelen. E-sportcampus H2O en elektronicagigant Samsung staken enkele jaren geleden de koppen bij elkaar om een manier te vinden om jongeren enthousiast te maken voor een baan in de ICT-sector. Niet alleen scholieren, maar ook jongeren die om wat voor reden dan ook vroegtijdig van school zijn gegaan. Een intensief trainingsprogramma waarbij ze aan de slag gaan met programmeren en coderen, wordt afgesloten met een certificaat waarna ze hun vaardigheden op ICT-gebied verder kunnen ontwikkelen.

Inmiddels spelen ook andere organisaties een rol. Gemeenten in de regio wijzen jongeren zonder baan op de mogelijkheid om in de ICT-sector aan de slag te gaan, regionaal participatiebedrijf Werkom speelt een belangrijke rol om jongeren met een afstand tot de arbeidsmarkt achter de computer te krijgen, Twaanlab begeleidt de tien intensieve lessen, die dit najaar werden gegeven. En Dirk Tuip van H2O kwam woensdagmiddag met een verrassing.



Thomas Thonhauser wil graag verder in de ICT-sector. © Foto Erik Rietman

Vaste baan

Een deel van de cursisten die hun diploma krijgen, kan zes tot twaalf maanden aan de slag bij een van de techbedrijven die in de e-sportcampus aan de Spinnepkop in Purmerend zitten. Met uitzicht op een vaste baan. Want het mes snijdt aan twee kanten: de deelnemers zijn op zoek naar werk, en de ICT-sector zit te springen om nieuwe krachten. Daar bij zijn vaardigheden belangrijker dan het kunnen laten zien van een schooldiploma, stelt Tuip.

Dit jaar werd de Samsung Innovation Campus voor de derde keer gehouden. De eerste keer was het een laagdrempelige workshop waaraan 300 jongeren meenemen, het tweede jaar namen 75 jongeren deel aan het lesprogramma en dit jaar waren dat er 80. Dirk Tuip: „En dit jaar hebben we een heel bijzonder team, dat al uit de voeten kon met programmeren. Die hebben daadwerkelijk een game gebouwd.”



Fake Vampyre werd in zeven weken in elkaar gezet. © Beeld GX.games

Mario-achtig

Fake Vampyre is de naam van het Mario-achtige spel. Ontwikkeld door zeven studenten die het computerspel in zeven weken in elkaar wisten te zetten. Het zijn zeven jongeren die al langer met programmeren bezig zijn, zoals de 22-jarige Thomas Thonhauser. Hij heeft een licht verstandelijke beperking, woonde in gezinsvervangende tehuizen en kwam terecht op het speciaal onderwijs. Maar ondertussen was hij zijn hele leven al met computers bezig: zoals het schrijven van scripts. Een vriend bracht hem de eerste kneepjes bij, daarna leerde hij het zichzelf aan.

Via de gemeente Purmerend en participatiebedrijf Werkom kwam hij terecht bij ICT Vanaf Morgen, een initiatief in Zaandam en Alkmaar waar jongeren met computers leren omgaan. Maar dan vooral aan de hardware-kant. Met die praktijkervaring op zak kon Thomas aanschuiven bij de Innovation Campus, en droeg hij zijn steentje bij aan Fake Vampire onder begeleiding van Twaanlab-docent Tim van Dée. Met zijn nieuwe diploma op zak hoopt Thomas zich verder te kunnen ontwikkelen.



Zes jongeren werkten eendrachtig samen bij het maken van de computergame Fake Vampyre. © Foto Erik Rietman

Ethical hacker

Dat geldt ook voor Melanie Hendriksma (24), die voortijdig van de havo ging maar nu alsnog via een omweg een baan in de ICT-sector hoopt te krijgen. Ze is een van de weinige vrouwelijke deelnemers aan het programma in H20. De cursus programmeren en coderen die ze volgde, is een mooi begin en een goede manier om ervaring op te doen, zegt ze.

„Maar ik wil niet per se dat blijven doen. Ik hoop aan de slag te kunnen als ethisch hacker. Maar zonder werkervaring of een papiertje is het lastig om ertussen te komen. Ik ben nu in mijn vrije tijd bezig om mezelf dingen aan te leren, maar een plek waar ik werkervaring kan opdoen lijkt me fantastisch.” Wat Tuip betreft maakt ze zeker een kans om een van de deelnemers te zijn aan een pilot waaraan ICT-bedrijven op de

campus meedoen. Ze kan dan een half jaar tot een jaar aan de slag, met kans op een vaste baan, en zelfs als dat niet lukt staat die werkervaring dan toch maar mooi op haar cv.

Twaanlab-docent Tim van Dée begeleidde de studenten bij het maken van hun computerspel. © Foto Erik Rietman

Investeren in de toekomst

Divisiedirecteur Evert van Camp van Samsung Benelux woont de diploma-uitreiking en de presentatie van de nieuwe game bij. Het onderwijsinitiatief staat bij het bedrijf in hoog aanzien, zegt hij. „We doen dit voor de gemeenschap, we willen jongeren die het niet allemaal even gemakkelijk hebben een toekomst bieden. Op deze manier kunnen ze hun eerste stappen zetten in een industrie die booming is. Daarmee investeren we in de toekomst van deze jongeren.”

De games spelen ze toch al, op deze manier kunnen ze aan de achterkant kijken hoe het met de techniek zit, en daarmee kunnen ze ook op andere vlakken de ICT-sector in. „Als je skills hebt en de juiste mindset, dan hoef je geen titel te hebben, dan kun je aan de slag.” De Innovation Campus van Samsung wordt inmiddels in meer dan dertig landen gehouden.

Fake Vampyre

Fake Vampyre werd ontwikkeld door Jordey Sierhuis, Vincent Termaat, Martin Keizer, Daniel Post, Riley Rondeel en Thomas Thonhauser met begeleiding van Tim van Dée. Het spel is te vinden op de site:
www.gx.games/games/swyyqv/fake-vampyre en kan gratis gespeeld worden.