



WORKSHOP: "DE ESSENTIE VAN SOFTWAREKWALITEIT"

Ontdek in heldere taal wat softwarekwaliteit écht betekent. Je gaat naar huis met praktische inzichten om betere keuzes te maken en risico's en herstelkosten te beperken.

DOELGROEP

Voor iedereen die interesse heeft in softwarekwaliteit.

PROGRAMMA

08:30	Inloop
09:00	Welkom en introductie
09:10	Informatie en interactie deel 1
10:00	Pauze
10:15	Game en interactie deel 2
11:45	Conclusie en vervolg

LOCATIE

Belastingdienst, Utrecht,
Tiberdreef 12-24

SPREKER

Roy Spoolder en Nando Pille
Belastingdienst



Belastingdienst

Graag nodigen we je uit voor de workshop 'De essentie van softwarekwaliteit'. In deze sessie leggen we op een toegankelijke en begrijpelijke manier, met weinig tot geen technische termen, uit wat softwarekwaliteit is en waarom het ertoe doet.

Softwarekwaliteit is vaak onzichtbaar, maar je merkt het overal: als systemen soepel werken, informatie klopt, processen goed doorlopen en klanten (en collega's) tevreden blijven. En het belangrijkste: softwarekwaliteit is niet alleen iets voor 'IT'. Iedereen kan er een steentje aan bijdragen, juist door kleine keuzes in werkspraken, communicatie en verwachtingen.

We starten de workshop met een interactief theorieblok waarin deelnemers het belang van softwarekwaliteit zien én al snel in aanraking komen met dilemma's waarbij ze keuzes moeten maken. Na dit theorieblok en een korte pauze duiken we op een speelse manier in de wereld van softwareontwikkeling en softwarekwaliteit met een speciaal ontwikkelde kaartgame.

Terwijl je tijdens dit spel samen beslissingen neemt zoals: 'Hoeveel bugs (softwarefouten) vind jij nog acceptabel voordat je een functionaliteit live zet?', ontdek je al snel dat elke keuze gevolgen heeft. En pas op: te veel bugs leiden niet alleen tot extra herstelwerk later, maar ook tot onverwachte en soms pijnlijke verrassingen.

Wat kun je verwachten?

- Waarom softwarekwaliteit belangrijk is (ook als je niet technisch bent);
- Hoe kwaliteit onzichtbaar kan zijn, maar wel continu impact heeft;
- Praktische voorbeelden: wat werkt wel/niet, en waarom;
- Een interactief kaartspel waarbij het effect van bepaalde keuzes inzichtelijk worden
- Concreet: wat jij na de workshop al kunt doen om bij te dragen aan softwarekwaliteit.

Aanmelden via [CLICK](#).