

Kwartiermaker E|SPORTS TECH CAMPUS

Standplaats:	E SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend
Startdatum:	Oktober 2025
Duur opdracht:	Tot 1 juli 2026, met uitzicht op verlenging
Uren per week:	Maximaal 24 uur per week
Type opdracht:	Inhuuropdracht
Uurtarief:	Maximaal 125 euro per uur, excl. btw en incl. reis- en verblijfskosten

Strategische en daadkrachtige kwartiermaker gezocht

Stichting E|SPORTS TECH CAMPUS is op zoek naar een strategische, daadkrachtige en innovatieve kwartiermaker voor de snelgroeiende [E|SPORTS TECH CAMPUS](#) in Purmerend.

Over de E|SPORTS TECH CAMPUS

Op de E|SPORTS TECH CAMPUS gaan we uitdagingen aan en bouwen we aan vooruitgang. Dit is dé plek waar ondernemers, studenten, beleidsmakers en sporters elkaar vinden in één gedeelde mindset: gamification als motor voor leren, innoveren en maatschappelijke verandering. Gamification is hier geen spelletje, maar een serieuze aanpak. We zetten spelelementen in om onderwijs persoonlijker te maken, zorg efficiënter, sport inclusiever en ondernemerschap innovatiever. Alles komt samen in een levendige community waar de quadruple helix tastbare impact maakt.

Over Stichting E|SPORTS TECH CAMPUS

De stichting E|SPORTS TECH CAMPUS, opgericht in 2024, is een onafhankelijke organisatie die de ontwikkeling van het ecosysteem van de E|SPORTS TECH CAMPUS coördineert. Het bestuur van de stichting, dat wordt gevormd door vertegenwoordigers van enkele betrokken partners, stemt de ontwikkeling van het ecosysteem af met overige betrokken partijen. De daadwerkelijke ontwikkeling van het ecosysteem ligt bij de kwartiermaker. De kwartiermaker werkt hiervoor nauw samen met de business development manager en marketing & communicatie manager. Deze worden momenteel door de gemeente Purmerend ter beschikking gesteld.

Over de opdracht

De stichting E|SPORTS TECH CAMPUS wil, samen met haar partners, de ingezette groei van het ecosysteem van de campus versterken. Hiervoor zijn wij op zoek naar een kwartiermaker (ter vervanging van de huidige kwartiermaker) die de ontwikkeling van het ecosysteem voortzet.

Verantwoordelijkheden

De kwartiermaker is verantwoordelijk voor de coördinatie van de ecosysteemontwikkeling en draagt hiervoor verantwoording af aan het bestuur van de stichting. De verantwoordelijkheden en taken van de kwartiermaker zijn:

- **Governance en organisatieontwikkeling:**
 - Het professionaliseren en verduurzamen van de governance structuur van de stichting, waaronder het sluiten van deelnemersovereenkomsten met bestaande en nieuwe partners.

- Het aansturen van de stichting volgens de huidige governance structuur: het voorzitten van overleggen met het stichtingsbestuur, de stuurgroep (kernteam) en stakeholdersbijeenkomsten.
- Het aansturen van het huidige projectteam dat verder bestaat uit de business development manager en marketing en communicatiemanager.
- Visie- en strategievorming, de uitwerking hiervan in een (jaarlijks/meerjarig) activiteitenplan en de jaarlijkse impact rapportage voor de stichting.
- Het coördineren en uitvoeren van het activiteitenplan.
- **Financiering:**
 - Het verduurzamen van het financieringsmodel van de stichting, door middel van subsidies, partnerbijdragen en andere inkomstenbronnen.
 - Subsidiebeheer van verworven subsidies.
- **Business development:**
 - Het coördineren van de innovatieagenda (actieplan business development), met als grootste prioriteit de verdere ontwikkeling van het Living Lab E|SPORTS TECH CAMPUS waarbij bedrijven, onderwijs en overheid samenwerken aan uiteenlopende innovatieprojecten en -programma's.
- **Community- & stakeholdermanagement:**
 - Het coördineren van de programmering en placemaking op de E|SPORTS TECH CAMPUS, zodat ontmoetingen en kennisdeling tussen bedrijven, onderwijs en overheid gestimuleerd wordt.
 - Het opbouwen en onderhouden van relaties met de community en lokale, regionale en nationale stakeholders van de E|SPORTS TECH CAMPUS.
- **Zichtbaarheid & positionering:**
 - Het coördineren van het actieplan voor het vergroten van de zichtbaarheid van de campus bij haar verschillende doelgroepen.
 - Strategische positionering van de campus in het regionale en landelijke ecosysteem.

De verantwoordelijkheden en taken m.b.t. governance & organisatieontwikkeling en financiering hebben de meeste prioriteit.

Resultaten

Van de kwartiermaker worden minimaal de volgende resultaten verwacht:

- Een geprofessionaliseerd besturingsmodel van de stichting.
- Deelnemersovereenkomsten met bestaande en nieuwe partners van de E|SPORTS TECH CAMPUS. Hierin worden ook de 'in cash' en 'in kind' bijdragen aan de stichting geformaliseerd.
- Het uitbreiden van de uitvoeringsorganisatie van de stichting, naargelang de financiële mogelijkheden van de stichting.
- Een geactualiseerde visie, strategie en activiteitenplan voor de ontwikkeling van het ecosysteem van de E|SPORTS TECH CAMPUS in de aankomende jaren.
- Het indienen van aanvragen voor relevante en kansrijke subsidies, waaronder de Regio Deal Waterland.
- Een volwaardige opgezette innovatieagenda, inclusief programma voor het Living Lab E|SPORTS TECH CAMPUS.
- Een jaarronde programmering georganiseerd door de stichting en/of haar partners.



Wie zoeken wij?

De ideale kwartiermaker voor de E|SPORTS TECH CAMPUS beschikt over:

- Minimaal 5 jaar ervaring met het opzetten en managen van ecosystemen op campussen of soortgelijke publiek-private samenwerkingsverbanden.
- Ervaring in het leiden van (project)teams/-organisaties.
- Affiniteit met het type stakeholders en gebruikers van de campus.
- Affiniteit met gamification, gaming, (e)sports en creative tech.
- HBO/academisch werk- en denkniveau.
- Gewenste vaardigheden: strategisch denken, hands-on mentaliteit, zelfstartend, resultaatgericht, managementvaardigheden, financieel en administratief inzicht, communicatie- en netwerkvaardigheden.
- Is zoveel als mogelijk op locatie (de campus) aanwezig.

De opdracht kan zowel op zzp-basis, als via detachering worden uitgevoerd.

Wat bieden wij?

Als kwartiermaker van de E|SPORTS TECH CAMPUS krijgt u de kans om te werken in een unieke en snelgroeiende innovatieomgeving waar ondernemers, onderzoekers, docenten, studenten, beleidsmakers en sporters samen maatschappelijke en economische impact maken. Wij bieden:

- Een strategische en zichtbare rol voor een snelgroeiende campus en pionierend ecosysteem met landelijke ambitie en impact.
- Veel autonomie en ruimte voor initiatief om op basis van een duidelijke visie en strategie en met ondernemerschap het ecosysteem verder te professionaliseren.
- Een hecht team van professionals dat met veel energie de E|SPORTS TECH CAMPUS dagelijks succesvoller maakt.
- Een inspirerende fysieke werkomgeving op de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend, met ruimte voor ontmoeting, experiment en ontwikkeling.
- Een breed netwerk van publieke en private partners, waaronder innovatieve bedrijven, onderwijs- en onderzoeksinstituten, overheid en sportorganisaties.
- Een opdracht met maatschappelijke relevantie, waarin gamification de motor is voor leren, innoveren en maatschappelijke verandering.
- Een uurtarief van maximaal €125 excl. btw (inclusief reis- en verblijfskosten) en een opdrachtomvang van maximaal 24 uur per week.
- Een looptijd tot 1 juli 2026, met uitzicht op verlenging.

Praktische informatie

Geïnteresseerd? Stuur vóór donderdag 4 september uw offerte, inclusief motivatie, CV en referenties naar Tom Straeter, kwartiermaker E|SPORTS TECH CAMPUS (tr.straeter@purmerend.nl) én Menno Leeftang, voorzitter Stichting E|SPORTS TECH CAMPUS (leeftang@esportstechcampus.nl).

Vragen? Tot en met vrijdag 8 augustus en vanaf maandag 1 september kunt u hiervoor contact opnemen met Tom Straeter (tr.straeter@purmerend.nl). Van maandag 11 augustus tot en met vrijdag 29 augustus kunt u hiervoor contact opnemen met Menno Leeftang (leeftang@esportstechcampus.nl).



E|SPORTS TECH CAMPUS: Play to Progress

Na beoordeling van de ingestuurde offertes zullen wij met een selectie van de partijen in gesprek gaan. Als u een van deze partijen bent, zullen wij u uitnodigen voor twee gesprekken; het eerste gesprek op donderdag 18 september en het tweede gesprek op donderdag 25 september. Vervolgens zullen wij de voorkeurspartij selecteren en hiermee een overeenkomst voor de opdracht aangaan.