



# VARUSMIEHEKSI TUTKIMUSLAITOKSEEN

# Varusmiesten erityistehtävät

Mahdollisuus hyödyntää omaa siviilipuolen osaamista itsensä ja Puolustusvoimien hyväksi.

Osaaminen testataan valintatilaisuudessa pääsykokeen ja/tai haastattelun avulla.

Palveluksen aikana kaksi mahdollisuutta hakea - alokaskaudella sekä johtajakoulutuskaudella AUK1 jälkeen.

Palvelusaika miehistöllä 255 ja johtajilla 347 päivää.



**KOLME**

**PAIKKAKUNTAA**

Ylöjärvi Riihimäki

Tuusula

# OHJELMISTOASIAANTUNTIJA

Vaaditaan ohjelmointitaitoja ja kokemusta ohjelmoinnista - erityisesti C, C++ tai MATLAB-kielten osaaminen toivottavaa.

Kokemus erilaisista ohjelmointikielistä ja -ympäristöistä eduksi. Esimerkkeinä tästä Linux, Fortran, olio-ohjelmointi ja rinnakkaislaskenta.

Tehtävään etusijalla DI ja FM, mutta myös useamman vuoden opiskelut esimerkiksi tietojenkäsittelystä tai sovelletusta matematiikasta ovat riittäviä.

# OHJELMOIJA

2-4 hengen varusmiestiimi kehittää taistelunsimulointityökaluja.

Simulointimallien kehittämistä, niitä hyödyntävien työkalujen käyttöliittymien suunnittelua ja toteuttamista.

Vaatii jonkin seuraavan ohjelmointikielen osaamista: C, C++ tai MATLAB.

Myös git-versiohallintaa tulee osata käyttää.

Matemaattisten menetelmien osaaminen luetaan eduksi tässä tehtävässä.

# TUTKIJA & TUTKIMUSAVUSTAJA

Monipuolisia tehtäviä riippuen omasta taustasta.

Kenttäkokeita, dekontaminointitutkimuksia, tiedonhaku, kuva-aineiston analysointi ja tutkimusmenetelmien kehittäminen.

Vaaditaan aineopintoja (AMK/YKK). Paikkoja on tarjolla kaikilla kolmella paikkakunnalla, joten sijoitus määräytyy paljolti opintojen perusteella.

Esimerkkejä aineopinnoista: fysiikka, matematiikka, kemia, valtiotiede, yhteiskuntatiede, psykologia, sosiologia ja kasvatustiede.

[puolustusvoimat.fi/tutkimuslaitos](https://puolustusvoimat.fi/tutkimuslaitos)