

Vacature: Junior Sound Engineer bij Simulatie Centrum Maritiem (SCM)

Heb jij een passie voor geluid en muziek die leven brengt in virtual reality en CGI-projecten?

Bij het Simulatie Centrum Maritiem (SCM) krijg je de kans om indrukwekkende soundscapes, pakkende soundtracks en realistische SFX te creëren voor VR-simulaties en CGI-video's. We zoeken een net afgestudeerde of junior sound engineer met een talent voor het combineren van creativiteit en techniek in een inspirerende omgeving.

Over ons

SCM, gevestigd op het bruisende Willemsoord in Den Helder, is dé gamestudio van de Koninklijke Marine. Ons team ontwikkelt cutting-edge VR-simulaties en CGI-video's die maritieme training naar een hoger niveau tillen. Wat ons uniek maakt:

- **Innovatieve projecten:** Werk met de nieuwste technologieën aan meeslepende simulaties en hoogwaardige CGI-video's.
- **Unieke werkplek:** Gevestigd op een bruisende locatie naast een bioscoop, restaurantjes en barretjes, met optionele huisvesting op de haven.
- **Toegang tot de marinewereld:** Bezoek schepen, werk nauw samen met defensiespecialisten en leg geluid vast op locatie.

Wat ga je doen?

Als Junior Sound Engineer werk je aan uiteenlopende audio projecten en lever je een essentiële bijdrage aan de sfeer en beleving van onze simulaties en video's. Jouw taken omvatten:

- Het componeren van sfeervolle soundtracks en creëren van ambient soundscapes.

- Het ontwerpen en implementeren van realistische SFX met Unreal Engine en FMOD.
- Werken met spatial audio en 360° geluidsopnamen voor VR-omgevingen.
- On-site opnames maken van foley-geluiden, reverb en andere live geluidsbronnen.
- Bijdragen aan CGI-video's door gebruik te maken van geavanceerde audiotechnieken.

Wie zoeken wij?

- **Je profiel:**
 - Je hebt een passie voor geluid en muziek met oog (en oor!) voor detail.
 - Je hebt ervaring met Unreal Engine, FMOD en spatial audio.
 - Je bent creatief, technisch vaardig en kunt snel schakelen tussen verschillende projecten.
 - Je hebt ervaring of interesse in foley en live geluidsopnamen.
- **Vereisten:**
 - Minimaal MBO-diploma in een relevant vakgebied (bijvoorbeeld sound design, audio engineering of muziekproductie).
 - Een recent portfolio of reel die je vaardigheden toont.
 - In het bezit van een Nederlands paspoort.
 - Vloeiende professionele beheersing van de Nederlandse taal (de voertaal binnen ons team is Nederlands).

Wat bieden wij?

- **Unieke werkervaring:** Werk aan cutting-edge projecten met de nieuwste technologieën.
- **Professionele groei:** Ontwikkel je vaardigheden in een omgeving die innovatie stimuleert.

- **Inspirerende werkomgeving:** Gevestigd in Den Helder, midden in een bruisend gebied, met optionele huisvesting op de haven.
- **Samenwerking:** Werk nauw samen met een multidisciplinair team van developers, artists en marine-experts.
- **Toegang tot de marinewereld:** Bezoek marineschepen en werk mee aan projecten die het verschil maken.

Solliciteer nu!

Ben jij klaar om je carrière een boost te geven? Vul ons [contactformulier](#) in en laat ons zien wat je in huis hebt. Heb je vragen? Neem gerust contact met ons op, we horen graag van je!

Veelgestelde vragen (FAQ)

1. Kan ik solliciteren als ik net afgestudeerd ben en nog geen werkervaring heb?

Ja! Bij SCM richten we ons specifiek op junior posities en bieden we een vliegende start voor net afgestudeerden. Als je beschikt over de vereiste vaardigheden, een sterk portfolio of demo reel, en een passie voor het vakgebied, moedigen we je aan om te solliciteren.

2. Welke tools en technologieën worden gebruikt binnen SCM?

We werken voornamelijk met Unreal Engine, Blender en de standaard game design/development pakketten voor onze VR-simulaties en CGI-video's. Daarnaast gebruiken we spatial audio en 360°-technieken voor geluid, en tools zoals Substance voor texturing. Ervaring met deze software is een pré.

3. Is er begeleiding voor junior medewerkers?

Ja, bij SCM krijg je begeleiding van ervaren professionals. We geloven in leren op de werkplek en bieden ondersteuning om je vaardigheden verder te ontwikkelen.

4. Kan ik ook remote werken?

Nee, remote werken is bij SCM niet mogelijk. Omdat we werken aan defensie projecten, is aanwezigheid op locatie verplicht.

5. Wat houdt werken op Willemsoord in?

Willemsoord is een bruisende locatie in Den Helder met diverse restaurantjes, een bioscoop en een inspirerende werkomgeving. Bovendien heb je bij ons de mogelijkheid om huisvesting op de haven te krijgen, met uitzicht op fregatten en marineschepen.

6. Moet ik vloeiend Nederlands spreken?

Ja, de voertaal binnen ons team is Nederlands. Daarnaast is een Nederlands paspoort vereist vanwege de aard van ons werk binnen Defensie. Als je hier niet aan voldoet, laten we je dit weten.

7. Hoe ziet het sollicitatieproces eruit?

Het proces bestaat uit de volgende stappen:

1. Stuur je motivatie via ons contactformulier op <https://simcenmar.nl/contact/>.
Als we potentie in je sollicitatie zien, nodigen we je uit voor een eerste gesprek.
2. Mogelijk volgt er een korte opdracht of test om je vaardigheden te demonstreren.
3. We proberen zo snel mogelijk te reageren op je sollicitatie.

8. Kan ik solliciteren als ik ervaring heb in een andere industrie (zoals games of film)?

Ja, we verwelkomen kandidaten uit andere industrieën, zoals de game- of filmindustrie. Houd er wel rekening mee dat deze positie nadrukkelijk bedoeld is voor junior medewerkers, idealiter net afgestudeerden die ervaring willen opdoen en professioneel groeien binnen SCM.

9. Is er een reiskostenvergoeding?

Ja, we bieden een reiskostenvergoeding voor woon-werkverkeer. Bij vragen hierover kun je contact met ons opnemen.

10. Is er een Verklaring van Geen Bezwaar (VGB) nodig?

Ja, om te werken bij Defensie is een VGB vereist. Dit is een veiligheidsonderzoek dat wordt uitgevoerd door de Militaire Inlichtingen- en Veiligheidsdienst (MIVD). Tijdens de sollicitatieprocedure wordt dit proces in gang gezet.