



Co-funded by
the European Union



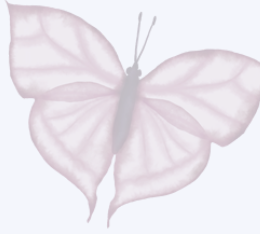
Stories 4 Wings

2024-1-ES01-KA220-ADU-000255317

Beroepsopleiding,
Beroepverwerving

Van Huisvrouw Tot
Game-Ontwikkelaar:
Sarah's Reis





Sarah staarde naar de stapel onbetaalde rekeningen op haar keukentafel, terwijl haar zevenjarige Emma aan haar mouw trok. "Mama, wanneer kunnen we nieuwe schoenen krijgen?" De kleine Mia, pas vijf, klemde een versleten teddybeer in de hoek vast.

Twee jaar waren verstreken sinds de scheiding en Sarahs spaargeld was bijna op. Ze was acht jaar huisvrouw geweest en volledig afhankelijk van het inkomen van haar ex-man. Nu, met twee dochters die ze moest voeden en de huur moest betalen, voelde ze de verpletterende druk van de financiële realiteit.

"Ik heb vaardigheden nodig waar vraag naar is", fluisterde ze die avond tegen zichzelf nadat ze de meisjes naar bed had gebracht.

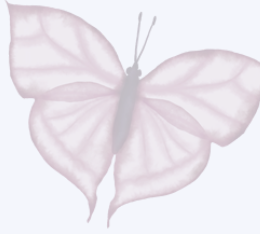
Sarah ontdekte programmeren via een gratis online cursus. Elke avond, nadat de meisjes sliepen, boog ze zich over haar oude laptop om te leren programmeren en vervolgens frameworks voor game development te leren. Haar ogen brandden van de schittering op het scherm, maar ze zette door. Toen Emma vroeg waarom mama zo lang opbleef, legde Sarah uit: "Ik leer hoe we onze toekomst kunnen opbouwen."

Maanden werden een jaar. Sarah bouwde simpele spelletjes, waarvan ze elk iets nieuws leerde. Ze solliciteerde naar instapfuncties in de programmering, maar kreeg de ene afwijzing na de andere. "Geen professionele ervaring," zeiden ze. Maar Sarah gaf niet op.

Tijdens haar tweede jaar programmeren sloeg de inspiratie toe toen ze haar dochters zag spelen. Ze begon met de ontwikkeling van "Adventure Sisters", een puzzelplatformspel met twee jonge heldinnen die samen problemen oplossen. Ze werkte 's avonds en in het weekend en stortte haar hart en ziel in elke regel code, elke pixel kunst.

De game werd in alle stilte gelanceerd vanuit haar appartement met één slaapkamer. Binnen een week explodeerde het aantal downloads.





Kinderen wereldwijd voelden zich verbonden met de zussen, en ouders prezen de positieve boodschappen van de game over teamwork en doorzettingsvermogen.

Drie jaar nadat ze haar eerste "Hello World"-programma had geschreven, was Sarahs spel al door meer dan tien miljoen spelers gedownload. Gamingtijdschriften besteedden aandacht aan haar verhaal. Techconferenties nodigden haar uit om te spreken. Ze richtte SisterCode Studios op en nam andere ouders aan die op zoek waren naar flexibele carrièremogelijkheden.

"Meiden," riep Sarah naar Emma en Mia, die nu helemaal opbloeden in hun nieuwe huis, "onthoud dit: vaardigheden zijn jullie superkracht. Niemand kan ze jullie afpakken."

Van wanhopige huisvrouw tot leider in de industrie, bewees Sarah dat vastberadenheid, continu leren en de drang om voor dierbaren te zorgen elk leven konden veranderen. Haar vingers, ooit trillend van onbetaalde rekeningen, typten nu vol vertrouwen een code die miljoenen mensen vermaakte en de toekomst van haar gezin veiligstelde.

Haar vaardigheden waren haar redding geworden.





De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud ervan, die uitsluitend de mening van de auteurs weergeeft. De Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie kan worden gemaakt.

De publicatie verkrijgt de Creative Commons licentie CC BY-NC SA.



Deze licentie staat u toe het werk te distribueren, te remixen, te verbeteren en erop voort te bouwen, maar uitsluitend voor niet-commerciële doeleinden. Bij gebruik van het werk en fragmenten daarvan moet

1. Vermeld de bron en een link naar de licentie. Eventuele wijzigingen moeten worden vermeld. De auteursrechten blijven bij de auteurs van de documenten.
2. Het werk mag niet voor commerciële doeleinden worden gebruikt.
3. Als u het werk opnieuw samenstelt, converteert of erop voortbouwt, moeten uw bijdragen onder dezelfde licentie worden gepubliceerd als het origineel.