



E|SPORTS  
TECH  
CAMPUS

# PLAY TO PROGRESS

2026

**Durf te  
dromen**

Silicon Valley,  
maar dan in  
Purmerend





# VAN IDEE TOT IMPACT

Elk jaar brengen we de meest **innovatieve start-ups uit de regio** samen rondom één vraag: Hoe maak je van een goed idee een werkende oplossing? Samen strijden zij op het podium om de titel: Winnaar van de Innovators Arena.

**Maar daar stopt het niet.** De beste ideeën stromen door naar het Living Lab van de E|SPORTS TECH CAMPUS, waar ze met bedrijven, onderwijs en technologiepartners worden door ontwikkeld tot echte toepassingen.

## KOM NAAR DE FINALE!

Ben je investeerder, ondernemer, een maatschappelijke organisatie of gewoon nieuwsgierig naar de innovaties van dit jaar? Kom naar de finale op 18 juni 2026.

**AANMELDEN VIA**  
[innovatorsarena@gmail.com](mailto:innovatorsarena@gmail.com)

## ZELF DEELNEMEN?

Heb je zelf een goed idee? Neem contact op via [innovatorsarena@gmail.com](mailto:innovatorsarena@gmail.com) voor deelname aan de volgende editie.

# De E|SPORTS TECH CAMPUS als motor voor onze regio

Beste lezer,

Welkom bij de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend, een plek waar ambitie, technologie en innovatie samenkomen om de toekomst van onze regio vorm te geven. Als kwartiermaker van deze campus zie ik dagelijks hoe de kracht van samenwerking, talentontwikkeling en maatschappelijke betrokkenheid nieuwe mogelijkheden creëert voor de uitdagingen waar we voor staan.

Onze regio staat voor belangrijke opgaven: het behouden en ontwikkelen van jong talent, het stimuleren van werkgelegenheid en innovatie, het bevorderen van een gezonde leefstijl, en het creëren van een aantrekkelijke, levendige omgeving waar mensen graag wonen, werken en sporten. Traditionele systemen sluiten niet altijd aan bij de belevingswereld van de nieuwe generatie en de druk op zorg, onderwijs en woningmarkt vraagt om innovatieve oplossingen. De E|SPORTS TECH CAMPUS is ons antwoord hierop.

Hier bouwen we aan een toekomst waarin technologie en menselijke vaardigheden hand in hand gaan. Door gamification, VR en digitale leeromgevingen maken we leren toegankelijker en effectiever. Of het nu gaat om zorg, techniek of sport, we gebruiken innovatie om complexiteit te ontrafelen en nieuwe kansen te creëren. Daarnaast speelt ook kunstmatige intelligentie een steeds grotere rol. AI helpt ons niet alleen slimmer te leren, te trainen en te innoveren, maar daagt ons ook uit om anders te kijken naar creativiteit en samenwerking. Misschien valt het je al bladerend op: een aantal beelden in dit magazine is niet door een fotograaf, maar door AI gegenereerd of verbeterd. Het laat zien dat technologie geen vervanging is van menselijke creativiteit, maar juist een krachtige aanvulling hierop.

De campus is geen eiland, maar een knooppunt waar ideeën tot leven komen en waar iedereen – van leerling tot student en van starter tot ondernemer – de ruimte krijgt om te groeien. We geloven dat echte vooruitgang ontstaat wanneer we de krachten bundelen: wanneer onderwijs, technologie, sport en maatschappelijke betrokkenheid samenkomen.

De komende jaren groeit de E|SPORTS TECH CAMPUS uit tot een bruisend hart van innovatie en verbinding. Niet alleen lokaal, maar ook nationaal en internationaal. Een plek waar jongeren hun talent ontdekken, sporters zich ontwikkelen, ondernemers innoveren, en de regio samenwerkt aan oplossingen voor de toekomst. Ik nodig je uit om mee te doen aan dit avontuur. Kom met een idee, stel een vraag of sluit gewoon aan voor een goed gesprek. Hier is ruimte voor iedereen die gelooft in de kracht van samenwerken, vooruitkijken en grenzen verleggen.



**Suzan Buss**

Kwartiermaker E|SPORTS TECH CAMPUS

## COLOFON

### Teksten:

Jan Koning,  
Ari Kleiss

### Art direction en vormgeving:

Cynthia Schippers,  
ad68 design

### AI-beelden en

### infographics:

Henry Wassink,  
ad68 design

### Fotografie:

Els Broers,  
Zichtbaar in Bedrijf

### Hoofd- en

### eindredactie:

Ard Krak, Ari Kleiss

### Drukwerk:

Drukkerij Rijser



24



29



41

**6 DURF TE DROMEN**

Silicon Valley, maar dan in Purmerend

**14 INNOVATIE HET CODEWOORD**

Om iedereen te laten bewegen

**29 GAMIFICATION WERKT**

Afgestemd op doelgroep en context

**34 SLIMME PLEKKEN, STERKE NETWERKEN**

Het gaat om community, services en identiteit

**36 VAN VASTLOPEN NAAR VOORUITGANG**

Talent maar geen stem

**44 LEREN BUITEN DE LIJNTJES**

Wanneer tech het zelfvertrouwen terugbrengt

**46 SAMEN VOORUIT**

Vertrouwen, samenwerking en kwaliteit als leidraad

**56 STARTPUNT VOOR TALENT**

Innovium is geen selectiemachine

**61 GAME ON VOOR WERVING**

Defensie en politie gebruiken gaming

**CO-OP STORIES****16 GAMIFIED LEREN ALS MOTOR VOOR TALENTONTWIKKELING**

Bit Academy en Talland College slaan handen ineen!

**20 VAN SPEL NAAR ZORGVERNIEUWING**

Gaming en gamification geven cliënten meer regie

**38 DE KRACHT VAN VR**

Het kan overal worden ingezet

**52 LEREN ALS SPEL**

Twaanlab en de bibliotheek bereiden jongeren voor op de digitale toekomst



## ROUNDTABLE

**9** HOE ESPORTS VOLWASSEN WERD

**24** ONDERNEMEN DOOR VERBINDING

**41** DOORLOPENDE LEERLIJNEN

**49** WONEN OP DE CAMPUS

**58** SAMEN BOUWEN IN NOORD-HOLLAND

## INFOGRAPHIC

**13** PLAY TO PROGRESS

**23** ONDERWIJS

**28** TRANSITIE BEDRIJVENTERREIN DE KOOG 2020

**34** TRANSITIE BEDRIJVENTERREIN DE KOOG 2040

**37** SPORTEN

**60** ONDERNEMEN

## CHARACTERS

**19** Jasper van der Klooster - InformAR  
Nicky Dix - Rugbyclub Waterland

**27** Joey Kossen - Birungi Studio  
Ineke Verwer - Spurd

**40** Justin Groot - Sentistic

**48** Sem Reijgwart - GoSocial

**55** Tomas Matthesius - Student bij Bit Academy  
Maaïke Neesen - Talland College  
Stijn Hodde - Purmersteijn JO23-1

An aerial photograph of a sports complex. In the foreground, a large green artificial turf soccer field is visible with several people playing. To the left, a baseball field with a reddish-brown infield and green outfield is situated. Further back, there are tennis courts and various buildings, including a large stone building. The background shows a dense line of trees and a clear blue sky with light clouds.

# Durf te dromen 'Silicon Valley, maar dan in Purmerend'

Met de ontwikkeling van de E|SPORTS TECH CAMPUS campus komt een langgekoesterde droom uit voor velen. Een droom die begint met het idee om Silicon Valley – het techwalhalla in Amerika – in het klein te realiseren in Purmerend.

**D**irk Tuip is, samen met Matthijs Vink, de grondlegger van H2O zoals we dat nu kennen in Purmerend. Iets waar hij zijn ziel en zaligheid in heeft gelegd en dat er niet zonder slag of stoot is gekomen.

"We hebben het eerst in het centrum van Purmerend geprobeerd, maar dat ging mis, omdat er andere belangen speelden en wij het gebouw niet zelf onder controle hadden. Dus toen we het voor de tweede keer probeerden, hebben we tegen de gemeente gezegd, 'we willen het wel nogmaals proberen, maar dan willen we het hele pand huren met een optie tot koop. De stap om gaming en esports aan het basisconcept toe te voegen is uiteindelijk cruciaal gebleken en hierin was de steun van investeerder Frits Dix van vitaal belang."

"We begonnen – in het huidige pand dat drie keer zo groot is als het vorige – met esports, waarbij we de jonge generatie gamers en toekomstige programmeurs aan ons wisten te binden. Esports is namelijk cool en waar de vorige generaties Messi en Ronaldo cool vonden, zijn de top esporters de idolen van de huidige generatie kinderen."

### **Gelijkgestemden**

Het is de reden voor Tuip en de zijnen om ook de sporthal aan de Spinnekop erbij te nemen en daar een 'gaming-stadion' te realiseren. "Het is een evenementlocatie waarbij je Plug & Play binnen een kwartier een evenement kunt organiseren. Het gaat echter niet om het gebouw. Het gaat erom dat we iets willen nalaten. Een plek waar jong talent geïnspireerd wordt. Geïnspireerd om de top te bereiken in esports of een carrière in de techwereld na te jagen."

H2O is ook een plaats waar gelijkgestemden elkaar vinden. Tuip: "In plaats van op de zolderkamer zitten met een koptelefoon op, krijgen we ze ook in beweging om hier daadwerkelijk naar toe te komen en onder de mensen te zijn. Met alle partijen die hier onder dit dak zitten samen te komen."

### **Gebouw naar Gebied**

Partijen als Twaanlab waar kinderen na schooltijd proefjes kunnen doen en kunnen leren. InformAR die digitale twins en tours ontwikkelt en educatieve vormen aanbiedt. Samsung die kinderen leert programmeren. Dagbesteding voor kinderen, georganiseerd vanuit meerdere partijen. "Maatschappelijk verantwoord en gericht op de jeugd van tegenwoordig."



Vanuit dit gedachtengoed wordt Tuip door Purmerender en campusontwikkelaar Dennis Gronert erop gewezen dat hij te klein denkt. En geïnspireerd door Gronert benadert hij de gemeente Purmerend. Op het moment dat de gemeente – en met name ook wethouder Economische Zaken, Mario Hegger – zich achter het plan schaaft, komt alles plotseling in een stroomversnelling. Vanuit de gemeente wordt de gebiedsvisie van Gebouw naar Gebied opgezet en een stichting opgericht. Een proces van jaren. "In de stichting zitten inmiddels allerlei partijen die zich hard maken om een E|SPORTS TECH CAMPUS op poten te zetten die niet onderdoet voor een campus zoals we die vanuit Amerika kennen. Het begin is al gemaakt met alle sportverenigingen op De Koog, de vele opleidingen die er zijn en ook binnen het gebouw van H2O zijn we al druk doende om vanuit de campusgedachte de verbinding met elkaar te zoeken. Hier zitten al 30 bedrijven, er lopen op dagelijkse basis 250 mensen rond. Er gebeurt elke dag al iets magisch, maar we willen groter. We willen dat de E|SPORTS TECH CAMPUS net als Papendal een begrip wordt. Lokaal, regionaal en internationaal. Dat is de droom."

### **Talentontwikkeling**

Een droom die Tuip deelt met zijn compaan van het eerste uur Johan de Punder van FacilityApps. "Het zou toch te gek zijn als jongeren hier de kans krijgen om nieuwe dingen te leren en te werken met de nieuwste technieken op het gebied van technologie. Dat er hier een ecosysteem ontstaat waar kinderen niet alleen vanuit school dingen leren, maar ook in de praktijk", begint De Punder.

### **Dirk Tuip**

Dirk Tuip is voormalig topspeler in het handbal en nu CEO van Facility Apps, oprichter van H2O en initiatiefnemer van de E|SPORTS TECH CAMPUS.



### ICT-ers van de toekomst

De campus creëert een ecosysteem waarin overheid, bedrijven, sport en onderwijs samenkomen om zo de ICT-ers van morgen op te leiden én aan het werk krijgen.

Hoewel Tuip en De Punder van meet af aan groot denken, zijn ze toch wel enigszins verbaasd als hun idee 'on-Purmerends-grote proporties' aanneemt. De Punder: "Natuurlijk hadden we het gehoopt, maar ik had niet verwacht dat zoveel mensen deze droom zouden delen. Dat er plotseling allerlei bedrijven en de gemeente zich achter het idee zouden scharen. Hoe mooi is dat?! Zodra de campus werkelijkheid is geworden, is mijn droom voltooid. Een combinatie van huisvesting, winkels, bedrijvigheid, maar ook recreatie en sport. Alle facetten bij elkaar maakt het een campus waarbij talenten vanuit heel Nederland en misschien wel heel de wereld onze kant opkomen."

### Nalatenschap

Een van de partijen waar De Punder aan refereert, is uiteraard de gemeente Purmerend. En zodra de gemeente – en met name wethouder Mario Hegger – haar schouders eronder heeft gezet, heeft het idee van de E|SPORTS TECH CAMPUS echt tractie gekregen.

Hegger praat vol trots over het plan. "Dit is toch iets wat ik wil nalaten als wethouder", begint de immer vrolijke politicus die van een Mario Hegger-pleintje op de campus niets wil weten. "We doen het samen. Dirk

“

Ons idee neemt 'on-Purmerends-grote proporties' aan!

Tuip en Matthijs Vink hebben uiteindelijk het initiatief genomen en daar verdienen ze absoluut een compliment voor. Zeker als je bedenkt dat het kantje boord is geweest en ze zijn doorgestaan waar menig ondernemer de handdoek allang in de ring had gegooid. Vervolgens is er op initiatief van de gemeente een



### Trots

Voormalig wethouder Mario Hegger is trots op de ontwikkelingen van de E|SPORTS TECH CAMPUS. Hij ziet een plek ontstaan voor een productieve samenwerking tussen overheid, onderwijs, sport en het bedrijfsleven om zo samen tot nieuwe ideeën te komen.



### Twaanlab

Twaanlab creëert workshops voor basis en middelbaar onderwijs over digitale vaardigheden zoals programmeren, vloggen, micro-elektronica en digitaal ontwerpen. Ook helpen ze scholen met de verplichte digitale geletterdheid.

stichtingsbestuur opgericht. De bedrijven en organisaties die zich hierin hebben verzameld stimuleren de campus op alle mogelijke manieren. Het is echt een collectief geheel geworden waar alle deelnemende partijen ontzettend trots op kunnen zijn."

### Groeibriljant

Het hele idee begon volgens Hegger op een A4'tje met wat steekwoorden en een droom van Tuip. "Vanuit het gamen en de ICT – waarbij het onderwijs een achterstand had – zag ik als wethouder Economische Zaken connecties. Het hoger onderwijs en het bedrijfsleven sloot aan en we zagen het voor ons. Een campus waarbij we onder andere de ICT-ers van de toekomst op kunnen leiden met voldoende ruimte voor de studenten om zich te kunnen huisvesten." Op de campus ziet Hegger een samenwerking ontstaan tussen onderwijs, bedrijfsleven en sport die op alle gebieden elkaar versterken. "Het wordt voor studenten heel interessant omdat er een soort community ontstaat. Waarbij alles voorhanden is en de stad Purmerend zich op de kaart zal zetten als dé groeibriljant op het gebied van ICT, tech en uiteraard gamification." ■

Van zolderkamer tot stadion

# HOE ESPORTS VOLWASSEN WERD

Wie bij topsport nog altijd denkt aan gras, zweet en volle kleedkamers, loopt anno 2026 achter de feiten aan. Esports is al lang geen niche meer voor een kleine groep gamers op een zolderkamer. Het is uitgegroeid tot een wereldwijde industrie met professionele clubs, coaches, trainingsschema's, bomvolle arena's vol toeschouwers en prijzengeld waar menig topsporter van droomt.

Dat contrast wordt extra duidelijk wanneer je het heden naast het verleden legt. Tijdens een rondetafelgesprek over de ontwikkeling van esports klinkt één conclusie al snel eensgezind: dit is geen spelletje meer.

### Kelders en bioscopen

Voor Nederlandse esports pionier Sander Kaasjager begon het allemaal begin jaren 2000, in een tijd waarin esports nauwelijks structuur kende. "Nu speel je in enorme arena's met camera-crew, lichtshows en complete producties," vertelt hij. "Maar ik heb ook toernooien gespeeld in een kelder. En een finale in een bioscoopzaal. Dat voelde toen al gigantisch. Dat was toen ook gigantisch, want je was dat helemaal niet gewend."

Kaasjager behoorde tot de eerste generatie die internationaal doorbrak. Hij speelde first-personshooters als Quake, Painkiller en Unreal Tournament en nam in 2004 deel aan de Electronic Sports World Cup 2004, destijds één van de drie grootste esports evenementen ter wereld. "Dat blijft mijn meest memorabele toernooi. Voor het eerst internationaal, tegen de absolute top. Alles was nieuw: het reizen, het podium, het idee dat je ineens tegen spelers uit de hele wereld speelde."

Hoewel hij al vroeg speelde voor topteam Fnatic, was professionalisering nog geen vanzelfsprekendheid. "Ik had een manager en soms werd er veel geregeld, maar je moest ook enorm veel zelf uitzoeken. Reizen, hotels, eten. Er waren geen voorbeelden, geen vaste paden. Je wist ook niet hoelang zo'n carrière kon duren of wat verstandig was om te doen."



Het mentale aspect is heel belangrijk. Daar stond je vroeger veel minder bij stil.

### Omslag

Die pioniersfase staat in schril contrast met hoe esports er vandaag uitziet. Coaches, diëtisten, mentale begeleiding en vaste trainingsschema's zijn inmiddels eerder regel dan uitzondering. "Als ik toen meer had gedaan aan voeding en fysieke training, had ik er misschien nóg meer uit kunnen halen," zegt Kaasjager nu, met de wijsheid van achteraf. "Het mentale aspect is heel belangrijk. Daar stond je vroeger veel minder bij stil."

Aan dezelfde tafel zit Max Koelemaj, reporter bij FC Volendam en een van de bekendere Nederlandse FIFA-spelers. Zijn verhaal laat zien hoe vanzelfsprekend die professionaliteit inmiddels is. "Of je een echte topsporter bent, hangt van de speler af," zegt hij. "Maar in principe trainen we net zo serieus als andere sporters." Die trainingen lopen sterk uiteen. "Dat kan een uurtje per dag zijn, maar in drukke periodes ook zes tot acht uur. Acht uur gamen klinkt misschien relaxed, maar mentaal is het echt intensief."

Volgens Koelemaj verklaart dat ook waarom steeds meer spelers werken met mentale coaches en diëtisten. "Ik doe dat zelf nog niet, omdat ik me mentaal sterk genoeg voel, maar ik weet dat andere spelers daar veel aan hebben."

### Clubs, coaches en volle tribunes

Waar esports ooit vooral individueel was, zijn spelers nu steeds vaker onderdeel van een organisatie. "FC Volendam neemt esports serieus," zegt Koelemaj. "Maar clubs als Ajax hebben echt complete teams eromheen. Dat is wel next level." Volgens hem zie je dat niet alleen terug in begeleiding, maar ook in media-aandacht, content en fanbeleving.

Die professionalisering vertaalt zich direct naar publiek. Koelemaj ervaarde dat zelf tijdens het wereldkampioenschap FIFA in Berlijn. "Dat was mijn vetste ervaring tot nu toe. Duizenden mensen op de tribune, mijn familie erbij. Dan voelt het echt alsof je ergens voor speelt." Hij eindigde daar als negende van de wereld, pas achttien jaar oud. "Dat voelde echt als mijn doorbraak."

**PIONIER**

Sander Kaasjager 'Vo0' was wereldkampioen in het spel Painkiller, waarin hij meerdere titels won. Hij was ook de best verdienende gamer ter wereld tijdens de *Cyberathlete Professional League World Tour* (CPL). Hoewel hij in 2005 de CPL World Tour finale verloor van Fatal1ty won hij het meeste prijzengeld en werd hij de bestbetaalde gamer. Hij maakte in 2017 een comeback en bereikte de finale van het Quake World Championship en werd daar tweede.

**CIJFERS ESPORTS**

**Grote spelersbasis:** Nederland telt ruim 9,6 miljoen gamers.

**Competitieve spelers:** In 2019 speelde 1% van de Nederlanders tussen 16-80 jaar in een esports-competitie (niet allemaal professionals).

**Professioneel inkomen:** Professionele esportsers kunnen gemiddeld tussen de €1800 en €6700 verdienen per maand, naast prijzengeld.

**INKOMSTENSTROMEN IN NEDERLANDSE ESPORTS**

**Prijzengeld:** Nederlandse spelers, zoals Joreus (Rocket League), verdienen via internationale toernooien tienduizenden tot honderdduizenden euro's aan prijzen, zoals te zien is bij de Esports World Cup.

**Salaries en contracten:** Professionele esportsers ontvangen ook vaste salarissen van hun teams met uitschieters voor topspelers.

**Sponsoring & Merchandising:** Teams en spelers genereren inkomsten via sponsorcontracten en merchandise, hoewel dit minder gedocumenteerd is in Nederland.

**Competities:** De eDivisie (voor EA Sports FC) is een grote nationale competitie waar spelers prijzengeld winnen, met €50.000 in 2023, waarvan €20.000 voor de winnaar.

**GROTE PRIJZENPOTTEN (INTERNATIONAAL)**

- De prijzenpotten van grote internationale toernooien zijn astronomisch, met bijvoorbeeld de Dota 2 World Championship met meer dan \$18 miljoen!
- Nederlandse spelers doen mee aan deze wereldwijde toernooien en delen in de prijzen, hoewel ze niet de absolute wereldtop qua prijzengeld bereiken.

**MARKTGROEI**

De wereldwijde esportsmarkt groeide in 2024 naar \$1,75 miljard en wordt verwacht te groeien naar bijna \$10 miljard in 2033, wat de economische activiteit in Nederland ook stimuleert.

**RECENTE TOPSPELERS PER GAME**

**Dota 2: Melchior 'Seleri' Hillenkamp** is de meest verdienende Nederlander, met grote overwinningen in 2024 met Gaimin Gladiators.

**EA FC (FIFA): Manuel 'ManuBachooore' Bachooore** is een recente wereldkampioen (2023, 2024) en een van de toppers.

**Emre Yilmaz** is ook een top-EA FC-speler.

**Coen Jansen** werd in 2024 Nederlands kampioen allround gamen, wat diversiteit in gaming skills laat zien.



### ESPORTER

#### Max Koelemaij

De 20-jarige Max Koelemaij komt dit KPN eDivisie-seizoen 2025-2026 uit voor FC Volendam. Hij is al ruim 4 seizoenen esporter en heeft op meerdere internationale toernooien gespeeld. Max kwam onder meer uit voor de esportsteams van Ajax en FC Utrecht en speelt het voetbalspel EA FC, dat vroeger nog FIFA heette.



We trainen net zo serieus als andere sporters. Dat kan een uurtje per dag zijn, maar ook zes tot acht uur. Klinkt misschien relaxed, maar is mentaal echt intensief.

Voor buitenstaanders blijft de omvang van esports soms lastig te bevatten. "Het lijkt op veel vlakken op echt voetbal," zegt Koelemaij. "Je hebt coaches, schema's, fans en prijzengeld. Natuurlijk is het niet zo groot als voetbal, maar spelen voor drie- of vierduizend mensen is al geweldig." Prijzengelden van tienduizenden euro's in de E-divisie en een WK met een prijzenpot van een miljoen dollar zijn inmiddels geen uitzondering meer. Tegelijkertijd neemt ook de druk toe: presteren gebeurt allang niet meer buiten het zicht van fans, media en sociale platforms.

### Vooruitkijken en terugblikken

Kaasjager, inmiddels veertig jaar oud, volgt de scene nauwelijks meer. "Ik heb een gezin, werk fulltime. Ik ben met esports-pensioen." Toch kijkt hij met trots terug. "Ik heb op mijn twintigste de wereld rondgereisd om games te spelen. Dat is een unieke levenservaring."

Hoewel trots blijft er bij Kaasjager ook een lichte wat-als-gedachte hangen. "Soms denk ik wel: ben ik niet tien jaar te vroeg geboren? Met Twitch, YouTube en streaming had ik misschien een hele andere carrière kunnen opbouwen." In zijn tijd bestonden die mogelijkheden simpelweg nog niet. "Toen ik voor het eerst hoorde dat mensen naar streams keken, dacht ik: wie kijkt daar nou naar? Nu is het een hele industrie."

Waar Kaasjager met trots terugblijkt, kijkt Koelemaij juist vooruit. "Het is een industrie die ook in Nederland nog veel groter kan worden. Zeker door de jeugd en digitalisering. Als we hier vol op inzetten, is esports over tien jaar ook in Nederland echt booming."

Van kelders en bioscopen tot volle stadions: esports is volwassen geworden, maar groeit nog elke dag verder. Of het echter ooit als échte sport gezien gaat worden, is uiteindelijk de vraag. En of dat ook nodig is, een tweede. ■

**E | SPORTS  
TECH  
CAMPUS**

# PLAY TO PROGRESS

DE BROEDPLAATS VOOR DE WERELD VAN MORGEN



AANTAL ONDERWIJS INSTELLINGEN	<b>6</b>	AANTAL H2O EVENTS	<b>250+</b>	AANTAL SPORT AANBIEDERS	<b>25+</b>
AANTAL BEZOEKERS	<b>100.000+</b>	AANTAL BEDRIJVEN & ORGANISATIES	<b>35+</b>		

## De 5 Programmaliijnen

**1**

**TALENTONTWIKKELING**

**2**

JEUGD BEHOUDEN VOOR DE REGIO

**3**

WERKGELEGENHEID EN INNOVATIE

**4**

CAMPUSBELEVING EN PROFILERING

**5**

BIJDRAGEN AAN EEN GOEDE GEZONDHEID

**GAMIFICATION**

GAMIFICATION ALS DE MOTOR VOOR VERANDERING

**EXPERIMENTEREN**

LEREN DOOR TE DOEN; EXPERIMENTEREN, FALLEN, AANPASSEN EN DOORGAAN

**COMMUNITY**

ONDERWIJS, SPORT, BEDRIJVEN EN OVERHEID WERKEN SAMEN AAN EEN COMMUNITY

**BROEDPLAATS**

BROEDPLAATS VOOR OPLOSSINGEN VAN VANDAAG



# OP DE E|SPORTS TECH CAMPUS IS innovatie het codewoord

Sport en bewegen staan onder druk. Jongeren haken af bij sportverenigingen, ouderen bewegen te weinig en de zorgkosten lopen op. Volgens NOC\*NSF en het sportinnovatienetwerk Sportinnovator is innovatie noodzakelijk om sport toegankelijker, leuker en toekomstbestendig te maken. Samen met partners als H2O, Spurd, de gemeente Purmerend en de E|SPORT TECH CAMPUS wordt in Purmerend gebouwd aan een landelijke sportinnovatiehub.

**D**e campus is geen plek waar alleen topsport of esports centraal staan. Het is een proeftuin waar sport, technologie, onderwijs en gezondheid samenkomen. "Hier draait het niet alleen om sporten, maar om spelenderwijs leren en gezondheid," zegt Suzan Buss, kwartiermaker op de campus. "Dat zijn echt de twee pijlers, waarbij wij denken dat spelenderwijs leren de toekomst van het onderwijs zal vormen."

## Innovatie

De noodzaak om te vernieuwen is groot. Niet alleen sportverenigingen voelen de druk, maar ook de samen-

leving als geheel. "We moeten breder kijken dan sport alleen," aldus Buss. "Het gaat om gezondheid, zeker met het oog op een ouder wordende bevolking en de druk op de zorg. Als we mensen langer gezond kunnen houden, winnen we enorm veel."

Die innovatie richt zich nadrukkelijk niet alleen op actieve sporters. Juist mensen die minder mobiel zijn, ouderen, jongeren die afhaken of inwoners die niet vanzelfsprekend naar een vereniging gaan, staan centraal. Op de campus lopen al verschillende pilots, zoals VR-bewegen en datagedreven trainingen, die sport laagdrempeliger en aantrekkelijker maken. "Denk aan digitale omgevingen of 'digital twins' waarin je kunt trainen," zegt Buss. "Dat maakt bewegen leuker én toegankelijker."

## Waarom Purmerend?

Volgens Sportinnovator Harry Dorenmalen is Purmerend bij uitstek geschikt om landelijk sportinnovatie te ontwikkelen. "Jongeren bewegen te weinig, ouderen ook. Dat probleem moet je samen oplossen," stelt hij. "De kracht hier is dat innovatie niet alleen wordt bedacht, maar ook echt wordt toegepast."

Het zit volgens Dorenmalen in de samenwerking. Overheid, onderwijs, sportorganisaties, bedrijven en inwoners komen hier samen op één plek. "Veel plekken praten over innovatie, maar hier doen ze het gewoon. Met H2O is er al een sterke basis en die wordt nu verder uitgebouwd."

Ook Spurd ziet de campus als logische plek. "Het gebied is aantrekkelijk omdat er heel veel sportvoorzieningen en sportparken liggen," zegt Ineke Verwer van Spurd Purmerend. "Je kunt hier een openbaar toegankelijk lint maken voor alle inwoners, met sport, bewegen en recreatie. Van het Sportcomplex De Dop met daar de handbal-, korfbal- en tennisvelden tot aan Sporthal de Beuk, met daartussen onder andere de Skills Garden."

## Skills Garden

Een concreet voorbeeld van die innovatieve kijk is de Skills Garden, gelegen naast sporthal De Beuk. De Skills Garden is een innovatieve sport- en beweegomgeving, ontworpen op basis van het Athletic Skills Model (ASM). Dit model gaat uit van veelzijdig bewegen als basis voor een leven lang sportplezier en gezondheid.





De Skills Garden bestaat uit kleurrijke velden, belijningen en toestellen die mensen uitdagen om te klimmen, springen, balanceren, gooien en samenwerken. Het is toegankelijk voor jong en oud, met en zonder beperking. "Het mooie van de Skills Garden is dat iedereen er iets kan doen," zegt Verwer. "Je ziet daar jeugd, ouderen en (semi-)professionele sporters door elkaar bewegen."

De onderliggende gedachte is de zogeheten Schijf van 10! Tien grondvormen van bewegen die samen zorgen voor een brede motorische ontwikkeling en lichamelijk onderhoud bij volwassenen. Die veelzijdigheid is hard nodig, want de motorische fitheid van zowel jeugd als volwassenen neemt af.

### **Van vereniging naar flexibiliteit**

Volgens Dorenmalen sluit de traditionele sportvereniging niet meer aan bij iedereen. "Sport is duurder en vaak rigide geworden. We moeten het makkelijker maken om te starten met bewegen." Informele sportplekken, digitale ondersteuning en flexibele vormen van sport en bewegen spelen daarop in. "Het individu komt centraal te staan, niet het systeem."

Verwer ziet daarbij een spanningsveld tussen technologie en buiten bewegen. "We experimenteren met VR en datagedreven sporten. Daarbij willen we mensen niet alleen achter een scherm zetten, hoor. Het moet juist helpen om jezelf verder te ontwikkelen in het sporten dat je al doet."



### **Blik op de toekomst**

Over vijf jaar ziet Verwer de campus als een open sportgebied, waar hekken overdag open zijn en sportparken intensief gebruikt worden. "De Skills Garden gaat daarin een belangrijke rol spelen. En het mooiste zou zijn als er een gezamenlijk gebouw komt waar verschillende doelgroepen elkaar ontmoeten, niet alleen verenigingen."

De campus wil laten zien dat sportinnovatie meer is dan technologie. Het gaat om plezier, toegankelijkheid en gezondheid voor iedereen. Of zoals Buss het samenvat: "We hebben hier veel sportverenigingen, maar onze ambitie is groter. We willen iedereen in beweging krijgen. Wat in Purmerend ontstaat, gaat verder dan sportbeleid of innovatie alleen. Hier wordt gebouwd aan een samenleving waarin bewegen vanzelfsprekend is. Niet omdat het moet, maar omdat het kan en vooral omdat het leuk is." ■

### **Skills Garden**

In de Skills Garden kun je talloze oefeningen doen. Van balsporten tot atletiektrainingen. Zelfs vanuit de rolstoel kun je hier sportief aan de slag!

**Talland College**

Het Talland College in Purmerend heeft een groot aanbod aan mbo-opleidingen van niveau 1 t/m 4, waaronder veel IT-gerichte opleidingen.

# GAMIFIED LEREN

## als motor voor talent- ontwikkeling

Op de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend experimenteren Talland College, Bit Academy en hun partners met game- en gamification based leren. Niet als speels extraatje, maar als antwoord op motivatieproblemen, studievertraging en de groeiende vraag naar digitaal talent.

In een tijd waarin technisch talent schaars is en jongeren steeds vaker afhaken binnen traditionele onderwijsstructuren, bundelen Talland College en Bit Academy hun krachten. Het resultaat is de mhbo-opleiding Software Development: een doorlopende leerlijn die mbo-studenten voorbereidt op het hbo of direct op de arbeidsmarkt. Geen klassieke klaslokalen, maar een campus waar softwarebedrijven onderdeel zijn van het dagelijks leerklimaat.

### Korte lijnen

Voor Patrick Colli, eindverantwoordelijk voor de IT-opleidingen binnen Talland College en bestuurslid van het stichtingsbestuur van de campus, zit de kracht van deze aanpak vooral in de samenwerking. "Wat voor mij absoluut de meerwaarde van de campus is, zijn de korte lijnen met het bedrijfsleven," zegt hij. "Uiteindelijk leiden wij studenten ook op voor die bedrijven. Dan is het logisch dat je samen optrekt."

Volgens Colli gaat het daarbij niet alleen om stageplaatsen of gastcolleges. "Ook concullega's onderling werken hier samen. Met z'n allen moeten we de

schouders eronder zetten om onderwijs te maken dat aantrekkelijk is, niet alleen voor Purmerend, maar voor de hele regio."

Die betrokkenheid van bedrijven is inmiddels zichtbaar in het onderwijsprogramma. "Sommige bedrijven verzorgen al delen van het onderwijs," vertelt Colli. "Bijvoorbeeld door een halve dag per week gastlessen te geven. Dat heeft enorme meerwaarde, zeker in een sector die zo snel verandert als IT."

De ambities reiken verder dan mbo en mhbo. "We werken nu al samen met de Hogeschool van Amsterdam," zegt Colli. "Maar uiteindelijk willen we toe naar een volwaardige hbo-opleiding in Purmerend. Dat maakt de campus nóg interessanter voor het bedrijfsleven."

### Leren door doen

De campus is ingericht als leeromgeving waar theorie en praktijk voortdurend in elkaar overlopen. Studenten leren niet alleen over technologie, maar werken er dagelijks mee. Dat geldt ook voor nieuwe toepassingen zoals VR en serious gaming waar Talland sinds kort ook gebruik van maakt.







### Patrick Colli

Patrick is docent, eindverantwoordelijk voor de ICT-opleidingen van het Talland College, en is bestuurslid van de E|SPORTS TECH CAMPUS.

"Binnen software development besteden we steeds meer aandacht aan serious gaming," legt Colli uit. "Dan gaat het bijvoorbeeld om VR-trainingen voor bedrijven die hun personeel willen scholen. Die trainingen ontwikkelen we samen met bedrijven, terwijl we tegelijkertijd studenten opleiden die dit soort toepassingen kunnen bouwen."

Volgens Bob van den Berge, directeur van Bit Academy, begint goed onderwijs bij vertrouwen in de student. "De kern van een software developer is iemand die graag zelf bezig is," zegt hij. "Zelf onderzoekt, zelf problemen oplost en op eigen tempo leert. Het traditionele onderwijs met vaste roosters sluit daar vaak niet goed op aan."

Bij Bit Academy kiezen studenten daarom dagelijks waar ze aan werken. "Een student kan elke dag zelf bepalen: waar ga ik vandaag mee bezig? Hij werkt zelfstandig door het lesmateriaal en bepaalt zijn eigen tempo," aldus Van den Berge. "Als iemand hard werkt of al voorkennis heeft, kan hij soms in twee jaar afstuderen in plaats van drie."

Ook de mogelijkheid om te specialiseren draagt bij aan motivatie. "Niet iedereen wil hetzelfde," zegt Van den Berge. "De ene student wil game developer worden, de ander backend developer. Door profielen aan te bieden, kunnen studenten zich verdiepen in wat hen echt interesseert, in plaats van een generiek programma te volgen."

### Doorlopende leerlijnen

Een bekend probleem in het onderwijs is de overgang van mbo naar hbo. "We zien daar veel uitval,"

zegt Van den Berge. "Studenten hebben drie jaar software development gedaan en komen dan in een hbo-opleiding terecht waar het eerste jaar vooral herhaling is. Dat werkt demotiverend."

De mhbo-constructie moet dat doorbreken. Studenten volgen tijdens hun mbo-opleiding al hbo-modules en kunnen daar later vrijstellingen voor krijgen. "Dat scheelt bijna twee jaar studietijd," benadrukt Van den Berge. "Maar belangrijker: studenten krijgen al vroeg die hbo-uitdaging. We hopen daarmee de uitval flink terug te dringen."

### Praktijkgericht leren

De verbinding met het bedrijfsleven blijft een rode draad. "We luisteren heel goed naar wat bedrijven nodig hebben," zegt Van den Berge. "Welke skills verwachten zij van afgestudeerden? Die input gebruiken we om het onderwijs continu bij te sturen." Studenten werken daarom aan echte opdrachten voor echte opdrachtgevers, vaak binnen de campus zelf. "Ze leren niet alleen een technisch goed product te bouwen," aldus Van den Berge, "maar ook een product waar een bedrijf daadwerkelijk iets aan heeft."

Volgens Colli verlaagt de campusomgeving daarbij de drempel. "Als je een externe opdrachtgever wilt, hoeft je niet ver te zoeken. Dat maakt het voor studenten minder spannend, maar wel heel realistisch."

### Rol van Twaanlab

Binnen deze onderwijsvisie past ook Twaanlab, dat gamification en serious games inzet voor leren en ontwikkelen. Hun projecten laten zien dat gamification vooral werkt wanneer het een middel is, geen doel 'an sich'. Niet elk leerdoel vraagt om een spel, maar goed ontworpen game-elementen kunnen motivatie en betrokkenheid sterk vergroten.

Is gamified leren dé toekomst? Niet als wondermiddel, maar wel als essentieel onderdeel van modern onderwijs. De ervaringen hier laten zien dat autonomie, praktijkgerichtheid en spelprincipes bijdragen aan motivatie en minder uitval.

De E|SPORTS TECH CAMPUS fungeert daarmee als proeftuin. Wat hier werkt, kan elders worden toegepast. "Je moet durven loslaten," zegt Van den Berge. "Maar als je studenten eigenaarschap geeft, krijg je er enorm veel voor terug." ■

### Bit Academy

Bit Academy is een praktijkgerichte opleider in de ICT (mbo niveau 4, hbo en mhbo), die in samenwerking met het bedrijfsleven de nieuwe generatie IT'ers voortbrengt.



“

**Bob: Ze leren niet alleen een technisch goed product te bouwen, maar ook een product waar een bedrijf daadwerkelijk iets aan heeft.**



**Jasper van der Klooster**  
InformAR

**Mijn favoriete plek is zonder twijfel het Esports Stadium in H2O.** Het podium, de verlichting, de uitstraling — het geeft meteen een wow gevoel. Bezoekers die bij ons langskomen neem ik er bijna altijd even mee naartoe. Ze zijn steevast onder de indruk. Die indruk past ook goed bij mijn werk bij InformAR. Vanaf onze ruimte op de derde verdieping werk ik aan 3D scanners en digital twinoplossingen. De ene dag geef ik training aan bijvoorbeeld de brandweer, de andere dag werk ik aan marketing of projectondersteuning. De campus voelt voor mij inmiddels als een vertrouwde plek. Ik ken veel mensen — van facilitair medewerkers tot ondernemers — waardoor binnenkomen altijd persoonlijk voelt. Wat de campus echt bijzonder maakt, is de mix van onderwijs, innovatie, evenementen en bedrijven die elkaar voortdurend tegenkomen. Over vijf jaar hoop ik dat die ontmoetingen nog beter worden begeleid, zodat er nog meer waardevolle samenwerkingen ontstaan, misschien zelfs in andere steden.



Bekijk hier een  
digital twin van het  
Zuiderzeemuseum!

## Nicky Dix

### Rugbyclub Waterland

**Ik speel al 13 jaar rugby** en sinds de dag dat ik een groot bord zag met "Kom Rugbyen" ben ik eigenlijk nooit meer gestopt. Nu sta ik elke week met trots op het veld bij Rugby Club Waterland, waar ik uitkom voor het damesteam in de Ereklasse – het hoogste niveau van Nederland. Ik geniet er nog steeds elke dag van dat ik dit mag doen. Super Sunday dagen zijn het mooist: twee wedstrijden, veel publiek en een hele zondag vol gezelligheid op de club. Voor mij is het vooral belangrijk dat de campus goed bereikbaar blijft voor iedereen die er sport en traint. Ik kom er graag vaak, natuurlijk voor mijn eigen club RCW, maar ook om andere clubs te supporten. Sport verbindt en samen sta je altijd sterker.





“

Je ziet hoe het eruitziet en wie er staat. Dat haalt het onbekende weg.

## Hoe gaming en gamification cliënten meer regie geven, samenwerking verbeteren en de zorg ontlasten

# Van spel naar zorgvernieuwing

Gaming en gamification dringen de zorg binnen als serieus instrument. Niet om te spelen, maar om te oefenen, te leren en zelfstandigheid te vergroten voor cliënten, naasten én zorgprofessionals.

Wat ooit werd gezien als entertainment, ontwikkelt zich steeds vaker tot een praktisch hulpmiddel bij hardnekkige zorgvraagstukken. Van angst voor medische afspraken tot het stimuleren van zelfredzaamheid en het anders organiseren van samenwerking in een sector die onder druk staat. Zowel bij de Prinsenchurching als bij De Zorgcirkel wordt onderzocht hoe spelelementen en virtuele omgevingen daarbij kunnen helpen.

### Bewustwording

Gaming in de zorg roept nog vaak associaties op met spelcomputers en tijdverdrijf. Toch groeit het besef dat spelelementen en virtuele ervaringen juist kunnen bijdragen aan serieuze zorgvraagstukken. "Het gaat ons niet om spelen om het spelen," zegt Mike Stavenuiter, coördinator zorgtechnologie bij de Prinsenchurching. "Het gaat om ervaren, oefenen en voorbereiden op een manier die aansluit bij de cliënt." Die gedachte herkent ook Lonneke Visser, programamanager Informele Zorg bij De Zorgcirkel. Voor

haar ligt een belangrijke meerwaarde van gaming in bewustwording, vooral bij zorgmedewerkers. "Gaming helpt om op een andere manier te kijken naar de samenwerking met informele zorg. Wat gebeurt daar nu eigenlijk, en hoe gedragen we ons daarin?"

In een gesimuleerde omgeving kunnen professionals oefenen met situaties uit de dagelijkse praktijk. "Je kunt interacties met naasten en vrijwilligers naspelen en verschillende manieren van reageren uitproberen," zegt Visser. "Dat maakt leren veiliger. Je maakt fouten zonder directe gevolgen en je kunt opnieuw beginnen."

Bij de Prinsenchurching ligt de focus onder meer op het verminderen van angst bij cliënten. "We hebben cliënten die normaal thuis wonen, maar voor een afspraak met de tandarts of fysiotherapeut naar een andere locatie moeten," vertelt Stavenuiter. "Dat vinden sommigen ontzettend spannend." Met behulp van 360° beelden kunnen cliënten vooraf virtueel door een ruimte lopen. "Je ziet hoe het eruitziet en wie er staat. Dat haalt het onbekende weg."



## Een fietslabyrint toont echte steden en VR-omgevingen zijn realistisch.

### Eigen regie

Een tweede belangrijke opbrengst van gamification is het vergroten van eigen regie. Volgens Visser gaat het daarbij niet alleen om de rol van naasten, maar vooral om wat cliënten zelf nog kunnen. "In een oefensituatie kun je benadrukken hoe waardevol het is om zelfstandigheid te stimuleren in plaats van automatisch alles over te nemen."

Dat raakt aan een bredere cultuurverandering in de zorg. "We zijn gewend om te zorgen en dingen uit handen te nemen," zegt Visser. "Met gamification kun je professionals laten ervaren hoe je cliënten juist ondersteunt om zelf te blijven doen wat nog lukt."

Ook Stavenuiter ziet dat effect in de praktijk. Een voorbeeld is het fietslabyrint, waarbij cliënten op een hometrainer door een virtuele omgeving fietsen. "Ze maken zelf keuzes en bepalen hun route. Dat geeft een gevoel van regie," legt hij uit. "Tegelijkertijd is het praktisch. Je hebt minder begeleiding nodig en bent niet afhankelijk van weer of personeel."

Voor mensen met een licht verstandelijke beperking kan gamification ook helpen bij leren en ontwikkelen. "Denk aan oefenen voor het rijbewijs of dagelijkse vaardigheden," zegt Mike Stavenuiter. "Door het

speels te maken, met beloningen of voortgang, raken sommige cliënten meer gemotiveerd dan bij klassiek onderwijs."

Visser ziet vergelijkbare kansen bij mensen met beginnende dementie. "Nieuwe situaties voelen dan vaak onveilig. In een virtuele omgeving kun je oefenen met boodschappen doen, betalen of omgaan met vergeetachtigheid. Dat kan helpen langer zelfstandig te blijven."

### Organisatiekracht

De grootste uitdaging zit vaak niet in de technologie, maar in de organisatie. Visser merkt dat innovatieve vormen van leren nog niet vanzelfsprekend zijn. "Ik weet wat het kan bijdragen, maar ik moet het ook goed kunnen uitleggen aan bestuur en directie. Dat vraagt bewustwording en mandaat."

Volgens haar kan samenwerking met onderwijsinstellingen en andere organisaties helpen om draagvlak te creëren. "Als je samen optrekt, laat je zien dat dit een serieuze ontwikkeling is en geen experiment aan de zijlijn."

Ook Stavenuiter benadrukt dat gaming geen speelgoed is. "Een fietslabyrint toont echte steden en VR omgevingen zijn realistisch. Maar je moet wel weten wat je doet." Zeker bij toepassingen die spanning of angst oproepen, is deskundigheid essentieel. "Behandelaren krijgen training. Je zet iemand bewust in een situatie en dat vraagt kennis."

Kosten spelen eveneens een rol. "Het is een investering," erkent Stavenuiter. "Maar daar staat tegenover dat je veilig kunt oefenen, herhalen en aanpassen, met minder fysieke risico's en vaak minder inzet van personeel."

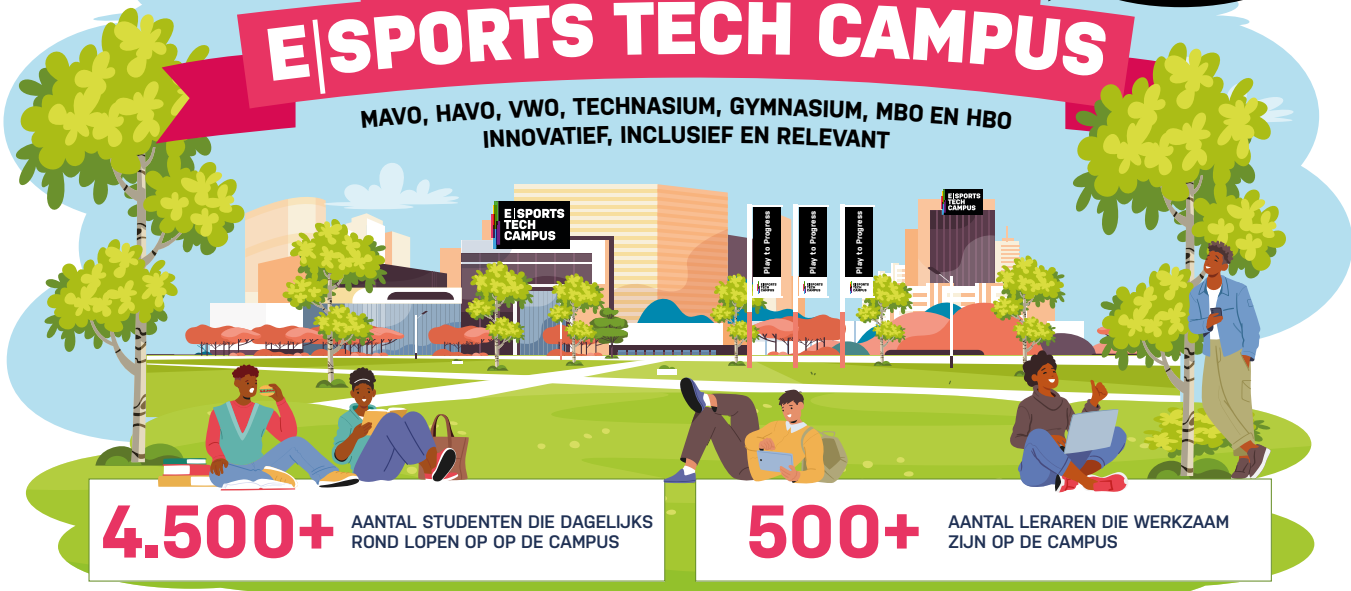
Kijkend naar de toekomst zijn beide geïnterviewden optimistisch. Visser verwacht dat gaming een steeds grotere rol gaat spelen, mede door nieuwe generaties zorgverleners en cliënten. "Zij zijn opgegroeid met interactieve vormen van leren. Dit past bij hen."

Stavenuiter ziet vooral kansen in de combinatie met nieuwe technologieën zoals AI. "Daar zit veel potentie, zolang het de zorg ondersteunt en niet overneemt." Beiden zijn het eens over één voorwaarde. "We moeten loskomen van oude patronen," zegt Visser. "En ruimte durven maken voor nieuwe vormen van leren en werken." ■

# ONDERWIJS OP DE E|SPORTS TECH CAMPUS

MET **600+**  
DIPLOMA KANDIDATEN  
PER JAAR

MAVO, HAVO, VWO, TECHNASIUM, GYMNASIUM, MBO EN HBO  
INNOVATIEF, INCLUSIEF EN RELEVANT



**4.500+** AANTAL STUDENTEN DIE DAGELIJKS  
ROND LOPEN OP OP DE CAMPUS

**500+** AANTAL LERAREN DIE WERKZAAM  
ZIJN OP DE CAMPUS

## 6 ONDERWIJSINSTELLINGEN

Talland College | Hogeschool van Amsterdam  
Purmerendse Scholen Groep (PSG) | SG Gerrit Rietveld  
Innovium College (start schooljaar 2026 - 2027)  
Bit Academy | SKOP Buitenschoolse opvang

**9** VERSCHILLENDE  
SCHOOLGEBOUWEN

TOTALE  
SCHOOLOPPERVLAKTE  
**31.500m<sup>2</sup>**

NU AL VEEL  
INNOVATIEVE PROJECTEN  
MET BEDRIJVEN

**33+** VERSCHILLENDE  
OPLEIDINGEN OP DE  
CAMPUS...

...MET DOORLOPENDE  
LEERLIJNEN MET CAMPUS  
PARTNERS



**E | SPORTS  
TECH  
CAMPUS**

# ONDERNEMEN DOOR VERBINDING

De E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend groeit uit tot een plek waar innovatie, talent en samenwerking samenkomen. Ondernemers, onderwijs, overheid en sport werken hier samen aan concrete oplossingen voor actuele vraagstukken in de regio.



## Klaas de Jong

Als Beleidsadviseur Economie bij gemeente Purmerend en Business Development Manager bij de campus is Klaas de verbindende factor tussen campusleden en externe organisaties.

De campus is opgezet volgens het principe van de zogeheten quadruple helix. Ondernemers, onderwijsinstellingen, overheid en sport versterken elkaar. Niet door alleen te netwerken, maar door samen te werken aan tastbare toepassingen. Thema's als arbeidsmarktkrapte, digitalisering, talentontwikkeling en maatschappelijke opgaven staan daarbij centraal.

Volgens Klaas de Jong, Beleidsadviseur Economie bij de gemeente Purmerend, zit daar precies de kracht. "Wat ik het leukste vind om te doen, is mensen, vraagstukken en technologie met elkaar verbinden. En dat komt hier allemaal samen." Die verbinding levert energie op vanuit verschillende kanten. "Ondernemers, onderwijs, overheid en sport brengen allemaal iets mee. De uitdaging is om dat ook echt te verzilveren."

## Fysieke campus

Wat de E|SPORTS TECH CAMPUS onderscheidt van veel andere initiatieven, is de fysieke plek. "Je kunt hier letterlijk laten zien wat er gebeurt," zegt De Jong. Dat maakt innovatie zichtbaar en samenwerking concreet. De campus kent een open cultuur, waarin partijen elkaar iets gunnen en samen willen bouwen. "Het voelt als een start-up, maar dan groter." Het gebouw en de gebiedsontwikkeling eromheen bieden ruimte om te groeien, ook in de komende vijf tot tien jaar.

De campus ontwikkelt niet alles zelf. Ze faciliteert vooral. Binnen duidelijke programmalijnen fungeert een Living Lab als verbindende schakel. Daar worden maatschappelijke vraagstukken gekoppeld aan technologie en ondernemerschap. "Het begint altijd met een gesprek. Wat is jullie grootste uitdaging? En waar kan technologie helpen?"



Een digital twin is een digitale kopie van een echte ruimte. Met 3D scans en foto's zie, meet en deel je een locatie online. Zo bezoek je plekken op afstand, begrijp je de situatie beter en werk je slimmer samen.

## Zorginnovatie

Een concreet voorbeeld komt uit de zorg. Zorginstellingen willen cliënten sociale en maatschappelijke vaardigheden aanleren. Dat gebeurt nu vaak één-op-één met begeleiding, wat tijd en capaciteit kost. Met VR-trainingen en digital twins kan dat anders. Door een digitale kopie te maken van een echte omgeving, zoals een winkel of zorglocatie, kunnen cliënten oefenen in een veilige setting. Zeker voor kwetsbare doelgroepen is dat van grote waarde.

Ook in de sport biedt de campus kansen. Technolo-



gie voor atletiek of andere sporten kan hier direct worden getest in de praktijk. "Hoe gaaf is het als je iets ontwikkelt en het meteen kunt uitproberen op een echte sportaccommodatie," zegt De Jong. Die combinatie van ontwikkelen en testen voorkomt dat innovaties blijven liggen.

### Ondernemerskeuze

Voor ondernemers is juist die praktijkgerichte samenwerking een belangrijke reden om zich te vestigen op de campus. André Hundman van InformAR is daar duidelijk over. "Ik had voorheen een automatiseringsbedrijf in Zwaagdijk met 30 man, maar daar gebeurt dit niet. De samenwerking met scholen, bedrijven en de gemeente is namelijk optimaal. Dat zou ik nooit vanuit Zwaagdijk kunnen bereiken."

Volgens Hundman ontstaat hier een ecosysteem waarin bedrijven elkaar versterken en makkelijker innoveren. Ook Rabobank Waterland e.o. ziet die meerwaarde. Directeur Karin Kuin noemt de campus een innoverende omgeving met een sterke focus op de toekomst. "Ik denk dat het heel interessant is dat

je elkaars toekomstgerichte kennis kunt gebruiken." Voor Rabobank draait het om meer dan economie alleen. "De Rabobank is een coöperatie die graag betrokken is binnen de maatschappij. We kijken niet alleen naar de economie, maar naar de hele brede welvaart. Dat betekent zorgen voor een goede sociale omgeving, jongeren betrekken en arbeidsplaatsen realiseren." De aanwezigheid van studenten en jongeren op de campus speelt daarbij een grote rol. "Het zorgt voor een frisse, energieke omgeving en biedt een kans om jongeren te verbinden en te behouden voor de regio."

### Investeren loont

Kuin ziet ook kansen om als bank bij te dragen aan de verdere groei van de campus. "Daarnaast kunnen wij met onze bancaire producten een rol spelen in het verder uitbreiden van de campus. Zo kunnen we ervoor zorgen dat we hiermee een brede welvaart richting onze regio brengen."

Volgens haar laat onderzoek van RaboResearch naar economische groei zien dat de toekomst ligt in inno-



### Karin Kuin

Karin Kuin is regiodirecteur Waterland bij de Rabobank en wil graag bijdragen aan de verdere groei van de campus.



### André Hundman

André is oprichter van InformAR. Zij maken digitale kopieën van zowel binnen-ruimtes als buiten-omgevingen.

vatie en het behoud van jongeren. "Jongeren die elkaar hier beïnvloeden en inspireren en daardoor gezamenlijk innoveren. En die innovaties gaan natuurlijk heel hard. Zeker aan de tech-kant."

#### Personeelstekort

Een van de grootste uitdagingen voor bedrijven blijft het vinden van personeel. Hundman ziet daar kansen via de Regio Deal Waterland. "Er komen veel subsidies vrij voor innovaties vanuit bedrijven op de campus."

Samen met Twaanlab ontwikkelde InformAR het project Leren in de Stad. Leerlingen vanaf groep 5 kunnen via VR al kennismaken met beroepen in meerdere sectoren, zoals de bouw of de zorg. "Ze kunnen daadwerkelijk al in de kraan zitten, de sloopkogel besturen of een bulldozer rijden. In de zorg kunnen ze meekijken in de operatiekamer. Daarmee willen we ze enthousiasmeren om in die sector in te stromen." Volgens De Jong laat dit project precies zien hoe innovatie ondernemers kan helpen. Door scholieren en studenten vroeg kennis te laten maken met verschillende banen, ontstaat er meer interesse in sectoren waar personeel nodig is. Technologie zoals VR en AR maakt dat extra makkelijk. Daardoor wordt de drempel om een beroep of sector te verkennen veel lager. "Het gesprek moet daarbij niet over de technologie gaan, maar over de opgave van de ondernemer."



Het gesprek moet niet over technologie gaan, maar over de opgave van de ondernemer.

#### Ondernemersperspectief Waterland

Ook vanuit ondernemersvereniging VOWA wordt nadrukkelijk meegedacht over de doorontwikkeling van de campus en de inzet van nieuwe technologieën. Voorzitter Thierry van der Weide vertelt: "Als het gaat om gamification en esports wordt dat gezien als een enabling technology, hetgeen inhoudt dat je er alleen iets mee kunt als je al een ander idee of een andere technologie hebt. Net als ICT. Het kan een al bestaande technologie wel versterken of de impact ervan vergroten. Daar is een visie voor nodig en de VOWA overweegt om zo'n visie te (helpen) ontwikkelen."

Die gezamenlijke richting vraagt ook om bekendheid. Vanuit VOWA wordt gesignaleerd dat er nog een wereld te winnen is. Van der Weide: "Ik hoor veel ondernemers die geen idee hebben van de campus. Niet wat het is, niet wat het doet en niet wat ze eraan hebben. En esports al helemaal niet. De vraag is ook of dat woord in de naam helpt. Waarschijnlijk niet. De rol die VOWA overweegt is om voor te stellen de campus met een andere boodschap te 'laden' zodat het beter aansluit bij de ondernemers die er al gevestigd zijn of erheen zouden willen."

#### Blik vooruit

Uiteindelijk verwacht Kuin dat over vijf jaar veel meer bedrijven zijn aangesloten. "De gemeente, bedrijven en scholen zien allemaal de noodzaak. De neuzen staan dezelfde kant op. Daarom kan het snel gaan." De Jong: "De E|SPORTS TECH CAMPUS is daarmee meer dan een locatie. Het is een ecosysteem waarin leren, werken en innoveren samenkomen. Door technologie te verbinden aan echte vraagstukken ontstaat impact. Voor ondernemers, voor jongeren en voor de regio." ■





**Joey Kossen**  
Birungi Studio

**De gemiddelde week bij Birungi Studio** staat voor mij in het teken van creativiteit én impact. Samen met ons team werk ik aan het toegankelijk maken van gaming voor mensen met extra uitdagingen, zoals neurodiversiteit of fysieke beperkingen.

Tegelijkertijd bouwen we met dezelfde passie aan toffe videogames waar iedereen plezier uit kan halen. Mijn favoriete plek op de E|SPORTS TECH CAMPUS is de lounge op de eerste verdieping bij H2O. Daar lunchen we elke dag met het hele team, ontspannen we even en spelen we soms een kaartspelletje om de teamspirit hoog te houden. Voor mij draait een echte campus om verbinding: bedrijven die elkaar versterken, kennis delen en samen groeien door gezamenlijke events en samenwerkingen. Over vijf jaar hoop ik dat een campus een plek wordt waar iedereen welkom is, ongeacht persoonlijke omstandigheden. Een plek vol kennis, netwerkmogelijkheden en kansen om samen verder te komen – waar we als community groter worden dan de som van onze delen.



**Ineke Verwer**  
Spurd

**Ik ben namens Spurd** bestuurslid van de E|SPORTS TECH CAMPUS en samen met onder andere onze wijkcoach Kevin Frelink nauw betrokken bij de sportieve ontwikkelingen in het gebied. Voor mij is De Beuk absoluut de mooiste plek op de campus. Als ik daar binnenstap en de volle energie zie van alle activiteiten, geniet ik elke keer opnieuw. Vooral de turnhal is iets waar Purmerend écht trots op mag zijn.

Wat de campus voor mij bijzonder maakt, is de samenwerking. Partners uit verschillende disciplines vinden elkaar hier en werken samen aan sport, gezondheid, innovatie en voorzieningen die slim en toekomstgericht worden georganiseerd. Over vijf jaar zie ik een campus die volledig is uitgegroeid tot een volwassen, professionele omgeving. Een plek waar bewoners de sport- en beweegaanbieders moeiteloos weten te vinden en waar je door het gebied wandelt, omringd door beweging, ontmoeting en ontwikkeling.

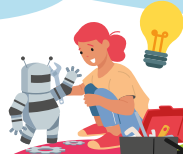
START  
VISIE

# TRANSITIE 2020

## BEDRIJVEN TERREIN DE KOOG



DIVERS  
ONDERWIJS



IT &  
TECHNOLOGIE



ATLETIEKBAAN

ZAKELIJKE  
DIENSTVERLENING



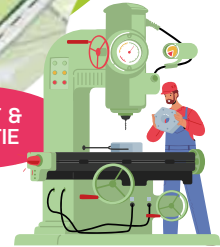
MILIEUSTRaat



DIVERSE SPORT  
ACCOMMODATIES



AMBACHT &  
PRODUCTIE



AUTOMOTIVE



BOUW &  
WOONARTIKELEN



VEILIGHEID ?

WONEN ?

MOBILITEIT ?



E | SPORTS  
TECH  
CAMPUS



# GAMIFICATION WERKT

Gamification is geen extra laag, maar een fundament. Op de E|SPORTS TECH CAMPUS vormt gamification de verbindende schakel tussen onderwijs, wetenschap en technologische innovatie. In dit ecosysteem leren developers, onderzoekers en bedrijven hoe spelelementen en data samenkomen in oplossingen voor maatschappelijke uitdagingen onder meer in zorg, veiligheid, onderwijs en robotica.

**D**e E|SPORTS TECH CAMPUS positioneert zich nadrukkelijk als meer dan een opleidingslocatie. Het is een ecosysteem waarin onderwijs, toegepast onderzoek en ondernemerschap samenkomen rond één centrale overtuiging: gaming en gamification zijn krachtige instrumenten om complexe maatschappelijke problemen te analyseren en op te lossen. Niet als entertainment, maar als technologie.

Studenten worden hier opgeleid tot software developers die niet alleen kunnen programmeren, maar ook begrijpen hoe menselijk gedrag, motivatie en context een rol spelen in technologische systemen. Onderzoekers werken samen met bedrijven aan realistische toepassingen, terwijl startups experimenteren met nieuwe vormen van AI, simulatie en robotica. Die kruisbestuiving is essentieel, omdat gamification alleen effectief is wanneer techniek, wetenschap en gebruikscontext samen worden ontworpen.

#### Meer dan spel

Volgens Dr. Julian Frommel, vaste universitair docent bij de Interaction/Multimedia groep van de Universiteit Utrecht, is een van de grootste misverstanden dat gamification altijd werkt. "Er is veel wetenschappelijk bewijs dat gamification engagement en motivatie kan verhogen," zegt hij, "maar alleen als het goed is afgestemd op de doelgroep en de context."

Succesvolle voorbeelden zoals Duolingo en Strava laten zien hoe spelelementen zoals voortgang, doelen en beloningen mensen langdurig betrokken houden. Tegelijkertijd waarschuwt Frommel voor het klakkeloos kopiëren van die elementen. "Je kunt niet zeggen: dit werkt daar, dus het werkt overal."



**DR. JULIAN FROMMEL**  
Universitair docent bij de  
Universiteit Utrecht

Julian geeft les in vakken als Serious Gaming. Ook onderzoekt hij hoe mensen digitale systemen ervaren en hoe deze systemen prettig, zinvol en gezond kunnen zijn. Hij kijkt naar wat er mis kan gaan in een digitale ervaring en hoe je dat kunt voorkomen.

Juist dat inzicht vormt een belangrijk uitgangspunt binnen de campus. Gamification wordt hier niet gezien als een checklist van badges en punten, maar als een ontwerpkader dat vraagt om analyse en experiment. Wat motiveert deze gebruiker? Welke doelen zijn relevant? En welke gedragingen wil je stimuleren of juist niet?

#### Context telt

Een veelvoorkomende valkuil bij gamification is het gebruik van competitie als standaardmechanisme. Leaderboards zijn zichtbaar, eenvoudig en populair, maar werken niet in elke context. "In sport is competitie vaak logisch en motiverend," zegt Frommel. "Maar in onderwijs of training kan het juist stress of demotivatie veroorzaken."

"Gamification versterkt bestaande dynamieken. Gebruikers die al sterk zijn, worden vaak sterker, terwijl anderen afhaken. Effectieve gamification vraagt daarom om differentiatie en personalisatie. Binnen de campus wordt dit vertaald naar user-centered design: eerst begrijpen wie de gebruiker is, pas daarna bepalen welke spelelementen passend zijn."

"Personalisatie kan op twee manieren plaatsvinden. Enerzijds via adaptieve systemen die automatisch reageren op gebruikersgedrag, anderzijds via customization waarbij gebruikers zelf keuzes maken. Beide benaderingen vergroten autonomie en betrokkenheid, mits ze zorgvuldig worden ontworpen."

#### Data realiteit

Gamification genereert grote hoeveelheden data over gedrag, prestaties en interacties. Die data worden steeds vaker ingezet voor analyse, optimalisatie en training van AI-systemen. Maar volgens Frommel moeten we voorzichtig zijn met de interpretatie ervan. "Gedrag is altijd contextafhankelijk," benadrukt hij. "Een slechte dag, stress op het werk of externe factoren zoals het weer beïnvloeden prestaties."

"Die nuance is cruciaal, zeker wanneer data worden gebruikt voor besluitvorming of automatisering. Een hardloopprestatie zegt niet alles over iemands fitheid, net zoals leerdata niet automatisch iets zegt over intelligentie of inzet. Met voldoende schaal en statistische methoden kunnen patronen zichtbaar worden, maar individuele variatie blijft bestaan. Dat



Gaming en gamification levert veel data en informatie op. Maar is deze informatie altijd bruikbaar?



“  
Je kunt niet zeggen:  
dit werkt daar,  
dus het werkt overal.



“

In de industrie zorgen betere trainingsdata ervoor dat robots flexibeler en veiliger naast mensen kunnen werken. Dat is essentieel in sectoren met personeelstekorten en hoge veiligheidseisen.”

betekent dat gamification en AI altijd ontworpen moeten worden met ruimte voor onzekerheid en menselijke complexiteit.”

#### Games en gedrag

Een belangrijk onderscheid dat Frommel maakt, is dat tussen gamification en serious games. Gamification past spelelementen toe in niet-gamecontexten, terwijl serious games volledige games zijn met een ander doel dan entertainment, zoals educatie of therapie.

In onderzoek naar serious games blijkt dat gedrag in games soms kan worden gebruikt als indicator voor eigenschappen buiten het spel. Frommel noemt voorbeelden waarbij digitale biomarkers — zoals sociale interacties in games — inzicht geven in kenmerken als sociale angst. “Maar ook hier geldt: rolgedrag en identiteit in een game kunnen afwijken van de echte wereld.”

#### Gaming data

Waar Frommel zich richt op gedrag en motivatie, kijkt professor Deborah Nas vooral naar de rol van gaming als databron voor AI en robotica. Zij ziet gaming niet langer als eindproduct, maar als grondstof. “Gaming-opnames leveren enorme hoeveelheden realistische trainingsdata,” zegt Nas. “Die zijn essentieel voor generatieve AI-modellen die 3D-werelden kunnen creëren.”

Een sprekend voorbeeld is de Nederlandse startup Medal, die met haar gamingbeelden hoogwaardige trainingsdata levert voor AI-systemen. Met deze data kan een nieuw soort AI-modellen getraind worden, de zogenaamde wereldmodellen. Deze modellen

kunnen virtuele werelden genereren waarin robots kunnen leren navigeren en beslissingen leren nemen in complexe omgevingen. Dat gebeurt veilig, schaalbaar en tegen relatief lage kosten. De oprichter van Medal sloeg een overnamebod van honderden miljoenen af om deze modellen op basis van de data van Medal zelf te gaan ontwikkelen in een nieuwe startup, genaamd General Intuition. Hiervoor haalde hij direct \$134 miljoen aan investeringsgeld op, wat de waarde van de technologie onderstreept.

### Roboticapraktijk

De impact van deze ontwikkeling is vooral zichtbaar in de robotica. Robots worden steeds autonomer en moeten functioneren in dynamische, onvoorspelbare omgevingen. Dat vraagt om training die verder gaat dan gescripte scenario's. Gaming biedt hier een oplossing, omdat virtuele werelden eindeloos kunnen worden gevarieerd.

In de gezondheidszorg wordt het personeelstekort een steeds groter knelpunt. We zullen robots op grote schaal moeten inzetten voor bijvoorbeeld logistiek en ondersteuning van ouderen. "Met de juiste AI-modellen kun je robots trainen zonder dat echte patiënten risico lopen," zegt Nas. "Dat versnelt innovatie en verhoogt veiligheid. Daarnaast maken AI-modellen ook realistische simulatiegames mogelijk om bijvoorbeeld hulpdiensten voor te bereiden op rampen en crisissituaties. In de industrie zorgen betere trainingsdata ervoor dat robots flexibeler en veiliger naast mensen kunnen werken. Dat is essentieel in sectoren met personeelstekorten en hoge veiligheidseisen."

### Onderwijsrol

Binnen het campus-ecosysteem speelt onderwijs een centrale rol. Studenten leren niet alleen hoe ze games bouwen, maar vooral hoe ze gamification toepassen in maatschappelijke contexten. Ze werken aan projecten rond zorg, veiligheid en slimme infrastructuur, vaak in samenwerking met externe partners.

Daarbij staat reflectie centraal. Wanneer werkt gamification wel? Wanneer niet? En wat zijn de ethische implicaties van het gebruik van gedragsdata? Door wetenschap en praktijk te combineren, worden studenten voorbereid op een toekomst waarin technologie steeds dieper ingrijpt in het dagelijks leven.



### DEBORAH NAS Professor bij TU Delft

Deborah is auteur, spreker en professor Strategie Design for Technology-based Innovation aan de TU Delft, met focus op AI en de relatie tussen mens en technologie. Ze helpt bedrijven en professionals om te gaan met de uitdagingen van de snelle technologische ontwikkelingen in de wereld.

### Digitale brug

Wat Frommel en Nas verbindt, is hun inzicht dat gaming en gamification fundamentele bouwstenen zijn geworden voor de toekomst van AI en robotica. Maar ze kijken naar verschillende onderdelen van die bouwstenen.

Frommel laat zien hoe gamification menselijk gedrag meetbaar maakt. Elke klik wordt data over wat mensen motiveert of frustreert. Nas laat zien waar die data naartoe gaan: gaming-opnames trainen wereldmodellen die robots leren navigeren en beslissingen nemen in complexe omgevingen.

Zo ontstaat een keten: van speler naar data naar AI naar robot naar de fysieke wereld. Gaming is niet langer eindproduct, maar productieproces. En dat brengt verantwoordelijkheid met zich mee. Want technologie die zo nauw verweven is met menselijk gedrag – die ons kan sturen, voorspellen en impact heeft in de echte wereld – moet niet alleen efficiënt zijn. Ze moet ook transparant, eerlijk en mensgericht zijn.

Dat vraagt om ontwikkelaars die begrijpen dat code consequenties heeft. Om onderzoekers die durven vragen of wat technisch kan, ook ethisch mag. En om een ecosysteem zoals de E|SPORTS TECH CAMPUS, waar die vragen niet worden weggewuifd, maar centraal staan in onderwijs, onderzoek en innovatie. Gamification werkt, mits je begrijpt waarom, wanneer en voor wie. En je bereid bent verantwoordelijkheid te nemen voor wat je bouwt. ■

# E | SPORTS TECH CAMPUS



# TRANSITIE 2040 BEDRIJVEN TERREIN DE KOOG



# Slimme plekken, sterke netwerken

Volgens Paul Jansen (IADP) versnellen innovatiecampussen pas echt als kennis, mensen en samenwerking centraal staan.

Innovatiecampussen schieten wereldwijd als padenstoelen uit de grond. Geen toeval, stelt Paul Jansen, medeoprichter van de Innovation Area Development Partnership (IADP). "Innovatie ontstaat steeds minder in afzonderlijke R&D-afdelingen en juist meer in ecosystemen. Campussen zijn de fysieke knooppunten waar die ecosystemen samenkomen en versnellen."

Tien jaar geleden richtte Jansen samen met Jacques van Dinteren het IADP op. Wat begon als een idee om ervaringen uit te wisselen, groeide uit tot een netwerk van zo'n zestig Nederlands-Vlaamse partners. "Het ontwikkelen van innovatiegebieden is veel complexer geworden," zegt Jansen. "Het gaat allang niet meer alleen om stenen, maar om community, governance, services en identiteit. Die kennis moet je delen."

“

Het gaat om community, services en identiteit. Die kennis moet je delen.

## Ecosystemen

Volgens Jansen sluit het IADP precies aan op de mondiale trends achter de groei van innovatiecampussen. "Talentconcurrentie, valorisatie van kennis en samenwerking tussen bedrijven, onderwijs en overheid vragen om professionele gebiedsontwikkeling. IADP helpt partners die complexiteit te begrijpen én ermee om te gaan." Dat gebeurt via bijeenkomsten, site visits, internationale excursies en nauwe banden met netwerken als de International Association of Science Parks and Areas of Innovation (IASP), waar Jansen al jaren actief bij betrokken is.

Binnen het IADP-netwerk ziet hij de E|SPORTS TECH CAMPUS als een opvallend voorbeeld. "Deze campus heeft een uitgesproken profiel. Gamification is hier geen leuke extra, maar een enabling technologie met sport als belangrijk toepassingsgebied. Dat zie je weinig bij klassieke science parks. Juist zo'n helder profiel zoeken veel bestaande campussen nog."

Voor organisaties levert deelname aan een campus én aan het IADP volgens Jansen een duidelijk voordeel op. "Je krijgt toegang tot actuele kennis, een sterk netwerk en praktijkervaring van gelijkgestemden. In een wereld waarin innovatie draait om samenwerking, maakt dat echt het verschil." ■



**Paul Jansen van IADP**

Het IADP is een platform waar professionals, adviseurs en investeerders samenwerken aan kennis over scienceparken, innovatiecampussen, incubators en innovatiedistricten.



**IADP.CO**





**Petra Vitasovic van Werkom**  
Werkom biedt (leer)werkplekken, persoonlijke begeleiding, trainingen en bemiddeling voor werkzoekenden. Ook ondersteunen ze werkgevers bij inclusief ondernemen.



[WERKOM.NL](https://www.werkom.nl)

# Van vastlopen naar vooruitgang

Op de E|SPORTS TECH CAMPUS krijgen jongeren die zijn vastgelopen weer richting. Casemanager Petra Vitasovic van Werkom ziet hoe werk, technologie en vertrouwen nieuw perspectief bieden.

Voor Werkom begeleidt Petra Vitasovic al jaren jongeren die hun plek niet vonden in het reguliere onderwijs. Op de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend komen voor haar lijnen samen. Dankzij intensieve samenwerkingen met Dirk Tuip (H2O), Johan de Punder (FacilityApps) en Toine Rohmer (Twaanlab) krijgen jongeren hier opnieuw kansen. De medewerkers van Werkom spelen een cruciale, coachende, ondersteunende en samenwerkende rol.

"Veel van deze jongeren hebben talent, maar kunnen dat niet goed laten zien," vertelt Vitasovic. "Jongeren met bepaalde belemmeringen stranden vaak in sollicitatiegesprekken. Niet omdat ze niets kunnen, maar

omdat ze zichzelf moeilijk kunnen laten zien." Op de campus krijgen ze die ruimte wél. Ze starten in een ontwikkeltraject, werken mee in echte bedrijven en leren in hun eigen tempo. Zo ontstaat een veilige leeromgeving waarin fouten maken mag. "Soms groeit iemand door naar een contract, soms blijkt dat IT toch niet de juiste route is. Ook dat inzicht is waardevol."

## Echte intentie

Vooral FacilityApps noemt Vitasovic een positief voorbeeld. "Het is een populaire werkplek onder jongeren. Ze voelen zich er welkom en serieus genomen. De samenwerking gaat verder dan begeleiding alleen: er wordt geïnvesteerd, meegedacht over financiering en uiteindelijk ook echt werk geboden. Niet alleen de intentie, maar ook daadwerkelijk een contract. Er wordt gegeven zonder iets terug te vragen, zelfs opleidingen worden mogelijk gemaakt", besluit Vitasovic.

Wat het oplevert? Van statushouders tot jongeren uit de bijstand: matches ontstaan in beide richtingen. Gemotiveerde medewerkers voor bedrijven. Zelfvertrouwen en richting geven aan jongeren. En een campus waar technologie niet het doel is, maar het middel. Een plek waar vastlopen langzaam plaatsmaakt voor vooruitgang. ■



Veel van deze jongeren hebben talent, maar kunnen dat niet goed laten zien.

# SPORTEN OP DE E|SPORTS TECH CAMPUS

DE BROEDPLAATS VOOR DE WERELD VAN MORGEN

MET **45.000+** SPORT BEZOEKERS PER JAAR

AANTAL SPORT VERENIGINGEN	<b>20</b>		AANTAL VERSCHILLENDE SPORTEN	<b>25</b>		AANTAL SPORT AANBIEDERS	<b>30</b>
---------------------------	-----------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------	-----------

DAGELIJKS WORDEN ER MEER DAN **10** SOORTEN SPORTBALLEN GEBRUIKT!

## Samen trainen, groeien en winnen



	AANTAL WEDSTRIJDEN PER JAAR	<b>2.000</b>		AANTAL SPORTERS PER JAAR	<b>8.000</b>
-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	--------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--------------

**Spurd** JAARLIJKS TERUGKERENDE NETWERKMOMENT IN SPORTCAFÉ IN DE BEUK



**E|SPORTS TECH CAMPUS**



# DAT IS DE KRACHT VAN VR

VR-toepassingen  
kunnen overal  
worden ingezet

Leeflang Virtual Sports. Vader en zoon, beiden ondernemers die zich voornamelijk richten op VR-sporttrainingen. Ze kijken echter verder dan alleen sport en zijn daarom helemaal op hun plek op de E|SPORTS TECH CAMPUS.

Een game voor voetbal, padel, honk- en softbal en VR-trainingen voor tal van andere sporten. Bij Leeftang Virtual Sports hebben ze het allemaal met als doel om de trainingen van sporters, verenigingen, bonden en academies naar een hoger niveau te tillen. "Het is echt een toevoeging op de bestaande trainingen", begint Dave Leeftang, terwijl vader Menno aandachtig luistert. "En het kan een heel mooie toevoeging zijn om het sportbrein te trainen. Iets wat superbelangrijk is, maar wat vaak vergeten wordt. Velen denken dat het sportbrein specifiek niet te trainen is, maar dat is met onze VR-oplossingen dus wel mogelijk. En ook meetbaar te maken. Dat is de kracht van VR."

### Dementie

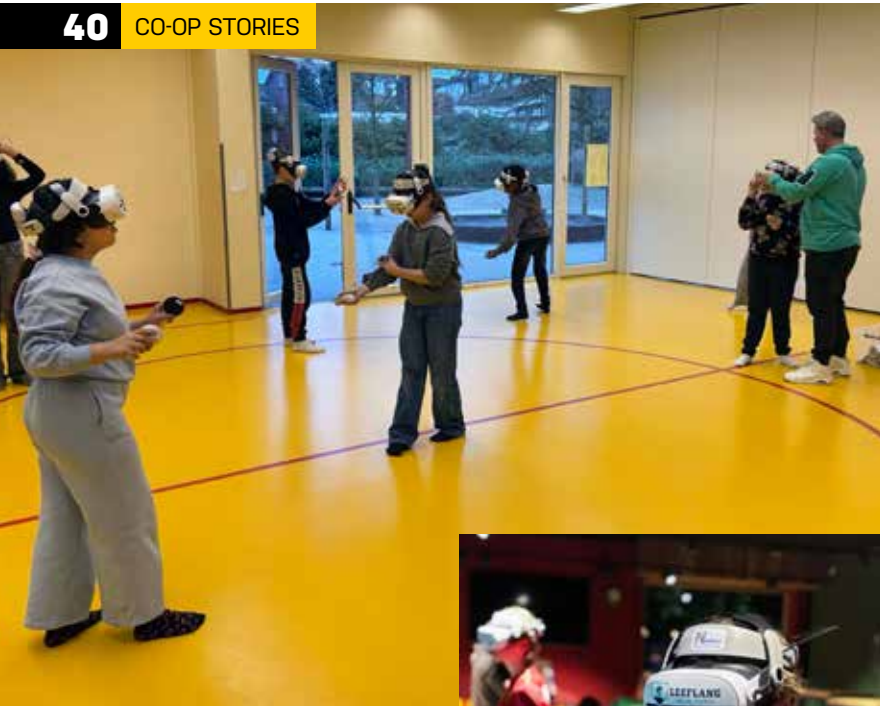
De gemeente Purmerend probeert binnen de campus samenwerkingen tussen verschillende partijen te stimuleren. Zo is er een samenwerking tot stand gekomen tussen Leeftang Virtual Sports en Marjoleine van den Broek, die aan een IZA (Integraal Zorgakkoord)-opdracht werkt. "Zij zochten een partner die weet hoe je software en hardware goed kunt implementeren en van daaruit mensen op kunt leiden. Zodoende kwam ze bij ons uit", laat Menno weten. De opdracht richt zich specifiek op mantelzorgers en zorgprofessionals die werken met mensen met dementie. Om hen beter te laten begrijpen en ervaren hoe het is om met dementie te leven, is de VR-ervaring Into D'mentia ontwikkeld. Deze interactieve simulatie bootst herkenbare situaties na, bijvoorbeeld hoe het voelt wanneer anderen over je praten, en het laat zien welk mentaal effect dit kan hebben op iemand met dementie.

Van den Broek: "In samenwerking ontwikkelen we een programma dat het bewustzijn rondom dementie vergroot. De VR-beleving is daarbij een krachtig instrument. Het helpt om empathie en begrip te vergroten bij iedereen die in aanraking komt met mensen met dementie. Het effect gaat verder dan kennisoverdracht. Het raakt, zet aan tot reflectie en stimuleert ander gedrag. Het biedt ruimte om zonder oordeel, vanuit kwetsbaarheid, te spiegelen en met elkaar het gesprek aan te gaan."

### Meerwaarde

De samenwerking tussen Leeftang Virtual Sports en de gemeente bewijst direct de meerwaarde





### VR-training op scholen

VR kan al worden ingezet op basis- en middelbaar onderwijs, om specifieke vaardigheden te ontwikkelen.



van de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend. Dave: "Dit is al een heel mooi voorbeeld waarom we aanwezig zijn op zo'n campus. Gewoon de verbinding met elkaar. Het ecosysteem wat je hier hebt. Wat we nu al ervaren in het gebouw van H2O en wat op de campus alleen maar uitvergroet wordt. Het blijft namelijk niet alleen bij bedrijven, maar alles komt hier samen. Studenten, onderwijs, sport, zorg, het bedrijfsleven, alles. Momenteel is de gemeente – samen met de al aanwezige partners – bezig om ervoor te zorgen dat de juiste, interessante partijen zich hier zullen vestigen."

"Partijen die onderling samenwerken hier op de campus en vanuit die samenwerking kunnen weer heel veel mogelijkheden ontstaan. En je ziet dat het leeft", zegt Menno. "Er is inmiddels ook een nieuwe opleiding op het gebied van software-ontwikkeling ontstaan op het Talland College. Hierdoor zal een hoop talent zich vestigen op de campus en we hopen natuurlijk dat het talent dat we hier opleiden hier ook blijft. Dat ze hier in de regio blijven sporten en uiteindelijk blijven wonen. Zodat we als Purmerend een groeistad blijven." ■

### Een gemiddelde week op de E|SPORTS

**TECH CAMPUS** is voor mij zowel dynamisch als gefocust. Bij Sentistic werken we in hoog tempo aan productontwikkeling, testen we onze oplossingen direct in de praktijk en analyseren we data om weer een stap verder te komen. Tussendoor spar ik veel met partners en talenten op de campus — die snelle feedback en korte lijnen maken het werk juist zo waardevol. Mijn favoriete plekken zijn het esports stadium en ons kantoor, omdat ze functioneren als kleine living labs. Hier experimenteren we samen met partners, verzamelen we data en ontwikkelen we onze oplossingen verder. Wat voor mij een campus écht maakt, is het ecosysteem: bedrijven, onderwijs, talent

### CHARACTERS

**Justin Groot**  
Sentistic



en innovatie die elkaar dagelijks versterken. Over vijf jaar droom ik dan ook van één groot living lab waarin alles meetbaar is en wordt ingezet voor het verbeteren van AI modellen en toepassingen. Een plek waar samenwerking leidt tot echte impact voor samenleving, ondernemerschap en leren.

Hoe bereiden scholen hun leerlingen voor op een technologische toekomst? In Purmerend werken onderwijsinstellingen samen aan doorlopende leerlijnen, waarin technologie en gamification een steeds grotere rol spelen. Van voortgezet onderwijs tot mbo en hbo.

# Doorlopende leerlijnen als gezamenlijke verantwoordelijkheid



**D**e wereld van onderwijs verandert in hoog tempo. Digitalisering, technologische innovaties en nieuwe didactische vormen vragen om andere manieren van leren en samenwerken. Binnen de regio Purmerend wordt daarom nadrukkelijk gekeken hoe onderwijsniveaus beter op elkaar kunnen aansluiten, zodat leerlingen zich soepel kunnen ontwikkelen van het voortgezet onderwijs richting mbo, hbo en universiteit.

Aan tafel ontmoeten het voortgezet onderwijs, het mbo en het hbo elkaar rond één centrale vraag: hoe zorg je dat leren meebeweegt met een samenleving die steeds technologischer wordt? In Purmerend is die vraag niet alleen theoretisch, maar al een dagelijkse praktijk. Onderwijs, arbeidsmarkt en de regio komen hierin steeds nadrukkelijker samen. De samenwerking krijgt onder meer vorm via de E|SPORTS TECH CAMPUS, waar scholen en bedrijfsleven elkaar fysiek ontmoeten.



“  
Een hele concrete vorm  
van gamification doorvoeren  
in het onderwijs bij een  
niet IT-opleiding.”

Voor Annemien van der Veen, strategisch adviseur onderwijs en arbeidsmarkt bij de Hogeschool van Amsterdam (HvA), begint dat bij het belang van blijvende ontwikkeling. "Doorlopende leerlijnen vormen de ruggengraat van een wendbare regionale arbeidsmarkt. Ze maken het mogelijk dat mensen in elke levensfase – van tiener tot werkende professional – zich kunnen blijven ontwikkelen. Dat is essentieel in een regio waar de arbeidsmarkt in sectoren als zorg, techniek, onderwijs en ICT krap is."

### Vroeg fundament

In het voortgezet onderwijs ligt de nadruk op het leggen van dat fundament. Camyre de Adelhart Toorop, voorzitter van het College van Bestuur van de Purmerendse ScholenGroep (PSG), ziet daarin een duidelijke opdracht. "Wij hebben binnen het VO een goede en mooie opdracht om onze leerlingen voor te bereiden op een toekomst vol technologie. De uiteindelijke richtingen en verdiepingen worden later ingezet."

Ook binnen het voortgezet onderwijs verandert het curriculum. Vanaf 2031 worden nieuwe kerndoelen verplicht, waarin digitale geletterdheid als een van de kerndoelen is opgenomen. Technologie krijgt daarmee een vaste plek in het onderwijs.

### De verbindende rol van het mbo

Tussen dat vroege fundament en de verdere verdieping in het hbo speelt het mbo een cruciale verbindende rol. Binnen Talland College krijgt die rol concreet vorm via het Onderwijs Innovatielab (OIL), dat onder het programma Educatieve Technologie valt en nauw samenwerkt met de E|SPORTS TECH CAMPUS.

Arjan Vethman, directeur van Talland College, is opdrachtgever van dit programma en actief aanjager om samen met zijn collega-directieleden stakeholders te verbinden.

Het OIL kent zijn oorsprong in het regionaal investeringsfonds Purmervalley en wordt momenteel verder doorontwikkeld en uitgerold binnen het Talland College. In het lab werken collega's met verschillende achtergronden en vaardigheden samen aan vragen vanuit onderwijsteams, met een duidelijke focus op innovatie en educatieve technologie.

### Van visie naar praktijk

Die focus vertaalt zich naar concrete toepassingen. Zo wordt binnen de opleiding Verpleegkunde gezamenlijk gewerkt aan het ontwikkelen van een VR-app gericht op het trainen van praktische vaardigheden. Volgens Vethman zijn dit soort technologische ont-

wikkelingen van grote waarde: "Soms is het niet mogelijk om een vaardigheid concreet aan te leren. Of het is te duur en tijdrovend om te organiseren of de situaties komen te weinig voor."

Simulatieonderwijs helpt om de praktijkgerichte component binnen opleidingen te versterken. De samenwerking daarbij is breed: een partner uit het campusnetwerk, het OIL, de opleiding Verpleegkunde en software developer-studenten die zich specialiseren in serious gaming development. Vethman noemt dit: "Een hele concrete vorm van gamification doorvoeren in het onderwijs bij een niet IT-opleiding".

### Flexibel onderwijs en leven lang ontwikkelen

Waar het mbo de vertaalslag maakt naar de praktijk, ziet Van der Veen hoe die ontwikkeling zich in het hbo verder verbreedt. "Bij de HvA zetten we naast diplomatrajecten voor jongvolwassenen en deeltijdopleidingen ook in op praktijkgericht onderzoek en het verder opleiden van professionals (leven lang ontwikkelen). Mensen die vaak al een diploma hebben, maar zich willen of moeten bij- of omscholen om duurzaam inzetbaar te blijven."

Om die groep te bereiken, verandert ook de inrichting van het onderwijs. "Dat doen we bijvoorbeeld door ons onderwijs modulair en stapelbaar te maken, zodat werkenden gericht kunnen leren wat ze nodig hebben, zonder direct een hele opleiding te volgen."

### Gamification en simulatie

Over de inzet van gamification is De Adelhart Toorop realistisch. "Je ziet dit eerder terugkomen in gespecialiseerde mbo- en hbo-richtingen. Binnen het voort-

gezet onderwijs wordt gamification vooral ingezet op initiatief van individuele docenten."

In het mbo krijgt dit een steeds structurelere plek. Binnen Talland College worden ook kleinere vragen opgepakt, zoals 'hoe kan ik VR inzetten tijdens mijn lessen of kan ik een simulatie creëren in de immersive room voor mijn studenten?' Daarnaast is het practoraat Onderwijs en Digitalisering nauw verbonden aan het OIL, waar onderzoek wordt gedaan naar de leereffectiviteit van simulatieonderwijs. Dat is relevant voor sectoren waar een tekort is en de begeleiding op de werkvloer onder druk staat.

### Regionale samenwerking en toekomst

Samenwerking is bij dit alles onmisbaar. Van der Veen: "Als HvA werken we in publiek-private samenwerkingen nauw samen met gemeenten, werkgevers en andere onderwijsinstellingen." Op de E|SPORTS TECH CAMPUS ontmoeten voortgezet onderwijs, mbo en hbo elkaar rondom technologie, esports en digitale innovatie. De Adelhart Toorop vat alles samen: "Samenwerken, samen optrekken en samen creëren is wat mij betreft de sleutel om tot doorlopende leer- en ontwikkellijnen te komen."

Dit gesprek laat zien dat doorlopende leerlijnen geen abstracte idealen zijn, maar een gezamenlijke verantwoordelijkheid. In Purmerend krijgt die samenwerking stap voor stap vorm: van klaslokaal tot campus, en van fundament tot duurzame ontwikkeling. ■

#### 1. Annemien van der Veen

Annemien is strategisch adviseur bij de Hogeschool van Amsterdam en nauw betrokken bij de campusontwikkeling.

#### 2. Camyre de Adelhart Toorop

Camyre is voorzitter van de Raad van Bestuur van PSG en zet zich in voor doorlopende leerlijnen - van VO naar mbo, hbo en universiteit.

#### 3. Arjen Vethman

Als directeur van Talland College jaagt Arjan de technologische educatie aan in de regio Purmerend en daarbuiten.



1.



2.



3.

# Leren buiten de lijntjes

## Wanneer tech het zelfvertrouwen terugbrengt

Niet iedere jongere vindt zijn plek in het reguliere onderwijs. Dat betekent niet dat het talent ontbreekt, maar vaak dat het systeem niet past. Binnen de samenwerking tussen Samsung, de Samsung Innovation Campus en de E|SPORTS TECH CAMPUS wordt daarom niet alleen gekeken naar begeleiding, maar vooral naar het anders ontwerpen van leren. Met technologie, praktijk en beleving als uitgangspunt ontstaat zo nieuw perspectief richting opleiding en arbeidsmarkt.

Volgens Cella Sin, programmamanager Samsung Innovation Campus bij Samsung, laat deze aanpak zien dat talent niet verdwijnt wanneer het schoolsysteem niet aansluit. "Samsung ziet dat traditioneel onderwijs niet voor iedereen werkt, terwijl talent overal zit. Jongeren die buiten het reguliere systeem vallen, beschikken vaak wel over creativiteit, probleemoplossend vermogen en digitale nieuwsgierigheid, maar krijgen te weinig ruimte om het te laten zien." Met de Samsung Innovation Campus wil Samsung daar iets tegenover zetten. "Hiermee willen we bijdragen aan gelijke kansen en tegelijk het tekort aan digitaal talent verkleinen. Het is zowel maatschappelijk betrokken als toekomstgericht."

### Van onderwijs naar leerontwerp

De Samsung Innovation Campus vertrekt niet vanuit toetsen en lesmethodes, maar vanuit leerervaringen. Praktisch leren staat centraal. "Technologie en gamification sluiten beter aan bij de belevingswereld van veel jongeren. In plaats van theorie en toetsen draait het om doen, experimenteren en directe feedback." Door te werken met concrete opdrachten, projecten en samenwerking ervaren jongeren sneller succes. "Games en tech prikkelen nieuwsgierigheid en competitie. Jongeren ervaren succes sneller, wat motiveert en betrokkenheid vergroot en dit is iets wat in klassikaal onderwijs vaak ontbreekt."

Binnen deze leeromgeving ontwikkelen jongeren vaardigheden die direct relevant zijn voor de arbeidsmarkt. "Jongeren ontwikkelen zowel technische vaardigheden, zoals programmeren en coderen, als essentiële soft skills: samenwerken, presenteren, kritisch denken, probleemoplossend werken en doorzettingsvermogen. Juist die combinatie maakt hen aantrekkelijker voor werkgevers."

### Waarom dan samen met de E|SPORTS TECH CAMPUS?

De keuze voor samenwerking met de E|SPORTS TECH CAMPUS is volgens Sin geen toeval. "H2O is een omgeving waar jongeren zich direct thuis voelen. Esports, gaming en technologie zijn daar geen bijzaak, maar het uitgangspunt. Die setting verlaagt drempels, vergroot motivatie en laat zien dat wat jongeren al leuk vinden ook professioneel en



**Cella Sin**

Als hoofd corporate communicatie en programmamanager zet Cella zich in voor jongeren die niet in het reguliere onderwijs terecht kunnen.



toekomstgericht kan zijn. Voor Samsung is dat essentieel. Leren gebeurt in een context die relevant en inspirerend is."

Binnen het ecosysteem van de E|SPORTS TECH CAMPUS fungeert Samsung als inhoudelijke versneller. Door kennis over digitale vaardigheden, leerprogramma's en arbeidsmarktontwikkelingen te verbinden aan de praktijk op de campus, draagt Samsung bij aan een omgeving waarin leren schaalbaar en toekomstgericht wordt ingericht. Daarmee overstijgt de rol van Samsung individuele trajecten en wordt structureel gebouwd aan een leeromgeving die aansluit op de snel veranderende vraag naar digitaal talent.

### Zelfvertrouwen als kantelpunt

De impact van deze aanpak zit volgens Sin vaak niet alleen in vaardigheden, maar in het zelfbeeld van

jongeren. "Veel jongeren hebben eerder ervaren dat ze 'niet goed genoeg' waren in schoolse contexten." Wanneer technologie geen struikelblok meer is maar een kracht, verandert dat perspectief. "Zodra ze merken dat ze wel kunnen bouwen, coderen, oplossen en creëren, slaat dat beeld om. Succeservaringen in technologie zorgen voor trots, verantwoordelijkheid en het besef: ik kan iets waardevols. Dat zelfvertrouwen werkt door in alle aspecten van hun leven." Dat vraagt ook om een andere blik op uitval. "Dat uitval niet gelijkstaat aan onvermogen. Vaak is het een mismatch tussen jongeren en het systeem." Programma's zoals de Samsung Innovation Campus laten zien wat er mogelijk is wanneer leren opnieuw wordt ontworpen. "Met de juiste begeleiding en context kunnen deze jongeren niet alleen meedoen, maar ook uitblinken en een waardevolle bijdrage leveren aan de samenleving en arbeidsmarkt." ■



**SAMSUNG  
INNOVATION  
CAMPUS  
VOOR  
JONGEREN**

De Koog in Purmerend is bezig met een bijzondere transformatie. Rond de E|SPORTS TECH CAMPUS groeit een gebied waar werken, wonen, studeren en sporten elkaar versterken. Niet door blauwdrukken van bovenaf, maar door vertrouwen, samenwerking en kwaliteit als leidraad.

# Samen Vooruit



**S**tedenbouwkundig ontwerper Jorn van Popta vat de kern samen: "Waar ik het meest trots op ben, is het vertrouwen in elkaar vanwege het gezamenlijke proces." Dat vertrouwen vraagt om openheid. "Luisteren naar elkaar en blijven communiceren, ook wanneer het even niet zo soepel loopt. Juist dan zoek je samen naar oplossingen die plannen mogelijk maken én een hoge kwaliteit laten zien." Die aanpak werpt zijn vruchten af. "De belangstelling vanuit de markt is groot," zegt Van Popta. "Voor meer dan vijftig procent van de kavels zijn inmiddels initiatieven getoond. Soms per kavel, soms in samenwerking tussen meerdere eigenaren. Dat bevestigt: we zijn op de goede weg."

### Economie

Voor Marco Hijstee, strategisch accountmanager economie, staat één vraag centraal: "Hoe zorgen we voor de juiste bedrijven op de juiste plek?" Hij is duidelijk over het belang daarvan. "Economie en werkgelegenheid zijn enorm belangrijk voor Purmerend. Bouwkavels zijn schaars, dus we moeten scherpe keuzes maken."

De gemeente begeleidt ondernemers intensief. "Van het eerste gesprek tot vergunningverlening en vestiging op het bedrijventerrein. We blijven naast de ondernemer staan." Daarbij is ook herinvulling cruciaal. "Vrijkomende locaties van bestaande bedrijven zijn minstens zo belangrijk."

Over De Koog zegt Hijstee: "Voor zittende bedrijven die ruimte maken voor de campus zoeken we samen een goede plek binnen Purmerend. Dat kan op het nieuwe bedrijventerrein Baansteer Noord, maar ook

op bestaande terreinen." Voor de campus zelf is de ambitie helder: "Hier willen we bedrijven die echt bijdragen aan het campusgebied en van toegevoegde waarde zijn. Het huidige aantal vierkante meters bedrijfsruimte komt terug. Werken blijft dus een belangrijk onderdeel."

### Wonen

Senior beleidsadviseur Wonen Denise Hos schetst een uitgesproken visie. "De ontwikkeling van wonen op De Koog is vooral gericht op studerende en startende jongeren. De kern is een mix van sociale huur: zelfstandige woningen en onzelfstandige studentenwoningen." Maar wonen is meer dan een dak boven je hoofd. "Goede voorzieningen in het complex zijn essentieel," benadrukt Hos. "Denk aan een inpanning fietsenstalling, maar ook plekken om elkaar te ontmoeten, samen te eten, de was te doen en te studeren."

Ook werkende jongeren krijgen nadrukkelijk plek. "Voor starters die niet meer studeren, maar werken en een woning zoeken, willen we een mooi aanbod van sociale huur en een deel middeldure huur." De urgentie is groot: "Aan deze woningen is een enorm tekort. Studentenwoningen zijn er nu niet, terwijl de vraag in de MRA-regio juist heel hoog is." Daarom kijkt het campusgebied verder dan de stadsgrenzen. "We bouwen niet alleen voor Purmerendse jongeren, maar ook voor jongeren uit de regio."

Tot slot ziet Hos ruimte voor eigendom. "In beperkte mate willen we ook betaalbare koopwoningen voor starters toevoegen." En ze vat het gebied kernachtig samen: "Wij zien De Koog als een bruisende mix



1.



2.



3.

**1. Jorn van Popta** Als stedenbouwkundig ontwerper houdt Jorn zich bezig met het vormgeven van de fysieke ruimte in het toekomstige werk-woongebied.

**2. Marco Hijstee** Als strategisch accountmanager verbindt Marco alle belanghebbende partijen met elkaar. Zo bouwt hij nieuwe connecties voor ondernemers in de regio.

**3. Denise Hos** Denise is senior beleidsadviseur Wonen bij het maatschappelijk domein van gemeente Purmerend. Ze is daarbij projectleider voor de ontwikkeling van de Woon(zorg)visie.

van wonen, werken en studeren, met maatschappelijke voorzieningen zoals een huisarts, apotheek en ontmoetingsruimten. En minstens zo belangrijk: een veilige, uitnodigende buitenruimte waar je graag verblijft."

### DNA

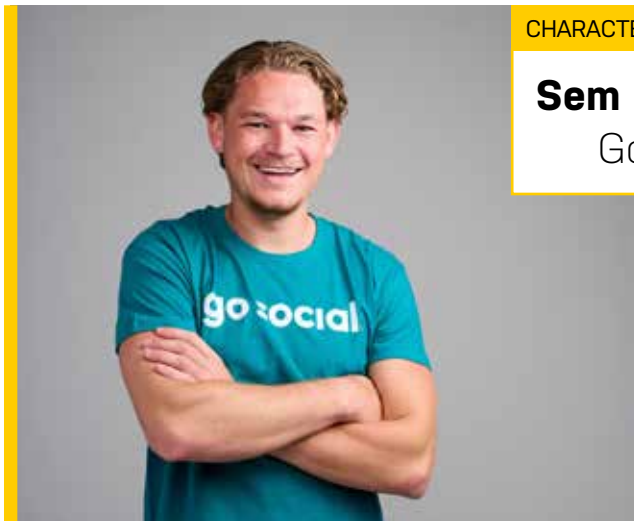
Projectmanager gebiedsontwikkeling Hans Mante kijkt met respect naar wat er al is. "De Koog is nu al een prachtig werkgebied en een economische motor van Purmerend. Veel bedrijven horen al decennia bij de stad. Ze zitten in het DNA." Zijn bezoek aan Hegron maakte indruk. "Hightech toepassingen, vergaande robotisering en een strakke organisatie. Dit is waar het om draait: economische waarde, werkgelegenheid, innovatie én betrokkenheid bij Purmerend." Ook sport speelt een rol: "De brede sportvoorzieningen zijn van enorme waarde voor een gezonde en betrokken stad." "Soms voldoet de huisvesting simpelweg niet meer," zegt Mante. "Gelukkig is er Baanste Noord om

door te groeien. Zo houden we ondernemers in Purmerend en ontstaat er ruimte voor wonen. Met de Ontwikkelstrategie en ruimtelijke Spelregelkaart is een solide basis gelegd. En minstens zo belangrijk: het mag veranderen, niets móét. Het tempo bepalen de ondernemers."

### Samenwerken

De gemeente ondersteunt actief. "We organiseren workshops waarin alle specialisten samen met de ondernemer aan tafel zitten om de haalbaarheid te onderzoeken. Met ruim 50% van het gebied zijn we al in gesprek en de eerste intentieovereenkomst is getekend."

Mante besluit realistisch en optimistisch: "Het is een complexe puzzel waar wonen, bereikbaarheid, openbare ruimte en parkeren concurreren om schaarse ruimte. Maar je mag rekenen op een enorm gemotiveerd team dat samen met ondernemers zoekt naar oplossingen." ■



### CHARACTERS

## Sem Reijgwart

### GoSocial

plek op de campus. Mijn favoriete plek is dan ook ons eigen kantoortje: rustig, goed ingericht en precies wat we nodig hebben om efficiënt te werken en tempo te maken. Voor mij draait een goede campus om functionaliteit en ontmoeting. Fijne werkplekken, belhokjes, vergaderruimtes en makkelijk contact met andere ondernemers zijn essentieel. En een fijne gezamenlijke kantine is onmisbaar, vooral op dagen dat je lunch al op is! Over vijf jaar zie ik een campus waar je precies weet wie er zit en wat iedereen doet, met een online overzicht en korte pitches. Zo leer je elkaar sneller kennen en wordt samenwerken nog makkelijker.



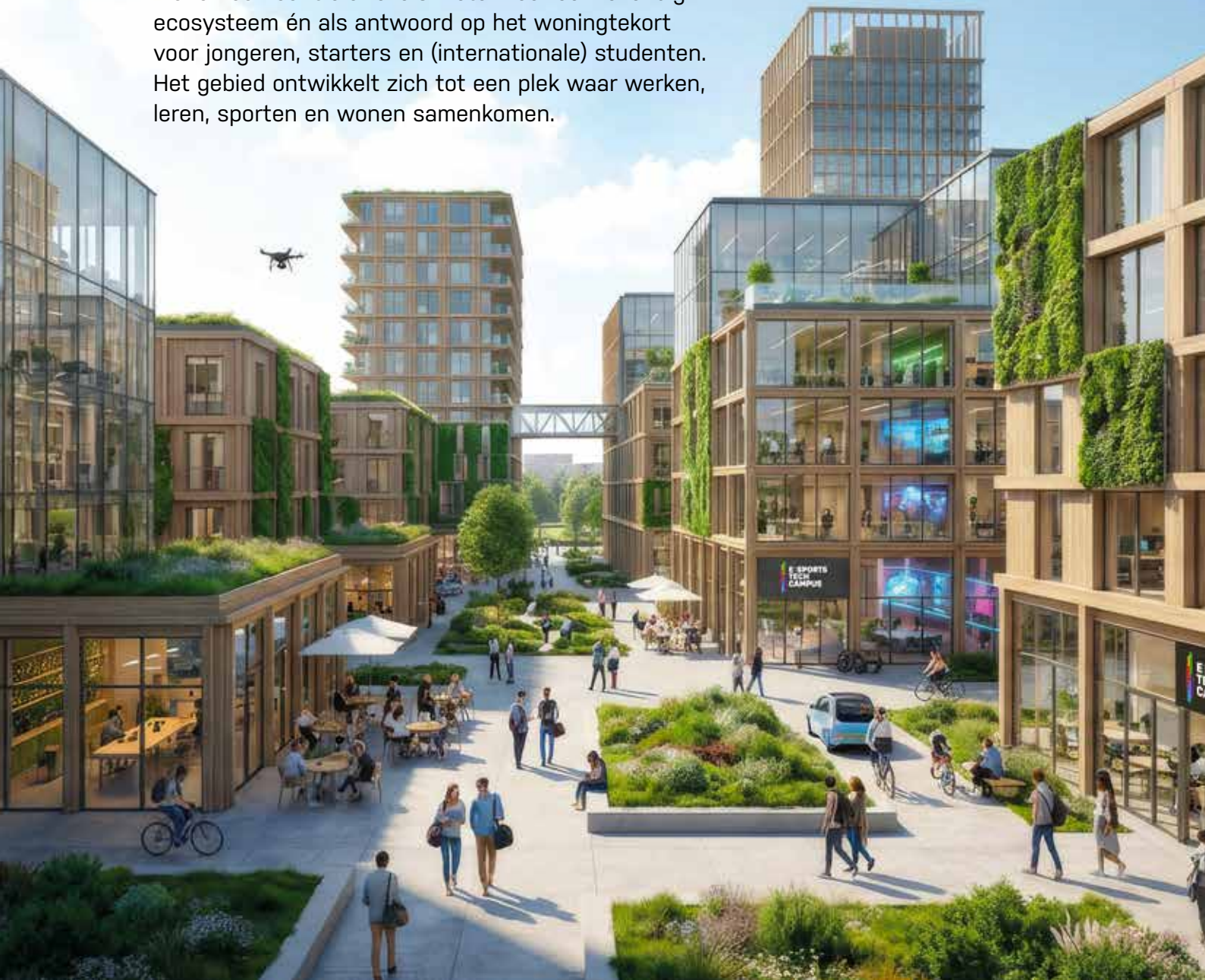
**GOSOCIAL.**  
**NL**

**Mijn werkweek op de campus** ziet er nooit hetzelfde uit. Soms zit ik lange dagen op de campus om ideeën uit te werken, te sparren met anderen en contact te hebben met klanten. Andere weken ben ik veel onderweg en werk ik maar een paar dagen vanaf onze

# 'Je eerste keer op eigen benen staan'

De E|SPORTS TECH CAMPUS biedt plaats aan duizenden jongeren

Op de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend krijgt wonen een centrale rol als motor voor een levendig ecosysteem én als antwoord op het woningtekort voor jongeren, starters en (internationale) studenten. Het gebied ontwikkelt zich tot een plek waar werken, leren, sporten en wonen samenkomen.





#### Ardin Mourik

Ardin is aangesteld als studentenhuysvestingsregisseur om het landelijke tekort aan studentenkamers aan te pakken. Hij bewaakt de bouw van 60.000 betaalbare studentenwoningen in het hele land.

Volgens Marcella Wiffrie, programmamanager bij de gemeente Purmerend, is die combinatie essentieel. "Als je een campus wilt waar bedrijven, onderwijs en sport samenkomen, dan is wonen onmisbaar. Alleen dan ontstaat een gebied dat ook 's avonds en in het weekend leeft."

Wonen zorgt voor continuïteit. Niet alleen overdag is er reuring door studenten en werkkenden, maar ook daarna. Dat is cruciaal voor voorzieningen als horeca, sport en cultuur. Zonder bewoners geen levendig ecosysteem. "Wonen is daarmee geen bijzaak, maar een randvoorwaarde," aldus Wiffrie.

De campus richt zich nadrukkelijk op starters en studenten uit Purmerend en de directe omgeving. Tegelijkertijd is er ruimte voor internationale studenten, passend bij het internationale karakter van esports en technologie. Die combinatie moet zorgen voor een vitale gemeenschap met een sterke lokale verankering.

#### Regionale noodzaak

De visie sluit aan bij het landelijke perspectief op studenten- en jongerenhuysvesting. Ardin Mourik, studentenhuysvestingsregisseur namens het Rijk, ziet juist in gemeenten rond Amsterdam een belangrijke sleutel. "Het woningtekort, zeker voor studenten, is zo groot dat je het niet alleen in de stad kunt oplossen. In de regio liggen enorme kansen."

Purmerend is daar volgens Mourik een goed voorbeeld van. "Je helpt Amsterdam, maar creëert ook kansen voor Purmerendse jongeren die willen studeren, op eigen benen willen staan en de eigen wooncarrière starten," zegt hij. "De eerste keer zelfstandig wonen is een belangrijke stap in je leven." De campus kan daarin fungeren als een laagdrempelige eerste stap, met betaalbare woningen en voorzieningen dichtbij.



Het woningtekort, zeker voor studenten, is zo groot dat je het niet alleen in de stad kunt oplossen. In de regio liggen enorme kansen.

#### Samenwerking als fundament

Wat het project in Purmerend bijzonder maakt, is volgens Mourik de samenwerking tussen partijen. Gemeente, het Rijk, woningcorporaties, onderwijs en marktpartijen trekken samen op. "Dit soort projecten vraagt om een lange adem. Voor een relatief kleinere gemeente is het spannend om in studentenhuisvesting te stappen, maar Purmerend heeft die stap bewust gezet."

Die open samenwerking vergroot de kans op succes. "Je moet samen de randvoorwaarden verkennen en helder zijn over wat wel en niet kan. In Purmerend zijn alle ingrediënten – voorzieningen, sportfaciliteiten, betaalbare woningen, enzovoorts – aanwezig om dit te laten slagen."

Binnen die samenwerking levert woningcorporatie Rochdale een bijdrage aan betaalbare huysvesting. Eric Nagengast, directeur Vastgoed bij Rochdale, zegt: "Het is belangrijk voor alle jongeren om hun eerste stap op de woningmarkt te zetten en wooncarrière te kunnen maken, ook al is dat niet direct een woning met meerdere slaapkamers. Een kleine woning of een woning waarbij je voorzieningen deelt is belangrijk als springplank in het zelfstandig worden en zelf vormgeven aan je eigen leven. Het is daarom essentieel voor elke jongere."

#### Gerichte doelgroepen

De campus kiest nadrukkelijk voor een specifieke doelgroep. Jongeren, studenten, starters en mensen die op of rond de campus werken staan centraal. Dat is vastgelegd in de ontwikkelstrategie en spelregelkaart. De focus ligt op compacte, betaalbare woningen voor een- en tweepersoonshuishoudens.

"De kracht van een campus zit in de juiste mix," zegt Wiffrie. "We richten ons niet op grote gezinswoningen of een vergrijzende populatie, maar op een dynamische gemeenschap die past bij het ecosysteem van innovatie, sport en technologie." Volgens Mourik is die keuze logisch. "Studentenhuisvesting kun je goed koppelen aan lokale woonvragen. De jongeren doelgroep in Purmerend alleen is misschien te klein, maar door ook regionaal te kijken, maak je het project haalbaar én relevant."

Ook Rochdale ziet die mix als belangrijk voor de toekomst. Nagengast: "Wij wensen met het oog op de lange termijn toch verschillende woningtypen te



realiseren. Met een mix aan woningtypen is door de diversiteit een buurt beter in staat om veerkrachtig te zijn op de lange termijn."

### Leven op de campus

De nabijheid van functies vormt de kern van het campusleven. "Je woont, werkt of studeert en sport hier," schetst Wiffrie. "Je haalt 's ochtends koffie, loopt naar je werk of college, sport na afloop en ontmoet elkaar in de openbare ruimte." Voor Mourik is juist dat gegroepeerde wonen aantrekkelijk, zeker voor internationale studenten. "Een campus met gedeelde voorzieningen zorgt ervoor dat mensen zich snel thuis voelen. Dat is goed voor het welzijn én binding aan de plek."

### Voorzieningen en samenhang

Cruciaal voor het campusleven zijn de voorzieningen: sportfaciliteiten, ontmoetingsruimtes, een café, kleine winkels en praktische diensten. "Die voorzieningen maken het leven prettig en zorgen voor sociale veiligheid," aldus Mourik. "Ook 's avonds moet het fijn zijn om buiten te zijn." Wiffrie benadrukt dat de inrichting bewust collectief wordt benaderd. Samen met stedenbouwkundig bureau Stipo wordt gekeken hoe plekken ontstaan die een gemeenschappelijk karakter krijgen. "Zo bouw je aan een levendig gebied waar je wilt zijn."

### Binding op lange termijn

Wonen op een campus heeft ook een strategisch effect. Wie het prettig heeft tijdens zijn studie of eerste woonjaren, blijft vaak langer in de regio. "Die 'stay rate' wordt hoger," zegt Mourik. "Dat is interessant voor de lokale economie en het draagvlak voor voorzieningen."

Het ideaalbeeld over vijf tot tien jaar is helder. Bewoners die verrast zijn door de kwaliteit van leven. "Ruimte, groen, sport, ontspanning en toch dicht bij de stad," aldus Mourik. "Als mensen dat zeggen, dan weet je dat het geslaagd is."

Met een esports stadion, nieuwe werkgelegenheid, onderwijs, sport en straks ook wonen positioneert de E|SPORTS TECH CAMPUS zich als dé plek voor starters en studenten uit Purmerend en omgeving. Wonen op de campus is geen doel op zich, maar de katalysator voor een levendig, veilig en toekomstbestendig gebied. Een plek waar je niet alleen woont, maar je ook thuis voelt. ■



### Eric Nagengast

Als directeur vastgoed bij Rochdale is Eric nauw betrokken bij de ontwikkelingen. Hij ziet een duidelijke meerwaarde van het campusgebied.

# LEREN ALS SPEL

Hoe Twaanlab en de bibliotheek jongeren voorbereiden op de digitale toekomst

Technologie, onderwijs en beleving komen samen op de campus. Twaanlab en Bibliotheek Waterland laten zien hoe gamified en interactief leren jongeren niet alleen motiveert, maar ook concrete digitale vaardigheden bijbrengt.

**A**ls er één organisatie naadloos past bij de EISPORTS TECH CAMPUS, dan is het wel Twaanlab. Deze digitale broedplaats en leeromgeving laat kinderen vanaf acht jaar spelenderwijs kennismaken met moderne technologieën zoals programmeren, robotica, 3D-printen en digitaal ontwerpen. Directeur Toine Rohmer ziet het als zijn missie om digitale geletterdheid een vaste plek te geven in het onderwijs.

Via Twaanlab ondersteunt hij scholen bij de implementatie daarvan, maar er worden ook wekelijkse clubs georganiseerd in bibliotheken – onder andere in Purmerend – en lesprogramma's. "We willen jongeren voorbereiden op de digitale toekomst door hen niet alleen vaardigheden aan te leren, maar vooral inzicht te geven in wat technologie voor hen kan betekenen," aldus Rohmer.

## Gamified leren

De term gamified leren is niet meer weg te denken uit gesprekken op en rond de campus. Volgens sommigen dé toekomst van het onderwijs, maar Rohmer

plaatst daarbij wel kanttekeningen. "Gamified leren kent eigenlijk twee kanten," legt hij uit. "In veel games werk je met beloningen: je verzamelt items, wordt sterker of slimmer. Dat kan motiverend werken, maar het is niet de vorm die ik het meest waardevol vind." Volgens Rohmer schuilt het risico erin dat leren dan een trucje wordt: hard werken om iets te krijgen. "Dan houd je iemand een wortel voor. Dat werkt op korte termijn, maar leidt niet altijd tot diep begrip."

## Interactief denken

Waar Rohmer wél voor staat, is een interactieve aanpak. "Net als in het echte leven draait leren om keuzes maken. Verschillende keuzes leiden tot verschillende uitkomsten en juist daarvan leer je." De kracht van digitale omgevingen is volgens hem dat fouten maken geen grote consequenties heeft. "Je kunt opnieuw beginnen. Dat sluit perfect aan bij de belevingswereld van jongeren." Waar boeken volgens Rohmer eendimensionaal zijn, biedt multimedia extra lagen. "Ze verlengen de aandachtspanne, omdat er een snelle dynamiek is tussen actie en interactie. Dat past bij hoe jongeren vandaag de dag informatie verwerken."

## Slim inzetten

Toch zal niet al het onderwijs gegamified worden. "En dat moet ook niet," stelt Rohmer. "Als je alles in een spelvorm giet, wordt het een gimmick en behaal je niet alle leerdoelen." Hij noemt als voorbeeld

### Digitale vaardigheden

Bij Twaanlab leren kinderen en tieners meer over digitale vaardigheden en tools. Denk aan programmeren, robotica en het werken met een 3D-printer.



### Digitale leeromgevingen

De kracht van digitale leeromgevingen is dat je na een fout te maken gemakkelijk opnieuw kan beginnen.





We gebruiken niet per se games, maar wel dezelfde principes: ontdekken, doen, proberen en begrijpen.

een leerlijn voor artsen. "Daar heb je ook momenten nodig van rust en concentratie. Fijne motoriek oefenen bijvoorbeeld. Dat wissel je idealiter af met andere werkvormen." De sleutel ligt dus in het slim inzetten. Gamified leren komt vooral tot zijn recht bij simulaties. "Op de werkvloer zijn die vaak lastig te organiseren. Het kost tijd, geld en capaciteit. In een digitale, gegamificeerde omgeving is zo'n simulatie 24/7 beschikbaar, zonder extra kosten."

### Praktijkcases

Rohmer noemt trainingen voor KLM-medewerkers als concreet voorbeeld. "Voorheen moest er eens per maand een vliegtuig aan de grond blijven voor training. Dat was ontzettend duur. Nu kunnen medewerkers diezelfde training in een digitale omgeving volgen." Zo wordt gamification niet alleen een educatief, maar ook een economisch slimme oplossing. Volgens Rohmer groeit Purmerend dankzij de E|SPORTS TECH CAMPUS uit tot een expertisecentrum op het gebied van technologie en gamification. "Dit is precies wat de gemeente ook voor ogen heeft: samenwerking tussen bedrijven, scholen en instellingen om met elementen uit de gamewereld de leerervaring van kinderen te versterken."

### Bibliotheek 2.0

Een van die instellingen is Bibliotheek Waterland. Femke Frantzen, coördinator programmering, ziet de bibliotheek al lang niet meer alleen als plek voor boeken. "We zijn steeds meer een technologische leerplek," vertelt ze. "Samen met Twaanlab bieden we programma's waarin kinderen en volwassenen actief aan de slag gaan met digitale vaardigheden."



In de bibliotheek zijn onder meer programmeerclubs, robotica-activiteiten en digitale ontdekprogramma's. "Voor jonge kinderen werken we bijvoorbeeld met Lego Challenges. Ze bouwen iets en zien direct wat het resultaat is van hun handelingen. Een autootje dat ineens rijdt. Dat inzicht – oorzaak en gevolg – is ontzettend waardevol."

### Code Dojo

Een belangrijk onderdeel is de Code Dojo, een landelijke organisatie die maandelijks samenkomt in de bibliotheek. "Daar komen kinderen en ouders bij elkaar om te leren programmeren en te experimenteren," legt Frantzen uit. "Het is laagdrempelig en iedereen kan zich via de website aanmelden."

Volgens Frantzen sluiten deze activiteiten goed aan bij de visie van Twaanlab en de campus. "We gebruiken niet per se games, maar wel dezelfde principes: ontdekken, doen, proberen en begrijpen. Zo bereiden we jongeren stap voor stap voor op een wereld waarin digitale vaardigheden onmisbaar zijn." ■

### Twaanlab Clubs

Twaanlab biedt voor de leertijden 8 t/m 14 meerdere naschoolse activiteiten aan in de vorm van een club. Dit zijn zowel lessen over digitaal ontwerpen en programmeren als het leren van film- en montage-technieken.



**TWAANLAB.**  
NL



**Tomas Matthesius**  
Student bij  
Bit Academy

**Mijn dag bij Bit Academy** begint flexibel: tussen 08.30 en 09.30 uur check ik in en zoek ik een plek aan de grote tafel, bij mijn medestudenten. Ik ben 22 jaar en wat ouder dan de meesten, maar door de hechte groep voelt dat nooit als een verschil. We helpen elkaar met programmeeropdrachten, delen kennis en zorgen ervoor dat iedereen kan groeien. Onze plek boven in H20 is ideaal, zeker omdat we ook gebruikmaken van hun faciliteiten. De kantine, tradities zoals 'frituurvrijdag' en gezamenlijke gaming-avonden maken pauzes en ontspanning extra leuk.

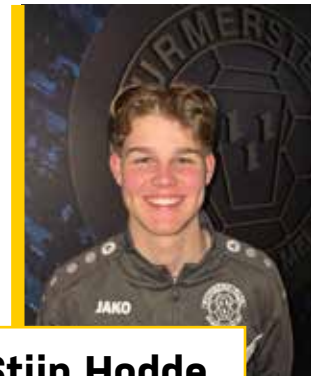
Wonen op een campus lijkt me geweldig: een kans om zelfstandiger te worden en dagelijks tussen mensen te zijn met dezelfde interesses. Voor mij zijn betaalbaarheid, goede voorzieningen en gezellige plekken – zoals een studentenbar – hierbij erg belangrijk. Een campus waar bedrijven, scholen en studenten samenkomen creëert in mijn ogen een informele sfeer waarin samenwerken vanzelf ontstaat. Zo'n plek zou me helpen groeien, zowel als programmeur als persoon.



**Maaïke Neesen**  
Talland College

**Mijn favoriete plek op de E|SPORTS TECH CAMPUS** is het onderwijs-innovatielab van Talland College, dicht gevolgd door de opleidingslokalen van H20 op de 4e verdieping. Daar volgen onze studenten van de opleiding Software Developer hun lessen, en juist op die plekken zie ik dagelijks hoe onderwijs en technologie samenkomen. Vanuit mijn rol als projectleider E|SPORTS TECH CAMPUS namens Talland College werk ik samen met campuspartners — zowel bedrijven als scholen — om het IT onderwijs te voeden en te versterken. Voor mij is een campus een plek waar het vo, mbo en hbo elkaar vinden, en waar het bedrijfsleven actief bijdraagt aan het opleiden van studenten met de nieuwste kennis en vaardigheden. Over vijf jaar zie ik een campus zonder grenzen tussen onderwijsniveaus, waar drempelloos leren de norm is.

**Ik speel inmiddels al zeven jaar bij Purmersteijn** en ben van JO14 helemaal doorgestroomd naar JO23-1, waar ik nog steeds trots voor uitkom. We spelen in de 1e divisie en hebben ons vorig seizoen netjes gehandhaafd – iets waar we als team echt voor hebben geknokt. Op wedstrijddagen kom ik meestal op de fiets of scooter naar de club. Boven in de kantine starten we met de bespreking, en daarna ga ik meteen omkleden. Vanaf dat moment gaat mijn telefoon weg en focus ik me volledig op de wedstrijd. Voor mij is het belangrijk dat sport en gezondheid écht centraal staan op de campus: goede velden, veel ruimte om te bewegen en een gezonde leefomgeving.



**Stijn Hodde**  
Purmersteijn  
JO23-1

Zo'n campus zou ik supervaak bezoeken, juist omdat sport-faciliteiten en onderwijs elkaar versterken. Het motiveert, het verbindt en het biedt kansen om jezelf te blijven ontwikkelen.

A man with short grey hair, smiling, stands in front of a building under construction. He is wearing a grey, brown, and blue striped sweater and light-colored trousers. The building behind him has large windows and is surrounded by scaffolding. A metal fence is in the foreground.

**'INNOVIUM IS GEEN  
SELECTIEMACHINE,**

**maar een  
startpunt  
voor  
talent'**

Met de komst van het Innovium College krijgt Purmerend er een nieuwe middelbare school bij die nadrukkelijk vooruitkijkt. Innovium biedt onderwijs op mavo/havo-, havo- en vwo-niveau en combineert technasium en tweetalig onderwijs in één duidelijk profiel. Volgens directeur Tuncer Akyazi is de timing geen toeval. "Juist nu hebben jongeren onderwijs nodig dat hen voorbereidt op een wereld die continu verandert."

### Project-onderwijs

Op het Innovium College leer je onder andere via project-onderwijs en bieden ze doorlopende leerroutes aan.



**INNOVIUM-  
COLLEGE.  
NL**

Leerlingen groeien op in een samenleving waarin technologie, internationalisering en maatschappelijke vraagstukken steeds meer met elkaar verweven zijn," legt Akyazi uit. "Denk aan digitalisering, duurzaamheid, gezondheid en de invloed van AI. Innovium brengt die werelden samen in één school." Innovium is een logische volgende stap voor de PSG (Purmerendse Scholen Groep). "Binnen de PSG hebben scholen als het Da Vinci College en het Antoni Gaudí College ieder een eigen traditie en herkenbaar profiel. Innovium bouwt voort op die fundamenteën, maar voegt daar een uitgesproken toekomstgericht karakter aan toe." Belangrijk daarbij is dat de school bewust geen vroege selectie wil afdwingen. "We willen leerlingen kansen geven om talent te ontdekken, niet om hen vroeg in hokjes te plaatsen."

### Technasium

Een belangrijk onderscheidend kenmerk is dat het Innovium een van de eerste technasia in de regio wordt. Concreet betekent dit dat leerlingen vanaf de brugklas werken aan vaardigheden als Onderzoeken & Ontwerpen (O&O). Ze krijgen levensechte opdrachten van bedrijven en organisaties en leren hoe je een complex vraagstuk aanpakt: van probleemverkenning en onderzoek tot ontwerpen, testen en presenteren. "Technasium is geen extra techniekles," benadrukt Akyazi. "Het is een doorlopende leerroute waarin vaardigheden als samenwerken, creatief denken, projectmatig werken en presenteren structureel worden opgebouwd." Die vaardigheden zijn volgens hem essentieel voor vervolgopleidingen én de arbeidsmarkt. "Zo maken we leren betekenisvol en bereiden we leerlingen voor op een wereld in verandering."

### Ecosysteem

De toekomstgerichte visie van het Innovium sluit naadloos aan bij de E|SPORTS TECH CAMPUS. De campus ontwikkelt zich als ecosysteem waar onderwijs, bedrijven en innovatie samenkomen, inclusief een living lab waarin studenten, docenten en professionals samenwerken.

"De manier van leren is hetzelfde," zegt Akyazi. "Echte vraagstukken, echte opdrachtgevers." Hij ziet direct concrete samenwerkingen voor zich: O&O-opdrachten vanuit campuspartners, pitchmomenten waarbij leerlingen hun oplossingen presenteren op de campus en feedback krijgen van professionals, en een doorlopende leerlijn met het thema 'Tech & Maatschappij'. "Leerlingen leren niet alleen hoe technologie werkt, maar ook wat de maatschappelijke impact is. Denk aan ethiek, privacy, AI en inclusie."

### Voor wie?

Het Innovium richt zich op leerlingen met een mavo-, havo- of vwo-advies die nieuwsgierig zijn en graag leren door te doen. Nieuwsgierigheid, creativiteit, veerkracht en empathie vormen de kernwaarden. De school bereidt leerlingen gericht voor op mbo, hbo of universiteit door projectmatig werken, internationale oriëntatie via tweetalig onderwijs en structurele reflectie op de eigen ontwikkeling. "We willen dat leerlingen niet kiezen op basis van status, maar op basis van 'fit'. Waar kom je het beste tot je recht en welke leerroute past echt bij jou? Leerlingen werken in verschillende tempo's, maken keuzes in verdieping en leren schakelen tussen zelfstandig werken, samenwerken en begeleide instructie. Zo maken we leren toekomstbestendig," aldus Akyazi.

### Blik vooruit

Over een paar jaar hoopt hij dat leerlingen zeggen: hier leerde ik niet alleen voor een diploma, maar ook hoe ik problemen aanpak en keuzes maak. Ouders moeten ervaren dat hun kind gezien en uitgedaagd wordt, en dat tegelijkertijd bedrijven samenwerken met het Innovium om bij te dragen aan regionaal talent. "Dan staat het Innovium College bekend als dé plek waar Purmerend talent niet alleen opleidt, maar ook activeert en benut." ■



IN NOORD-HOLLAND

# SAMEN BOUWEN AAN

## talent, werk en innovatie

De oprichting van de E|SPORTS TECH CAMPUS is een gezamenlijke investering in de toekomst. Ondernemers, onderwijs en overheidsinstanties werken hier samen aan één ecosysteem waarin sport, technologie en innovatie samenkomen, met gamification als verbindende kracht.

Wat kan een campus betekenen voor gemeenten, regio en de provincie? Voor de betrokken overheden is het antwoord helder: de campus is een strategisch instrument om talent te behouden, innovatie te stimuleren en economische vernieuwing aan te jagen. Suzan Buss, kwartiermaker van de campus, ziet dagelijks hoe belangrijk die gezamenlijke inzet is.

"We liggen dicht tegen Amsterdam aan. Talent en bedrijven trekken makkelijk weg. Juist daarom moet je als regio iets bieden dat onderscheidend is." Die onderscheidende kracht zit in de combinatie van sport, technologie en gezondheid. Thema's die jongeren aanspreken en tegelijk grote maatschappelijke opgaven raken zoals arbeidsmarktcrapte en innovatiekracht. "Je lost niet alles op," zegt Buss, "maar je maakt wél het verschil."

### Onderscheidend ecosysteem

Voor de gemeente Purmerend is de campus van grote strategische waarde. Programmamanager Marcella Wiffrie noemt het initiatief een cadeautje voor de stad: "Ondernemers hebben het lef gehad om dit te starten en dat hebben wij vanaf het begin omarmd. Dit soort ontwikkelingen vragen tijd en een lange adem." Volgens Wiffrie draait de campus niet om stenen, maar om het ecosysteem. "Werkgelegenheid toevoegen is cruciaal. Als je dat doet met een profiel dat je nergens anders vindt, word je als stad en regio onderscheidend. Daar geloven wij in. Door onderwijs, bedrijven en overheid structureel te verbinden, ontstaat ruimte voor duurzame groei."

Ook de gemeente Edam-Volendam ziet de ontwikkeling van een E|SPORTS TECH CAMPUS als een positieve impuls voor de regio. Een woordvoerder zegt: "De campus biedt kansen voor bedrijven, onderwijsinstellingen en maatschappelijke organisaties uit omliggende gemeenten om aan te haken bij één gezamenlijk ecosysteem en te profiteren van kennisdeling en samenwerking. Daarmee overstijgt de betekenis van de campus de gemeentegrenzen van Purmerend en draagt zij bij aan regionale innovatie en ontwikkeling."

### Gamification centraal

Een belangrijke motor binnen dat ecosysteem is gamification. Door spelelementen toe te passen in leren, werken en innoveren, sluit de campus beter aan bij de leefwereld van jongeren. "Wij denken vaak vanuit onze eigen generatie," zegt Wiffrie. "Maar jongeren groeien op met digitale middelen. Met gamification kun je veilig oefenen, trainen en oplossingen testen, bijvoorbeeld met VR." Die toepassingen reiken verder dan esports alleen. Van zorg en techniek tot landbouw en zelfs drone-technologie: gamification maakt leren effectiever en aantrekkelijker. Buss vult aan: "Het helpt om complexe vraagstukken van nu en van morgen inzichtelijk te maken en versnelt innovatie."

Edam-Volendam ziet ook dat veel regionale opgaven de gemeentegrenzen overstijgen. Denk aan het vasthouden van jongeren en het vernieuwen van onderwijs en de arbeidsmarkt. Buss: "Gamification kan binnen de campus bijdragen aan het gezamenlijk aanpakken van deze uitdagingen door jongeren op een laagdrempelige manier te betrekken bij onderwijs, innovatie en loopbaanoriëntatie. In dat ver-

band zien wij een rol voor regio Zaanstreek-Waterland als regionale partner die samenwerking en kennisdeling tussen gemeenten kan versterken."

### Living Lab

Binnen het Living Lab werken studenten, bedrijven en overheden samen aan concrete vraagstukken. Bedrijven brengen een probleem in, studenten werken aan oplossingen en leren zo in een realistische omgeving. "Dat levert verbeteringen op," zegt Buss, "maar soms ook nieuwe spin-offs of start-ups." Hans Manten, projectmanager gebiedsontwikkeling van bedrijventerrein de Koog, benadrukt het belang van die praktijkgerichte aanpak. "Bedrijven profiteren van de frisse blik van jongeren. Als overheid hebben we de verantwoordelijkheid om ook te investeren in jong talent. Dit doen we specifiek in de Koog door huisvesting voor jongeren en starters te stimuleren en te faciliteren, en te sturen dat het gebied ook economisch en maatschappelijk de juiste ingrediënten krijgt."



## Van zorg en techniek tot landbouw en drone-technologie: gamification maakt leren effectiever en aantrekkelijker.



**Marcella Wiffrie**

Marcella is programmamanager Gebiedsontwikkeling bij de gemeente Purmerend en al sinds de start betrokken bij de (her)ontwikkeling van de Koog en de campus.

### Jong talent

Het vasthouden van jongeren is een expliciet doel. "Veel jongeren trekken weg," zegt Wiffrie. "Als je hier een aantrekkelijke plek creëert waar ze kunnen leren, werken en wonen, houd je ze langer vast. Dat is goed voor de stad én de regio. De campus biedt perspectief op beroepen van de toekomst, vooral in techniek en zorg."

Hoewel de campus fysiek in Purmerend ligt, is de ambitie nadrukkelijk regionaal. "We moeten loskomen van grenzen," aldus Wiffrie. "De opgaven zijn hetzelfde, dus laten we elkaar helpen. Die samenwerking past binnen het triple-helix-model waarin overheid, onderwijs en bedrijfsleven elkaar versterken."

### Toekomstbeeld

Wanneer is de campus geslaagd? Voor Wiffrie is dat geen eindmoment. "Ik ben nu al trots. Uiteindelijk is het compleet als je hier rondloopt en denkt: hier wil ik zijn." Manten sluit zich daarbij aan: "Als leren, werken, sporten en innoveren hier vanzelfsprekend samenkomen, dan is dit een toekomstbestendig geheel." ■



**Hans Manten**

Hans is de projectmanager van de gebiedsontwikkeling De Koog. Hiervoor werkte hij in Hoorn en heeft hij onder andere het stadsstrand gerealiseerd.

# ONDERNEMEN BEDRIJVEN TERREIN DE KOOG



## COMMUNITY BUILDING: CAMPUS CONNECT

RABOBANK,  
PREDATOR GAMING,  
SAMSUNG...

GROTE  
TECH-SPELER  
GEZOCHT!

EVENTS:  
INNOVATOR ARENA  
SPECIAAL VOOR  
START-UPS

JOIN THE  
COMMUNITY: CAMPUS  
CONNECT

INNOVATIES  
VAN BEDRIJVEN  
STIMULEREN



**E|SPORTS  
TECH  
CAMPUS**



### **Van ontspanning tot instrument**

Defensie organiseert gaming kampioenschappen om nieuw talent aan te trekken, maar ook om eigen personeel te behouden.

# GAME ON VOOR WERVING

Van drones tot cybercrime: Het ministerie van Defensie en de politie verkennen beide gaming als middel om nieuwe doelgroepen te bereiken, om talent aan te trekken én het te behouden. Wat ooit begon als ontspanning ontwikkelt zich steeds vaker tot een brug tussen technologie, vaardigheden en toekomstgericht werk.

**G**aming is allang niet meer alleen voor ontspanning. Voor Defensie – en ook de politie – is het een instrument geworden voor werving en behoud van personeel. Sinds vorig jaar experimenteert Defensie actief met gamingcompetities en gamification. Dat vertelt Majoor Strooper, betrokken bij de organisatie van sport- en gamingactiviteiten binnen Defensie. "De directe aanleiding om met gaming te starten was tweeledig", legt Strooper uit. Enerzijds is er de voortdurende behoefte aan nieuwe medewerkers, anderzijds het belang van personeelsbehoud. "Traditionele militaire sporten spreken niet iedereen aan. Met gaming bereik je doelgroepen die zich daar minder in herkennen, maar die wel beschikken over relevante vaardigheden."

#### **Competitie en vaardigheden**

Binnen Defensie ligt de focus momenteel vooral op het organiseren van gamingkampioenschappen, zoals toer-

noeien met games als Valorant en Counter-Strike. Majoor Strooper richt zich daarbij nadrukkelijk op het competitieve element. "Ik wil simpelweg de beste gamers binnen Defensie vinden tijdens het Defensiekampioenschap." Deze competities dragen bij aan het sportieve imago van Defensie en versterken de onderlinge binding. Ze fungeren bovendien als secundaire arbeidsvoorwaarde: "Personeel kan zich hiervoor inschrijven, krijgt hier vrijaf voor en ze beleven hier veel plezier aan. Dat maakt Defensie een aantrekkelijke werkgever voor gamers en vergroot de kans dat medewerkers blijven." Daarnaast biedt gaming kansen om vaardigheden inzichtelijk te maken. In digitale omgevingen kunnen communicatie, samenwerking en besluitvorming eenvoudig worden vastgelegd, geanalyseerd en getraind. Dat maakt gaming – bijvoorbeeld in de vorm van virtual reality – ook interessant als aanvullend instrument binnen training en opleiding.

#### **Zichtbaar in een digitale wereld**

Ook de politie zet gaming inmiddels actief in voor de werving van nieuwe collega's. Volgens Stefan Jansen, landelijk projectleider van Gamem met de politie, gebeurt dat op meerdere manieren. "Door gaming toe te passen op stands tijdens evenementen proberen we mensen eerst naar onze stand toe te trekken en vervolgens langer vast te houden. Het zorgt ervoor dat onze recruiters



### Gamen met de politie

Met deze proef zoekt de politie verbinding met jongeren in de meest populaire games van het moment.



### LEES MEER OVER DE PILOT

meer gelegenheid hebben om het gesprek aan te gaan." De politie zet ook digitale arbeidsmarktcommunicatie en campagnes in op populaire gaming platforms.

"En naast gaming voor werving hebben we ook gamification based politieonderwijs! Dit doen wij met bijvoorbeeld virtual reality-programma's."

### Brede doelgroep

Waar Defensie zich richt op specifieke technologische profielen, richt de politie zich juist op een zeer brede doelgroep. Jansen: "Gaming gaat niet over afkomst, niveau, ervaringen, maar is juist voor iedereen. Het zorgt ervoor dat er ook een hele diverse community ontstaat, met de hierbij horende mogelijkheden." Binnen zijn project ligt de focus vooral op jongeren tussen de tien en twintig jaar oud. De tieners worden zo op jonge leeftijd al enthousiast gemaakt om later bij de politie te werken. "Maar we zien dat de community ook leden heeft die zowel jonger als ouder zijn." Gaming biedt de politie bovendien de mogelijkheid om zichtbaar te zijn in een wereld waar zij eerder minder aanwezig was. Jansen: "We kunnen een kant laten zien van de politie waarmee we aantonen dat wij onszelf doorontwikkelen, leuk zijn en dat we niet alleen lastig zijn."

### Meetbaar effect en voorwaarden

Of gaming direct zorgt voor meer instroom is lastig vast te stellen, benadrukt ook Strooper. "Door de vele variabelen is een directe oorzaak-gevolgrelatie nauwelijks aan te tonen." Wel ziet Defensie duidelijke effecten op betrokkenheid en motivatie van personeel.

Ook Jansen ziet gaming vooral als een aanvullende mogelijkheid binnen werving van politiepersoneel. "Wanneer wij mee blijven bewegen met onze doelgroepen en blijven inzetten op ontwikkeling zien we dat we met gaming een extra tool hebben om mensen te werven. Een tool die we nog niet eerder hadden." Daarbij is zorgvuldigheid essentieel. "We moeten hier verantwoord mee omgaan en het neutrale karakter behouden," aldus Jansen. "We zullen constant moeten afwegen wat belangrijk is en wat wel en niet kan. Daarbij speelt onder meer de keuze voor geschikte games een rol."

De boodschap is duidelijk: gaming ontwikkelt zich tot een serieus en veelzijdig middel binnen werving, opleiding en behoud van personeel. Het past daarmee naadloos in een wereld waarin technologie, talent en community steeds sterker met elkaar verweven raken. ■



# De campus groeit. Groeit jouw netwerk mee?

Op de E|SPORTS TECH CAMPUS komen ondernemers, start-ups, investeerders en vernieuwers samen. Mensen die kansen zien én benutten. Als lid van de campus community vergroot je je netwerk, je zichtbaarheid en je kansen om samen te werken. Bovendien bieden we verbinding met overheden, scholen en sportverenigingen, zodat je snel in contact komt met de juiste personen. Of je nu wilt verbinden, investeren, groeien of experimenteren met nieuwe ideeën: op de campus doe je dat samen. Zo maken we elkaar én de regio sterker voor de toekomst.



## Waarom jij onderdeel wilt zijn van de E|SPORTS TECH CAMPUS community:

- **Vergroot je netwerk met waardevolle contacten**  
Ontmoet ondernemers, start-ups en investeerders die passen bij jouw ambities en ideeën.
- **Ontdek nieuwe kansen en innovaties**  
Laat je inspireren door vernieuwende bedrijven uit de regio en blijf vooroplopen in jouw vakgebied.
- **Doe mee aan inspirerende netwerkevents**  
Van Campus Kickstart tot Campus Connect - verbind, leer en werk samen tijdens laagdrempelige en energieke bijeenkomsten.
- **Creëer maatschappelijke waarde met sport- en schoolinstellingen**  
Pak de kans en kom in contact met verschillende organisaties en test je ideeën bij scholen en opleidingen uit de regio.
- **Bouw mee aan een sterke toekomst**  
Denk mee, doe mee en draag bij aan de groei van de campus én aan een toekomstbestendige regio.



Wil je als eerste op de hoogte zijn van campusnieuws, nieuwe events en kansen om aan te haken? Schrijf je in voor de nieuwsbrief en sluit je aan bij de groeiende E|SPORTS TECH CAMPUS community.



## **Play to Progress**

Game-changers en tech-experts opgelet! Dit is jouw kans om de ultieme plek te ontdekken waar alles mogelijk is. De toekomst begint vandaag. Op de E|SPORTS TECH CAMPUS in Purmerend 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.

Hier komen werk, wonen, sport, leren, esports, tech én cultuur samen.

Het wordt een bruisende community waar jij kunt groeien, zowel persoonlijk als professioneel. Of je nu een game-master, een tech-liefhebber, een sportfanaat of een ondernemende geest bent, hier vind je alles wat je nodig hebt om je dromen waar te maken.

