Leisure als basis van cultuur

Opleidingsprofiel
Leisure & Events Management
Willem de Kooning Academie Rotterdam

17 februari 2025

Woord vooraf

Met trots presenteren we het opleidingsprofiel ‘Leisure als basis van cultuur’ van de opleiding Leisure & Events Management aan de Willem de Kooning Academie in Rotterdam. Een opleiding die op unieke wijze een maatschappelijk-economisch profiel combineert met de creatieve omgeving van een kunstacademie. Binnen een academie waar kunst, design en innovatie centraal staan, leren onze studenten om niet alleen vernieuwende ideeën te ontwikkelen, maar deze ook vanuit strategisch perspectief en met organisatorische kennis te realiseren.

Rotterdam, een bruisend centrum van vernieuwing en cultuur, vormt de ideale omgeving voor onze studenten om zichzelf te ontwikkelen tot professionals die niet alleen impact hebben binnen hun vakgebied, maar ook bijdragen aan een betere samenleving. Ons opleidingsprofiel is gebaseerd op een stevige theoretische basis, gekoppeld aan praktijkgerichte ervaringen en interdisciplinair samenwerken. Het curriculum stimuleert studenten om verder te kijken dan de standaardoplossingen en om vanuit een breed perspectief waarde te creëren voor mensen, organisaties en de maatschappij.

Dit opleidingsprofiel draagt de naam **‘Leisure als basis van cultuur’** omdat leisure ruimte biedt voor creativiteit, sociale interactie, en traditievorming ontwikkelt. Het creëert, vernieuwt en draagt cultuur uit, wat leidt tot een rijker menselijk bestaan. Leisure en cultuur zijn onlosmakelijk met elkaar zijn verbonden, waardoor de titel ook andersom had kunnen luiden: ‘Cultuur als basis van leisure’. Zoals Uslu (2022) het treffend verwoordde: “Cultuur geeft leven aan onze levens”. Een gedachte, die met de titel, uitnodigt om de wisselwerking tussen leisure en cultuur te overdenken.

Dit opleidingsprofiel biedt een helder overzicht van onze visie, kernwaarden, leerdoelen en de structuur van de opleiding. Het dient als leidraad voor studenten, docenten, samenwerkingspartners die betrokken zijn bij het vormgeven van betekenisvolle (leer)ervaringen en belangstellenden om inzicht te krijgen in onze opleiding met haar unieke positie.

We hopen dat dit profiel inspireert en motiveert om samen te bouwen aan een toekomst waarin leisure en events bijdragen aan een leefbare, inclusieve en creatieve wereld.

Namens het team van Leisure & Events Management

Willem de Kooning Academie
Rotterdam, 17 februari 2025

Inhoud

Leeswijzer: achtergrond en kernbegrippen 5
Navigeren door het opleidingsprofiel

Hoofdstuk 1. Inleiding 7

Hoofdstuk 2. Onze visie op leisure 9
Leisure als abstract begrip.
Leisure als verzameling sectoren

Hoofdstuk 3. De Leisure Producer 12
Werkveldrelevantie
Vaardigheden Leisure Producer
Loopbaanperspectief
Alumni

Hoofdstuk 4. Onderwijsomgeving 18
Uniek: LEM aan de kunstacademie
Stations
Station Skills

Hoofdstuk 5. Positionering van de opleiding 21
Lens 1. Grootstedelijke Context
Lens 2. Culturele en Creatieve Sectoren
Lens 3. Leisure Experience
Het Drie Lenzen-Model

Hoofdstuk 6. Opleidingsprogramma 26
Visie en kernpunten in het kort
Curriculumoverzicht
Opleidingscompetenties
Drie leerniveaus
Competenties gestructureerd naar leerniveau
Modules en leeractiviteiten
Hoofdmodulen
Praktijkonderwijs
Keuzeonderwijs
Studieloopbaancoaching
Competentieassessments
Toelatingsprocedure
Toelatingseisen

Inhoud

Studiekeuzecheck (SKC)
Toelating voor zij-instromers en werkenden
Doorstroom
Binnen de opleiding
Naar vervolgopleidingen.
Kernpunten samengevat

Hoofdstuk 7. Onderwijsvisie 40
1. Critical Pedagogy
2. Research & Making
3. Feedbackcultuur
4. Diversiteit, Gelijke Kansen en Inclusie
5. Internationalisation (at Home)
Kernpunten samengevat

Hoofdstuk 8. Toetsvisie 47
Toetsvisie
Samenhang met aanbod
Toetsen
Formatief handelen
Toetsorganisatie en bekwaamheid
1. Competentiegericht toetsen op drie leerniveaus
2. Formatieve en summatieve toetsing
3. Feedbackcultuur en procesbeoordeling
4. Afstudeertraject en eindassessment
Kernpunten samengevat

Hoofdstuk 9. Onderwijsorganisatie en kwaliteitsborging 51
Teamsamenstelling en rollen
Organogram en teamstructuur
Samenwerking en afstemming
Commissies en werkgroepen
Landelijk Overleg Leisure & Events Management
Studentenondersteuning
Onboarding nieuwe collega's
Communicatie

Bronnenlijst

Bijlage 1.
Het Leisure Revisited Model
Bijlage 2.
Leerplan 2024-2025
Bijlage 3.
Competentieleerlijnen
Bijlage 4.
Diversiteit, Gelijkheid en Inclusiviteit bij LEM
Bijlage 5.
Organisatiemodel WDKA

Leeswijzer

Achtergrond en kernbegrippen

Onze bacheloropleiding Leisure & Events Management is onderdeel van de Willem de Kooning Academie. Dit is de kunstacademie van Hogeschool Rotterdam en één van de dertien onderwijsinstituten binnen de hogeschool.

Onze opleidingsnaam, Leisure & Events Management, kan als Engelstalig geïnterpreteerd worden, maar is vernederlandst. In de Nederlandse literatuur over vrije tijd wordt er onderscheid gemaakt tussen de begrippen vrije tijd (met spatie) en vrijetijd (zonder spatie). Omdat dit onderscheid alleen schriftelijk is waar te nemen, wordt vrijetijd zonder spatie ook wel leisure genoemd (Mulder, 2019).

Vrije tijd gaat over de meetbare tijd waarin we niet werken, studeren of zorgen. Vrije tijd is belangrijk omdat het een ruimte biedt voor vrijheid, persoonlijke expressie en sociale interactie, zonder de druk van productiviteit of economische output (Roberts, 2011).

Leisure gaat niet over een meetbare tijdseenheid. Leisure gaat enerzijds over het verbeteren van het individueel welzijn (kwaliteit van leven), het voldoen aan consumptieve behoeften en het uiten van persoonlijke en groepsidentiteit. Anderzijds duidt leisure in de praktijk vaak op een verzamelnaam van verschillende sectoren die gericht zijn op de vrijetijdsbesteding van de mens, zoals de cultuur- en evenementensector. Dit wordt verder toegelicht in Hoofdstuk 2. Onze visie op leisure.

Het begrip **events** in onze opleidingsnaam moet niet verward worden met een beperkte focus op evenementen. Onder events verstaan wij georganiseerde gebeurtenissen of activiteiten die mensen onderdeel maken van een gedeeld verhaal of mensen bij elkaar brengen met een specifiek doel, thema of gelegenheid. Ze variëren in omvang van kleinschalige interventies tot grootschalige festivals en worden vaak ontworpen om een bepaalde beleving, boodschap of doel te bereiken.

In het voorwoord wordt de titel **Leisure als basis van cultuur** van dit opleidingsprofiel kort toegelicht. Het begrip **cultuur** verwijst naar de betekenis, vorm en waarde die mensen aan hun maatschappelijke praktijk geven, door middel van sociale interactie. Het omvat zowel de gemeenschappelijke identiteiten en geschiedenis van groepen als de bredere samenleving, en wordt voortdurend beïnvloed door gedeelde waarden, normen, overtuigingen en gedragingen die aan verandering onderhevig zijn. Cultuur omvat zowel het materiële als het immateriële en de manier waarop mensen hun wereld begrijpen. Cultuur komt mede tot stand Creatieve uitingen zoals evenementen, kunst, muziek en media spelen een cruciale rol in het tot stand komen van cultuur. Ze dragen bij aan de ontwikkeling van de samenleving en het versterken van de publieke sfeer.

Navigeren door het Opleidingsprofiel

De inhoudsopgave helpt bij het gericht navigeren door dit opleidingsprofiel.

1/3 **Hoofdstuk 1 tot en met 3** introduceren de opleiding, de visie op leisure en waar we toe opleiden.

4/5 **In hoofdstukken 4 en 5** wordt uitgelegd in welke omgeving we opleiden en hoe we ons positioneren.

6 **Hoofdstukken 6** licht ons opleidingsprogramma gedetailleerd toe.

7/8 **Hoofdstuk 7 en 8** geven inzicht in onderliggende onderwijs- en toetsvisie.

9 **Tot slot vertelt hoofdstuk 9** over de teamsamenstelling, de organisatie van de opleiding en hoe we de kwaliteit waarborgen.

Dit opleidingsprofiel is zo opgebouwd dat het per hoofdstuk afzonderlijk is te raadplegen. Alle afbeeldingen in dit profiel geven onze eigen lesactiviteiten weer en zijn door de opleiding zelf gemaakt.



1.
Introductieweek bij Cultuurpodium OASE in Rotterdam

Hoofdstuk 1.

Inleiding

Studenten Leisure & Events Management aan de Willem de Kooning Academie in Rotterdam helpen mensen gelukkiger te maken en steden aantrekkelijker. Vrije tijd gaat allang niet meer alleen over de tijd waarin je niet werkt, het is ook een kijk op het leven. Vrije tijd weerspiegelt belangrijke maatschappelijke thema's: hoe we onze economie organiseren, hoe we kunst en cultuur waarderen en hoe we (samen)leven. Onze studenten vinden én vergroten de waarde van vrije tijd. Ze creëren betekenisvolle belevenissen via eigen programma's, producten en events. Deze dragen bij aan zelfontplooiing, welzijn, identiteitsontwikkeling en het geluk van mensen. Onze studenten zetten vrije tijd in als middel voor positieve verandering en dragen actief bij aan een betere samenleving. Concreet betekent dit dat we studenten opleiden tot creatieve producenten met daadkracht en organisatiekracht. Ze grijpen kansen en vullen leemtes. Samen met anderen creëren ze waardevolle programma's die kleur en identiteit toevoegen aan een aantrekkelijke, leefbare en inclusieve stad. Rotterdam is ons speelveld. Een superdiverse stad met urgente maatschappelijke vraagstukken waarbij de inzet van leisure in deze kwesties van invloed is op het individu en de manier waarop er wordt samengeleefd.

Als onderdeel van de Willem de Kooning Academie (WDKA) richten wij ons in eerste instantie op de culturele en creatieve sector (CCS) binnen stedelijke ecosystemen. Vanuit deze positie ontwikkelen studenten de vaardigheden die nodig zijn in een interconnectieve wereld. Wij voelen ons het meest thuis bij de grassroots, die bestaat uit kleinere instellingen in de stad en vooral informele organisaties, culturele en maatschappelijke sleutelfiguren en de underground. De kleine organisaties die energie leveren aan het stedelijke ecosysteem. Het gaat om het delen van ruimte, kennis, vaardigheden en tastbare elementen. Oftewel het creëren van nieuwe kennis, het vernieuwen van cultuur en het laten ontmoeten van mensen. Het verbinden van deze laag met gevestigde instellingen en overheden, maar ook met commerciële bedrijven, is onze kracht.

"Cultural and creative sectors are important for ensuring the continued development of societies. Knowledge-intensive and based on individual creativity and talent, they generate considerable economic wealth."
- Europese Commissie

We zien onze studenten in de vier jaar dat ze bij ons zijn, uitgroeien tot zelfsturende professionals die voldoende zijn toegerust om zich verder te ontwikkelen in het werkveld. De manier waarop we dit realiseren, wordt gepresenteerd in dit opleidingsprofiel. Ons manifest dient daarbij als kompas:

Manifest:
Leisure als basis van cultuur

Bij Leisure & Events Management leren we door te doen. Projectonderwijs staat centraal, met vanaf het eerste jaar samenwerking met partijen in de stad.

Grote modules vervangen traditionele toetsen, en feedback staat aan de basis van groei en ontwikkeling. Studenten werken vanuit hun eigen drijfveren en ontwikkelen zich tot professionals die impact maken. Onze studenten worden kritische professionals die complexe vraagstukken (durven) aan (te) pakken. Onderzoek helpt ons keuzes te verantwoorden en nieuwe mogelijkheden te ontdekken voor de wereld van morgen. Leren betekent initiatief nemen, experimenteren en groeien in een cultuur van feedback.

Leisure biedt ruimte voor creativiteit, sociale interactie en de ontwikkeling van Otradities en kan daarom gezien worden als basis van cultuur. Het creëert, vernieuwt en draagt bij aan een rijker en betekenisvoller menselijk bestaan. Ons werk bouwt voort op deze basis door events en belevenissen te ontwerpen die bijdragen aan een aantrekkelijk stedelijk leven.

Ons docententeam combineert expertise uit de leisure- en cultuursector, (kunst) educatie en vakexperts. De stad is ons speelveld, ons podium en onze bron van inspiratie. Vrijetijdsgedrag en -beleving vormen het fundament van ons werk.

Hiermee creëren we events en belevenissen die bijdragen aan een aantrekkelijk en betekenisvol stedelijk leven. In Rotterdam, een superdiverse stad, omarmen we inclusie als kernwaarde: een stad en studie voor iedereen.

Leisure is essentieel voor een leefbare en verbonden samenleving. Samen bouwen we aan een stad die leeft, inspireert en verbindt.

Hoofdstuk 2.

Onze visie op leisure

Leisure & Events Management is een maatschappelijk-economische opleiding die niet voor één specifiek beroep maar voor een beroepenveld. Voordat het beroepenveld kan worden beschreven is het wenselijk om de afbakening van ons vakgebied te kennen. Voor de afbakening zijn een tweetal dimensies van belang: ten eerste de benadering van leisure als abstract begrip versus een concrete verzameling van sectoren waarbinnen ons vrijetijdsgedrag (grotendeels) plaatsvindt. Ten tweede het onderscheid tussen leisure als doel op zich en leisure als middel om andere doelen te bereiken. Hieronder worden beide concepten kort toegelicht. **(Figuur 2).**



Bron:

2.
Het continuüm van Leisure Studies volgens Henderson (2011)

In 2011 beschreef Karla A. Henderson het studiegebied van leisure als een continuüm, waarbij aan de ene kant het abstracte, wetenschappelijke begrip leisure staat, veelal gevoed vanuit sociologische perspectieven binnen Leisure Studies. Aan de andere kant van het continuüm staat de concrete, beroepsmatige verzameling van leisure sectoren zoals kunst, cultuur, recreatie, toerisme, entertainment, retail, horeca, en meer.

Leisure als abstract begrip

Wanneer leisure als abstract begrip wordt benaderd, staat daarbij vooral de mens centraal. Vanuit dit oogpunt kan leisure omschreven worden aan de hand van drie functies (Roberts, 2011):

1. Het verbeteren van het individueel of collectief **welzijn** ('kwaliteit van leven');
2. Het voldoen aan **consumptieve** behoeften;
3. Het uiten van de **persoonlijke en groepsidentiteit**.

In onze huidige samenleving is het individu bereid ver te gaan om bovenstaande doelen te verwezenlijken. Dit is de drijvende kracht geweest achter de opkomst van de consumptie-, belevenis- en betekeniseconomie. Wat hierbij vooral belangrijk is, is dat leisure — naast dat het een individueel doel op zich is — steeds meer ingezet wordt als middel om externe doelen te bereiken.

Tegenwoordig is leisure een beproefd middel voor buurten om cohesie te vergroten, voor marketeers om hun product te verkopen, voor brand experts om het imago van merken te verbeteren, voor steden om hun aantrekkelijkheid te vergroten, voor zorginstellingen om patiënten sneller en aangenamer te laten herstellen, voor bedrijven om een hoger werkgeluk te realiseren of voor burgers om zich in te zetten voor democratische processen.

Voor de leisure-industrie betekent dit dat niet alleen de individuele consument met vrije tijd de gebruiker is, maar ook aan bovenstaande gerelateerde organisaties, bedrijfstakken, overheden of initiatieven.

Leisure als verzameling sectoren

In de praktijk wordt leisure vaak gedefinieerd als een verzamelnaam van verschillende sectoren die gericht zijn op de vrijetijdsbesteding van de mens: de culturele en creatieve sector, de toeristische sector, de evenementensector, retailsector, enzovoorts. Wat al deze sectoren kenmerkt is dat ze bijdragen aan de doelen van leisure die hierboven genoemd zijn. Daarnaast bezitten veel bedrijven en organisaties in de afzonderlijke vrijetijdsdomeinen dezelfde kenmerken: het zijn veelal kleine organisaties die in project- en netwerkstructuren opereren, waarbij belevenissen of dienstverlening centraal staan. Daarbij hebben deze bedrijven te maken met een grillige en veeleisende consument, behoefte aan innovatie en steeds meer domein- of branche-overstijgende allianties. In deze en andere gedeelde kenmerken vindt de opleiding Leisure & Events Management haar legitimering.

De opleiding beweegt zich aan beide kanten van het geschetste continuüm uit figuur 2 en brengt beide kanten samen. De opleiding is er vooral op gericht om de behoeften van de mens enerzijds, en de kenmerken van het werkveld anderzijds, aan elkaar te verbinden. Vanuit onze focus op de culturele- en creatieve sector binnen het stedelijke ecosysteem, worden de vaardigheden ontwikkeld die nodig zijn in een interconnectieve

wereld. "Onderwijs, sociaal werk, kleine ondernemingen, startups, zorg, sport en cultuur hebben elkaar in de stad allang gevonden. Daarbij zijn de sleutelfiguren uit deze netwerken de mensen die deze stad keihard nodig heeft. Bruggen bouwen, van niets iets maken, inclusie, daadwerkelijk de kwaliteit van leven verbeteren" (Brands, 2019). Vanuit deze interdisciplinaire positie komen we als leisure opleiding in Rotterdam in aanraking met een verscheidenheid aan andere (leisure) sectoren.

In dit proces spelen de begrippen ervaren en beleven een centrale rol; of het nu is geredeneerd vanuit het sectorale aanbod (het creëren van belevenissen) of vanuit de mens (de consument-, bezoekers, bewoner- of gebruikersbeleving). Het gaat niet alleen om de feitelijke ervaring, maar ook om de subjectieve beleving en de persoonlijke impact die deze heeft. Iedereen beleeft dezelfde situatie op een unieke manier, afhankelijk van persoonlijke achtergrond, emoties, interesses en perspectieven. De manier waarop we iets beleven, bepaalt hoe we het interpreteren en dus welke betekenis we eraan toekennen. Beleven vormt een kernonderdeel van wie we zijn, hoe we onszelf begrijpen en hoe we ons verhouden tot de wereld om ons heen. Binnen het vakgebied wordt ook wel gesproken over Experience Design: het ontwerpen van belevenisvolle plekken, momenten en gebeurtenissen.

Dit alles betekent ook dat de meerwaarde van de student Leisure & Events Management zich niet beperkt tot bedrijven en organisaties binnen de traditionele vrijetijdsindustrie maar dat die ook van toepassing is op ondernemingen, organisaties en overheden die leisure inzetten als middel om commerciële, artistieke en/of maatschappelijke doelen te verwezenlijken. Dit spectrum heeft als gedeeld kenmerk het creatief-zakelijke aspect. Studenten houden zich bezig met ontwerpend onderzoek, positionering, concepting, prototyping, waardecreatie en event- en experience ontwerp vanuit een regisserende, verknopende en innoverende rol.

Vanuit dit continuüm is het Leisure Revisited Model (LEMREV) een belangrijk methodische onderbouwing die terugkomt gedurende alle fases van de opleiding. Dit model is organisch binnen de opleiding ontwikkeld en blijft steeds in beweging. Het volledige model en de inhoudelijke toelichting erop is terug te lezen in **bijlage 1.**

Het Leisure Revisited Model helpt bepaalde denkbeelden, manifestaties, gedragingen, fenomenen of activiteiten in de samenleving te duiden. Het is vervolgens een tool waarmee studenten zich kunnen positioneren ten opzichte van een vraagstuk of opdracht waarmee aan de slag wordt gegaan. Achter het model zit een wereld aan theorie, praktijkvoorbeelden en manifestaties vanuit leisure studies, sociologie, antropologie, economie, filosofie en psychologie. De perspectieven en achtergronden bij het model vormen de basis voor de ontdekkingstocht die studenten aangaan tijdens hun leertrajecten.



3. Beknopte weergave van het Leisure Revisited Model, Leisure & Events Management (WDKA, 2025)

Hoofdstuk 3.

De Leisure Producer

Onze afgestudeerde studenten noemen wij Leisure Producers. De titel '**Producer**' verwijst naar het proces waarin visie, creativiteit en organisatiekracht samenkomen om leisure experiences vorm te geven.

Leisure experiences, zoals events, worden gerealiseerd door vanuit onderzoek een concept te ontwikkelen en de productie te organiseren, zodat ze beleefd kunnen worden. Dit vraagt om leiderschap, strategie en inzicht in de waarde die wordt gecreëerd. De titel Leisure Producer weerspiegelt daarmee de veelzijdigheid en maatschappelijke impact van hun werk.

Werkrelevantie

De huidige samenleving stelt hoge eisen aan professionals die niet alleen kunnen inspelen op de uitdagingen van vandaag, maar ook voorbereid zijn op de vragen van morgen. Stedelijke gebieden worden gekenmerkt door complexe vraagstukken zoals gentrificatie, eenzaamheid, mondialisering en inclusieve samenleven.

Tegelijkertijd bieden deze uitdagingen kansen op het gebied van placemaking, hospitality, experimenten en evenementen. Dit dynamisch speelveld vraagt om bruggenbouwers die maatschappelijke ontwikkelingen scherp aanvoelen, inclusief denken, ethisch en kritisch handelen, en die daadkrachtig durven optreden.

De relevantie van de rol van de Leisure Producer ligt in het brede perspectief op waardecreatie binnen een veranderende wereld en maatschappelijke context.

Dit werkveld kan worden samengevat in drie hoofdniveaus (Landelijk Opleidingsprofiel, 2024):

1. **Leisure for a better life.**
2. **Leisure for a better business.**
3. **Leisure for a better society.**

De veelzijdigheid van de Leisure Producer komt voort uit trends zoals de groeiende bestedingsruimte van consumenten, hun focus op fysieke en mentale vitaliteit, en de toegenomen keuzevrijheid (Mulder, 2019). Deze ontwikkelingen creëren kansen in uiteenlopende sectoren die bijdragen aan het welzijn, de behoeften en de identiteitsvorming van consumenten, bewoners en ondernemers. Binnen deze context speelt de Leisure Producer een sleutelrol. Door innovatie, pioniersgeest en strategisch denken in te zetten, kan leisure zowel een zelfstandig doel zijn als een middel om bredere commerciële, maatschappelijke of economische doelen te bereiken. Leisure is daarnaast cruciaal voor de aantrekkelijkheid van steden in een concurrerende mondiale markt. Succesvolle steden combineren leefbaarheid (livability) en aantrekkelijkheid (loveability), waarbij leisure een essentiële rol speelt in beide aspecten (Beasley, 2016). Dit maakt de bijdrage van de Leisure Producer onmisbaar in het versterken van stedelijke dynamiek en identiteit.

Vaardigheden Leisure Producer

Leisure & Events Management Rotterdam onderscheidt zich door het type professional dat we afleveren aan het werkveld: **Leisure Producers** die innoveren met een Rotterdamse handen-uit-de-mouwen mentaliteit. Dit staat voor een ondernemende, ambitieuze en intrinsiek gemotiveerde werkhouding.

We bereiden studenten niet voor op een specifiek beroep, maar op een werkveld dat voortdurend in beweging is. Dat vloeit voort vanuit het gegeven dat merken, bedrijven en (overheids) organisaties de economische en emotionele meerwaarde van leisure ten opzichte van standaard productaanbod of dienstverlening erkennen (Pine & Gilmore, 2013). De consument is kritischer en veeleisender geworden, steeds vaker participant of zelfs co-creator en daarbij is de beschikbare tijd beperkt. Het vergroot de vraag naar goed doordachte, strategisch onderbouwde belevenissen.

Dit heeft geleid tot een behoefte aan Leisure Producers met 21e-eeuwse vaardigheden (HEO, 2023) (**figuur 4**); professionals die niet alleen begrijpen wat een succesvolle beleving is, maar die ook het volledige proces van het ontwikkelen en uitvoeren van deze belevenissen kunnen managen. Dit omvat alles van het onderzoeken, conceptueel en strategisch uitdenken, tot de praktische uitvoering, waarbij het essentieel is om kundig te zijn op zowel de creatieve als de zakelijke kant van het werk.



4.
21e-eeuwse vaardigheden (Landelijke Opleidingsprofiel, 2024)



5.
Inner Development Goals

De huidige dynamische samenleving maakt dat de vaardigheden creatief denken, probleemoplossend vermogen, communiceren, samenwerken en zelfregulering extra van belang zijn voor de Leisure Producer. Het vermogen om op creatieve wijze te kunnen anticiperen op continu veranderende omstandigheden, behoort tot de kern van de vaardigheden van de Leisure Producer. De vijf Inner Development Goals, onderverdeeld in 23 vaardigheden (**figuur 5**), bieden een raamwerk van transformerende vaardigheden voor duurzame ontwikkeling (Landelijk Opleidingsprofiel, 2024).

Loopbaanperspectief

Omdat het werkveld zo divers is, laat het zich niet beperken tot een vaste lijst met beroepen, functies of rollen. De kracht van de Leisure Producer ligt juist in de flexibiliteit en creativiteit om in te spelen op uiteenlopende vraagstukken en kansen. Hierdoor zijn zij in staat om zich aan te passen aan een voortdurend veranderende wereld en waarde toe te voegen waar dit het meest nodig is. **Hieronder geven we enkele voorbeelden van mogelijke functies:**

Private sector:

- Producent of projectleider binnen het leisure-veld.
- Concept- of productontwikkelaar binnen of buiten het leisure-veld.
- Creatief-commerciële functie binnen of buiten het leisure-veld.
- Zelfstandig/cultureel ondernemer in de creatieve en culturele industrie.
- Consultancy-/adviesfunctie binnen het leisure-veld.
- Management-/leidinggevende functie binnen het leisure-veld.
- Programmeur in diverse disciplines: muziekpodia, clubs, festivals, film en theater.
- Eventmanager/coördinator in de muziek- of cultuurbranche.
- Programmamaker voor onderwijs- en overheidsinstanties.

Publieke sector:

- Beleidsmedewerker/-ontwikkelaar op het gebied van leisure/economie.
- Gebieds-/binnenstads-/ omgevingsmanager of stadsprogrammeur.
- Projectleider citybranding van een (grote) stad.

Non-profit sector:

- Management-/leidinggevende functie binnen stichting/ANBI.
- Professional binnen verenigingen/ stichting.

Alumni

Onze alumni zijn bepalend in de creatieve en culturele sector, waar zij met hun expertise en visie het verschil maken. Een groot deel van hen vervult sleutelposities in uiteenlopende organisaties, variërend van Cultuur Concreet, Theater Zuidplein en Het Nieuwe Instituut tot MOJO Concerts, Dutch Design Week en Kunstzinnige Vormgeving Rotterdam (SKVR).

Onze alumni zijn als werknemer of ZZP'er actief bij bedrijven als Architect Instituut Rotterdam (AIR), De Plekkenmakers, Poppodium PAARD, Heineken, The Student Hotel, Schiphol, Bibliotheek Rotterdam, House of E-sports, Kinderdijk UNESCO Werelderfgoed, de Kunsthal, Wereldhavendagen, Rotterdam Festivals en diverse gemeenten door Nederland.



6. Basement in Wibar Leiden door Current Concepts. Fotograaf Mees Borst.

Sommigen hebben hun eigen onderneming gestart in de creatieve sector. Zo hebben alumni **Ischa Krens, Wybe Pasma en Joris Sauerbier** al tijdens hun studie aan Current Concepts gebouwd. Met Current Concepts (https://www.currentconcepts.nu/) produceren zij multidisciplinaire evenementen in het nachtleven variërend van 450 tot 750 bezoekers onder de namen BASEMENT (@basement.events), PANDORA (@pandora.techno) en SUBCULTURE FESTIVAL in verschillende locaties in Leiden en Den Haag.

Pim Bijl is in zijn derde jaar stage gaan lopen bij High Tea Music (https://highteamusic.nl/) (@highteamusic) en na zijn studie ingestapt als mede-eigenaar. Nu trekken ze zalen als Melkweg Amsterdam, Poppodium 013 en Gretchen (Berlijn) vol met bezoekers voor hun events. Daarnaast brengen ze regelmatig muziek uit op hun eigen label en helpen ze artiesten via hun artist management en bookings agency.

Lisanne de Groot is tijdens haar studie als producent bij Now & Wow Club gaan werken en na de afronding van haar studie als Event Manager bij Maassilo. Drieënhalfjaar na haar afstuderen is zij, sinds januari 2024, met haar compagnon eigenaar van Maassilo en de Now & Wow Club in Rotterdam.

INTERVIEW STEFAN RÖMGENS & LISANNE DE GROOT

THE SILO THAT NEVER SLEEPS

On August 27, Time Out Magazine unveiled its list of "The World's 13 Best Cities for Nightlife Right Now," with Rotterdam impressively ranking 7th, surpassing nightlife powerhouses like Manchester, Budapest, and Buenos Aires. Among the city's lively venues, Time Out highlighted Maassilo as a must-visit club. Interestingly, Maassilo recently came under new management—a coincidence, or is there more to the story?

Indeed, there is. As it turns out, Maassilo's new managers, Stefan Römgens and Lisanne de Groot, aren't newcomers—they are seasoned insiders who have been key players in the venue's internationally acclaimed success. Stefan recalls, "I worked at Now and Wow, which was originally housed in an old warehouse on the north bank of the river. When the warehouse was slated for conversion into apartments, Now & Wow relocated to the Maassilo, an old grain silo on the city's south side. I moved with them, so I've essentially been here since day one. I started at the bottom, working my way up from a member of the event setup crew to general manager. Lisanne had a similar journey, starting as an intern and eventually becoming an integral part of our leadership team. We're a great team, so when the opportunity to acquire the Maassilo arose, we decided to go for it."

DYNAMITE

The building's history is deeply entwined with Rotterdam's maritime legacy. Constructed in 1906, the Grain Silo was a marvel of its time, featuring a towering twenty-meter-high underground chamber and boasting a capacity of 20,000 tonnes. At its peak, it stood as one of the largest grain silos in Europe, reflecting Rotterdam's prominence as a major port city. Lisanne: "This building has a truly fascinating history. After serving nearly 90 years as a grain silo, it was transformed into an event space—a monumental task. They even had to use dynamite to take down some solid concrete columns, which cleared the way for one of the halls where we now host our events. Despite the extensive demolition work, the building preserved its distinctive industrial charm, which remains one of our key selling points today."

MORE THAN JUST DANCE

Time Out's recognition of Maassilo as one of Rotterdam's top clubs is a well-deserved compliment. As Stefan puts it, "It's an honour to be seen as a key part of Rotterdam's nightlife. But we're more than just a club—much more, in fact. Maassilo is a multifunctional event venue with 12 halls and event rooms that can accommodate up to 6,000 people. We host everything from business events and fashion shows to pop concerts and more. One section of the silo is home to the Creative Factory, which offers space and support to young, creative entrepreneurs from Rotterdam, ranging from businesses that assist school dropouts, to recording studios for artists, game developers, and fashion designers.

THE FUTURE

Lisanne: "Events and dance are still at the heart of what we do best, and that will remain the case. That being said, our goal is to create a space that's accessible 24 hours a day, offering something for everyone, any time of day. The silo is perfectly suited for a wide range of activities. Hence, we envision a place where people of all ages and backgrounds come together—Rotterdam's international students, young professionals, and our neighbours, Rotterdammers who live in the southside of the city. We aim to achieve this through a diverse range of activities and facilities, including Pilates classes, a vintage furniture and clothing store, podcast studios, and spaces for small business meetings. In our lunchroom and restaurant, complete with a patio overlooking the new park that is currently being constructed, guests can enjoy breakfast, lunch, or dinner while listening to live music.
It will be a dynamic, inclusive, and multifunctional complex with something to offer around the clock. Think of it as the silo that never sleeps."

It will be a dynamic, inclusive, and multifunctional complex with something to offer around the clock

64 INSIDEROTTERDAM.NL



7. Interview met alumnus Lisanne de Groot in Inside Rotterdam Magazine

Meer inspirerende verhalen van onze alumni worden op deze pagina getoond: **Alumni Profielen: Leisure & Events Management - WdKA**

Hoofdstuk 4.

Onderwijsomgeving

Uniek: LEM aan de kunstacademie

Met de unieke positie van leisure opleiding als onderdeel van de Willem de Kooning Academie midden in de stad, leren studenten op een geheel eigen wijze meerdere uitdagingen in één keer te tackelen en interdisciplinair te werken met (andere) creatieve makers. De academie nodigt uit om te experimenteren, het is een informal place waar risicovolle stappen, falen en reflectie daarop in veiligheid kunnen worden beoefend. **Figuur 8** geeft een impressie van het evenement Willem Sessions dat georganiseerd is door tweedejaars LEM-studenten. Zij zijn een samenwerking aangegaan met studenten van de opleiding Fashion Design en muzikanten van Codarts om een interdisciplinair evenement te organiseren in Grand Café De Willem op de Willem de Kooning Academie.

De fysieke ruimte van de Willem de Kooning Academie stimuleert interdisciplinair denken, doen, delen en terugkijken. Deliverables van studenten bestaan bijvoorbeeld veelvuldig uit vormen die aansluiten bij de realiteit en gecreëerd kunnen worden binnen de muren van de academie, denk aan events, podcasts, video's en booklets. De aanwezige stations ondersteunen deze 'maakcultuur'.



8. Studenten organiseren het interdisciplinaire evenement 'Willem Sessions'

Stations

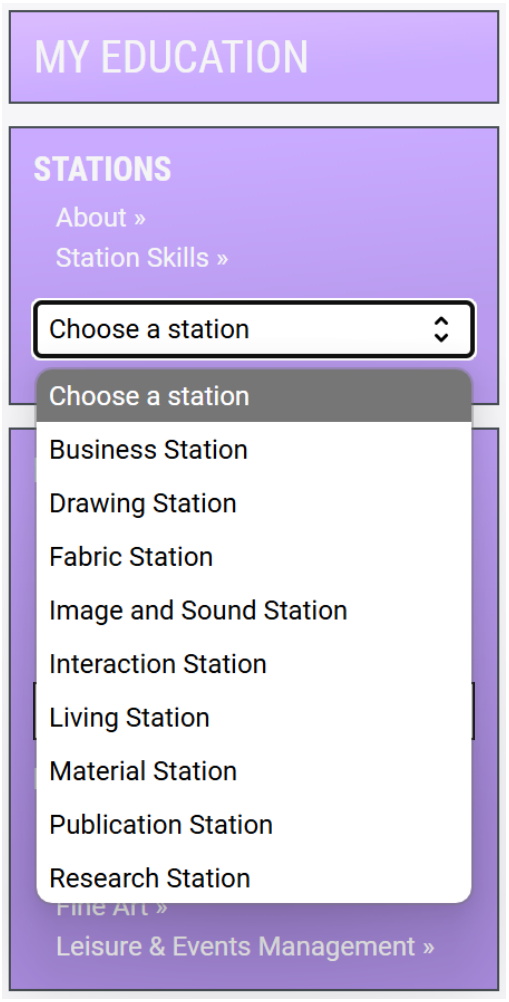
Een station is een centrale plek binnen de WDKA waar studenten, instructeurs en docenten samenkomen om te werken met gespecialiseerde kennis en hulpmiddelen. Stations fungeren als hubs waar expertise, software, technologie, apparatuur en machines beschikbaar zijn. Ze zijn toegankelijk voor iedereen binnen de academie en zijn niet exclusief verbonden aan een specifieke opleiding of studierichting. **Figuur 9** geeft de tien stations van de WDKA weer. Met onze opleiding Leisure & Events Management werken we vooral samen met het Business Station, Drawing Station, Education Station, Image & Sound Station, Publication Station en Research Station.

In de stations werken studenten en docenten vanuit verschillende vakgebieden en leerjaren samen om ideeën uit te wisselen en projecten uit te voeren. Begeleiding wordt geboden door station instructeurs en student-assistenten die de hele dag, en vaak ook 's avonds, aanwezig zijn om te ondersteunen. Deze faciliteiten stimuleren interdisciplinair leren en praktisch werken door het aanbieden van zowel technische ondersteuning als een inspirerende werkplek. Het concept van stations benadrukt samenwerking, innovatie en creativiteit en draagt bij aan een dynamische en inclusieve leeromgeving.

Station Skills

Omdat technologie voortdurend verandert, is het voor kunst-, design- en leisure-studenten essentieel om bij te blijven en nieuwe tools en technieken te leren. in onze, door technologie gedreven, tijd is het bovendien belangrijk dat studenten bewust kiezen welke media en technologieën ze gebruiken en hoe deze bijdragen aan de creatie, betekenis en verspreiding van het werk. Station Skills zijn diepgaande instructies in vaardigheden, technieken of software door station instructeurs van de stations uit **figuur 9.** De eigen interesses, ontwikkeling en projecten bepalen welke technieken voor de student relevant zijn. Het is mogelijk dat een student vanuit de studie, eigen interesse of op advies van een docent een bepaalde skill (vaardigheid) wil leren of verbeteren. En soms moet een student in een korte periode, onder tijdsdruk, een skill onder de knie krijgen om een project of werkstuk te realiseren.

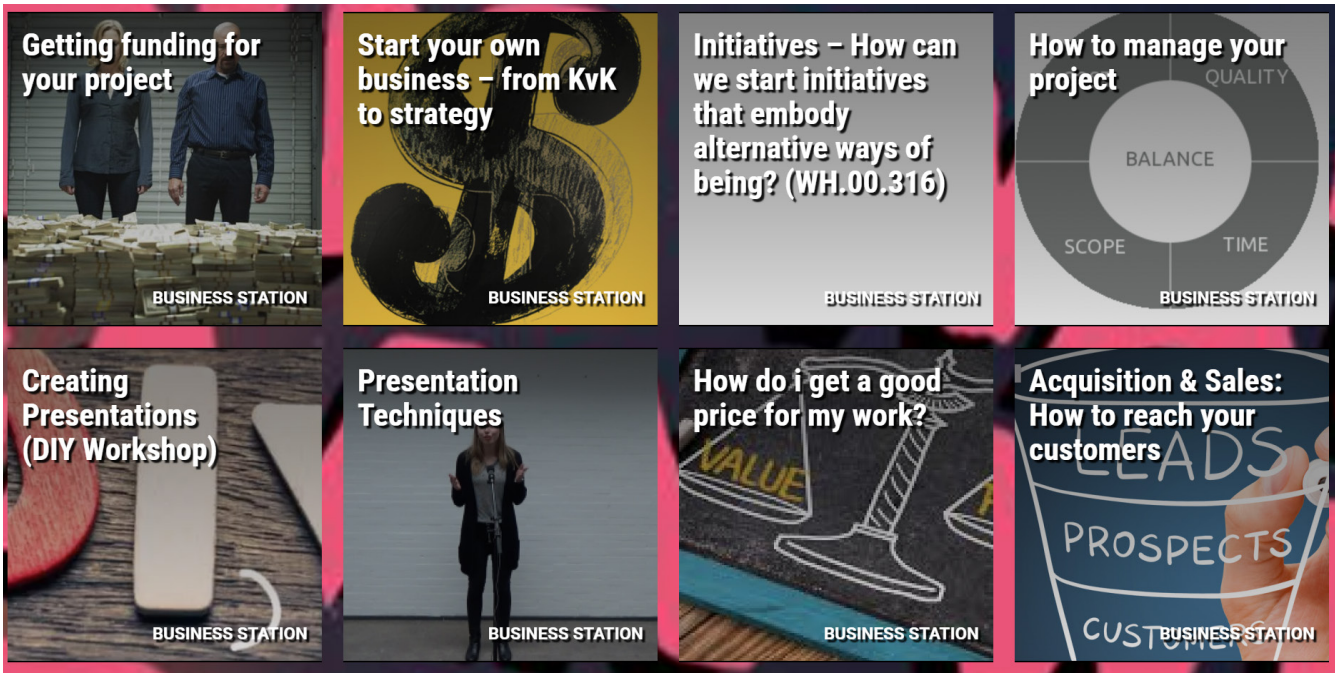
9. De tien aanwezige stations op de WdKA



Binnen het Station Skill-programma krijgt de student de gelegenheid om basis en/of geavanceerde technieken te leren, just in time, dat wil zeggen; wanneer hier behoefte aan is. Er zijn twee manieren om gebruik te maken van het station skill programma. De student kan zich inschrijven voor een geplande instructie of kan aangeven dat die een bepaalde instructie in de nabije toekomst wil volgen. Het volgen van de station skills gebeurt hoe dan ook op eigen initiatief en op vrijwillige basis, hiervoor ontvangt de student geen studiepunten.

Ter beeldvorming een selectie van relevante Station Skills:

- 3D-printing
- After Effects basic skills
- AudioBasics
- How to voice-over
- InDesign for beginners
- Making business cards
- Photo Studio Light
- Podcasting Basics
- Print studio introduction
- Research for graduation
- Stamps
- Type & Emotion
- Typography advice
- Video editing basics
- Virtual reality
- Writing screenplay
- Your portfolio online
- What you wanted to know about AI



10. Station Skills-aanbod van het Business Station

Hoofdstuk 5.

Positionering van de opleiding

Leisure & Events Management aan de Willem de Kooning Academie is nauw verweven met het culturele en creatieve stadsleven. De stad, met haar rijke diversiteit en dynamiek, fungeert als speelveld en onderzoeksgebied van de opleiding. Onze visie en het werkveld van de student vatten wij samen in drie kernprincipes voor onze positionering: **1) Grootstedelijke context; 2) Culturele en creatieve sector (CCS); 3) Leisure experiences**. De vraagstukken waar studenten aan werken vallen binnen deze kernprincipes. Hieronder worden de drie lenzen kort toegelicht.

Lens 1 *Grootstedelijke Context*

"Cities are the places where people meet to exchange ideas, trade, or simply relax and enjoy themselves. A city's public domain it's streets, squares, and parks is the stage and the catalyst for these activities" - Jan Gehl in Cities for People (2010)

In 2050 woont naar verwachting tweederde van de wereldbevolking in steden (United Nations, 2018). Deze verdere stedelijke verdichting leidt mede tot opgaven op het gebied van welzijn, sociale cohesie en levensgeluk waarin leisure een belangrijke rol speelt. Daarom leren wij studenten in een grootstedelijke context te opereren. Het stadsleven bevindt zich op het snijvlak van de driehoek wonen, werken en (samen) leven waarbij bewustwording van superdiversiteit nodig is; "More people are now moving from more places, through more places, to more places" (Vertovec, 2010). Een grootstedelijke context houdt ook in dat er niet alleen in een micro-omgeving voor één opdrachtgever wordt geproduceerd, maar dat de complexiteit van meerdere stakeholders en belangengroepen mee wordt genomen in het proces. Vandaag de dag wordt de stad van de toekomst gevormd door samenwerkingen tussen stadmakers, ontwikkelaars, ambtenaren, burgers, ontwerpers, programmeurs en creatievelingen en niet enkel meer van bovenaf (Hamersma, 2016). Een stad vormt het brandpunt van een sociaal, cultureel en economisch leven. Het is een toneel van talloze transacties en interacties: tussen bewoners en bezoekers, tussen winkeliers en winkelaars, tussen eigenaren en eindgebruikers, tussen ondernemers en overheid, tussen cultuurmakers en cultuursnuivers.

"Niet in de afzondering zullen we onszelf ontdekken, maar onderweg, in de stad, in de menigte, als ding onder de dingen, als mens onder de mensen" *- Jean-Paul Sartre in Situations (1976)*

In een wereld die steeds meer wordt beïnvloed door technologieën zoals kunstmatige intelligentie, augmented reality, blockchain, robotica en metaverses, zien we een belangrijke rol voor de fysieke (publieke) ruimte. Het is een plek waar mensen in hun vrije tijd (samen)komen om te kunnen voldoen in consumptieve behoeften, uiting te geven aan hun identiteit en om hun kwaliteit van leven te verbeteren. Persoonlijke beleving, interconnectiviteit, service en de leefbaarheid en aantrekkelijkheid van de stad dragen bij aan het proces van 'vermenselijking' van stedelijke omgevingen (Humanize the City, Beasley, 2016).

Lens 2 Culturele en Creatieve Sectoren

Binnen de opleiding spreken we over culturele en creatieve sectoren, beter bekend als CCS. De creatieve industrie, met in Nederland een productiewaarde van €51,4 miljard in 2022 (Rutten, Manshanden & Visser, 2023), vormt het focusgebied van onze opleiding, vanwege haar innovatieve kracht en maatschappelijke impact. Culturele en creatieve sectoren ontwikkelen nieuwe ideeën, diensten en producten die complexe vraagstukken aanpakken en bijdragen aan vooruitgang in diverse sectoren. Dit sluit nauw aan bij de kern van onze opleiding: het ontwerpen van betekenisvolle en impactvolle ervaringen in het leisure-veld. Door het combineren van creativiteit en strategisch denken biedt de opleiding een solide basis om maatschappelijke en economische uitdagingen aan te pakken. In een stad als Rotterdam, waar de CCS de grootste Nederlandse groei kent in het voorbije decennium (Rutten, Manshanden & Visser, 2023), wordt duidelijk hoe deze industrie ook de transitie naar een kennisintensieve en duurzame economie ondersteunt.

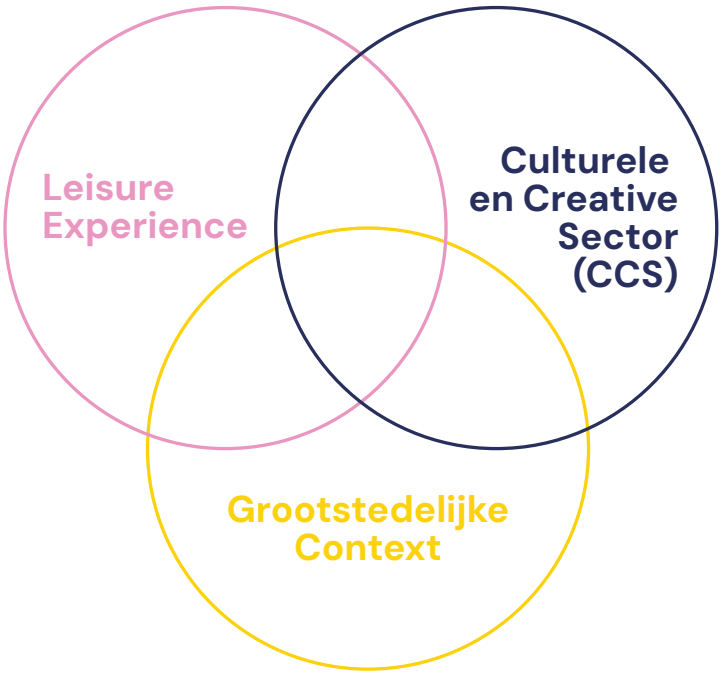
"In 2012-2022 groeit de toegevoegde waarde van de creatieve industrie harder dan de economie als geheel" *- Creatieve Industrie Monitor, 2023*

De Willem de Kooning Academie heeft als missie om innovatieve, omgevingsbewuste professionals op te leiden binnen de creatieve industrie, die hun werk vanuit creatieve zakelijkheid kunnen inzetten. De waarde van de Leisure Producer sluit daarbij aan en strekt zich uit naar ondernemingen, organisaties en overheden die leisure strategisch inzetten om commerciële en maatschappelijke doelen te realiseren. De opleiding stimuleert cross-sectorale samenwerking met onder andere musici, theatermakers, kunstenaars en andere creatieve ondernemers. Hiermee bereiden we studenten voor op een wereld waarin creativiteit essentieel is bij het ontwerpen van innovatieve en maatschappelijk relevante ervaringen.

Lens 3 Leisure Experience

De leisure experience is de interventie, zoals het event, product of programma, die de student ontwerpt, ontwikkelt en produceert voor de doelgroep. De kernbegrippen ervaren en beleven staan hierin centraal. Wij gebruiken hierbij het vernederlandste woord experience, omdat dit zowel de beleving (consumentenkant) als de belevenis (producentenkant) omvat. In hoofdstuk 2: Onze visie op leisure, zijn de begrippen leisure en beleven uitgebreid toegelicht.

Het Drie Lenzen-Model



11. Het 'Drie Lenzen Model' van Leisure & Events Management, WdKA

De focus op de kernprincipes grootstedelijke context, leisure experience en de culturele en creatieve sector biedt studenten richting in het leren aanpakken van maatschappelijke vraagstukken. Door de dynamiek van stedelijke gebieden te onderzoeken, leren zij aantrekkelijke en betekenisvolle ervaringen te creëren die inspelen op de behoeften van diverse doelgroepen. Tegelijkertijd stimuleert de culturele en creatieve sector hen om, al dan niet samen met creatieve professionals, vernieuwende concepten te ontwikkelen. Deze drie kernprincipes vormen samen een synergie die bijdraagt aan inclusieve stedelijke ontwikkeling en duurzame maatschappelijke impact. Ter verduidelijking en praktische toepassing hebben we de kernprincipes vertaald naar een opleidingsmodel, dat we het Drie Lenzen-Model noemen (figuur 11).



12. Leisure student-en op excursie bij Comedy Club Haug



13. Studenten op excursie bij REMAS-TERED in Rotterdam

Freedom To Be

Vrije tijd beïnvloedt persoonlijke identiteit en sociale structuren

(Kelly, 1987).

Freedom To Become

Een persoon wiens potentieel volledig is ontwikkeld en tot uiting is gekomen

(Roberts, 2016).

Hoofdstuk 6.

Opleidingsprogramma

Visie en kernpunten in het kort

Bij Leisure & Events Management stellen we de ontwikkeling van de student als een wendbare, zelfredzame professional centraal, zodat deze zich effectief kan aanpassen aan het voortdurend veranderende leisure-veld. Wij zien het als onze taak om studenten vanaf de eerste lesdag actief met het leisure-veld in de stad in contact te laten komen. Studeren vindt daarom plaats op de Willem de Kooning Academie én in de stad tussen de mensen en organisaties in de stad. Doordat studenten zich met regelmaat begeven binnen de beroepspraktijk worden zij geïnspireerd en ontwikkelen zij (nieuwe) fascinaties en interesses vanuit waar zij zelf werken binnen het projectonderwijs. De focus binnen de opleiding ligt daarom ook op toepassing van kennis binnen realistische en contextrijke projecten, in plaats van op kennisproductie. Deze aanpak realiseren we via een leeromgeving die naast kennisoverdracht ook zelfinzicht, zelfreflectie en competentieontwikkeling bevordert. Een uitgebreide toelichting op onze onderwijsvisie is terug te lezen in **hoofdstuk 7: Onderwijsvisie.**

Curriculumoverzicht

In **figuur 14** is het curriculum van de opleiding schematisch weergegeven (het onderliggende Leerplan is terug te vinden in **bijlage 2**). Het curriculum biedt een leerervaring die nauw aansluit op de beroepspraktijk. Dit gebeurt door de keuze voor projectmatig onderwijs dat de dynamiek van de hedendaagse leisure sector en de continu veranderende samenleving weerspiegelt. In plaats van het moeten behalen van op zichzelf staande modulen met kleine eenheden die apart worden afgetoetst, werken studenten aan levensechte en -vatbare projecten binnen de stedelijke context die het leerproces en de competentieontwikkeling als geheel inzichtelijk maken. De kennis over de wereld van leisure die hier volgens ons aan ten grondslag ligt wordt gevoed door theoretische modulen. Het gevarieerde opleidingsprogrammaprogramma is gebaseerd op zeven opleidingscompetenties (afgeleid uit het Landelijk Opleidingsprofiel LEM 2013) en onderverdeeld in drie leerniveaus die elk worden afgesloten met een individueel assessment. De competenties en leerniveaus worden hierna nader toegelicht.



- **Ritmische opzet:** het studiejaar is opgedeeld in twee semesters met daarin de hoofdmodules Major Project en Major Theory, ondersteund door Studieloopbaancoaching;
- **Praktijkervaring:** vanaf jaar 1 tot en met jaar 4 verwerven studenten praktijkervaring via stages en het afstuderen;
- **Keuzeonderwijs:** Electives, Plusprogramma's en een minor vormen een vast onderdeel van ons curriculum.

14. Curriculumoverzicht Leisure & Events Management WdKA

Opleidingscompetenties

De opleidingscompetenties zijn zorgvuldig afgestemd op het Bachelor Degree-niveau NLQF-6 en de Dublin Descriptoren. Hierbij zijn tevens de inzichten en behoeften uit het werkveld, gecombineerd met de input uit het Landelijk Opleidingsprofiel Leisure & Events Management vertaald naar de zeven competenties. Deze vormen samen de didactische basis voor het gehele curriculum van de opleiding en daarmee de basis voor de Leisure Producer als startend professional. In iedere module wordt aan één of meerdere competenties gewerkt, waarbij iedere relevante competentie is vertaald in concrete leerdoelen. De zeven competenties luiden als volgt:

De Rotterdamse Leisure Producer...

...kan belevenisomgevingen produceren waarbij leisure als doel of middel wordt ingezet.

...kan een onafhankelijke visie creëren op leisure in de internationale stedelijke omgeving.

...kan relaties, netwerken en waardeketens ontwikkelen en regisseren in de economie van creativiteit.

...kan innovatief leisure beleid ontwikkelen en uitvoeren in zowel de publieke als private sector ('pionieren', 'veranderingen realiseren').

...kan zelfstandig ondernemen en leiding geven in een leisure gerelateerde MKB-omgeving.

...kan doelgericht samenwerken en communiceren in een internationale context.

...heeft een ambitieuze, nieuwsgierige, ondernemende en reflectieve werkhouding.

Deze zeven competenties komen in vertaling naar leerdoelen terug bij de verschillende modules en op drie leerniveaus deze zeven competenties komen, vertaald naar leerdoelen, terug bij de verschillende modules etc.

Drie leerniveaus

De opleiding is opgedeeld in drie leerniveaus. In iedere fase werkt de student projectmatig in groepsverband, individueel aan theorie en doet deze ervaring op in de praktijk. Feedback en beoordeling vindt altijd op individueel niveau plaats. Studenten vergaren kennis via hoor- en werkcolleges, workshops, werkveldbezoeken, literatuurstudie, keuzeonderwijs en door praktijkervaring op te doen tijdens stages en projecten. Ieder leerniveau wordt afgesloten met een assessment.

De drie leerniveaus:

Leren produceren:

Op niveau 1 verwerft de student inzicht in de productieprocessen binnen het leisure-veld, zowel op kleine als op grote schaal. De student maakt kennis met alle essentiële vaardigheden die van een leisure producer worden verwacht, zoals omgevingsbewustzijn, projectmanagement en het effectief uitvoeren van interventies. Dit niveau legt de basis voor het begrijpen van processen en het ontwikkelen van praktische vaardigheden.

Zelfstandig produceren:

Op niveau 2 staat het verder ontwikkelen van de student in het positioneren en manifesteren binnen het vakgebied centraal. De focus ligt op toekomstbewustzijn en het experimenteren binnen de creatieve en culturele sector. De student verdiept zich in verschillende organisatievormen, leert events ontwerpen en realiseren en ontwikkelt een eigen visie als creatieve en betekenisvolle professional. Dit gebeurt in een internationale context en tijdens een stage van 20 weken, waarin de student zich ontwikkelt tot een zelfstandige organisator met een sterke organisatie mindset.

Innovatief produceren:

Op niveau 3 leert de student toekomstgericht te opereren door te innoveren en scenario's voor de toekomst te verbeelden. De student specialiseert zich door een minor te kiezen en zelfstandig invulling te geven aan het begrip vrije tijd. Hierbij worden interventies, events en programma's ontwikkeld en gerealiseerd met als doel het welzijn van mensen te verbeteren, samenleven aantrekkelijker te maken en een positieve bijdrage te leveren aan de wereld. Dit niveau omvat cross-sectoraal organiseren, strategisch programmeren en het creëren van betekenisvolle projecten met autonome, sociale of commerciële focus.



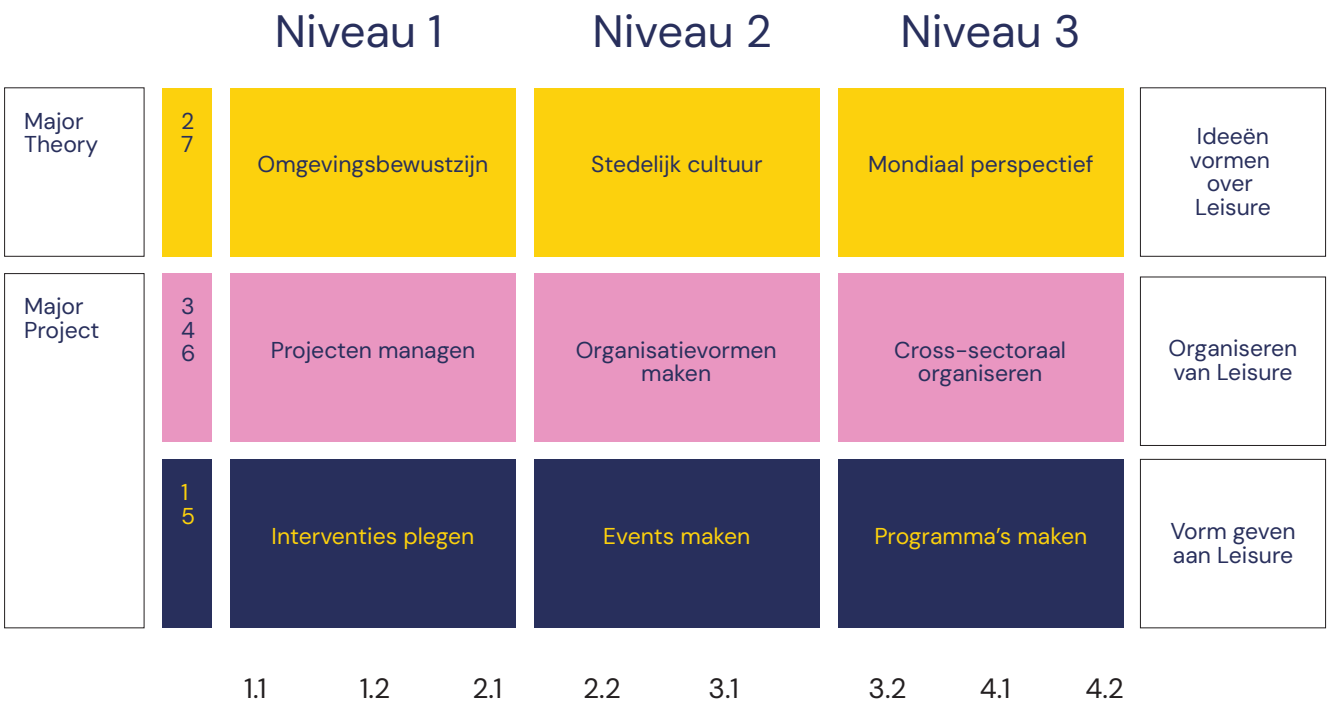
15. ROFFA BASSD, een drum and bass avond van eerste-jaars in Skateland Rotterdam (Bron: https://rotterdam-takeoverfestival.nl/roffa-bassd/)

Competenties gestructureerd naar leerniveau

In **figuur 16** zijn de zeven opleidingscompetenties gekoppeld aan de drie leerniveaus. Zo is af te lezen dat competenties 2 en 7 op alle leerniveaus worden getoetst binnen de module Major Theory. Voor competenties 1, 3, 4, 5 en 6 gebeurt dit binnen de module Major Project.

In de praktijk zijn de opleidingscompetenties vereenvoudigd en verdeeld over de verschillende niveaus en semesters van het curriculum. Aan elk semester zijn relevante leerdoelen per competentie gekoppeld, om gerichte ontwikkeling mogelijk te maken. Bij elk leerdoel wordt een set beoordelingscriteria geselecteerd, om studenten duidelijkheid te bieden over welke aspecten getoetst worden en waar zij dus feedback op ontvangen. Andere competenties, die niet gekoppeld zijn aan de module, kunnen wel in opdrachten en feedback worden meegenomen, maar worden niet als toetsingselement ingezet. De aan de module gekoppelde competenties en leerdoelen worden aan het begin van elk semester gecommuniceerd naar studenten om transparantie en helderheid te waarborgen. De uitgewerkte competentieleerlijnen van het curriculum van zowel Major Project als Major Theory is terug te lezen in **bijlage 3**.

16. Opleidingsoverzicht: competenties gestructureerd naar leerniveau en hoofdmodulen



Modules en leeractiviteiten

In deze paragraaf worden de verschillende modulen en leeractiviteiten uit figuur 16 inhoudelijk toegelicht. Studenten worden te allen tijde individueel beoordeeld. Ook tijdens groepsprojecten, waarbij de beoordelingscriteria zijn afgestemd op specifieke leerdoelen.

Hoofdmodulen

Major Project

In de hoofdmodule Major Project leren studenten leisure interventies te onderzoeken, definiëren, ontwerpen, prototypen en testen met behulp van de ontwerpgerichte benadering Design Thinking (wordt verder toegelicht in de paragraaf 'Research & Making' in hoofdstuk 7: Onderwijsvisie). In deze aanpak staat de eindgebruiker -veelal de bewoner of bezoeker- centraal, wat leidt tot diepgaande gebruikersgerichte inzichten en actieve participatie van de eindgebruiker in het onderzoek- en ontwerpproces.

"Thinking like a designer can transform the way you develop products, services, processes – and even strategy" – Tim Brown, IDEO (Harvard Business Review, 2008)

Binnen deze module komen projecttheorieën aan bod die essentieel zijn voor het uitvoeren van succesvolle projecten. Op leerniveau 1 komen contextueel onderzoek, projectmanagement, conceptontwikkeling en event productie aan bod, op leerniveau 2 creatief ondernemerschap, strategische marketing, communicatie en financiën, en op leerniveau 3 en speculatief onderzoek, innovatieve waardecreatie en interdisciplinair publiceren.

Binnen de projectmodule wordt iedere projectgroep begeleid door twee docenten met praktijkervaring en theoretische kennis. Door te begeleiden met twee docenten bereiden we studenten voor op het ontvangen en verwerken van feedback vanuit diverse professionele invalshoeken als weerspiegeling van de beroepspraktijk.

17. Scan voor de video van de AFTERMOVIE van RTF 2024

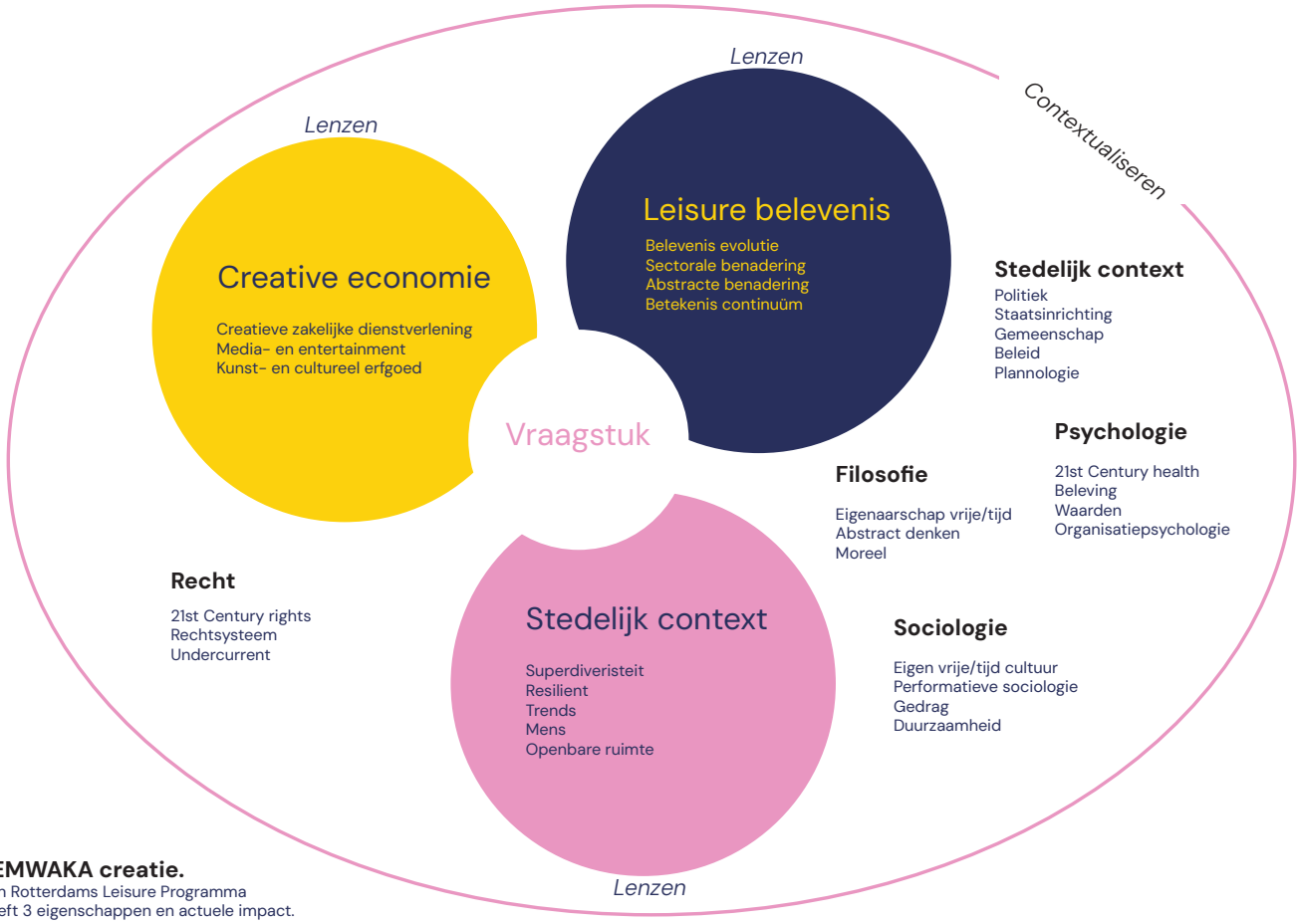
ROTTERDAM TAKE OVER FESTIVAL (RTF)
1 WEEK, 27 EVENTS DOOR HEEL ROTTERDAM

Wij zijn eerstejaarsstudenten van de Willem de Kooning Academie en met elkaar organiseren wij de eerste editie van het Rotterdam Takeover Festival. Dit festival bestaat uit 27 evenementen verspreid door Rotterdam. Met deze evenementen willen wij Rotterdam in de spotlights zetten en de diversiteit in onze stad vieren. Naast de organisatoren van de 27 evenementen, hebben wij ook 3 groepen die zorgen voor de gehele organisatie van het festival. Hieronder vallen de opening, promotie en communicatie & belevenis van het festival. Bekijk de verschillende evenementen van RTF 2024 op onze website: https://rotterdamtakeoverfestival.nl/."

Major Theory

De complexiteit van leisure vereist dat het gezien wordt als zowel een 'vrolijke wetenschap' (Stebbins, 2011, in Henderson, 2011, p. 14), dan wel een middel om moeilijke maatschappelijke problemen aan te pakken. Henderson (2011) betoogt dat vrije tijd bestudeerd moet worden vanuit een sociaal-ecologisch perspectief als het saillant wil zijn. Dat houdt in dat de intrapersoonlijke (psychologie), interpersoonlijke (sociologie), organisatorische (management), maatschappelijke (politicologie, economie), culturele (antropologie) en beleidsmatige (politicologie) perspectieven allemaal nodig zijn om een leisure perspectief te kunnen vormen. Vanuit dit gegeven is het Rotterdamse Leisure Programma, dat we in **figuur 18** hebben afgebeeld in het Drie Lenzen Model (**zie figuur 11 Het Rotterdamse Leisure Programma is gebaseerd op een uitgebreide analyse van leisure-theorieën en is daarmee een verdieping op het Landelijke Opleidingsprofiel.**), tot stand gekomen.

Met de module Major Theory beogen we dus dat studenten de wereld van leisure leren begrijpen en daarmee het vrijetijdsprogramma van de stedelijke omgeving mede kunnen vormgeven. Idealiter op experimentele wijze en met een bijdrage aan de stad van morgen én overmorgen. Individueel leren studenten dus het Rotterdamse Leisure Programma, waardoor menselijk gedrag en de maatschappij waarin geleefd en begrepen wordt. Dat is nodig binnen het projectmatig onderwijs waarin studenten het veld ingaan, experimenteren, ideeën testen, deze aanscherpen en de belevenis ook écht uitvoeren.



18. Het Rotterdamse Leisure Programma, afgebeeld in het Drie Lenzen Model.

Praktijkonderwijs

Leisure Experience Factory (LEF) in jaar 1 en 2.
In de eerste twee studiejaren doen studenten praktijkervaring op binnen Leisure Experience Factory (LEF), een micro-stage onder begeleiding van een praktijkbegeleider en de studieloopbaancoach (SLC). Deze ervaring ondersteunt de student met oriënteren binnen de vrijetijdsindustrie en stimuleert netwerkvorming.

Meeloopstage in jaar 3.
In het derde studiejaar volbrengen studenten een meeloopstage van een half studiejaar. De meeloopstage biedt studenten de kans om een diepgaander inzicht te verkrijgen in de dynamiek en complexiteit van de leisure sector op verschillende niveaus van meedenken tot ontwikkelen en produceren. De student leert op professioneel niveau door het toepassen van hun kennis en vaardigheden uit voorgaande leerjaren. Op persoonlijk niveau door hun rol binnen de sector te ontdekken, leren omgaan met dilemma's en te reflecteren op het eigen functioneren. Door samen te werken met interne en externe stakeholders leren studenten omgaan met professionele en culturele diversiteit. Ze versterken hun interpersoonlijke vaardigheden daarmee op sociaal-cultureel niveau. Tot slot leert de student op creatief-conceptueel niveau door te werken aan creatieve oplossingen voor complexe vraagstukken binnen de stageorganisatie en te experimenteren met nieuwe ideeën en concepten voor de stageorganisatie.

Tijdens deze periode wordt de student begeleid door zowel een docent van de opleiding als een stagebegeleider vanuit het betrokken stagebedrijf. Deze duale ondersteuning waarborgt een evenwichtige ontwikkeling. De docentbegeleider begeleidt de toepassing van vaardigheden en theoretische kennis in de praktijk vanuit voorgaande leerjaren en de bedrijfsbegeleider begeleidt de ontwikkeling van praktische vaardigheden binnen de organisatie van de stage. Duale begeleiding vindt ook plaats binnen het afstuderen, dat hieronder wordt toegelicht.

Afstuderen
Het afstuderen binnen LEM richt zich op het zelfstandig definiëren en vormgeven van de toekomst van leisure. Studenten pakken complexe vrijetijdsopgaven aan door ontwerpend onderzoek in te zetten en ontwikkelen vernieuwende interventies, events en programma's die bijdragen aan welzijn, samenleven en een duurzamere wereld. Ze leren vrijetijdsvraagstukken analyseren, ontwerpprocessen onderbouwen en vanuit gedrag en beleving een visie ontwikkelen. Door te experimenteren en samen te werken met stakeholders creëren ze waardevolle oplossingen die zowel de opdracht als het leisure-veld versterken. Het resultaat is een professioneel gedocumenteerd Praktijkwerk (dat innovatie en impact laat zien middels een verslaglegging van een (audio)visuele en/of schriftelijke verzameling van al het werk dat gemaakt is als oplossing voor de opgave of alles dat aan het komen tot de gevonden oplossing heeft bijgedragen.

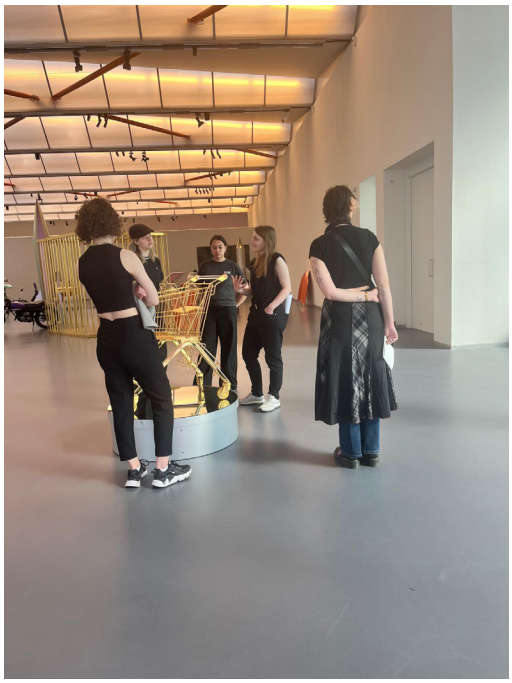
Het Praktijkwerk wordt onderbouwd met behulp van het Onderzoekdocument. In de Showcase en het Vraaggesprek neemt de afstudeerder de beoordelaars mee in het gecreëerde werk. Afstudeerders bevestigen hiermee hun creatieve en onderzoekende rol als Leisure Producers.

De opleiding wordt afgesloten met een individueel afstudeerproject, uitgevoerd bij een zelf gekozen organisatie of, onder specifieke voorwaarden, in de vorm van wat wij noemen: **autonoom afstuderen**. Voordat iemand mag starten met afstuderen moet er via een afstudeeraanvraag goedkeuring gevraagd worden.

- **Fascinatie en opgave:** Het afstuderen start altijd vanuit een zelfgekozen opgave, die samenhangt met de eigen fascinatie binnen de wereld van leisure. Een uitdagende opgave met voldoende relevantie en urgentie.

- **Plek:** Er zijn twee 'probleem' aanvliegroutes te herkennen. Een vraag gestuurde route welke voortkomt uit een probleem of vraag vanuit een externe partij die opgelost moet worden. Deze vorm is sturend en begint met een opdrachtgever die het probleem inbrengt. De andere route is autonoom van aard. Er is geen (passende) opdrachtgever bekend bij het vraagstuk dat voortkomt vanuit de fascinatie. Hierbij staan vooral inzicht, drive, inspiratie en kansen centraal. Bij autonoom afstuderen kan gedacht worden aan het starten van een eigen onderneming, het werken voor een kenniscentrum of een samenwerking (vanuit gelijkwaardigheid) aangaan met een organisatie. Om autonoom te mogen afstuderen dien je aan bepaalde voorwaarden te voldoen, zoals een bedrijfsbegeleider met minimaal een relevante hbo-diploma die zich committeert aan jouw begeleiding, het werken aan uitsluitend legale en ethische zaken en een rechtsvorm waarbinnen professionals werken (een organisatie waar alleen vrijwilligers werken wordt niet goedgekeurd).

- **Relevantie:** Tot slot toont de student aan dat deze vanuit een leisure perspectief naar de opgave kijkt door er kennis en theorie over vrije tijd op los te laten. Ook moet de opgave gaan over vrijetijdsgedrag van mensen. In de aanvraag dient, met onderbouwing van relevante leisure theorie, aangetoond te worden dat de opgave waardevol is voor de afstudeerder, het veld, de eindgebruiker en de wereld van leisure.



Autonoom afgestudeerd:

AUTGAAN, door Ruth Fraanje (alumnus ‘24), richt zich op het verbeteren van de toegankelijkheid van uitgaansgelegenheden voor jongeren (18-30 jaar) met ASS, in samenwerking met WORM, de Kunsthal en Theater Rotterdam. Het onderzoek onderzoekt welke activiteiten aansluiten bij hun behoeften op het gebied van sociale interactie, prikkelverwerking en identiteitsvorming.

Het project draait om co-creatie met jongeren met ASS, waarbij een klankbordgroep waardevolle inzichten leverde. De eerste test, een prikkelarm nachtclub-event, werd goed ontvangen, maar vervolgonderzoek liet zien dat de doelgroep voorkeur gaf aan culturele activiteiten zoals theater- en museumbezoeken. Samenwerkingen met Theater Rotterdam en de Kunsthal leidden tot praktische methodes om culturele instellingen toegankelijker te maken, met de nadruk op maatwerk.





In opdracht afgestudeerd:

Mi Lobi Zuid’ voor Urban Leisure & Tourism Lab InHolland, Joris Sauerbier

“Mijn community street-art project bij Zuidplein is nu echt van start gegaan! Bewoners hebben online en op de informatiemarkt van Hart van Zuid kunnen stemmen op hun favoriete ontwerp. ‘Mi Lobi Zuid heeft gewonnen en wordt de komende weken geschilderd. Nadat de muren zijn schoongemaakt en geprimed, zijn we de afgelopen twee weken begonnen met het echte schilderwerk bij het Zuidplein.

Samen met Naomi Rozalina King, maar ook met veel hulp van scholen, buurtbewoners van alle leeftijden, medewerkers van het winkelcentrum en verschillende organisaties in de wijk, schilderen wij het voormalige ABN-AMRO pand tegenover metrostation Zuidplein. We hebben deze eerste twee weken al 233 verschillende deelnemers aan de muur gehad!

Een community street-art project waarbij de kunst niet van de kunstenaar is, maar van de gemeenschap We creëren een kleurrijke en sociaal-veilige ontmoetingsplek voor bewoners en in het proces komen buurtbewoners van verschillende leeftijden en achtergronden bij elkaar. Iedereen van jong tot oud is welkom om mee te helpen de komende weken.

Wij schilderen van maandag tot zaterdag tussen half 11’s ochtends en 6 uur ‘s avonds. Op woensdag 11 december wordt het kunstwerk gepresenteerd tijdens het Winterfeest





op Zuidplein. Wie niet kunnen komen schilderen zijn van harte welkom om het eindresultaat te komen bewonderen! Dit project had niet gerealiseerd kunnen worden zonder de steun van Heijmans, Rabobank, Urban Leisure & Tourism Lab Rotterdam en Inholland University of Applied Sciences. Nogmaals mijn eeuwige dank!"

- Joris Sauerbier, alumnus

Keuzeonderwijs

Electives
Het curriculum ondersteunt deelname aan Electives, academiebrede keuzemodules in pressure-cookerformat. Denk hierbij aan het ontwikkelen van vaardigheden op het gebied van sound design, audiovisuele vaardigheden, alternatieve media, of zelf leren radio maken.

Plusweken
Aan het einde van elk semester (met uitzondering van semester 3.1) volgen studenten de zogenoemde Plusweken, waarin zij zich kunnen richten op specifieke vaardigheden of certificeringen, praktijkervaring kunnen opdoen of zich verdiepen in vakgerelateerde onderwerpen.

Minors
Voor het vierde leerjaar kiezen studenten een minor, een specialisatieprogramma van een half studiejaar. Onze opleiding biedt de volgende minoren aan: Events: Strategic Design, Citybranding en Kunst & Cultuur Management. Studenten kunnen daarnaast ook een minor kiezen via Kies op Maat of bij andere opleidingen binnen Hogeschool Rotterdam.

Studieloopbaancoaching

Studieloopbaancoaching (SLC) richt zich op het stimuleren van reflectie, verantwoordelijkheid, communicatie en een gevoel van belonging. Studenten leren fouten maken en experimenteren, reflecteren op het effect van hun keuzes en hun ambities bijstellen. Het reflectieproces binnen ons onderwijs is essentieel voor vaardigheden zoals kritisch, probleemoplossend en creatief denken.

De ontwikkeling van een professionele identiteit staat centraal, waarbij studenten leren functioneren in een professionele omgeving. Om groei inzichtelijk te maken, wordt gebruikgemaakt van de LEM-competenties: ambitieuze, reflectieve, ondernemende en nieuwsgierige werkhoudingen. De begeleiding vindt plaats in een vertrouwelijke, laagdrempelige context.

Competentieassessments

Het competentieassessment bestaat uit een Criterium Gericht Interview (CGI) tussen twee assessoren en een student en vindt plaats ten einde van elk leerniveau (afgebeeld in figuur 14 op p. 27). Naast het toelatingsassessment en het proefassessment, zijn er drie assessments met een opklimmend niveau: de ontwikkelingsgerichte assessments in het tweede en derde leerjaar (2 en 3) en het kwalificerende assessment in het vierde jaar (4). Elk assessment bestaat uit een competentieportfolio, een presentatie en een gesprek.

De ontwikkelingsgerichte assessments bieden inzicht in het actuele competentieniveau, waarmee de student (met behulp van de SLC) gerichte vervolgkeuzes kan maken om zichzelf verder te ontwikkelen. Denk aan het op zich nemen

van bepaalde rollen binnen een projectgroep, de invulling voor keuzeonderwijs of zichzelf theoretisch verdiepen. Het laatste assessment is kwalificerend en toont aan dat de student voldoet aan het bachelor niveau van de opleiding Leisure & Events Management en geschikt is voor de beroepspraktijk.

Toelatingsprocedure

Toelatingseisen
De opleiding Leisure & Events Management (LEM) aan de Willem de Kooning Academie (WdKA) is toegankelijk voor studenten met een passend vooropleidingsniveau. Dit omvat een diploma havo, vwo, of mbo-niveau 4. Mocht een student doorstromen vanaf de havo, dient deze bij het profiel C&M het vak economie, bedrijfseconomie of M&O behaald te hebben. Bij de overige opleidingsniveaus zijn geen specifieke vakken vereist. Affiniteit met kunst, cultuur en organisatie is een pre en wordt bevraagd tijdens het Studiekeuzecheck-gesprek.

Studiekeuzecheck (SKC)
Het toelatingsproces is gericht op het beoordelen van de geschiktheid van toekomstige studenten. Dit omvat:
Een digitaal intakeformulier waarin de basisgegevens moeten worden ingevuld en een motivatiebrief moet worden ingeleverd. In deze motivatiebrief toont de kandidaat aan zich bewust te zijn van de onderwijsomgeving waar deze terechtkomt.
Deelname aan het SKC-gesprek. Tijdens dit gesprek worden motivatie, eventuele ervaring binnen leisure en verwachtingen besproken aan de hand van de aangeleverde motivatiebrief. De SKC-dag wordt ook gebruikt om de verwachtingen mogelijk bij te stellen en studenten de omgeving van de kunstacademie te laten ervaren. Affiniteit met kunst, cultuur en organisatie wordt benadrukt.

Toelating voor zij-instromers en werkenden
Voor zij-instromers met relevante werkervaring of een eerdere opleiding biedt de opleiding mogelijkheden tot vrijstellingen. Dit wordt beoordeeld door de Examencommissie.

Doorstroom

Binnen de opleiding
De doorstroom binnen de opleiding is vormgegeven rondom duidelijk gedefinieerde studievoortgangseisen. Studenten dienen per studiejaar een minimaal aantal studiepunten te behalen (zoals vastgelegd in het Dwingend Studie Advies, DSA). De drempels binnen doorstroom zijn als volgt: LEF10 > LEF 20 > Stage 3 > Minor. Maximaal 10 ECTS achterstand om te mogen starten aan het afstuderen.

Naar vervolgopleidingen
Studenten LEM die hun Propedeuse hebben behaald kunnen doorstromen naar een andere opleiding of de overstap maken naar een WO-bacheloropleiding. Afgestudeerden van LEM kunnen doorstromen naar masteropleidingen in bijvoorbeeld Vrijetijdskunde, kunst- en cultuurstudies, of stedelijke ontwikkeling.

De opleiding ondersteunt studenten met studieloopbaanbegeleiding (SLC) om de doorstroom te bevorderen. Begeleiders helpen bij het monitoren van voortgang, het maken van keuzes binnen het curriculum, en het ontwikkelen van een persoonlijk studie- en loopbaanpad. Voor studenten met bijzondere omstandigheden of een functiebeperking is extra begeleiding beschikbaar via het decanaat.

Kernpunten samengevat

Onze opleiding leidt niet op voor een specifiek beroep, maar voor een werkveld. Centraal staat het ontwikkelen van Inner Development Goals, 21e-eeuwse vaardigheden en de zeven opleidingscompetenties. Dit stelt studenten in staat om zelfredzaam en adaptief te zijn in een snel veranderende wereld waarin beroepen veranderen en nieuwe kansen ontstaan.

Daarom kiezen wij voor:
- Projectmatig onderwijs
- Samenwerking met stedelijke partners vanaf jaar 1
- Grote modulen met minder summatieve toetsen en meer formatieve feedback
- Focus op leren en ontwikkelen als professional



19. Introductieweek jaar 1 op het Schouwburgplein

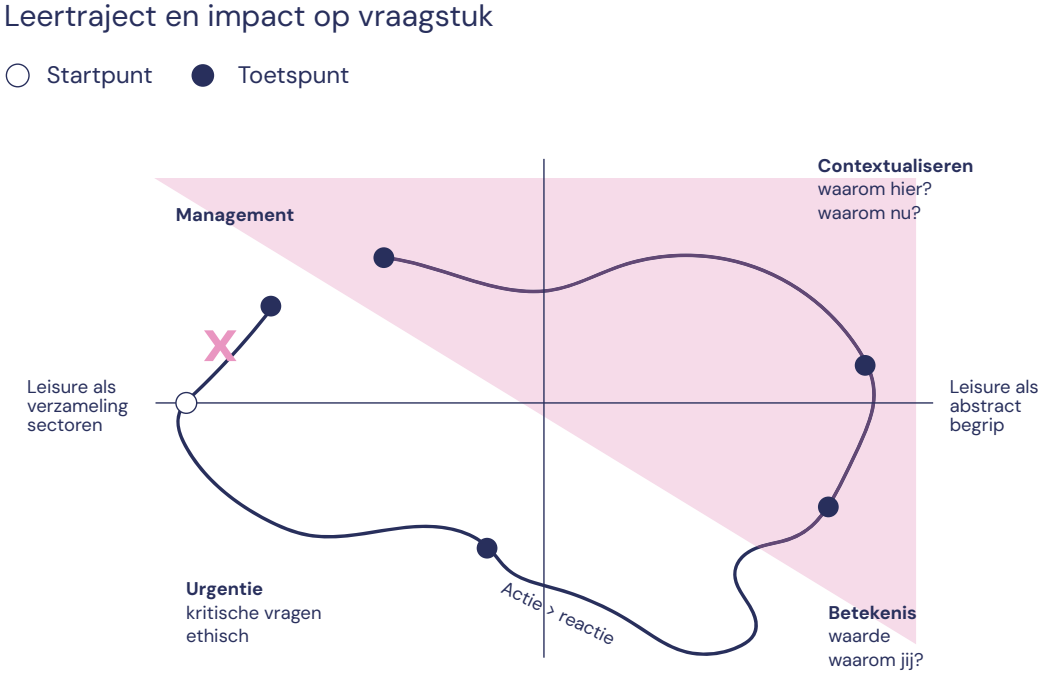
Hoofdstuk 7.

Onderwijsvisie

Het onderwijsprogramma is erop gericht om ondernemende en zelfredzame professionals te ontwikkelen, die zich effectief kunnen aanpassen en als zelfstandige Leisure Producers opereren binnen de sector. De opleiding biedt een inspirerende en veelzijdige leeromgeving met een sterke focus op Research & Making. Onze onderwijsvisie richt zich op het opleiden van studenten die niet alleen kennis verwerven, maar tevens hun maatschappelijke rol kritisch beschouwen, hun talenten doelgericht inzetten en zich positioneren binnen het brede leisure-veld. Om deze visie te realiseren, zetten wij vijf kernelementen centraal in ons curriculum:

1. Critical Pedagogy

Binnen de opleiding wordt Critical Pedagogy (geïnspireerd op Freire, 1970) als kernmethodiek ingezet om studenten bewust te maken van hun positie in de maatschappij en de structuren die hierin een rol spelen. Wij benaderen onderwijs als een wederzijds dialoog tussen docenten en studenten, die actief bijdragen aan kennisontwikkeling en openstaan om te leren. Deze benadering ontkracht dat onderwijs een eenzijdig proces is waarbij kennis wordt overgedragen van docent naar student, die passief ontvangt, herhaalt en memoriseert. Critical Pedagogy stelt studenten in staat om maatschappelijke vraagstukken te analyseren en verandering te stimuleren. Door deze methodiek te integreren in project gebaseerde leeractiviteiten, stimuleren we een kritische houding die onze studenten helpt om zich te ontwikkelen tot betrokken en verantwoordelijke professionals met vaardigheden in doelgerichte communicatie, onderzoek, empathie en probleemoplossend vermogen (in lijn met de Inner Development Goals en 21e-eeuwse vaardigheden).



20. Het leertraject van de student in een kritisch pedagogische context

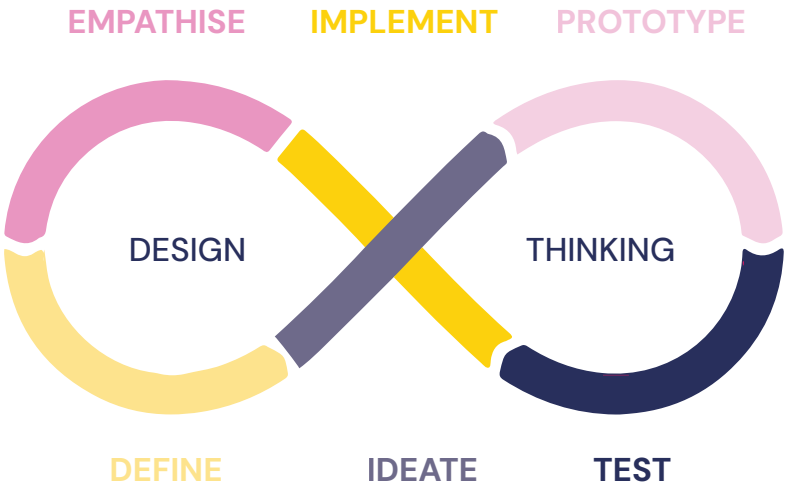
In de praktijk betekent dit dat we binnen ons onderwijs actuele, maatschappelijke vraagstukken opnemen die in lijn liggen met de drie pijlers (lenzen) van de opleiding. Daarbij dagen we onze studenten uit om de vrijetijdsaspecten te begrijpen en te bevragen. Een vraagstuk wordt zo - als onderdeel van het ontwerpend onderzoek - eerst kritisch benaderd vanuit leisure. Om dit te stimuleren kiezen we voor interactieve lesmethoden, zoals (groeps) discussies, debatten, stemtools (Kahoot of Mentimeter), case-based learning, flipping the classroom, creatieve werkvormen en peer-feedback. Het stellen van vragen en het leggen van verbanden voedt de dialoog en discussie om te leren van elkaar. We dagen elkaar uit om nieuwe doelen te stellen, vragen op te lossen, te experimenteren en te inspireren. De leerdoelen, voortkomende uit competenties en Body of Knowledge & Skills (BoKS), De leerdoelen, voortkomende uit competenties, komen herkenbaar voor in het programma-aanbod en toetsmomenten. komen herkenbaar voor in het programma-aanbod en toetsmomenten.

In het lesprogramma reiken we bronnen vanuit diverse perspectieven aan en leren studenten kritische geletterdheid te ontwikkelen. Dit bevordert dat studenten actieve en reflectieve professionals worden die informatie niet passief aannemen, maar deze plaatsen binnen een groter geheel en zich betrokken voelen bij de wereld om hen heen. Door studenten uit te dagen om vanuit persoonlijke interesses te werken en hen te stimuleren hun ideeën in de praktijk te brengen, ontwikkelen zij creatieve en betekenisvolle interventies die een positieve impact op de samenleving bevorderen. Daarnaast bevorderen we nieuwsgierigheid en een ondernemende houding door binnen gestelde kaders keuzevrijheid te bieden. Werken vanuit fascinatie leidt tot diepgaand leren, gekenmerkt door versterkte motivatie, grotere betrokkenheid en intensiever onderzoek. Dit proces creëert bovendien een leeromgeving waarin ook docenten van studenten leren. Dit wederkerige proces, bekend als *reciprocal learning*. onderstreept dat leren geen eenrichtingsverkeer is, maar een dialoog waarin beide partijen actief bijdragen aan elkaars kennis en inzichten. We focussen ons dan ook meer op de rol van docent als **'coach naast'** de student, in plaats van de docent als autoriteit 'voor de klas'. Dat betekent dat wij kiezen voor een informele onderwijscultuur waarin, met wederzijds respect, het aanspreken van de docent met voornaam de norm is om gelijkwaardigheid te creëren. Door een sfeer te waarborgen waarin studenten zich vrij voelen om hun mening te uiten en vragen te stellen zonder angst voor kritiek, wordt openheid gestimuleerd. In het onderwijs trachten we respect voor diverse perspectieven en achtergronden te benadrukken, zodat iedereen zich gehoord en gewaardeerd voelt. Deze aanpak helpt bij het opbouwen van vertrouwen en versterkt het vermogen van studenten om constructieve dialogen te voeren. Middels een tweejaarlijkse enquête, het voeren van (groeps)gesprekken en het serieus nemen van klachten en feedback willen we dat studenten zich gehoord en gewaardeerd voelen, wat leidt tot meer motivatie en eigenaarschap over hun leerproces.

Kritische geletterdheid *is het vermogen om informatie te analyseren en begrijpen in een bredere maatschappelijke context. Het stimuleert kritisch denken over wie informatie produceert, waarom, en welke waarden of structuren eraan ten grondslag liggen. Studenten leren perspectieven te onderzoeken, intenties te doorgronden, maatschappelijke thema's te reflecteren en geïnformeerde keuzes te maken.*

2. Research & Making

Nieuwsgierigheid en ambitie worden door ons als twee van de belangrijkste motoren van leerontwikkeling gezien. Daarom biedt het curriculum een balans tussen theorie en praktijk met een nadruk op probleemoplossend onderzoek. De opleiding opereert in een omgeving waarin creativiteit, innovatie en mensgerichte oplossingen essentieel zijn. Van het ontwerpen van unieke leisure concepten tot het managen van grootschalige evenementen, studenten moeten complexe, vaak multidisciplinaire uitdagingen aangaan. Om deze uitdagingen effectief te kunnen benaderen, maakt de opleiding gebruik van twee complementaire methoden: Design Thinking en de Circle of Doing Research.



21. Het Design Thinking proces (System Concepts, z.d.)

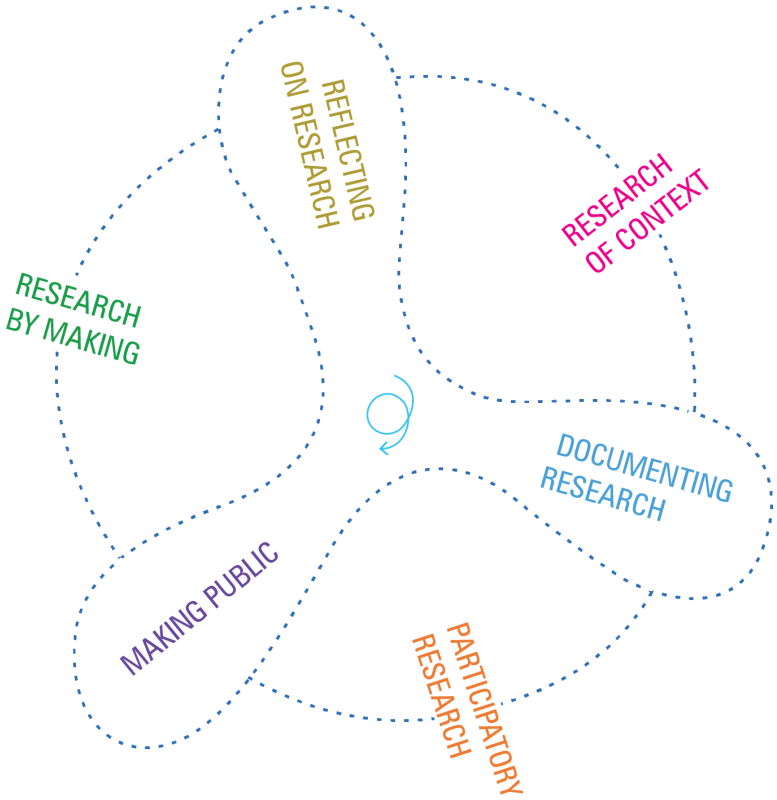
Design Thinking is een methode en mindset met een probleemoplossende aanpak die zich richt zich op het begrijpen van gebruikersbehoeften en het ontwikkelen van innovatieve oplossingen. Het combineert intuïtie, systemisch denken en creatieve technieken zoals prototyping (Brown, 2008). Design Thinking biedt binnen ons projectgebaseerd onderwijs een structuur om systematisch te werken aan complexe vrijetijdsvraagstukken, samen te werken, innovatief te denken en de behoeften van echte gebruikers te begrijpen. Daarnaast is het een iteratief proces dat studenten stimuleert om te prototypen, testen en te implementeren. Studenten moeten hun concepten hierom vertalen naar praktische toepassingen, zoals events, belevingsruimtes of merkactivaties.

Hoewel Design Thinking gericht is op probleemoplossing, vraagt de wereld van leisure ook om diepgaande exploratie, reflectie en kenniscreatie. Hier biedt de Circle of Doing Research (Rasch, Staal & Gijsen, 2024) uit het boek Hands-On Research, dat ontwikkeld is door het Research Station van de Willem de Kooning Academie, een waardevolle aanvulling op onze basismethodiek Design Thinking.

Beide methodologieën benadrukken het belang van iteratie. Ze richten zich op het begrijpen van de ervaringen en perspectieven van anderen, zoals co-creatie en het betrekken van gemeenschappen. Onderzoek door te maken ("Research by Making") is wat beide benaderingen centraalstellen, waarin het visueel, tastbaar en beleefbaar maken van ideeën een cruciale rol speelt. Beide methodologieën gebruiken creatieve technieken om tot nieuwe inzichten of oplossingen te komen, met ruimte voor experimenteren en falen.

De Circle of Doing Research gaat verder dan probleemoplossing; het richt zich op onderzoek als een open, niet-lineair proces, waarbij vragen soms niet direct tot concrete oplossingen hoeven te leiden, maar ook bijdragen aan conceptuele of artistieke inzichten. Er is ruimte voor vragen die voortkomen uit nieuwsgierigheid en persoonlijke fascinatie, zonder expliciete toepassingseisen.

Waar Design Thinking zich vaak richt op snelle, praktische iteraties, benadrukt de Circle of Doing Research de waarde van documentatie en reflectie. Het helpt studenten om hun proces expliciet te maken, inclusief intuïtieve en toevallige ontdekkingen. Reflectie op ethiek, persoonlijke positionering en de bredere context wordt systematisch geïntegreerd. Een uniek element is de aandacht voor het publiek maken van onderzoek, bijvoorbeeld door middel van events, publicaties of interactieve installaties. Dit benadrukt dat onderzoek niet alleen gericht is op het proces of de uitkomst, maar ook op het delen van het verhaal en de inzichten met anderen.



22. Circle of Doing Research, Research Station, Willem de Kooning Academie

De rol van onderzoek binnen de opleiding.
Naast het ontwikkelen van onderzoekende vaardigheden bij studenten speelt onderzoek vanuit lectoraten, docent-onderzoekers en onze hoofddocent een belangrijke rol binnen onze onderwijskwaliteit. De Willem de Kooning Academie heeft een Research Station waar mee wordt samengewerkt. Er worden gastlessen en workshops in gezamenlijkheid opgezet en studenten kunnen hier naast de docentbegeleiding terecht voor specifieke vragen en begeleiding met betrekking tot onderzoekvaardigheden. Hiernaast heeft de WdKA een lectoraat waaraan verschillende lectoren zijn verbonden. Leisure & Events Management heeft een eigen hoofddocent, Martijn Mulder. Hij is de auteur van het basisboek Leisure! Een inleiding in de vrije tijd en gepromoveerd op Live Music Experiences and Ecologies.

Hij werkt aan verschillende onderzoeksprojecten, binnen en buiten Hogeschool Rotterdam, zoals Kenniscentrum Creating010 en Erasmus Universiteit Rotterdam. Leeropbrengsten neemt hij mee terug in zijn hoorcolleges aan studenten, teambijeenkomsten met collega's en studenten neemt hij waar mogelijk mee in zijn onderzoeksprojecten in het binnen- en buitenland. Actuele onderzoeksprojecten zijn 1) Innovatielabs; 2) The Qualtiy of Life in Smart Urban Spaces; 3) Live Music Mapping Project; 4) Popronde 2024.

Naast formele onderzoekstromen, bestaat er voor docenten een chatomgeving genaamd 'Ideeënbox Leisure' waarin actualiteiten uit de sector gedeeld worden, zodat deze als voorbeeld gebruikt kunnen worden tijdens lessen. Tot slot wordt het Leisure Revisited Model (bijlage 1) door een groep docenten jaarlijks geüpdatet met behulp van onderzoek.

3. Feedbackcultuur
Een belangrijke pijler binnen de opleiding is het creëren van een veilige leeromgeving waarin feedback een centrale rol speelt. Door een cultuur te bevorderen waarin constructieve feedback en zelfreflectie de norm is, geven we studenten de ruimte om te experimenteren, fouten te maken en hiervan te leren. Docenten en studenten werken samen in een sfeer van wederzijds vertrouwen en openheid, waarin kritisch denken en reflectie worden aangemoedigd. Hierdoor durven studenten risicovolle stappen te zetten en ontwikkelen zij de veerkracht die nodig is om als professional effectief te functioneren in een veranderende beroepspraktijk.

In ons onderwijs staan duidelijke leerdoelen, feedback, en zelfregulatie centraal. Aan het begin van een les, themablok of module communiceren we via ons intranet helder welke leerdoelen de student moet behalen. Modulen zijn opgesplitst in concrete stappen of thema's en benodigde kennis om deze doelen te realiseren. Tijdens het projectonderwijs (Major Project) vinden meerdere formatieve feedbackmomenten plaats. Studenten krijgen tijdens de module op individueel niveau van twee docenten specifieke feedback op hun voortgang met betrekking tot de leerdoelen van lopende opdrachten. Hierdoor komt een onvoldoende als summatief eindoordeel zelden als verrassing.

Hiernaast spelen feedback en feedforward een centrale rol in alle bijeenkomsten en ligt de verantwoordelijkheid voor het vastleggen hiervan bij de studenten zelf. Met het inbouwen van peer-feedback stimuleren we zelfregulatie en zelfbeoordeling. We werken met thematische verdiepingssessies waarin theorie en opdrachten samenkomen en als essentieel onderdeel van het proces worden afgerond.

Onze geïntegreerde toetsing combineert wekelijkse vergaderingen, leren van de praktijk, coaching op projectvoortgang en thematische verdieping.

Dit toetssysteem heeft een dubbele functie: het stelt enerzijds het eindniveau vast (summatief) en bevordert anderzijds de verdere ontwikkeling van de student via feedback en feedforward (formatief). De nadruk ligt op de individuele groei van de student en het doorlopen proces, waarbij het project als instrument dient voor zelfontwikkeling. De nadruk ligt hierbij op de ontwikkeling van de student.

4. Diversiteit, Gelijke Kansen en Inclusie

Binnen de opleiding streven wij naar een leeromgeving die diversiteit, gelijke kansen en inclusie (DGI) actief bevordert (Sahin, 2023). Diversiteit zien we als feit, inclusie als het einddoel en gelijke kansen bieden aan studenten binnen onze onderwijsomgeving als onze taak (Teambijeenkomst EDI met Ali Sahin, november 2024). Als onderdeel van de superdiverse stad Rotterdam trachten we een omgeving te creëren waarin studenten verschillende culturen en perspectieven leren begrijpen en respecteren. Ondanks dat we erkennen dat we er nog (lang) niet zijn, proberen we ons curriculum vanuit dat bewustzijn meer en meer aan te laten sluiten bij zowel lokale als wereldwijde ontwikkelingen, waardoor studenten zich kunnen verdiepen in diverse doelgroepen en zich bewust worden van hun eigen positie.

Aansluitend bij de onderwijsprincipes van Critical Pedagogy, streven we naar het creëren van een veilige en inclusieve leeromgeving waarin studenten zich vrij voelen om hun mening te uiten, vragen te stellen zonder angst voor kritiek en respect te hebben voor verschillende perspectieven en achtergronden. Met ondersteuning van onze Office 4 Inclusivity (O4i) proberen we onszelf te verbeteren. Hoe we dit aanpakken is te lezen in bijlage 4.

5. Internationalisation (at Home)

Rotterdam, onze thuisbasis, is een superdiverse stad: er leven meer dan 200 nationaliteiten en 70 procent van alle Rotterdamse jongeren onder de 18 jaar heeft ouders met een migratieachtergrond (Van de Laar, 2022). Leisure & Events Management WdKA bevindt zich daarmee op een plek waarin de internationale context dichtbij huis te vinden is. Het is dan ook van belang dat studenten inzicht in en respect hebben voor verschillende groepen mensen en culturen, zodat deze aangetrokken en bediend kunnen worden binnen inclusieve vrijetijdsplekken. Allereerst is het daarom belangrijk dat studenten zich bewust worden van zichzelf en hun eigen positie binnen de maatschappij (Critical Pedagogy) om vervolgens van betekenis te kunnen zijn voor een ander (Research & Making). Om die bewustwording te creëren (DGI) bezoeken studenten meermaals per maand culturele plekken die de diversiteit van de stad representeren en de studenten onderwijzen en inspireren. Nuffic (z.d.), de Nederlandse organisatie voor internationalisering in het onderwijs, noemt het ontwikkelen van internationale vaardigheden en interculturele competenties zonder per definitie ook naar het buitenland te moeten gaan, Internationalisation at Home (IaH).

In de praktijk betekent dit dat we binnen het project gebaseerde onderwijs studenten vanaf de eerste dag de stad in sturen om met bewoners, organisaties en bezoekers in contact te treden. Zo leren studenten omgevingsbewust en -sensitief te worden, waarbij sociale vaardigheden als luisteren, observeren en interpreteren (Nuffic, 2019) worden ontwikkeld. Het ontwerpgericht onderzoek dat hieraan ten grondslag ligt, vergt sociale interactie met diverse mensen en op diverse plekken in de stad en draagt op deze wijze bij aan het creëren van interculturele plekken.

Hiernaast biedt het curriculum op verschillende momenten studenten de mogelijkheid om leerervaringen op de doen in het buitenland. In jaar 2 en de LEM-minor in het laatste studiejaar kunnen studenten meegaan op studiereis, in jaar 3 kunnen studenten tijdens de stage en in jaar 4 tijdens het afstuderen naar het buitenland. Dit biedt studenten de kans om meer te leren over het begrijpen, aangaan

en leggen van internationale relaties met bijbehorende normen, waarden en gebruiken. Daarnaast verwelkomen we diverse culturele en soms internationale gastsprekers. Studenten leren een open-minded karakter te ontwikkelen dat erkenning en waardering heeft voor verschillen, respect heeft voor diversiteit en interesse in andere perspectieven (Nuffic, 2019). In voorbereiding en ondersteuning hierbij ontvangen studenten theoretische kennis over superdiversiteit en mondialisering. Studenten treden daarbij in dialoog over diversiteit en het wereldbeeld van de student wordt verbreed door de wereld ook vanuit niet-westerse perspectieven te bekijken.

Kernpunten samengevat

Wij werken aan een toekomstgerichte leeromgeving waarin studenten zich ontwikkelen tot kritische, sociaal bewuste en flexibel denkende professionals. Ze leren om betekenisvolle bijdragen te leveren aan het brede leisure-veld en daarbuiten. Onze aanpak, de Rotterdamse werkwijze, is geworteld in maatschappelijke betrokkenheid en onderscheidt ons van andere LEM-opleidingen. We richten ons op een balans tussen theorie en praktijk, met een sterke focus op Critical Pedagogy, Research & Making, diversiteit, gelijke kansen en inclusie en internationalisering. Deze elementen ondersteunen onze studenten in hun persoonlijke en professionele groei, zodat zij niet alleen kennis vergaren, maar ook reflecteren op hun maatschappelijke rol en hun talenten doelgericht inzetten. Zo bereiden we hen voor om te floreren in een complexe, mondiale en veranderlijke wereld.

23. Studentenproject AUTS uit jaar 1



Hoofdstuk 8.

Toetsvisie

Het onderwijs is gericht op de verwerving van beroepscompetenties voor een Leisure & Events Management student. Competentiegericht onderwijs betekent dat de studenten een studieprogramma volgen dat hen in staat stelt om de eindkwalificaties, gerelateerd aan het beroepscompetentieprofiel van de betreffende opleiding, binnen de gestelde termijn te verwerven.

Deze competenties zijn vastgelegd in de Hogeschoolgids/Onderwijs- en Examenregeling (OER). Elk onderdeel van het studieprogramma draagt bij aan de verwerving van deze competenties op een vooraf vastgesteld competentieniveau, dat is omschreven in een competentiematrix. Aanvullend beschrijft het Toetsplan LEM (2020) dat we niet alleen meten of de student de kennis heeft opgedaan, we toetsen ook de omgang met de theorie, kritisch denken (attitude).

Bij de toetsvormen binnen onze opleiding gericht op het meten van de persoonlijke ontwikkeling op competentieniveau. Om de persoonlijke ontwikkeling van de student vast te stellen kijken we, afhankelijk van de module, doorgaans integraal naar:

- **PRAKTIJKWERK/OPDRACHTEN:** kennis en inzicht, toepassing hiervan en oordeelvorming.
- **PRESENTATIE/SHOWCASE:** vorm, houding, communicatie en oordeelvorming.
- **PROCES/REFLECTIE:** ambitieuze, nieuwsgierige, reflectieve houding, leervaardigheid.

Praktijkwerk binnen Major Project omvat bijvoorbeeld: draaiboek, begroting, brainstorm, planning, customer journey, (veld)onderzoek en events. Binnen Major Theory omvat het bijvoorbeeld literatuurstudie en veldonderzoek, case study, en visievorming.

Dit is geïnspireerd op de principes van de Toetsrevolutie (Sluijsmans & Kneybar, 2016), waarin leren vooropstaat en fouten maken wordt gezien als een essentieel onderdeel van het leerproces.

In plaats van eenzijdig te focussen op het behalen van voldoendes, wordt gestreefd naar continue groei en wordt aandacht besteed aan het leerproces en reflectiemomenten.

Het formatief handelen hierin speelt een zelflerende rol, en wordt benoemd in ons toetsplan en toetsbeleid als een belangrijk onderdeel voor het succes van het leren.

Samenhang met aanbod

De constructive alignment van de opleiding LEM motiveert om het leerproces van studenten optimaal te ondersteunen in een leven lang leren. In de combinatie tussen theorie- en praktijklijn focussen we op reflectie en ontwikkeling. De opleiding vindt dat de toekomstige Leisure Producer niet alleen specifieke vrijetijdskennis moet bezitten, maar ook een brede contextuele kennis nodig heeft om in een dynamische omgeving te kunnen functioneren.

- Op **leerniveau 1** leert de student hoe er in het leisure domein geproduceerd wordt op kleine en grote schaal. Er wordt kennisgemaakt met alle vaardigheden die een Leisure Producer moet kunnen beheersen. Er wordt gewerkt in kleine teams aan concrete opdrachten.
- Op **leerniveau 2** ontwikkelt de student zich op het gebied van positioneren en manifesteren. Hierbij staat creatieve visievorming, een organisatie mindset en een internationale omgeving centraal.
- Op **leerniveau 3** leert de student toekomstgericht te werk te gaan door te innoveren en te forecasten als kenner in het veld. Er ligt focus op strategisch programmeren.

Het curriculum biedt zo horizontaal en verticaal verschillende perspectieven op het vakgebied. Door projectmatig onderwijs in een breed scala aan thematische contexten aan te bieden, worden studenten voorbereid om effectief te opereren binnen het vakgebied van leisure in een steeds veranderende wereld.

Toetsen

Toetsen zijn bij ons niet enkel gericht op eindbeoordelingen, maar vormen een continu proces van feedback, reflectie en persoonlijke ontwikkeling. Deze vorm sluit aan bij de onderwijsvisie waarin studenten worden aangemoedigd om hun potentieel te verkennen en om zelfstandig te leren denken en handelen binnen een dynamisch en divers werkveld. Formatieve handelingen zijn diagnosticerend en zijn toetsingen of presentaties waaraan geen studiepunten zijn verbonden. Deze functioneren als voortgangscontrole en geven inzicht in de prestaties op een (deel)gebied van het onderwijsprogramma.

De summatieve onderdelen van de toetsen zijn kwalificerend, wat betekent dat naast een cijfer (of een andere kwalificatie) studiepunten worden toegekend aan een onderwijseenheid op basis van de toetsing. In de rubrics van een module zijn competenties omgezet in leerdoelen naar niveau. Dit zijn de criteria om de ‘high stakes’ en ‘low stakes’ in het toetsontwerp te verdelen over het onderwijsaanbod en de tijd, zodat het voor studenten een studeerbaar programma blijft.

Formatief handelen

Het formatief handelen richt zich op het zichtbaar maken van de leerprocessen en de groei die de student tijdens het traject doormaakt. Dit uit zich in (tussentijdse) expo’s, (groeps)presentaties, showcases, deelverslagen, en -gesprekken die door docenten, peers en extern deskundigen feedback via ‘low-stakes’ zelfstudie ondersteunen. Low-stakes toetsing biedt studenten de mogelijkheid om fouten te maken en hiervan te leren, zonder de druk van een beslissend moment.

Toetsorganisatie en bekwaam-heid

De Curriculumcommissie van LEM ondersteunt de curriculumontwikkeling en adviseert in formulering van het toetsprogramma. Docenten stellen (meestal als team) het lesaanbod op, in aansluiting op de gestelde kaders. Zij plaatsen het lesaanbod bij de start van de onderwijsperiode op ons intranet: MyWdKA. Hiermee informeren zij de student over de toetsen en opdrachten met de bijbehorende toetsingscriteria, in aansluiting op de competenties en leerdoelen. Het begrip rond toetsing worden tevens mondeling nader toegelicht.

Dit proces wordt geborgd door het kalibreren van beoordelingen onder docenten en door het toepassen van het **"dubbele-ogen-principe"**, waarbij elke evaluatie door twee docenten wordt uitgevoerd en besproken. Hiermee waarborgen we een consistente en objectieve beoordeling.

Het doel van de curriculumcommissie is het onderwijskundig en het inhoudelijk bewaken en verbeteren van de kwaliteit van het curriculum.

- Om de toetsing uit te voeren en te ontwerpen zijn alle beoordelende docenten BKE-gecertificeerd (Basis Kwalificatie Examinering).
- Om de Competentie Assessment (CA) toetsing af te nemen krijgen alle docenten jaarlijks een cursus CA door het Education Station.
- Om het afstuderen te toetsen is een Masteropleiding nodig.

Toetsprogramma uitgangspunten

1. Competentiegericht toetsen op drie leerniveaus

De toetsing binnen LEM is afgestemd op de zeven competenties die zijn afgeleid uit het Landelijke Profiel van Leisure & Events Management. Deze competenties zijn binnen de modulen vertaald naar leerdoelen die relevant zijn voor het werkveld. In de eerste fase leren studenten produceren op kleine en grote schaal. In de tweede fase ontwikkelen zij hun eigen visie en lopen ze een stage van twintig weken, waar zij zelfstandig leren produceren en hun netwerk uitbreiden. In de laatste fase werken studenten aan innovatieve en toekomstgerichte projecten, waarmee zij bijdragen aan sociale en commerciële impact binnen de sector. De drie leerniveaus worden afgetoetst met behulp van (ontwikkel)assessments.

Het curriculum is met een onderverdeling in drie leerniveaus zodanig opgebouwd dat de leerdoelen complexer en uitdagender worden naarmate de student vordert. Studenten bouwen continu voort op eerdere ervaringen en krijgen herhaaldelijk de kans om kennis en vaardigheden te versterken. De leerdoelen, gekoppeld aan de Bildung-theorie van Gert Biesta (2013), maken studenten niet alleen vakbekwaam, maar ook mensbekwaam.

Daarmee bedoelen we dat onze toetsing niet enkel wordt ingezet om te kwalificeren (verwerven van kan kennis en vaardigheden), maar ook om te socialiseren (functioneren binnen sociale en culturele gemeenschappen) en te subjectificeren (ontwikkelen van eigen identiteit, autonomie en kritisch denken).

2. Formatieve en summatieve toetsing

De toetsstructuur is opgebouwd rondom formatieve en summatieve momenten, waardoor studenten doorlopend inzicht krijgen in hun eigen leerproces. Formatieve toetsen ondersteunen het leerproces en de voortgang van de student. Dit varieert van kennis-checks, opdrachten, tussentijdse presentaties en observaties waarbij de student actief wordt betrokken en direct terugkoppeling krijgt over de eigen prestaties. De terugkoppeling gebeurt in de vorm van feedback en feedforward in groepen en persoonlijke gesprekken met docenten of in de vorm van peer-feedback. Summatieve beoordeling vindt plaats aan het einde van een module en aan het einde van ieder leerniveau. Op dat moment wordt gemeten of de behaalde leerresultaten voldoen aan de gestelde competenties en leerdoelen.

3. Feedbackcultuur en procesbeoordeling

Een open feedbackcultuur is essentieel binnen de toetsvisie van LEM. Door het projectgebaseerde onderwijs kunnen studenten veelvuldig werken met feedback en ontwikkelen ze een kritische en reflectieve houding. Feedback wordt geïntegreerd in elke stap van het leerproces, bijvoorbeeld via tussenexpo's, conceptpresentaties en peer-feedbacksessies. De beoordeling van het proces wordt hiermee net zo belangrijk als de beoordeling van het eindresultaat, omdat groei en ontwikkeling centraal staan binnen de toetsing. Deze procesbeoordelingen geven studenten waardevolle inzichten in hun voortgang en motiveren hen om continue verbetering na te streven. Uitgezonderd hiervan is de eindbeoordeling binnen het afstuderen en het eindassessment. Het hebben van een feedbackcultuur draagt bij aan studentenwelzijn en studiesucces, door de consistente feedbackmomenten en de mate van voorspelbaarheid die een belangrijke rol spelen.

4. Afstudeertraject en eindassessment

Het afstuderen bij LEM vereist dat de student aantoont de benodigde competenties te beheersen op het hoogste leerniveau. Dit traject biedt ruimte voor individuele invulling van de leerdoelen en moedigt de student aan om een project te realiseren dat impact heeft in het werkveld. Dit kan variëren van de ontwikkeling en uitvoering van evenementen en programma's tot interventies die het welzijn, geluk en de cohesie in de samenleving bevorderen. De beoordelingscriteria bereiden voor op het werkveld, zodat studenten gekwalificeerd zijn om direct aan de slag te gaan als kritische, innovatieve en creatieve professionals.

Kernpunten samengevat

De onderwijs- en toetsvisie van de opleiding Leisure & Events Management vormen samen een innovatieve, inclusieve leeromgeving waar studenten hun talenten kunnen ontdekken en ontwikkelen. Door een balans tussen praktijkgerichte, kritische en contextuele toetsing, bereidt LEM haar studenten voor op een verantwoordelijke rol binnen de sector. De focus ligt op kritische pedagogiek, een feedbackcultuur en autonomie, wat resulteert in een leeromgeving die persoonlijke en professionele groei stimuleert. Deze aanpak onderscheidt de opleiding door een holistische benadering waarin zowel het individuele leerproces als de samenwerking met anderen centraal staat - een visie die typerend is voor onze **Rotterdamse werkwijze.**

De opzet van de opleiding is zo ingericht dat studenten door middel van competentiegericht onderwijs, formatieve en summatieve toetsing en een continue feedbackcyclus worden ondersteund in hun ontwikkeling. Dit gebeurt binnen een constructieve samenhang van theorie en praktijk, die studenten voorbereidt om effectief te opereren binnen het dynamische leisure-veld.

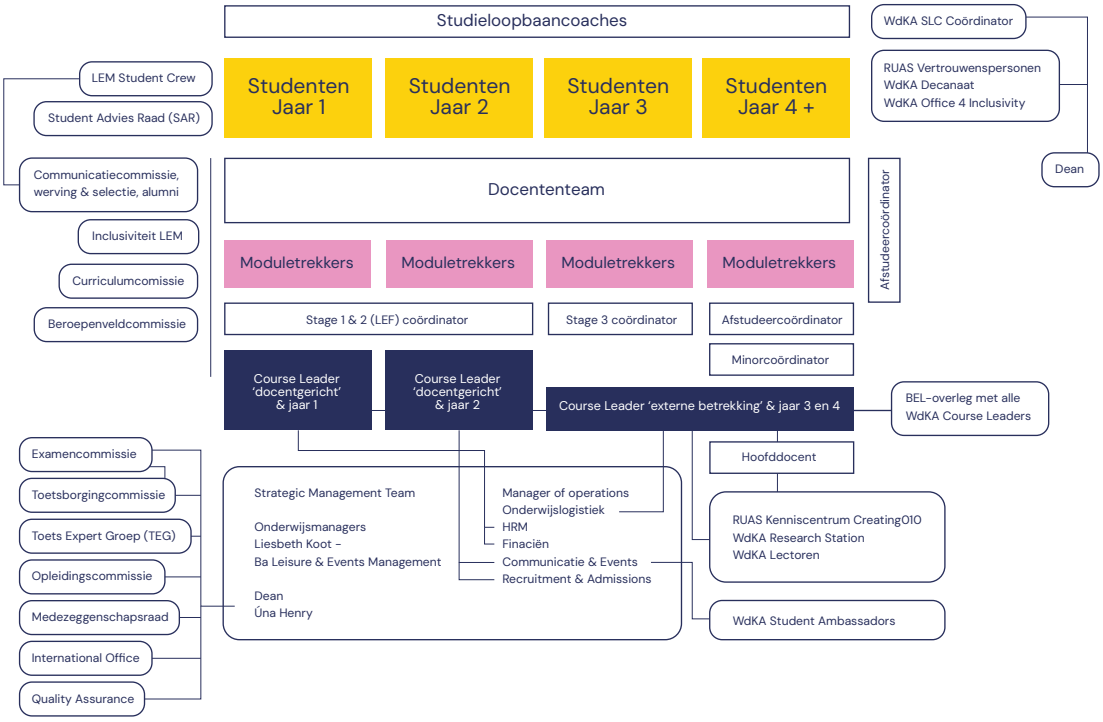
Hoofdstuk 9.

Onderwijsorganisatie en kwaliteitsborging

Teamsamenstelling en rollen

Het docententeam bestaat uit 22 docenten en combineert vakinhoudelijke expertise met pedagogische, didactische en technologische ontwikkeling en praktijkexpert uit de leisure- en cultuursector. **Als externe bijlage** zijn onze docentprofielen terug te vinden met daarin ieders inhoudelijke deskundigheid, rollen binnen de opleiding, scholing en graad, BDB/BKE/SKE en de relatie met het werkveld beschreven. In de docentprofielen is af te lezen dat alle docenten die beoordelen in het bezit zijn van een Basis Kwalificatie Examinering. Alle beoordelaars op het eindniveau zijn in het bezit van een masterdiploma.

Organogram en teamstructuur



24. Organogram Leisure & Events Management WdKA. Hoekige omlijning betekent direct onderdeel van LEM, ronde omlijning betekent onderdeel van WDKA- of RUAS.

In **figuur 24** is de organogram van de opleiding weergegeven. WDKA heeft gekozen voor een structuur met een Strategisch Management Team, bestaande uit de directeur, vijf onderwijsmanagers en een operationele manager. Het organisatiemodel met verantwoordelijkheden van het Strategisch Management Team WDKA is terug te vinden in **bijlage 5**. De opleiding Leisure & Events Management heeft drie Course Leaders. Dit zijn teamleiders met docenttaken met verantwoordelijkheden in inhoudelijke strategie, personeel, budgetbewaking en aansturing van het team. De Course Leaders zijn gezamenlijk verantwoordelijk, maar hebben de taken in grote lijnen verdeeld in 'docentgericht', 'studentgericht' en 'externe betrekkingen'. Daarnaast zijn ze aanspreekpunt voor de verschillende jaren.

Het Strategisch Management Team (SMT) is verantwoordelijk voor de strategie van de academie. De Course Leaders dragen, in afstemming met de onderwijsmanager, zorg voor strategische (jaar)pijlers op opleidingsniveau en de visie van de opleiding.

De dagelijkse lespraktijk wordt uitgevoerd door docenten in moduleteams. Docenten doceren vaak binnen één leerjaar per semester, maar niet uitsluitend. Rollen en taken worden ieder jaar in semester 2 besproken in een planningsgesprek. In het Planningsgesprek komt ook de individuele professionaliseringsbehoefte ter sprake.

Studenten worden begeleid door een Studieloopbaancoach, die vallen onder de Student Welfare coördinator van de Willem de Kooning Academie. Dit kunnen ook docenten zijn van de opleiding. In dat geval wordt ervoor gezorgd dat de coach een onafhankelijke rol speelt door geen les te geven aan de student.

Samenwerking en afstemming

Het team is georganiseerd in jaarlagen met bijbehorende module overleggen. Het gehele docententeam van LEM neemt actief deel aan bijeenkomsten en overleggen. Dit bevordert een samenhangende aanpak en ondersteunt de ontwikkeling van het onderwijs.

Teamvergaderingen vinden om de week plaats op donderdagochtend. Tijdens deze bijeenkomsten komen module-overstijgende onderwerpen aan bod. Agendapunten worden vooraf aangedragen door Course Leaders en teamleden. Deze worden geplaatst in de gedeelde Teams-omgeving. Teamleden lezen mededelingen vooraf door en bereiden zich voor op de bespreking van de agendapunten. Een Course Leader leidt de bijeenkomst, terwijl een teamlid de notulen verzorgt (roulerend). Verslagen worden gedeeld via de Teams-omgeving.

Daarnaast is er maandelijks een jaaroverleg. Hierin wordt per jaarlaag het proces en de inhoud van de verschillende modules afgestemd, maar indien nodig ook individuele studentgevallen. **De Course Leader, docenten van Major Project, Major Theory en Studieloopbaancoaches komen samen.**

De WDKA kiest voor drie Drive & Development-weken (ontwikkelweken). Dit zijn weken waarin teamprofessionaliteit en samenwerking wordt gestimuleerd en waarbinnen het onderwijs wordt geëvalueerd, ontwikkeld en klaargezet voor het volgende semester. In deze weken is de donderdagochtend gereserveerd voor teamprofessionalisering georganiseerd door de Course Leaders. Deelname is verplicht, met uitzondering van ziekte. Deze ochtenden vinden plaats naast de algemene Education Days van het Education Station van de Willem de Kooning Academie die ook in deze weken plaatsvinden.

Commissies en werkgroepen

In het organogram in **figuur 24** zijn verschillende commissies en werkgroepen terug te zien.

- **Examencommissie**: is verantwoordelijk voor het waarborgen van de kwaliteit en integriteit van het examenproces en ziet toe op de naleving van de onderwijs- en examenregeling. Ze zorgt ervoor dat de toetsing en beoordeling voldoen aan de gestelde eisen en dat de diploma-uitreiking correct en eerlijk gebeurt. De Toetsborgingscommissie valt onder de verantwoordelijkheid van de Examencommissie.

- **Toetsborgingscommissie**: houdt toezicht op de kwaliteitsborging van de toetsing, inclusief het monitoren van de formatieve en summatieve toetspraktijken en het waarborgen van de transparantie en eerlijkheid van het beoordelingsproces.

- **Toets Expert Groep (TEG):** is gericht op het ontwikkelen van de kwaliteit van toetsen binnen de verschillende opleidingen van de academie. Ze zorgen ervoor dat de toetsen voldoen aan de kwaliteitsstandaarden en dat er consistentie is in de toetspraktijken. Docenten kunnen ook advies inwinnen bij de TEG.

- **Opleidingscommissie:** is verantwoordelijk voor het toezicht op de kwaliteit van het onderwijs op de WDKA en zorgt ervoor dat studenten en docenten betrokken worden bij het evalueren en verbeteren van het onderwijs. De commissie speelt een rol in het verzamelen van feedback van studenten en docenten en het doorvoeren van verbeteringen op basis daarvan.

- **Curriculumcommissie:** zorgt voor de voortdurende actualisering van het curriculum. Ze stemt het onderwijsaanbod af op de ontwikkelingen in het vakgebied en zorgt ervoor dat het onderwijs relevant en praktijkgericht blijft.

- **Kwaliteitszorg**: heeft betrekking op de bredere organisatie van kwaliteitszorg binnen de opleidingen van de academie. Aan de start van het studiejaar wordt een kwaliteitszorgkalender met de Course Leader opgezet voor de algemene modulen en wordt er met stage 3 en afstudeercoördinator apart afspraken gemaakt om de ondersteuning, evaluatiemethoden en momenten vast te leggen. Op deze wijze wordt systematisch de kwaliteit van de opleiding gemonitord, geëvalueerd en continu verbeterd op basis van feedback van verschillende betrokkenen. Hierbij wordt er gebruikgemaakt van een Student Advies Raad (SAR).

- **Beroepenveldcommissie**: zorgt voor aansluiting van het onderwijs op de praktijk. Deze commissie heeft regelmatig contact met het werkveld om te zorgen dat het onderwijsprogramma up-to-date blijft en afgestemd is op de actuele eisen van de sector.

- **Communicatiecommissie**: staat in direct contact met de WDKA Communicatie, Events en Recruitment afdeling. De commissie richt zich op het bevorderen van de communicatie vanuit de opleiding naar buiten. Denk aan de organisatie van open dagen en avonden, proefstuderen, scholenvoorlichting, alumni-bijeenkomsten, het vormen en beheren van een studenten crew, het beheren van de sociale mediakanalen, bewaken van kloppende website informatie en opleidingsleaflet en meer.

- **Office for Inclusivity (O4i):** houdt zich bezig met het adviseren in en waarborgen van inclusiviteit in het onderwijs. Ze zorgt ervoor dat alle

studenten en docenten, ongeacht achtergrond of persoonlijke omstandigheden, gelijke kansen hebben binnen de academie.

- **Inclusivitiet LEM:** draagt op opleidingsniveau zorg voor bijdragen aan een veilige leeromgeving waarin studenten zich gezien en gehoord voelen. Jaarlijks verzorgen zij gesprekken met studenten, onder begeleiding van O4i, om te achterhalen wat er speelt.
- **International Office:** richt zich op de internationale betrekkingen van de WdKA. Zorgt ervoor dat studenten waar mogelijk in het buitenland kunnen studeren.
- **Lectoraten en lectoren:** Lectoren en onderzoekers dragen bij aan de kennisontwikkeling binnen de opleiding. Kenniscentrum Creating010 doet onderzoek naar maatschappelijke transformaties die samenhangen met digitalisering en ontwikkelingen in informatie- en communicatietechnologie. Mensen in hun sociale context worden centraal gesteld.

Landelijk Overleg Leisure & Events Management

Een belangrijk instrument voor kwaliteitsborging binnen onze opleiding is het Landelijk Overleg Leisure & Events Management (LOLM), waarin opleidingen met dezelfde CROHO-code samenwerken. Vooral de niet-private instellingen –Breda University of Applied Sciences, NHL Stenden Leeuwarden, InHolland Amsterdam en Willem de Kooning Academie Rotterdam– zijn nauw betrokken. Bij een LOLM komen de opleidingsmanagers van de andere LEM-opleidingen en onze betrokken Course Leader samen.

Alle instituten worden eenmaal per jaar bezocht door LOLM om te leren van elkaars onderwijspraktijk en de samenwerking verder te versterken. Het LOLM komt vier keer per jaar bijeen om kennis, ervaringen en best practices te delen. Daarnaast wordt gezamenlijk gewerkt aan het verbeteren van onderwijsprogramma's en het waarborgen van een uniforme standaard. Het landelijke profiel, dat als basis dient voor de curricula, vormt hierbij een belangrijk uitgangspunt.



25. LOLM bijeenkomst in september 2024 bij NHL Stenden in Leeuwarden

Studentenon-dersteuning

De WdKA biedt uitgebreide ondersteuning om studenten te begeleiden tijdens hun studie en welzijn te bevorderen. Centraal hierin staat het Student Welfare-programma, waarin initiatieven worden aangeboden om studenten te ondersteunen op academisch en persoonlijk vlak. Dit omvat het Office for Inclusivity, waar een inclusieve leeromgeving wordt bevorderd, evenals toegang tot vertrouwenspersonen en studiebegeleiders.

Studenten kunnen bovendien terecht bij de decanen voor hulp bij studiegerelateerde en persoonlijke uitdagingen. Voor praktische zaken is er ondersteuning bij Team Lifecycle (onderwijslogisitiek), zoals de toelatingsprocedure, planning en reserveringen. Daarnaast wordt digitale ondersteuning geboden via Core Systems, met onder meer toegang tot MyWdKA, Office 365, en andere essentiële platforms. Deze aanpak waarborgt dat studenten de hulp krijgen die zij nodig hebben, zowel op academisch gebied als op het gebied van welzijn en inclusiviteit.

Onboarding nieuwe collega's

Wanneer een nieuwe collega start, ontvangt deze ons LEM onboardingsdocument. Het is een hulpmiddel dat hen helpt om geïnformeerd en soepeler te integreren in onze opleiding. Het bevat belangrijke informatie en praktische richtlijnen over:

- **Organisatiecultuur**: Een overzicht van onze missie en visie en hoe we bepaalde zaken aanpakken.
- **Praktische zaken:** Werktijden, kantoorlocatie, technische hulpmiddelen, toegang tot systemen en wie te benaderen voor ondersteuning.
- **Teaminformatie**: Introductie tot het team en verantwoordelijkheden.
- **Beleid en procedures:** Informatie over werkprocessen.
- **Curriculumoverzicht**: Hoe ziet het curriculum van de opleiding eruit.
- **Takenpakket**: Welke taken en verantwoordelijkheden zijn er toebedeeld.

Hiernaast krijgen nieuwe collega's een buddy uit het team aangewezen waar ze altijd in alle rust en veiligheid terecht kunnen en volgen nieuwe collega's het Onboardingsprogramma van het Education Station van de WDKA.

Communicatie

Effectieve communicatie binnen het team en richting studenten wordt onderhouden via diverse kanalen. WDKA-brede interne communicatie verloopt via de nieuwsbrief van WDKA door de Communicatieafdeling. Onze sociale media-kanalen (Instagram @ wdka_leisure en LinkedIn/wdkaleisure) worden door docenten uit de LEM Communicatiecommissie onderhouden.

Startende studenten ontvangen voor de start van de zomervakantie van ons de Zomerpost, waarin alle benodigde startinformatie staat om te komen studeren. Communicatie binnen het team vindt plaats via Teams-chat voor korte mededelingen en het delen van notulen, mail voor grotere en urgentere zaken. Ook hebben we nog een Teams-chat met de naam Photobomb Pleisure. In dit kanaal delen we voor interne kennisgeving foto's van studentenprojecten, studenten in de media, excursiefoto's en andere output van ons onderwijs waar we trots op zijn. Wanneer we studenten fotograferen en/of posten vragen we vooraf toestemming.

Tot slot zitten de collega's die dit willen in een chatgroep met de naam Ideeënbox Leisure, waarin we inspiratie uit het veld delen met elkaar en vervolgens weer kunnen gebruiken in onze lessen.

figuur 26. Studenten tijdens hun project-tuitvoer in jaar 2 op Het Podium



Bronnenlijst

Bauman, Z. (2011). Vloeibare tijden, leven in een eeuw van onzekerheid. Zoetermeer: Uitgeverij Klement.

Beasley, J. (2016). Humanize the City, New York, NY: Urban Press.

Beckers, T., & Mommaas, H. (1991). Het Vraagstuk van den Vrijen Tijd. 60 jaar onderzoek naar vrijetijd. Leiden: Stenfert Kroese.

Biesta (2013). The Beautiful Risk of Education (1e editie). Abingdon, England; New York, NY: Routledge.

Blackshaw, T. (2010). Leisure [key ideas]. Oxford UK: Routledge.

Boon, R. (2020). Toetsplan Leisure & Events Management [intern document]. Geraadpleegd op 23 november 2024.

Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review, 84-92. Geraadpleegd op 30 november 2024, van: https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf.

Creative Europe (z.d.). Cultural and creative sectors. Geraadpleegd op 1 december 2024, van: https://culture.ec.europa.eu/cultural-and-creative-sectors/cultural-and-creative-sectors.

Freire, P. (1970). Pedagogy of the Oppressed. London: Penguin Random House.

Gehl, J. (2010). Cities for People. Washington, Covelo, London: Island Press.

Hamersveld, I. van (2016). Boekman 107: Kunst en de stad van de toekomst. Boekman, 107.

Henderson, K. A. (2011). A continuum of leisure studies and professional specialties: What if no connections exist? World Leisure Journal, 53(2), 76-90. http://dx.doi.org/10.1080/04419057.2011.580547

Inner Development Goals (z.d.). Inner Development Goals Framework [afbeelding]. Geraadpleegd op 25 november 2024, van: https://innerdevelopmentgoals.org/framework/.

Kelly, J. R. (2020). Freedom to Be: A New Sociology of Leisure (1e editie). (Origineel werk gepubliceerd in 1987). Abingdon, England; New York, NY: Routledge Library Editions: Leisure Studies.

Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). Culture: a critical review of concepts and definitions. Papers. Peabody Museum of Archaeology & Ethnology, Harvard University, 47(1), viii.

Landelijk Opleidingsprofiel LEM (2013). Landelijk Opleidingsprofiel Leisure Management. LOLTM.

Landelijk Opleidingsprofiel LEM (2024). Landelijk Opleidingsprofiel Leisure & Events Management. LOLTM.

Laar, P. van der (2022). Wat betekent superdiversiteit in en voor Rotterdam? Geraadpleegd op 3 december 2024, van https://www.eur.nl/nieuws/wat-betekent-superdiversiteit-en-voor-rotterdam.

Mulder, M. (2019). Leisure! Inleiding in de vrije tijd (3e druk). Bussum: Coutinho.

Pieper, J. (2009), Leisure: The Basis of Culture (A. Dru, Vert.). (Origineel werk gepubliceerd in 1948). San Francisco: Ignatius Press.

Pine, J. B. & Gilmore, J.H. (2013). The experience economy: past, present and future. In: handbook on the experience economy. Business 2013, 21-44. https://doi.org/10.4337/9781781004227.00007

Rasch, M., Staal, H. & Gijsen, J. (2024). Hands On Research: For artists, designers & educators. Eindhoven: Set Margins' #35.

Rijksoverheid (2022, 9 december). Huizingalezing 2022 door staatssecretaris Gunay Uslu. Geraadpleegd op 17 december 2024, van: Huizingalezing 2022 door staatssecretaris Gunay Uslu | Toespraak | Rijksoverheid.nl.

Roberts, K. (2011). Leisure: The importance of being inconsequential. Leisure Studies, 30(1), 5-20. https://doi.org/10.1080/02614367.2010.506650

Roberts, K. (2016). Writing about leisure. World Leisure Journal, 60(1), 1-11. https://doi.org/10.1080/16078055.2016.1261645

Rotterdam Vandaag & Morgen (2019, 5 december). Janpier Brands, directeur WORM, over interconnectiviteit. Geraadpleegd op 28 januari 2024, van: https://www.vandaagenmorgen.nl/index.php/nieuws/4933/janpier-brands-directeur-worm-over-interconnectiviteit.

Rutten, P., Manshanden, W. & Visser, F. (2023). Creatieve Industrie Monitor 2023: Nederland, Top-15 steden creatieve industrie en ICT, Bedrijven, beroepen en ZZP'ers. Stichting Media Perspectives. Geraadpleegd op 1 december 2024, van: Monitor Creatieve Industrie 2023 - Media Campus NL.

Şahin, A. (2023). EDI Action Plan ''Our Learning Community in Transition''. Rotterdam: Willem de Kooning Academie, Office for Inclusivity.

Şahin, A. (2024, 14 november). Teambijeenkomst Gelijke Kansen, Diversiteit en Inclusie (GDI). Rotterdam: Willem de Kooning Academie, Office for Inclusivity.

Sluijsmans, D. & Kneyber, R. (2016). Toetsrevolutie: naar een feedbackcultuur in het voortgezet onderwijs (1e editie). Culenborg: Phronese.

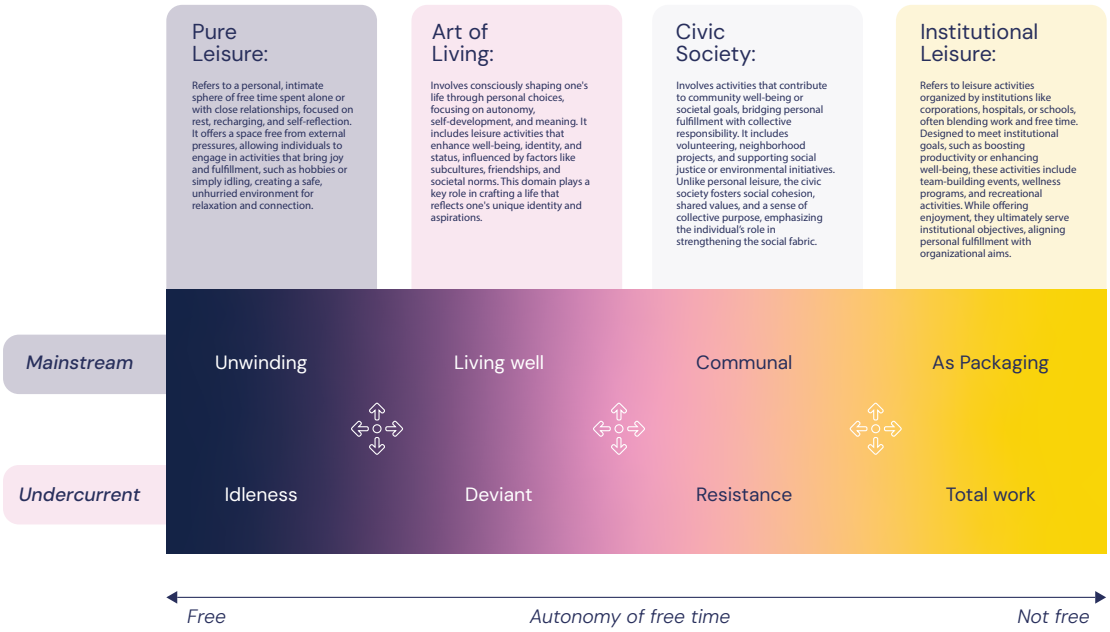
United Nations (2018). 68% of the world population projected to live in urban areas by 2050, says UN. Geraadpleegd op 20 december 2024, van: 68% of the world population projected to live in urban areas by 2050, says UN | UN DESA | United Nations Department of Economic and Social Affairs.

Vereniging Hogescholen (2023). Sectorplan HEO: Samen waarde creëren voor brede welvaart. Change-agents met impact. Vereniging Hogescholen. Geraadpleegd op 1 december 2024, van: https://www.vereniginghogescholen.nl/system/knowledge_base/attachments/files/000/001/368/original/HEO-sectorplan_2023-2027.pdf?1678180518.

Vertovec, S. (2010) in El-Kaddouri (z.d.). De Scherpsteller: Multiculturalisme versus superdiversiteit. Geraadpleegd op 28 november 2024, van: https://pilar.brussels/nl/blog/de-scherpsteller-multiculturalisme-versus-superdiversiteit.

Bijlage 1

Het Leisure Revisited Model



Leisure & Events Management, Willem de Kooning Academie Rotterdam, 2025

Het begrip 'vrije tijd', zoals we dat in de westerse wereld kennen en waarop de ontwikkeling van de vrijetijdsindustrie en vrijetijdsstudies gebaseerd is, is als gevolg van de industrialisering van de samenleving ontstaan. Met de komst van massa-arbeid, de daarmee gepaard gaande vervreemding van de arbeider van het arbeidsproces en de daarbij behorende afgebakende arbeidstijden, kreeg de massa voor het eerst de beschikking over een specifiek afgebakende niet-arbeidstijd. Binnen die tijd hoefde het individu geen rekenschap af te leggen. Deze tijd werd in zekere zin als vrij ervaren. Veel mensen gaven echter op een manier invulling aan hun verworven vrijheid die de maatschappelijke elite niet verheugde. Het overheidsbeleid richtte zich in de eerste helft van de 20e eeuw daarom voornamelijk op het opvoeden van het volk. Sport en cultuur werden gestimuleerd en gesubsidieerd, omdat ze als positief werden gezien. Zedeloos gedrag werd echter verboden of ontmoedigd. Hiermee kan verklaard worden dat de eerste studies naar vrije tijd in de 20e eeuw vooral vanuit sociaal-cultureel oogpunt werden gedaan (Beckers & Mommaas, 1991).

In de tweede helft van de 20e eeuw is de (commerciële) internationale vrijetijdsindustrie tot wasdom gekomen. De welvaartsgroei, toegenomen mobiliteit, ontwikkeling van de massamedia en verbeterde arbeidsvoorwaarden zorgden ervoor dat de invulling van de vrije tijd professionaliseerde en vercommercialiseerde. Deze ontwikkeling kwam vanaf de jaren '90 in een stroomversnelling. Door neoliberale invloeden trad de overheid grotendeels terug als initiator en beheerder van vrijetijdsaanbod. Sindsdien is de commerciële vrijetijdseconomie echt van de grond gekomen. In het eerste decennium van de 21e eeuw droeg de vrijetijdseconomie naar schatting €75 miljard bij aan de Nederlandse economie (Mulder, 2011), dat is ongeveer 10% van het Nederlandse BNP.

In de vloeibaar moderne tijd zijn veel zekerheden en structuren afgebrokkeld en heeft de consument/burger een hoge vorm van individuele vrijheid. Identiteit wordt in toenemende mate gevormd door de individuele keuzes die men kan maken. Dat wil overigens niet zeggen dat men daarmee in alle opzichten een individualistischer wezen wordt. De vorming van gemeenschappen of communities blijft belangrijk, hoewel deze tegenwoordig wel op een andere manier dan in de moderne tijd vorm krijgen. Bij deze nieuwe vormen van

identiteitsvorming speelt leisure vaak een centrale rol. Dat concludeert ook Tony Blackshaw, die in zijn boek 'Leisure' (2010), het idee van de vloeibare samenleving aan leisure koppelt. Hij stelt dat er sprake is van liquid leisure, waarbij het individu de vrijheid tot zelfidentificatie en betekenisgeving heeft en door middel van leisure zin geeft aan het leven. Hij noemt leisure 'de kunst van het leven', een vrij filosofische benadering, maar wel tekenend voor de veranderde rol van leisure in de moderne tijd.

Vanuit deze theoretische basis heeft de opleiding het Leisure Revisited Model ontwikkelt, dat helpt om bepaalde denkbeelden, manifestaties, gedragingen, fenomenen of activiteiten in de samenleving te duiden. Het is vervolgens een tool om je te kunnen positioneren ten opzichte van een vraagstuk of opdracht waarmee je als student Leisure & Event Management aan de slag gaat. Achter het model zit een wereld aan theorie, praktijkvoorbeelden en manifestaties vanuit leisure studies, sociologie, antropologie, filosofie, management en psychologie. De perspectieven en achtergronden bij het model vormen de basis voor de ontdekkingstocht die studenten aan gaan tijdens hun leertrajecten.

Het Leisure Revisited Model schets de potentiële posities van de mens in vrije( )tijd en kent vier benaderingen:

1. Denken vanuit de vrije ZELF (Pure Leisure)
Vrije tijd zonder restricties. Non-instrumenteel en leidt daarom niet persé tot iets. Er komen geen organisaties en orkestraties aan te pas om te faciliteren wat je wel en niet doet in deze tijd. Deze vrije tijd speelt zich af in het privé domein. Deze vrije tijd verdient bescherming. Er mag voor gestreden worden. Hebben we recht op verveling?

2. Denken vanuit IK (Art of Living)
Vrije tijd voor persoonlijke ontwikkeling en welzijn. Inspelen op individuele behoeften leidt tot culturele en commerciële ingrepen en organisaties. Hoe beklimmen we de behoeftepiramide van Maslow met behulp van vrije tijd? Binnen dit domein opereren organisaties. Wat je kunt doen en bereiken met deze tijd wordt gefaciliteerd en georkestreerd.

3. Denken vanuit WIJ (Civic Society)
Inspelen op maatschappelijke behoeften en idealen leidt tot ingrepen in de publieke sfeer door maatschappelijke betrokken organisaties. Hoe draagt vrije tijd bij aan gemeenschapszin? Hoe kan vrije tijd een rol spelen om iets 'bij te dragen'?

4. Denken vanuit WERK & INKOMEN (Institutional Leisure)
Onvrije tijd die vooral wordt geclaimd door werk, onderwijs of andere insituties. Instellingen ontwerpen deze tijd om institutionele doelen te ondersteunen, zoals het vergroten van productiviteit of het bevorderen van welzijn. Ook informeel werk en vormen van vrije tijd als secundaire arbeidsvoorwaarden. In hoeverre is 'total work' een dief van onze vrije tijd?

We zouden de cirkel rond kunnen maken door verzorging, voeding en slapen toe te voegen. Dit kan worden gezien als onvrije tijd die nodig is voor een gezonde bijdrage aan de maatschappij, of als vrije tijd die je invult volgens jouw eigen levensvisie.

Deze levensvisie roept de vraag op of vrije tijd wordt bekeken vanuit de heersende norm of vanuit alternatieve perspectieven. Op persoonlijk niveau wordt vrije tijd beïnvloed door culturele achtergronden, terwijl op maatschappelijk niveau het tijdsbeeld, politieke context en geschiedenis bepalen wat als normale of abnormale vrije tijd wordt ervaren. De norm kan variëren per land of continent.

Met deze achtergronden kunnen studenten en docenten Leisure & Events Management een uitgangspositie innemen om betekenisvolle ingrepen te doen die waarde creëren. In deze context kunnen zij zich ontwikkelen, verbinden, innoveren en programmeren, altijd met aandacht voor de waarde van vrije tijd.

Die kijk op het leven leidt tot een belangrijke positionering van leisure. Leisure kan bekeken worden vanuit de heersende norm, maar ook vanuit alternatieve benaderingen zoals tegenbewegingen, onderstromen, next practices en new frontiers. Het is belangrijk om te begrijpen hoe vrije tijd binnen verschillende contexten en visies geplaatst wordt, waarbij de maatschappelijke en culturele invloeden een cruciale rol spelen in de vormgeving van wat leisure betekent en hoe deze ervaren wordt.

Op persoonlijk niveau wordt leisure mogelijk beïnvloed door een culturele achtergrond, gestoeld op bijvoorbeeld etniciteit, religie of een subcultuur. Op maatschappelijk niveau speelt het tijdsbeeld, de politieke kleur en de geschiedenis van een land mee bij het bepalen van wat normale en abnormale leisure is. De norm verschuift waarschijnlijk als we ons bewegen over de continenten van de wereld. De invulling van vrije tijd en de betekenis die daaraan verleend wordt is verschillend in Portland, Toronto, Genua, Addis Abeba, Johannesburg, Istanbul, Teheran, Astana, Mumbai, Tokyo of Rotterdam.

Als deze achtergronden en lijnen worden meegenomen, kunnen de student en docent Leisure & Events Management een uitgangspositie innemen om van daaruit op ontdekkingsreis te gaan; op zoek naar betekenisvolle ingrepen die tot waardecreatie leiden. In die wereld kan worden ontwikkeld, verbonden, geïnnoveerd en geprogrammeerd. Altijd vanuit de waarde van vrije( )tijd.

Bijlage 2

Leerplan 2024-2025

Voor overzicht van modulen, studiepunten en toetsing per leerjaar.

Leisure and Events Management jaar 1 2024-2025

Cursus / Projectnaam	Cursuscode	SP	Contacttijd x 50 min	Toets	Praktische oefening
Term 1					
LEMPROJECT 11	LEMPRJT11	17	7	P; V	POA
LEMTHEORY 11	LEMTHE11	6	3	V	
PLUSPLAN 1	LEMPLUS11	4	4	P	
ELECTIVES		2	10	P	
Term 2 en 3					
LEMPROJECT 12	LEMPRJT12	17	7	P; V	POA
LEMTHEORY 12	LEMTHE12	6	3	V	
PLUSPLAN 2	LEMPLUS12	4	4	P	
ELECTIVES		2	10	P	
Term 1, 2 en 3					
STUDIE LOOPBAAN COACHING 1	LEMSCC01	2	1	PF	POA
LEISURE EXPERIENCE FACTORY	LEMLEF01	2		V	
Total Studypoints		**60**			
Totaal jaar 1		60			

Leisure and Events Management jaar 2 2024-2025

Cursus / Projectnaam	Cursuscode	SP	Contacttijd x 50 min	Toets	Praktische oefening
Term 1 5 klassen					
LEMPROJECT 21	LEMPRJT21	17	7	P; V	POA
LEMTHEORY 21	LEMTHE21	6	3	V	
PLUSPLAN 3	LEMPLUS21	4	4	P	
ELECTIVES		2	10	P	
Term 2 en 3 4 klassen					
LEMPROJECT 22	LEMPRJT22	16	7	P; V	POA
LEMTHEORY 22	LEMTHE22	6	3	V	
ELECTIVES		2	10	P	
PLUSPLAN 4	LEMPLUS22	2	4	P	
Term 1, 2 en 3					
STUDIE LOOPBAAN COACHING 1	LEMSCC02	2		V	
COMPETENTIE ASSESSMENT CA2	LEMASSM2	1	1	AS	
LEISURE EXPERIENCE FACTORY	LEMLEF02	2	1	PF	POA
Total Studypoints		**60**			
Totaal jaar 2		60			

Leisure and Events Management jaar 3 2024-2025

Cursus / Projectnaam	Cursuscode	SP	Contacttijd x 50 min	Toets	Praktische oefening
Term 1					
LEISURE INTERNSHIP	LEMITS31	30	12	V	
Term 2 en 3					
LEMPROJECT 32	LEMPRJT32	19	7	P; V	POA
LEMTHEORY 32	LEMTHE32	6	3	V	
PLUSPLAN 5	LEMPLUS32	2	4	P	
Term 1, 2 en 3					
COMPETENTIE ASSESSMENT CA3	LEMASSM3	1	1	AS	
STUDIE LOOPBAAN COACHING 3	LEMSCC03	2	1	PF	POA
Total Studypoints		60			
Totaal jaar 3		60			

Leisure and Events Management jaar 4 2024-2025

Cursus / Projectnaam	Cursuscode	SP	Contacttijd x 50 min	Toets	Praktische oefening
Term 1					
MINOR		30	TBD BY MINOR		
Term 2 en 3					
GRADUATION ASSIGNMENT	LEMALP4	27	1	M; V	
Term 1, 2 en 3					
COMPETENTIE ASSESSMENT CA4	LEMASSM4	1	1	AS	
STUDIE LOOPBAAN COACHING 4	LEMSCC04	2	1	PF	POA
Total Studypoints		60			
Totaal jaar 4		60			

PRESENTATIE / PRESENTATION	P
VERSLAG / PAPER	V
ASSESSMENT	AS
MONDELING / VERBAL PRESENTATION	M
PORTFOLIO	PF

Bijlage 3

Competentieleerlijnen

De leerlijn van Major Theory ziet er als volgt uit:

Theory	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.2
2	Weten waar ze vandaan komen, hoe ze tegen de wereld aankijken en waarom	Hoe verhoud je tot een ander. Waar zit verschil en overlap en waar komt dat door. Hoe deel je jouw visie met anderen.	Je eigen denkbeelden spiegelen aan organisaties	Visies van organisaties uit verschillende domeinen kunt verbinden (private sector, publieke sector, koppelen aan je eigen mening)	Het ontwikkelen en onderbouwen van een visie voor de stageorganisatie en haar context.	Hoe dragen cross-sectorale perspectieven bij aan de wereld van morgen	Onafhankelijk visie creëren op leisure in de internationale grootstedelijke omgeving.
7	Vanuit nieuwsgierigheid signaleren	Willen interpreteren en je tot iets verhouden, kunnen reflecteren	Vanuit intrinsieke motivatie koppelingen maken met het veld, ambitie tonen	Beweging bewerkstelligen, actief experimenteren, verandering nastreven	Het (h)erkennen van dilemma's en zelfstandig keuzes maken.	Heroverwegen hoe de sector werkt, vanuit ambitie willen reageren	Ambitieuze, nieuwsgierige, ondernemende en reflectieve werkhouding.

De leerlijn van Major Project ziet er als volgt uit:

Competentie	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.2
1	Verschillende interventies neerzetten	Interventies plegen met een onder-bouwing	Interventie als concept kunnen wegzetten	Het concept op verschillende manieren tot leven brengen dmv diverse events	Je concept en events inzetten om impact te maken in de sector, je te verhouden tot de buitenwereld	Met je programma de mogelijke toekomst(en) van het veld verbeelden	Belevenisomgevin-gen produceren waarbij leisure als doel of middel wordt ingezet.
3	Het in kaart brengen van mogelijke samenw-erkingspartners en oriënterende gesprekken voeren	Inzicht ontwikkelen van het speelveld waarin je te werk bent en daar samenwerkingen uit voort laten komen.	Het bedenken van nieuwe samenw-erkingenvormen en dit organiseren.	In kaart brengen van (ver)nieu-w(ende) samenw-erkingsvormen en dit uittesten.	Samenwerking-spartners betrek-ken bij het project en draagvlak creeren.	Meerdere partners betrekken, vernieuwende samenwerkingen, en dit vastleggen in realistische afspraken.	Het samenbrengen van partners en waarde creeren hierdoor. Waarbij het netwerk wordt ingezet.
4	Beleid vinden en proberen te begrijpen, van oa de gemeente, de cultuursector en van diverse leisure gerelateerde bedrijven.	In kaart kunnen brengen van beleidsmakers en uitdagers plus hun standpunten, binnen relevante werkvelden of waardeketens.	Je actief verhouden tot de standpunten van diverse beleidsmakers om zo positie durven in te nemen op basis van beleids-uit-ganspunten	Projecten, events,en organi-satiekeuzes afstemmen op bestaand beleid, of afstemmen op het beleid van uitdagers.	De context van organisaties begrijpen op strategisch niveau en strategische samenwerkingen tot stand brengen om relevante, vernieu-wende stadsprogram-mering te kunnen ontwikkelen.	Relaties ontwikkel-en met beleids-makers en uitdagers om bewust het bestaande beleid proberen te beïnvloeden of te versterken	innovatief leisure beleid ontwikkelen en uitvoeren in zowel de publieke als de private sector
5	Je eigen rol in groepen onder-zoeken en eigen activiteiten organiseren	Experimenteren met je rol binnen een team, plus project-manage-ment vaardigheden ontwikkelen op gebied van organisatie, financiën en juridische zaken	Experimenteren met diverse projectmanage-ment-vaar-digheden en tools; Relaties met externe partijen kunnen managen (oa contracten, accountmanage-ment); verdien-modellen ontwik-kelen.	Een organisa-tie-structuur bouwen rondom ontwikkelde concepten en events; Investerin-gen vinden om concepten professioneel te kunnen ontwikkel-en.	Meewerken in een bestaande organisatie en de kracht van deze organisatie kunnen inzetten – of versterken - voor waarde creërende activiteiten.	Organisatie-model ontwikkelen en samenwerkingsver-banden met andere organisaties in de waardeketen smeden om samen nieuwe toekomsten te creëren	zelfstandig ondernemen en leiding geven in leisure gerela-teerde creatieve economie
6	Je eigen manier van zakelijk communiceren kunnen duiden	Bewust zijn van je eigen manier van communicatie en dit kunnen plaatsen ten opzichte van de ander.	Bewust zijn van het thema inclusiviteit en daar passend naar kunnen handelen in een samenwerking.	Op een constructi-eve en inhoudelijke manier feedback kunnen geven en op gepaste manier reageren op feedback. En daar op beide vlakken naar kunnen handelen.	Kennis hebben van verschillende niveaus binnen organisaties en daar de communicatie op aanpassen.	Het duiden van de eigen expertise en dit inzetten (communiceren) tijdens samenw-erkingen.	Het opzetten van een doelgericht samenwerking-sproces, rekening houdend met internationale context, om zo tot een gedragen antwoord te komen op een vraagstuk

Bijlage 4

Diversiteit, Gelijkheid en Inclusiviteit bij LEM

Bij Leisure & Events Management staan de kernwaarden (zie 'Educational Culture' op MyWdKA) van onze academie centraal. Deze waarden vormen het fundament van onze omgang met elkaar en onze studenten, maar ook voor de samenstelling van ons docententeam en de invulling van ons curriculum. Wij onderkennen de urgentie van voortdurende alertheid op vraagstukken rondom rondom gelijke kansen, diversiteit en inclusiviteit (GDI).

Dit doen we door te luisteren naar elkaar en, vooral, naar onze studenten. Als toekomstige professionals spelen zij een essentiële rol in het vormen van een inclusief leisure-veld. In lijn hiermee streven we naar het creëren van een veilige en open leeromgeving waarin iedereen zich gezien, gehoord en gerespecteerd voelt.

Onze locatie in een superdiverse stad als Rotterdam versterkt dit streven. Wij zien het als onze verantwoordelijkheid om onze studenten op te leiden voor een veld dat niet alleen creativiteit en innovatie hoog in het vaandel heeft staan, maar waar GDI randvoorwaardelijk is.

In navolging van het WDKA-beleid met de opstart van de Office for Inclusivity (O4i) in 2021 en duidelijk geluid van onze eigen studenten, zijn wij als opleiding meer bewust geworden van de weg die wij nog af te leggen hebben op het gebied van GDI. Op basis van ontvangen feedback en bewustwording hebben we ons curriculum kritisch onder de loep genomen en waar mogelijk direct aanpassingen doorgevoerd. Een van de concrete resultaten hiervan is dat we nu werken met gastsprekers die de diversiteit van het culturele en creatieve leisure-veld weerspiegelen. Hetzelfde doel hebben we in de visualisaties binnen colleges en het streven naar het geven van voorbeelden van vrijetijdsbesteding en rituelen uit verschillende culturen en subculturen.

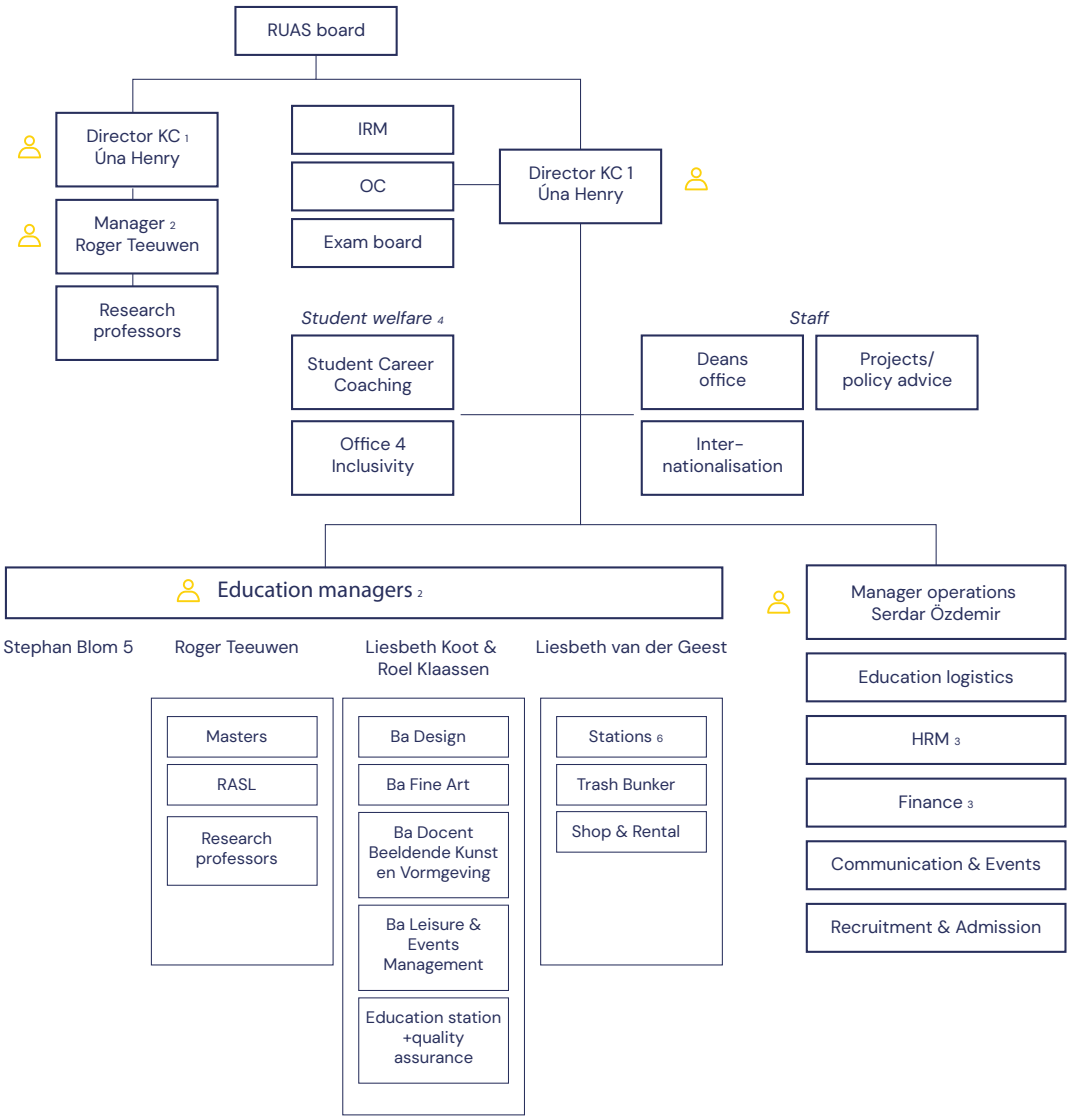
We streven naar een divers team dat een afspiegeling vormt van de superdiverse stad Rotterdam. Daarnaast zetten we ons in voor de vanzelfsprekende toepassing van EDI (Equity, Diversity & Inclusion) in onze projecten. Zo leren studenten inclusiviteit te integreren in hun concepten en evenementen, bijvoorbeeld door toegankelijke ontwerpen of activiteiten te ontwikkelen voor een breed publiek.

We vinden we het essentieel om de stem van onze studenten te horen. Door middel van crunches verzamelen we waardevolle inzichten, die ons helpen verder te groeien en onze omgang met de studenten te verbeteren. Ook om ons curriclum aanbod continu te verbeteren. Om dit te ondersteunen, organiseren we teambijeenkomsten waarbij we als team begeleiding krijgen van de Office for Inclusivity en de Education Station.

Bijlage 5

Organisatiemodel WdKA

Organisational responsibilities strategic management team WdKA



1. KC and WdKA are different organisational units within RUAS, they are both directed by the same person (Director KC = Dean WdKA)
2. The education manager with the portfolio masters/RASL/research also works as a manager for the Kenniscentrum (0,6fte education; 0,4fte research)
3. Business controller and HR business partner are formally part of RUAS
4. In addition to the student career coaches and office 4 inclusivity there are student counselors and confidential advisors available for all students. Because these colleagues are formally part of other organisational units within RUAS, they are not part of this overview.
5. Stephan Blom is responsible for curriculum development, he does not hold any hierarchical responsibilities