

LEARN ACT MAKE!

RUIMTE VOOR CREATIEF VAKMANSCHAP

Onderzoeksverslag

Mascha van Zijverden, juli 2017

INHOUDSOPGAVE

1. Ruimte voor Creatief Vakmanschap	4
2. sSquare Amsterdam	9
3. Customer Profile	12
4. sSquare Academy	15
5. Portfolio Creation	23
6. sSquare Accelerator Track	26
7. sQuat Benchmark	33
8. sSquare Summer School	38
9. sSquare Academy Verdienmodel	40
10. How to Work with a Designer	42
Literatuurlijst	44
Colofon	45

BIJLAGE

Manual: 'How to Work with a Designer'

1. RUIMTE VOOR CREATIEF VAKMANSCHAP

INLEIDING

Het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en het Practoraat Creatief Vakmanschap van het ROC van Amsterdam heeft zes ontwerpers uitgenodigd om deel te nemen aan een ontwerpend onderzoekstraject gericht op de ontwikkeling van een leer- en maakomgeving voor startende creatieve vakmensen. Deze ontwerpers werken zes maanden intensief samen met startende creatieve vakmensen, docenten van verschillende Amsterdamse MBO-instellingen, opdrachtgevers uit het werkveld en diverse experts op het gebied van onderwijsinnovatie en de creatieve industrie.

Doel van dit onderzoekstraject is het ontwikkelen en testen van een omgeving waarbinnen pas afgestudeerde MBO-ers de mogelijkheid krijgen om zich vanuit hun brede palet aan capaciteiten en kwaliteiten door te ontwikkelen tot co-creërende makers en zelfstandig ondernemers. Een omgeving waar zij niet alleen onderling, maar ook samen met professionals en opdrachtgevers kunnen maken en zich verder kunnen ontwikkelen.

CONTEXT

Een afgestudeerde mbo-er is gemiddeld 20 jaar als deze van school komt.

Voor startende creatieve vakmensen blijkt de overgang van school naar het zelfstandig ondernemerschap of een eigen bedrijf groot. De formele doorleermogelijkheden richting het HBO sluiten vaak niet goed aan op de praktische leerbehoeften van de vakman. Er bestaat onder jonge creatieve ondernemers dan ook een sterke behoefte aan een verlenging van de creatieve vakmanschapsleerlijn.

In het ontwerpend onderzoek naar een vernieuwende leer- en werkomgeving voor startende creatieve vakmensen worden de huidige onderwijskaders losgelaten en wordt ontworpen vanuit een nieuwe visie op een 'leven lang leren voor vakmensen'. In de uitvoering wordt samengewerkt met een aantal startende creatieve vakmensen, die onlangs afstudeerden aan het MBO College Zuid, het Hout- en Meubileringscollege en Mediacollege Amsterdam. Daarbij zal co-creatie plaatsvinden met docenten van verschillende opleidingen van deze onderwijsinstellingen, opdrachtgevers uit het werkveld en diverse experts op het gebied van onderwijsinnovatie. Naast het ontwerpend onderzoek leveren ontwerpers onder leiding van experts ook een bijdrage aan de implementatie van de uitkomsten in een duurzaam organisatiemodel.

Het ontwerpend onderzoek naar een vernieuwende leer- en werkomgeving voor startende creatieve vakmensen is een gezamenlijk initiatief van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en het Practoraat Creatief Vakmanschap.

MBO College Zuid van het ROC van Amsterdam richtte in 2015 dit Practoraat Creatief Vakmanschap op met als doel om een betere facilitering en positionering van het creatieve vakmanschap te realiseren. Sinds kort werkt het Practoraat Creatief Vakmanschap hierin samen met het Hout- en Meubileringscollege en het Mediacollege Amsterdam. Zij wordt daarin ondersteund door het 'MBO Agenda fonds' van de Gemeente Amsterdam. Het ontwerpend onderzoek maakt onderdeel uit van een tweejarige innovatietraject.

Bovenstaande tekst is afkomstig uit de Open Oproep 'Ruimte voor Creatief Vakmanschap' van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie (2016).

ONDERZOEK & CO-CREATIE

Van januari tot en met juni 2017 hebben zes door het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie geselecteerde ontwerpers onder leiding van Marieke Gervers van het Practoraat Creatief Vakmanschap (ROC van Amsterdam) en Vera de Jong van Urban Connectors, in co-creatie met een groep van visionairs, innovators, onderwijsontwikkelaars, New Creatives ¹ (Gervers, 2017), onderzoekers en strategen meegewerkt aan de ontwikkeling van deze vernieuwende leer- en werkomgeving onder de naam sSquare Amsterdam. In hoofdstuk 2 wordt de opzet en visie van sSquare kort beschreven maar voor een volledig beeld van de totstandkoming, invulling en doelstellingen verwijst ik naar de publicatie 'sSquare' (Gervers, 2017).

Als één van de ontwerpers heb ik met twee andere deelnemers, Danielle

Arets (Design Researcher & Associate Lector, Lectoraat Strategic Creativity, Design Academy Eindhoven) en Eric Aldewereld (zelfstandig adviseur Associate Degree) een mix van kwalitatief en kwantitatief onderzoek gedaan naar vernieuwende onderwijs methodes en relevante onderwijsinhoud om op basis daarvan een educatief programma te kunnen samenstellen dat de doelgroep van sSquare het beste kan bedienen.

Tijdens het onderzoekstraject hebben we gekeken naar de verschillen van de curricula en competenties van niveau 4 (MBO), 5 (AD²) en 6 (HBO) en hebben we zes customer profiles opgesteld. Een voorbeeld van één van deze profielen is beschreven in hoofdstuk 3. Verder hebben we vooraf en tijdens het proces gesproken met de New Creatives binnen sSquare, die allen een afgeronde MBO opleiding hebben en ondernemen als grafisch, communicatie, fashion of sound designer, cultureel programmeur of dansdocent. Aan hen hebben we onze ideeën getoetst en op aanwijzing van hen waar nodig aanpast en aangevuld. Ook hebben we het onderwijsaanbod van andere creatieve communities en start-up tracks onder de loep genomen. Dit alles heeft geresulteerd in tien uitgangspunten waarin onze visie op leren binnen sSquare uiteen wordt gezet die als basis dient voor de sSquare Academy (hoofdstuk 4). Daarnaast hebben we gezamenlijk gewerkt aan de opzet van twee leerlijnen, de eerste serie lesmodules en hebben we een begin gemaakt met een verdienmodel (hoofdstuk 9).

Binnen de ontwikkeling van sSquare Academy heb ik mij vervolgens gericht op één van de lesmodules, Portfolio Creation (hoofdstuk 5) en heb ik op

basis van een benchmark (hoofdstuk 7) een intensief incubator programma, de sSquare Accelerator Track (hoofdstuk 6) ontwikkeld. Verder doe ik als aanvulling op het educatieve deel van sSquare een voorstel voor een sSquare Summer School (hoofdstuk 8), een kort programma als voorbereiding op sSquare ten behoeve van community building en als een tool om sSquare kandidaten te werven en selecteren.

Naar aanleiding van de ervaring die is opgedaan tijdens het onderzoekstraject heb ik samen met drie van de zes geselecteerde ontwerpers, Hannah van Luttervelt, Elsbeth Ronner, Aoife Wullur gewerkt aan de handleiding 'How to Work with a Designer' (hoofdstuk 10). Deze handleiding is ontwikkeld voor het Stimuleringsfonds en sSquare met als doel om opdrachtgevers en ontwerpers te ondersteunen in het aanscherpen van doelstellingen van een ontwerpopdracht.

¹ NEW CREATIVE

(de: m, v: meervoud: new creatives) Creatieve professionals die hun talent goed weten uit te nutten in de creatieve industrie en al een indrukwekkend portfolio hebben opgebouwd. Gedreven creatieven die continue op zoek zijn naar een nieuwe uitdaging en beseffen dat ze daartoe voortdurend vaardigheden en kennis moeten bijschaven.

De New Creatives zijn de professionals waar sSquare zich op richt. Ze zijn al enige tijd afgestudeerd en beseffen dat ze zich verder moeten scholen. Ze zijn op zoek naar nieuwe manieren om hun talent in samenwerking met andere Creatives in te zetten voor complexe maatschappelijke vraagstukken (Gervers, 2017).

² Associate Degree

2. SQUARE AMSTERDAM

Onderwijsvernieuwing binnen beroepsonderwijs staat hoog op de agenda van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW), onderwijsinstellingen en culturele instituten om te zorgen voor goed geschoolde professionele vakmensen die een significante bijdrage kunnen leveren aan uitdagingen van de snel veranderende maatschappij en economie. Zo liet de expositie Making School (Bey & Osinga, 2016), een initiatief van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, tijdens de laatste Dutch Design Week (2016) zien hoe de kennis en kunde van de creatieve industrie kan bijdragen aan een stimulerende onderwijsomgeving en een nieuwe visie op leren.

sSquare Amsterdam is zo'n een voorbeeld van een nieuwe stimulerende maak-leeromgeving. Het is een community die jonge creatieve makers ondersteunt bij de positionering en professionalisering van hun creatieve praktijk. Zij kunnen bij sSquare hun visie, ideeën en vaardigheden tot waarde maken en zichzelf tegelijkertijd een 'leven lang' door ontwikkelen tot nog betere professionals die flexibel inspelen op kansen in het toekomstige werkveld (Gervers, 2017).

sSquare is bedoeld voor starters, professionals en masters die voor authenticiteit, diversiteit, kwaliteit en professionaliteit staan. Veel

Amsterdamse New Creatives staan na het volgen van hun studie klaar om de wereld te veroveren met hun creatieve kennis en kunde. Maar, hoe kom je aan opdrachten als je portfolio nog te mager is? Waar vind je de juiste mensen om mee samen te werken en van te leren? Bij sSquare krijgen New Creatives de kans om zich te profileren als vakman, hun netwerk te vergroten, zich door te ontwikkelen en het portfolio verder op te bouwen.

sSquare bestaat uit drie afdelingen die elkaar ondersteunen en aanvullen: sSquare Community, sSquare Academy en sSquare Agency. Er wordt gebouwd aan een fysieke broedplaats met werkplaatsen, aan professionaliseringstrajecten en aan kwalitatief hoogwaardige 'services' die members én opdrachtgevers uit het werkveld bedienen.

SQUARE COMMUNITY

sSquare biedt haar eigen creatieve community fysieke en digitale faciliteiten. Faciliteiten die hen ondersteunt in hun makerschap, ondernemerschap en verdere professionele ontwikkeling.

SQUARE ACADEMY

sSquare Academy is het educatieve onderdeel van sSquare en biedt onderwijsprogramma's aan die sSquare members ondersteunen bij hun professionele ontwikkeling. Dit met als doel om hun economische positie te versterken, hun onderneming te professionaliseren, creatieve, technische vaardigheden verder te ontwikkelen en het netwerk te vergroten (zie hoofdstuk 3).

SQUARE AGENCY

Opdrachtgevers kunnen zich bij sSquare melden voor een match met kwalitatief hoogwaardige creatieve professionals uit verschillende disciplines, om een opdracht binnen een interdisciplinair co-creatieteam te plaatsen of om het werk van deze New Creatives te ervaren en te kopen. Voor opdrachtgevers met complexe, maatschappelijke vraagstukken stelt sSquare een elite taskforce samen. Onder de naam Creating Tomorrow ontwerpen zij volgens de Design Thinking methode constructieve oplossingen en voeren deze ter plekke uit in co-creatie met de betreffende doelgroepen.



sSquare Community



sSquare Academy



sSquare Agency

3. CUSTOMER PROFILE

Merlijn Kitzmann, 20 jaar
Media College Amsterdam

PROFIEL: 'De bijna afgestudeerde MBO-er die (nog) niet weet wat hij wil gaan doen.'

Bij het opstellen van een customer profile komen de volgende vragen aan bod:

WIE IS DE GEBRUIKER?

- Wat doet hij/zij allemaal in zijn (of haar) privéleven? Waarom? Wat vindt hij belangrijk? Wat niet?
- In welke verschillende contexten/omgevingen beweegt hij zich? (sportschool, café, buurthuis)
- Op welke manieren communiceert hij met andere mensen? (mailen, bellen, koffiedrinken, informeel/formeel)
- Hoe zou hij willen dat andere mensen hem zien? (zelfverzekerd, aardig, sociaal)
- Hoe wil hij zich voelen? Wat moet hij doen om zich zo te voelen? (veilig, sterk, enthousiast)

PROBLEMEN, ERGERNISSEN, OBSTAKELS

- Wat zijn de frustraties, ergernissen, of dingen die hem/haar hoofdpijn geven? (wachtijd, drukke mensen, weinig vrijheid)
- Wat houdt hem 's nachts wakker? (grote problemen en/of zorgen)
- Wat zijn zijn belangrijkste problemen en uitdagingen? (onduidelijkheden, gebrek aan motivatie)
- Welke negatieve sociale gevolgen of angsten komt hij tegen? (verlies van vertrouwen/status/macht)
- Voor welke risico's is hij bang? (financiële, sociale of technische risico's?)
- Welke alledaagse fouten maakt hij?
- Wat is zijn financiële situatie en wanneer vindt hij iets 'te duur'?

OPBRENGSTEN, DOELEN, AMBITIES

- Wat zou zijn leven gemakkelijker of leuker maken?
- Wat zijn zijn grootste ambities?
(Wat hoopt hij te bereiken of zou een grote opluchting zijn?)
- Waar droomt hij over?
- Waar is hij het meest naar op zoek?
- Op welke manier meet hij succes en mislukking? (prestaties, kosten)
- Welke besparingen zouden hem gelukkig maken? (geld, tijd, inspanning)

Tijdens een interview (6 februari 2017) heeft Merlijn verteld over zijn doelen en dromen maar ook over de obstakels die hij ondervindt tijdens zijn opleiding en in het dagelijks leven.

Merlijn gaf aan dat hij graag zijn ondernemers vaardigheden nog verder zou willen ontwikkelen, kennis wil hebben hoe hij zijn netwerk zou kunnen vergroten en hij zou zijn communicatie vaardigheden graag verbeteren. Deze en de andere uitkomsten uit de overige vijf opgestelde profielen hebben de leidraad gevormd tot het samenstellen van de lesmodules voor sQuare Academy.



‘De manier waarop je iets zegt is belangrijker dan wat je zegt.’
- Merlijn Kitzmann

4. SQUARE ACADEMY

sQuare heeft de ambitie om een community te vormen waarbinnen startende creatieve professionals zichzelf zowel op persoonlijk als professioneel vlak continue verder ontwikkelen om zodoende hun economische positie te versterken. Om dat te realiseren biedt sQuare Academy binnen twee leerlijnen, Creative Practice (creatieve ontwikkeling) en Entrepreneurship (professionaliseren van ondernemersvaardigheden en persoonlijk leiderschap), verschillende modulaire onderwijsprogramma's.

De modules, trainingen en lezingen sluiten aan bij de behoeftes van jonge startende vakmensen en worden zoveel mogelijk geschreven en gecoacht door professionals met relevante praktijkervaring afkomstig uit dezelfde vakgebieden.

Programmaonderdelen worden gedeeltelijk on- als offline aangeboden en geven veel ruimte aan de New Creatives om in aansluiting op de eigen situatie een programma-op-maat samen te stellen. Binnen sQuare Academy is er ook aandacht voor formeel en informeel leren. Als een deelnemer kan aantonen dat de leerdoelen van een bepaalde module al worden beheerst kan er vrijstelling tot deelname plaatsvinden en worden de bijbehorende badge(s) toegekend om zo de competenties inzichtelijk te maken.

Hieronder beschrijven we tien uitgangspunten van sSquare Academy die als leidraad dienen bij de invulling van leerlijnen, modules & werkmethoden.

1. WERKEN & LEREN

sSquare wil het 'leven-lang-leren' voor ondernemende creatieve vakmensen bevorderen. We bieden onderwijs waarin je met twee benen in de praktijk je skills kunt aanscherpen door lange leerlijnen op te knippen in modules die je op zelf gekozen momenten kunt volgen. Ontwikkelingen in je eigen dagelijkse praktijk kunnen bovendien als case studie dienen binnen het programma.

2. MODULAIR & META SKILLS

sSquare biedt lesmodules aan op niveau 5 die je op zelf gekozen momenten kunt volgen. Alle modules zijn geconcentreerd rondom drie centrale thema's; persoonlijke leiderschap, ondernemerschap en de ontwikkeling van het eigen vakmanschap. Daarnaast focust sSquare op het verbeteren van meta-skills (Neumeier, 2012), vaardigheden die je nodig hebt om je vaardigheden eigen te maken; hoe stimuleer je jezelf, blijf je jezelf uitdagen en hoe zorg je ervoor dat je als professional excelleert?

3. VRAAG- & PRAKTIJKGERICHT

Alle modules sluiten direct aan bij actuele vragen uit jouw eigen werkveld en worden zo ingevuld dat de kennis en vaardigheden direct toe te passen zijn binnen je eigen praktijk.

4. ON-OFFLINE LEREN

De principes van blended learning worden binnen de hele sSquare Academy toegepast. Onderdelen van modules en trainingen worden waar mogelijk en relevant zowel on-als offline aangeboden.

5. UP-TO-DATE & DUURZAAM

sSquare Academy volgt de actuele ontwikkelingen op het gebied van persoonlijk leiderschap, ondernemerschap en ontwerpend onderzoek en zorgt dat de leerprogramma's voortdurend worden bijgesteld en aangepast aan nieuwe ontwikkelingen. Vanzelfsprekend zorgen we daarmee voor een duurzame visie op leren: het gaat om het verwerven van kennis, competenties en vaardigheden met een lange levensduur.

6. AUTONOOM & CO-CREATIE

We focussen binnen de sSquare Academy op je ontwikkeling als autonome, creatieve professional evenals de manier waarop je jouw specifieke vaardigheden samen met anderen kunt inzetten voor diverse opdrachtgevers. De werk- en denkwijze van co-creatie wordt daartoe zowel ingezet binnen de lesmodules als in de uitvoer van projecten.

7. MAATSCHAPPELIJK RELEVANT & MAATSCHAPPIJ KRITISCH

sSquare wil zich positioneren als relevante speler in de maatschappij; actuele maatschappelijke vraagstukken komen dan ook heel nadrukkelijk aan de

orde. sSquare is daarnaast ook maatschappijkritisch; we willen competente frontrunners coachen om in de toekomst vragen te stellen die er toe doen.

8. PEERS & PROFESSIONALS

Binnen sSquare leer je zowel van andere members van sSquare (peers) als van professionals uit de creatieve industrie. Samen met onderwijs experts geven zij het leerpakket vorm en beoordelen de resultaten.

9. SKILLS & KNOWLEDGE

sSquare richt zich op de creatieve vakman; het verder professionaliseren van creatieve vaardigheden staat dan ook in sSquare Academy centraal. Daarnaast is ook kennis, die in grote mate verworven wordt door het maken zelf, belangrijk. Kortom; 'Learning by Doing' & 'Making is Thinking' (Sennett, 2008) staan centraal.

10. MULTIDISCIPLINAIR & MULTICULTUREEL

Binnen sSquare vinden er voortdurend kruisbestuivingen plaats tussen diverse expertises, culturen en identiteiten. Een werkomgeving die ruimte biedt voor verschillen is van groot belang voor het vernieuwen, ontwikkelen en behouden van talenten. Daarom zetten wij ons in voor een omgeving waarin je het beste uit jezelf kunt halen.

Het aanbod van Square Academy bestaat in de opstartfase (2017-2018) uit de volgende modules:

DESIGN THINKING (6 ECTS)

Tijdens deze module leer je de beginselen van het ontwerpend denken en vooral hoe je jouw kracht als creatieve professional kunt inzetten bij innovatievraagstukken van publieke en private partijen.

We werken met bestaande veelgebruikte formats als het Business Model Canvas of het Waarde Propositie Canvas, maar ontwikkelen op basis van algemene inzichten rondom Design Thinking (Brown, 2009) ook eigen methodes voor kwalitatief onderzoek.

PORTFOLIO CREATION (2 ECTS)

Deze module richt zich op het maken van een visueel portfolio waarin (een selectie van) eerder gemaakt werk professioneel gepresenteerd wordt met name ten behoeve van het verkrijgen van (nieuwe) opdrachten.

Zie voor meer informatie hoofdstuk 3.

SOCIAAL ONDERNEMERSCHAP (1 ECTS)

Deze module wordt binnen sSquare ingezet om sSquare members voor te bereiden op opdrachten van Creating Tomorrow en voor diegenen die meer willen leren over sociaal ondernemerschap ten behoeve van hun eigen praktijk. Rondom pijlers als diversiteit, herkenbaarheid en flexibiliteit worden in vijf themabijeenkomsten de principes van sociaal ondernemen uitgelegd en leer je deze toepassen op je eigen situatie of op een gegeven casus.

BUSINESS PLAN (6 ECTS)

Op basis van je eigen praktijk leer je een business plan opstellen volgens

conventionele én onconventionele methoden voor een structurele en duurzame waarde creatie om zo je succes als zelfstandig ondernemer te vergroten.

Overige modules die momenteel ontwikkeld worden zijn: Personal Branding (profilen en empoweren van jezelf als creatief professional), Project Management (ontwikkelen van organisatie- en leiderschapsvaardigheden) en Didactiek voor Creatieve Professionals (ontwikkelen van coachende en didactische vaardigheden).

SQUAT

Verder biedt sSquare Academy een sSquare Accelerator Track (sQuat). Dit is een incubator programma voor een kleine groep ambitieuze en ondernemende sSquare members. Op basis van peer coaching en onder begeleiding van ervaren professionals werken ze aan de kick-start en professionalisering van hun creatieve (freelance) praktijk. Dit pressure cooker programma is de springplank naar een volgende professionele fase; van new creatieve starter naar flexibele professional die, in co-creatie, zich sterker en duurzaam weet te positioneren en profileren binnen de toekomstige freelance economie.

GRAINS & BADGES

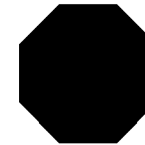
Door het volgen van een lesmodule, training of track kan de deelnemer één of meer 'grains' of 'badges' behalen. Een grain staat gelijk aan een studiebelasting van 7 uur (contacturen en zelfstudie). Vier grains vormen een

badge, dat gelijk staat aan 28 uur en een equivalent is van een studiepunt (European Credit Transfer System: ECTS) zoals gehanteerd wordt op hogescholen en universiteiten in Europa. Op den duur is het mogelijk om binnen sSquare een totaal van 60 badges te behalen (1680 studie-uren) dat gelijk staat aan een volledig fulltime studiejaar.

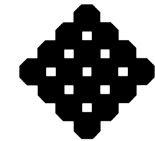
Met de diamant als symbool heeft sSquare een visueel systeem ontwikkeld waarmee via een e-profiel het gevolgde traject, de competenties en de ervaring van elke deelnemer inzichtelijk gemaakt kan worden.



Grain



Badge



Traject

Op termijn zullen de lesmodules ingeschaald worden op niveau 5, het eindniveau van de Associate Degree (Landelijk Netwerk AD, 2013), door Het Nederlands Kwalificatieraamwerk (NLQF) op basis van de 'handleiding voor inschaling' van het Nederlands Partnerschap Lang Leven Leren (2015). Hierdoor worden de leerresultaten inzichtelijk en vergelijkbaar. Dit zal bovendien bijdragen aan de profilering en toegankelijkheid van het educatieve aanbod van sSquare.

LEERRESULTATEN

Een deelnemer van sSquare Academy die alle kennis en kunde op AD niveau heeft vergaard is 'een beginnend beroepsbeoefenaar die op tactisch niveau werkt, waarbij hij de verbinding legt tussen operatie en strategie en binnen en buiten de organisatie' (Landelijk Netwerk AD, 2013).

Hij/zij

- kan relevante inzichten, theorieën en concepten op basis van vraagstukken uit het actuele werkveld toepassen in de eigen beroepspraktijk.
- heeft een onderzoekende houding, kan flexibel en gestructureerd werken volgens vastgestelde methoden.
- kan in een beroepsomgeving functioneren als beginnend beroepsbeoefenaar.
- communiceert doelgericht binnen de eigen werkomgeving en met direct betrokkenen, op basis van in de context en beroepspraktijk geldende conventies.

5. PORTFOLIO CREATION

Binnen de leerlijn Creative Practice wordt de lesmodule Portfolio Creation aangeboden. Deze module richt zich op het maken van een visueel portfolio waarin (een selectie van) eerder gemaakt werk professioneel gepresenteerd wordt met name ten behoeve van het verkrijgen van (nieuwe) opdrachten. Een professioneel portfolio is een belangrijke tool om de sprong te maken naar een volgende professionele fase; van new creatieve starter naar flexibele professional die zich sterker en duurzaam weet te positioneren en profileren binnen de toekomstige freelance economie. Binnen de module Portfolio Creation wordt er geleerd om een (digitale en/of hard-copy) portfolio op zo'n wijze samenstellen dat klanten en opdrachtgevers zien wie je bent, waar je voor staat en wat je kunt leveren.

Portfolio Creation is bedoeld voor beginnende creatieve makers met een freelance praktijk die twifelen aan de inhoud en impact van hun portfolio en die het moeilijk vinden om een selectie te maken uit eerder gemaakt werk dat hun talent, professionele visie en werkwijze goed laat zien. Er wordt gezocht naar de beste vorm om het werk te presenteren van ontwerpers, dansers, theatermakers en muziek, video & sound designers.

Daarnaast wordt er gewerkt aan een het opstellen van een korte profieltekst waarin uiteengezet wordt waar de deelnemer voor staat en wat de visie en ambitie is van de onderneming. Op die wijze kan er een betere match ontstaan tussen een opdrachtgever en opdrachtnemer. Ook aan het opstellen van een bijbehorend cv krijgt binnen deze module aandacht.

Er wordt gewerkt met een groep van maximaal 12 deelnemers waarin peer-group feedback een belangrijk onderdeel is. De deelnemers bespreken in kleinere groepen en één-op-één elkaars werk en presenteren aan het begin en einde aan de hele groep. Daarnaast zijn er individuele (werk)besprekingen met de coach en werkt de deelnemer zelfstandig aan de opbouw van het portfolio, de profieltekst en het cv.

De module wordt geleid door een professional met interdisciplinaire werkervaring in grafisch ontwerp, (social)media, fotografie, etc. Daarnaast zullen er lezingen gegeven worden door een tekstschrijver, een recruiter uit de creatieve sector en een opdrachtgever uit een relevant vakgebied.

Aan het einde van de module presenteert de deelnemer zijn/haar vernieuwde portfolio aan de groep in de vorm van een digitale, visuele of audio presentatie. Daarnaast levert hij/zij een cv in en een geschreven profiel. Het eindresultaat wordt op basis vooraf gestelde doelen beoordeeld door de deelnemer zelf aan de hand van een schriftelijke zelfevaluatie en door en mede deelnemers (peer grading).

De module duurt 8 weken en er vindt elke week een meeting en/of lezing plaats. Totaal zijn er 24 contacturen en 32 zelfstudie-uren (Nb: dit staat gelijk aan 2 ECTS).



BEHANCE

Naast dit aanbod zal sSquare ook host zijn van de Behance Portfolio Reviews (Behance, 2017). Dit is een reeks door vrijwilligers georganiseerde evenementen in honderden plaatsen over de hele wereld die als doel hebben om creatieve professionals met elkaar in contact te brengen.

Behance is een online platform waar ontwerpers wereldwijd hun creatieve werk op kunnen presenteren. Op deze wijze hebben bedrijven toegang tot werk van talenten van overal ter wereld.

Tijdens een Portfolio Review Week komt de onlinegemeenschap van Behance samen op offlinelocaties. Evenementen beginnen met een lezing over het opbouwen van een creatieve carrière. Vervolgens worden deelnemers in kleine groepen verdeeld om werk te presenteren en feedback van elkaar te krijgen. Je ontwikkelt daarmee niet alleen je vaardigheden om tot een beter portfolio te komen maar vergroot tegelijkertijd je professionele netwerk.

6. SQUARE ACCELERATOR TRACK [SQUAT]

De creatieve industrie is van steeds grotere waarde voor de Nederlandse samenleving (van Erp, 2014). Ook het maatschappelijk en economisch belang van toegepaste creativiteit en creatief vakmanschap wordt steeds groter. Om creatieve vakmensen en ontwerpers beter voor te bereiden om 'een leven lang te leren' en zich zodoende blijvend te kunnen aanpassen binnen de continue veranderende en complexe wereld waarin begrippen als duurzaamheid, globalisatie, digitalisering en circulaire economie de boventoon voeren heeft sSquare een intensief programma ontwikkeld op basis van (peer) coaching en peer learning.

sQuat wil startende talenten ondersteunen bij de kick-start en professionalisering van hun creatieve (freelance) praktijk. Het programma heeft als doel om de positie en de waarde binnen het werkveld van de deelnemer te verbeteren, de onderneming (start-up / eenmanszaak) zakelijk gezien te professionaliseren, verschillende vaardigheden verder te ontwikkelen, het portfolio uit te breiden en te professionaliseren en om het professionele netwerk te vergroten.

sQuat is bedoeld voor geselecteerde ambitieuze en ondernemende sSquare members met een eigen praktijk en minimaal twee jaar werkervaring als freelancer. Binnen sQuat komen de drie verschillende onderdelen van sSquare samen; sSquare Academy, sSquare Community en sSquare Agency. Hierdoor is dit pressure cooker programma voor beginnende freelancers de springplank naar een volgende professionele fase; van new creatieve starter naar flexibele professional die, in co-creation, zich sterker en duurzaam weten te positioneren en profileren binnen de toekomstige freelance economie.

Binnen een interdisciplinaire groep van maximaal 10 personen wordt er gewerkt op locatie van sSquare op basis opdrachten uit de eigen praktijk en aan een gezamenlijke opdracht vanuit sSquare, waarbij er wekelijks feedback gegeven wordt door een coach en gespecialiseerde professionals (experts). Opdrachten uit de eigen praktijk zijn hierbij leidend en de geleerde vaardigheden worden direct in de dagelijkse praktijk toegepast waardoor er een snelle professionalisering plaatsvindt.

sQuat is gebaseerd op drie belangrijke pijlers: Learn, Act en Make. Deze vertegenwoordigen verschillende onderdelen en doelen in het programma en vinden naast elkaar plaats. Elk onderdeel is aan elkaar gerelateerd en vergroot de totale professionele ontwikkeling op verschillende terreinen.

LEARN

Door het volgen van verschillende lesmodules binnen sSquare Academy wordt er gewerkt aan de ontwikkeling van personal branding en verschillende creatieve, technische en ondernemersvaardigheden. De eigen praktijk en lopende opdrachten staan bij het doorlopen van de modules centraal.

ACT

Opgedane vaardigheden worden direct toegepast binnen opdrachten uit de eigen, reeds bestaande praktijk waardoor de persoonlijke slagkracht al tijdens het traject wordt vergroot.

MAKE

Onder professionele begeleiding, in co-creation met de andere deelnemers, wordt er gewerkt aan een opdracht onder de vlag van Creating Tomorrow. Dit is een co-creatielab voor impactvolle opdrachten die vragen om professionele creativiteit. Met Creating Tomorrow stort een divers team van creatieve makers zich op een maatschappelijk vraagstuk om in co-creatie tot doeltreffende, inspirerende en duurzame antwoorden (dienst of product) te komen.

COACHING OP MAAT

Met een persoonlijke coach wordt er aan het begin van het programma een ontwikkelplan gemaakt met duidelijke (leer)doelen en wordt de professionele voorgang besproken. Professionele experts (vakspecialisten)

ondersteunen het proces vakinhoudelijk en begeleiden de gezamenlijke opdracht. Binnen de interdisciplinaire groep wordt er kennis, creatieve en technische vaardigheden met elkaar gedeeld en vinden er feedback sessies plaats. Peer coaching en peer learning zijn binnen dit programma belangrijke instrumenten. Creatives leren niet alleen van vakspecialisten maar met name ook met en van elkaar.

sQuat biedt aan de deelnemers een werkplek, gedeelde werkplaatsen, een persoonlijke coach, professionele begeleiding (experts), een peer coaching programma, lesmodules, toegang tot de activiteiten van de sSquare community (lezingen, presentaties), en een relevant netwerk van vakspecialisten. Lesmodules belichten alle facetten van het ondernemerschap op creatief, communicatief, maar ook financieel vlak. Binnen alle modules en opdrachten ligt de focus op maatschappelijk relevante en actuele vraagstukken zoals; nieuwe verdienmodellen, digitale technologie, innovatieve productiemethoden, duurzaamheid, circulaire economie en sociaal ondernemerschap.

Deelnemers werken aan vragen als: hoe kunnen digitale technologie, nieuwe verdienmodellen en innovatieve productiemogelijkheden jouw creatieve praktijk een boost geven? Hoe maak jij jouw creatieve praktijk duurzaam? Wat zijn belangrijke sociale en economische vraagstukken die een rol spelen binnen het vakgebied waarbinnen jij opereert? Hoe anticipeer jij daarop?

PROGRAMMA

De deelnemer volgt één dag per week één of meer modules binnen de leerlijnen Creative Practice (Design Thinking en Portfolio Creation) en Entrepreneurship (Business Plan en Project Management) en wordt er gewerkt aan de opdrachten die daar uit voort komen. De overige vier dagen wordt er aan opdrachten gewerkt uit de eigen praktijk. Veel opdrachten uit de lesmodules kunnen binnen deze werkzaamheden direct een plek krijgen. Opgedane kennis vanuit bijvoorbeeld Project Management kan één op één toegepast worden binnen lopende opdrachten uit de eigen praktijk. Na drie maanden wordt er gestart met de gezamenlijke opdracht waaraan één dag per week met de andere sQuat members wordt gewerkt.

RESULTAAT

Na een half jaar presenteert de groep de resultaten van de gezamenlijke opdracht aan een kleine groep van zelf gekozen experts, de coaches en geïnteresseerde sSquare members.

Gedurende het hele programma houdt de deelnemer een (online) werkboek of blog bij, wordt er aan een business plan gewerkt en levert iedereen minimaal één online tutorial over een zelfgekozen onderwerp dat binnen het programma aan bod is gekomen. Op deze wijze wordt er binnen sSquare een online 'bibliotheek' opgebouwd waarmee opgedane kennis kan worden doorgegeven. Op basis van het ontwikkelplan dat aan het begin is opgesteld en gedurende het proces is aangevuld of bijgesteld schrijft de deelnemer een zelfevaluatie.

COMPETENTIES

De selectie voor dit programma, het opstellen van het ontwikkelplan en de zelfevaluatie zijn, in verschillende ontwikkelfases, gebaseerd op de volgende hoofdcompetenties.

Vakmanschap

De creative is in staat om op basis van specifieke vaardigheden en expertise zijn/haar vak tot in de puntjes te beheersen. Hij/zij weet wat er nodig is (aan materiaal en kennis) om iets te ontwikkelen en kan daar op zeer hoog kwalitatief niveau invulling aan geven.

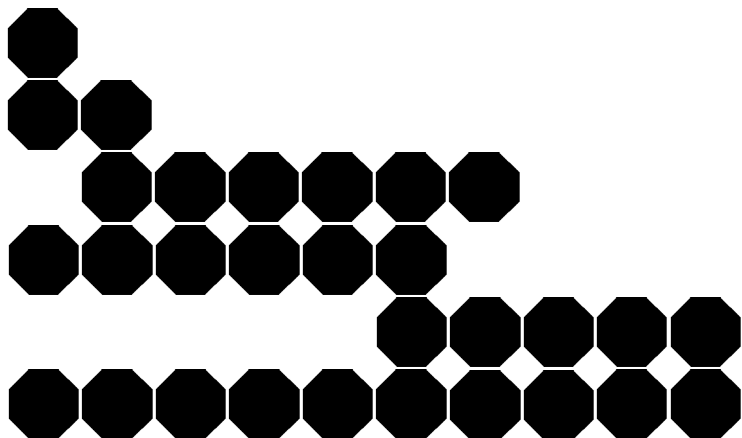
Toegepaste creativiteit

De creative weet zijn creatieve uitingen te implementeren in de dagelijkse praktijk of het nu gaat om ontwikkelde producten of diensten. Hij/zij is goed in staat om theorie te vertalen naar de praktijk van alledag, kan snel met een goed werkend prototype komen en is goed op de hoogte van maatschappelijke en technologische ontwikkelingen die het productie of implementatieproces kunnen verbeteren of versnellen.

Eigenzinnigheid

De creative laat zich voorstaan op een hele persoonlijke, eigenzinnige kijk op zijn vakgebied en weet daar kleuring aan te geven. Hij/zij toont persoonlijk leiderschap en weet zijn/haar creatieve voorkeur te vertalen in een eigen handschrift of aanpak.

Het programma van sQuat heeft een looptijd van 6 maanden (21 weken) met een totale fulltime belasting van 840 uur (vergelijkbaar met 30 ECTS). Dit is inclusief de uren die de deelnemer spendeert aan werkzaamheden binnen de eigen freelance praktijk.



7. SQUAT BENCHMARK

Hieronder een selectie van zes uiteenlopende Nederlandse incubator en accelerator programma's voor jonge starters afkomstig uit verschillende kunst en design disciplines.

ARNHEM MODE INCUBATOR

<http://arnhemmodeincubator.blogspot.nl/p/over-ons.html>

Wat: Incubator: een werkplek en coachingstraject .

Doelgroep: Startende (mode)ontwerpers.

Doel: Met kennis, faciliteiten en een netwerk een versnelde groei stimuleren in de opbouw van een modeonderneming.

Format: Advies op maat dat alle facetten belicht van het ondernemerschap: begeleiding op o.a. creatief, communicatief, maar ook financieel vlak.

Duur: Max. 2 jaar.

Kosten: Huur werkplek (€ onbekend).

Baten: Coaching en deelname aan workshops, netwerkactiviteiten, lezingen en andere events. Financiering: Stichting Dutch Fashion & Design Centre met financiële steun van de provincie Gelderland, de gemeente Arnhem, ArtEZ hogeschool voor de kunsten, sponsors en deelnemers.

KNOWMADS

<http://www.knowmads.nl>

Wat: Knowmads is een alternatieve creatieve business school.

Doelgroep: Studenten ('knowmads') die bereid zijn om te onderzoeken hoe ze een positief verschil kunnen maken in de wereld (25-35 jaar).

Doel: Jezelf leren kennen, sterke punten ontdekken en leider en pionier worden van positieve verandering.

Format: Fulltime programma van workshops en coaching bij het opzetten van een bedrijf of project.

Duur: 6 maanden (30 weken).

Kosten: € 4.900,- (ex. accommodatie en levensonderhoud).

Baten: Een internationaal netwerk van coaches, facilitators en professionals.

Financiering: Bijdragen van studenten, 'friends' (€ 5.400,- ex. btw) en via consultancy (onderwijs en bedrijven).

MAKERVERSITY

<http://makerversity.org/nl/>

Wat: Makerversity is een innovatieve community die fungeert als thuisbasis voor een grote groep verschillende ondernemers.

Doelgroep: Designers, uitvinders, technenuten, bouwers en makers; van net afgestudeerden die hun eerste ideeën ontwikkelen en jonge start-ups tot volwassen teams van 8 of meer professionals.

Doel: Het delen van werkplaatsen en creatieve en technische vaardigheden.

Format: Werken (gedeelde werkplekken), maken (werkplaatsen) en inspireren (onderwijsprogramma's). Kosten: Flex-plek (60 u./p.w.) € 175,- Vaste werkruimte (24/7): € 300,-

Baten: Werkplek, toegang tot een groot netwerk, ontvangen en delen van kennis en kunde.

Financiering: Commerciële partners, leden en afnemers van lesprogramma's.

RIJKSAKADEMIE VAN BEELDDE KUNSTEN

<http://www.rijksakademie.nl/home>

Wat: Internationaal platform voor startende kunstenaars.

Doelgroep: Toptalent met bvK een afgeronde kunstopleiding en 3 tot 5 jaar ervaring (25 -35 jaar).

Doel: Ruimte bieden voor onderzoek, experiment en productie.

Format: Residency programma: atelierbezoeken en seminars, lezingen, presentaties, etc.

Duur: 1 jaar (mogelijke verlenging tot 2 jaar).

Kosten: Inschrijfgeld: € 2.750,- p.j. + € 15.000,- (via een fellowship)

Baten: Een atelier, gebruik werkplaatsen, tegemoetkoming in de kosten voor levensonderhoud (2017: € 12.200,-) en een werkbudget (2017: € 1.500,-) .

Financiering: Ministerie van OCW, Gemeente Amsterdam, het Mondriaan Fonds en via de Stichting Trustfonds Rijksakademie (bemiddeling particuliere donateurs, fondsen, stichtingen en bedrijven in binnen- en buitenland).

ROCKSTART

<https://www.rockstart.com/accelerator/>

Wat: Accelerator programma ('startup-academie') voor tech-driven beginnende bedrijven.

Doelgroep: Talentvolle ondernemers (min. een team van 2 personen) afkomstig uit de hele wereld

Doel: Een snelle groei realiseren van je startende onderneming.

Format: Mentoring, workshops, events en toegang tot investeerders.

Duur: 6 maanden (150-180 dagen)

Kosten: 8% aandelen

Baten: Een investering van € 20.000,- plus een investering in natura bestaande uit onder andere kantoorruimte, diverse faciliteiten, deelname aan workshops, internationale evenementen en intensieve hands-on (mentor) ondersteuning.

Financiering: Subsidie, sponsoring en partnerships.

STUDENTSINC

<https://www.studentsinc.nl>

<https://sites.google.com/site/studentsincaueb/pressure-cooker>

Wat: StudentsINC is een 'ondernemers community'. Doelgroep: Studenten van de Hogeschool Utrecht en Universiteit Utrecht.

Doel: Studenten tijdens hun studie op weg helpen met het starten van een eigen bedrijf.

Format: Studentondernemers nemen deel aan onderwijs, acceleratorprogramma's en events, worden begeleid door ervaren coaches en kunnen 'afstuderen op een eigen bedrijf'.

Duur: Pressure cooker programma: 20 weken (10 weken workshops + 10 weken individuele coaching).

Kosten: Geen (inschrijving als student HU, UU, HKU).

Baten: Professionele werkplekken, meetingrooms en advies van ervaren ondernemers en coaches. Financiering: UMC Utrecht, Hogeschool Utrecht en Universiteit Utrecht.

Alle programma's hebben als doel om middels coaching door ervaren professionals uit het bedrijfsleven de deelnemer op weg helpen met het starten van een eigen bedrijf of creatieve praktijk. Gedurende een looptijd variërend van zes maanden tot twee jaar worden er naast een werkplek ook workshops, netwerkactiviteiten en lezingen aangeboden. De kosten lopen uiteen van een eigen bijdrage tot het leveren van een bedrijfsaandeel. De meeste programma's worden daarnaast gesponsord of gesubsidieerd door bedrijven, overheid of fondsen.

sQuat onderscheidt zich van andere programma's doordat er naast het individuele 'learn-act-make' traject tevens in een interdisciplinaire groep aan een gezamenlijke opdracht wordt gewerkt. Door deze opzet leren deelnemers om door middel van peer learning en in co-creatie flexibeler in te spelen op kansen in het toekomstige werkveld.

8. SQUARE SUMMER SCHOOL

Als oriëntatie op de visie en het aanbod van sSquare Amsterdam biedt sSquare Academy de mogelijkheid om de sSquare Summer School te volgen. Tijdens de sSquare Summer School worden new creative starters en andere creatieve vakmannen en vrouwen een week lang fulltime ondergedompeld in de wereld van sSquare. Een kick-start van vijf dagen voor iedere jonge creatieve starter die overweegt om zich aan te melden als member van sSquare.

POSITIONING & COMMUNITY BUILDING

Er wordt gewerkt aan het opstellen van een professioneel profiel (cv) en een ontwikkelplan. 'Wie ben ik, waar wil ik naar toe, wat wil ik (nog/beter) leren om mezelf te ontwikkelen tot een flexibele en creatief professional en wat heb ik nodig om mijn freelance praktijk een succesvolle start te geven?' Tegelijkertijd wordt er kennis gemaakt met het team van sSquare, de coaches en de inhoud van de lesmodules van sSquare Academy. Verder wordt er aandacht besteed aan het bouwen van een netwerk, hoe in contact te komen met en jezelf te presenteren aan potentiële opdrachtgevers. Ook wordt de rol en meerwaarde van maatschappelijk verantwoord ondernemen (MVO), duurzaamheid en co-creatie, en wat dit kan betekenen voor een creatieve praktijk, onder de aandacht gebracht.

Een ervaren coach begeleidt de week en er wordt gewerkt in kleine (peer) groepen. Daarnaast worden er praktische en informatieve workshops gegeven door ervaren creatieve professionals uit relevante vakgebieden binnen de creatieve industrie (ontwerpers, makers, organisatoren en vertegenwoordigers van succesvolle bedrijven).

De week wordt afgesloten met korte presentaties (pitches) van elke deelnemer aan de hele groep en enkele externe professionals.

Aan het einde van het intensieve programma heeft elke deelnemer een duidelijk beeld of sSquare bij hem/haar past, wat sSquare kan betekenen en wat hij/zij bij sSquare zou willen ontwikkelen.

Als de deelnemer gemotiveerd is geraakt om member te worden van sSquare, de hele week heeft gevolgd en een eindpresentatie heeft gegeven, geeft dit automatisch toegang tot sSquare en hoeft er geen intake meer afgenomen worden.

9. SQUARE ACADEMY VERDIENMODEL

LESMODULES

Het instellingscollegegeld (studiejaar 2016-2017) voor een fulltime Associate Degree bedraagt minimaal € 7000,- per student per jaar. sSquare Academy beoogt dit voor de helft aan te kunnen bieden: € 3500,- / 60 studiepunten (1680 uur) per jaar = € 60,- per studiepunt.

Voorbeeld berekening: De kosten per module van 5 studiepunten bedraagt voor de deelnemer € 300,-. Bij een minimaal aantal deelnemers van 10 personen levert dit € 3000,- op. De inzet van een docent of coach voor een maximum van 60 uur à € 40,- = € 2400,-. De overhead (events, organisatie, administratie, etc.) bedraagt € 600,-.

SQUAT

Op basis van bovenstaande informatie bedragen de kosten voor deelname aan sQuat € 1800,- (30 ECTS X € 60,-). sQuat wordt voor 50% gefinancierd door sponsors uit het bedrijfsleven. Deze sponsors hebben daardoor direct toegang tot talent dat sQuat oplevert en kunnen hun naam verbinden aan maatschappelijk relevante projecten en innovatieve start-ups. Vertegenwoordigers van sponsors kunnen afhankelijk van hun expertise ook een rol spelen als vakspecialist binnen het programma van

sQuat. De andere 50% betaald de deelnemer zelf. Als de gezamenlijke opdracht een betaalde opdracht betreft vloeien de inkomsten volgens het sSquare vergoedingenmodel terug naar de deelnemers.

SQUARE SUMMER SCHOOL

De kosten voor deelname bedragen € 275,- [incl. BTW], inclusief 5x lunch en een afsluitende borrel.

Voorbeeld

Inkomsten:

20 deelnemers X € 195,- = € 5500,-

Kosten:

Vorbereiding € 1100,-

Coaching 5 d. x 7 u. à € 45,- p/u. = € 1575,-

Gast sprekers 5 p. à € 250 = € 1250,-

BTW € 824,25

Catering € 700,-

TOTAAL € 5449,25

Ter vergelijking: Een Summer School bij Knowmads kost € 695,- [excl. BTW]. Zie: <http://www.knowmads.nl/knowmads-summarschool/>

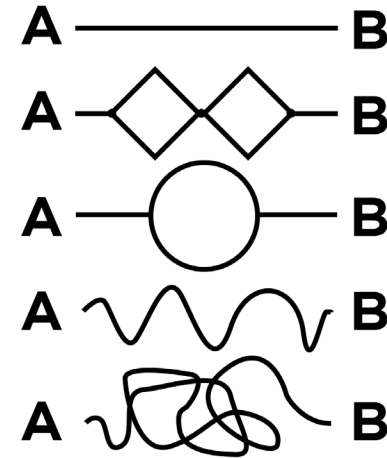
10. HOW TO WORK WITH A DESIGNER

Naar aanleiding van de ervaring die is opgedaan tijdens het onderzoekstraject hebben vier van de zes geselecteerde ontwerpers, Hannah van Luttervelt, Elsbeth Ronner, Aoife Wullur en Mascha van Zijverden gewerkt aan de handleiding 'How to Work with a Designer'. Deze handleiding is ontwikkeld voor het Stimuleringsfonds en ondersteunt opdrachtgevers en ontwerpers in het aanscherpen van doelstellingen van een ontwerpdracht.

Ontwerpend onderzoek is een methode om in een creatief proces ideeën te genereren, gedachten te structureren en processen te visualiseren. Dit type onderzoek kenmerkt zich door een iteratief proces. Hierin vindt een voortdurend divergeren en convergeren plaats waarbij voortgebouwd wordt op eerdere inzichten. De focus binnen het onderzoek kan tijdens het project desgewenst worden bijgesteld. Opdrachtgevers geven er de voorkeur aan om vooraf doelen te stellen en eindresultaten vast te leggen. Om verschillende verwachtingen voor, tijdens en na het proces te voorkomen kunnen opdrachtgevers en ontwerpers deze handleiding gebruiken en krijgen zo een beter inzicht in het proces en komen op die manier eenvoudiger tot een gewenst resultaat.

Deze handleiding komt voort uit onze persoonlijke ervaringen en pretendeert niet volledig te zijn maar is nadrukkelijk bedoeld als 'praatstuk'. De te nemen stappen, methodieken, de rol en positie van de ontwerper en ook het gebruikte vocabulaire zijn door nieuwe inzichten, opvattingen, technische mogelijkheden en de veranderende maatschappij permanent aan verandering onderhevig en maken daarmee dezelfde processen door als in de handleiding zijn beschreven.

Deze handleiding is als bijlage bij dit onderzoeksverslag toegevoegd.



LITERATUURLIJST

BEHANCE (2017). Behance Portfolio Reviews. Geraadpleegd op 01-03-2017 via: <https://www.behance.net/reviews>. New York: Adobe.

BEY, J. & OSINGA, D. (2016). Making School. Geraadpleegd op 23-01-2017 via: http://stimuleringsfonds.nl/nl/actueel/nieuws/making_school_op_dutch_design_week/. Rotterdam: Stimuleringsfonds Creatieve Industrie.

BROWN, T. (2009) Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: HarperCollins Publishers Inc.

ERP, J. VAN (Red.) (2014). Designing a Country. De creatieve industrie in Nederland. Geraadpleegd op 31-03-2017 via: http://content.stimuleringsfonds.nl/files/nws/i_535/CreatieveIndustrieinNederlandNL.pdf. Den Haag: Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

GERVERS, M. (2017). Twee jaar Practoraat Creatief Vakmanschap. Leren van creatieve starters. Amsterdam: ROC van Amsterdam.

GERVERS, M. (2017). sQuare. Amsterdam: ROC van Amsterdam.

LANDELIJK NETWERK AD (2013). Eindniveau Associate Degree. Geraadpleegd op 14-03-2017 via: <http://www.leidoacademy.nl/doorzeven/wp-content/uploads/2012/04/Beschrijving-van-Ad-Eindniveau-LN-Ad-juli-2013-versie-11.pdf>. Amsterdam: Leido Academy.

NEDERLANDS PARTNERSCHAP LANG LEVEN LEREN (2015). Handleiding voor inschaling. Geraadpleegd op 28-03-2017 via: http://www.nlqf.nl/images/downloads/6_Handleiding_Inschaling_Formulieren_van_Leerresultaten_11052017.pdf. 's-Hertogenbosch: NLQF.

NEUMEIER, M. (2012). Metaskills: Five Talents for the Robotic Age. San Francisco: New Riders.

SENNETT, R. (2008). The Craftsman. New Haven, USA: Yale University Press.

STIMULERINGSFONDS CREATIEVE INDUSTRIE (2016). Open Oproep Ruimte voor Creatief Vakmanschap. Geraadpleegd op 21-11-2016 via: http://stimuleringsfonds.nl/nl/subsidies/archief_open_oproepen. Rotterdam: Stimuleringsfonds Creatieve Industrie.

COLOFON

LEARN, ACT, MAKE!

Ruimte voor Creatief Vakmanschap
Onderzoeksverslag
Projectcode: 16RN004

EDITOR

Mascha van Zijverden

CO-EDITORS

sSquare
Marieke Gervers
Vera de Jong
sSquare Team

sSquare Academy
Eric Aldewereld
Danielle Arets
Thiemo Heilbron
Paulien Klap

Manual
Hannah van Luttervelt
Elsbeth Ronner
Aoife Wullur

OPDRACHTGEVERS

Practoraat Creatief Vakmanschap,
ROC Amsterdam
Marieke Gervers

Stimuleringsfonds Creatieve Industrie
Jetske van Oosten

SQUARE TEAM

Eric Aldewereld, Danielle Arets, Pam Roos ten Barge, Angélique van Beckhoven, Angelo Bro-met, Mickey Cohen, Vincent-Paolo Corputti, Rick Imambaks, Marieke Gervers, Yahaira Ge-zius, Orlando Gomes, Thiemo Heilbron, Floor van Hulsen, Vera de Jong, Caspar Kienjet, Paulien Klap, Hannah van Luttervelt, Ardjoen Mahangoe, Thomas Nijhuis, Britt Noppen, Joanna Pisarczyk, Elsbeth Ronner, Emile Stevens, Sharifa Sugiarto, Ruud Winder, Aoife Wullur, Mascha van Zijverden

VORMGEVING

Huisstijl sSquare
Rick Imambaks
Ruud Winder

Illustraties
Hannah van Luttervelt

Opmaak
Nienke Blankestijn

CONTACT

contact@maschavanzijverden.com

www.square.amsterdam
www.stimuleringsfonds.nl
www.maschavanzijverden.com

AMSTERDAM, 2017

DISCLAIMER

sSquare@ is het resultaat van een gezamenlijk onderzoek. Om de inbedding van mijn aandeel inzichtelijk te maken bevat dit verslag delen van teksten die door anderen zijn geschreven of in co-creatie tot stand zijn gekomen. Daar waar mogelijk heb ik de (co-)auteurs vermeld. Dit onderzoeksverslag beschrijft slechts een deel van het proces van de totstandkoming van sSquare@ en is slechts een momentopname binnen de ontwikkeling van sSquare@. Derhalve kunnen toekomstige leden van sSquare@ geen rechten ontleenen aan of aanspraak maken op de juistheid en volledigheid van de inhoud.

We moeten creatieve vakmensen en ontwerpers beter voorbereiden om 'een leven lang te leren' en zich zodoende blijvend te kunnen aanpassen binnen de continue veranderende en complexe wereld waarin begrippen als duurzaamheid, globalisatie, digitalisatie en circulaire economie de boventoon voeren.

- Mascha van Zijverden

sQuare®

**stimulerings
fonds
creatieve
industrie**

practoraat
creatief
vakmanschap