

Opdrachtomschrijving

Innovatiemanager Sport voor de E|SPORTS TECH CAMPUS

Opdrachtgever:	Gemeente Purmerend, aansturing door St. E SPORTS TECH CAMPUS.
Aard opdracht:	Adviesopdracht.
Duur:	Circa 4 maanden.
Periode:	Start opdracht op 01-09-2025 en oplevering resultaten voor 01-01-2026.
Uren per week:	Gemiddeld 16 uren per week.
Opleidingsniveau:	HBO of hoger.
Tarief:	Marktconform. Maximaal budget is 29.000,- euro.

Context: over de E|SPORTS TECH CAMPUS

De E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend is een innovatie ecosysteem waar bedrijven, onderwijs, overheid en sport samenwerking aan meerdere grote maatschappelijke opgaven. Hierbij staat de technologie van gaming, gamification, esports en creatieve tech centraal. Eén van de programmalijnen van de campus is 'Gezonde Leefstijl', met als doel inwoners van alle leeftijden meer en anders te laten sporten en bewegen door middel van sociale en technologische innovatie. Om deze innovatie in de sport aan te jagen zoeken we een zelfstandig werkende innovatiemanager.

Doel van de opdracht

Ontwikkel een uitvoerbaar innovatieprogramma voor de programmalijn 'Gezonde Leefstijl', start 2-3 concrete pilots bij sportverenigingen en/of commerciële sportorganisaties in Purmerend en de regio, en breng in kaart welke technologische toepassingen al beschikbaar zijn op de campus én welke nog ontbreken voor een volwaardig ecosysteem.

Op te leveren resultaten

- Innovatieprogramma Sport & Technologie, bestaande uit
 - Een actieplan voor deze programmalijn bestaande uit projecten die door sport i.s.m. bedrijven, onderwijs en/of overheid onder de vlag van de E|SPORTS TECH CAMPUS georganiseerd worden. Het actieplan geeft inzicht in de rol van de verschillende partijen, de benodigde resources en hoe deze verkregen worden en de beoogde resultaten van de projecten. Tevens hoe de projecten na de pilotfase kunnen worden opgeschaald.
 - Inzicht in de uitdagingen van sportverenigingen en -organisaties en de behoefte aan sociale en technologische innovatie.
 - Inventarisatie van de kansen om de technologie van gaming, gamification, esports en creative tech toe te passen in sport.
 - Inventarisatie van benodigde (technologische) faciliteiten en of deze al toegankelijk zijn of nog ontbreken.

- Tenminste 3 gestarte pilotprojecten, bestaande uit:
 - Projectvoorstellen met concrete partners.
 - Benodigde inzet en begroting.
 - Kick-off van het project en borging van het vervolg van de pilot.
 - Voorbeelden van reeds bestaande projecten: de toepassing van VR software in verschillende sporten, zoals honkbal en het sports & gaming championship.
- Netwerk- en ecosysteemontwikkeling
 - Actieve verbinding van sportverenigingen en -organisaties met bedrijven en onderwijs.
 - Actieve betrokkenheid van de sportverenigingen en -organisaties bij de E|SPORTS TECH CAMPUS.

Gevraagd profiel

- Minimaal 5 jaar ervaring met innovatie in sport, technologie of maatschappelijke domeinen;
- Afgeronde opleiding op minimal HBO niveau;
- Kennis van sport, gamification, esports of sporttechnologie;
- Vaardig in stakeholdermanagement en community building;
- Aantoonbare ervaring met publiek-private samenwerking;
- Werkt resultaatgericht en zonder gezagsverhouding;
- ZZP-er of via detachering;
- Beschikt over eigen middelen (laptop, telefoon).

Reactietermijn

Geïnteresseerd om deze opdracht uit te voeren? Dan ontvangen wij graag uiterlijk 30 juni jouw offerte. Je kunt deze e-mailen naar Tom Straeter (kwartiermaker E|SPORTS TECH CAMPUS): tr.straeter@purmerend.nl en Klaas de Jong (business development manager E|SPORTS TECH CAMPUS): nga.d.jong@purmerend.nl.

Meer informatie

Heeft u nog vragen over deze opdracht? Neem hiervoor contact op met Tom Straeter, kwartiermaker E|SPORTS TECH CAMPUS, via tr.straeter@purmerend.nl of 06-83794133.