

SESSIE 1

ONLINE & HYBRIDE EVENTS

Dinsdag 10 oktober 2023 van 18.30u tot 21.30u

“We zijn allemaal vertrouwd geraakt aan een andere manier van communiceren en die gewenning heeft ook gevolgen voor de evenementensector”

Veel eventorganisatoren zullen beamen dat je bepaalde onderdelen van een bijeenkomst prima online kunt faciliteren. We gaan liever voor live, maar ook online zijn er vele kansen. Zo wordt je bereik vergroot en kan er vanaf iedere plek worden deelgenomen, creëer je nieuwe manieren van interactie en brengt het zelfs andere verdienmodellen met zich mee. Dat maakt de combinatie van live en online zo boeiend. Het dogma dat een (bedrijfs)event gelijk is aan veel volk in dezelfde ruimte met uitgebreide catering, behoort tot het verleden. Zeker voor seminars, congressen of andere events waar kennisoverdracht van belang is. Neem je liever live deel vanwege het netwerken? Geen probleem. Ga je meer voor de inhoud? Dan is online een goede optie. Hoe dank ook; De techniek is er, doe er je voordeel mee!

Jelle Lipkens doceert o.a. projectmanagement in de opleiding eventmanagement van hogeschool VIVES. Hij neemt je in deze interactieve sessie graag mee naar de wonderde wereld van online en hybride events.

SESSIE 2

DE COMEBACK VAN VIRTUAL REALITY

Dinsdag 14 november 2023 van 18.30u tot 21.30u

VR (virtual reality) zou de eventbranche op z'n kop zou zetten. Echter is dit nog niet zo'n trend geworden als verwacht werd. Zou het gebruik ervan nu dan komend jaar toch gaan stijgen? Waar we vooral eerst nog een gevoel van onwennigheid en schaamte hadden heeft de pandemie ervoor gezorgd dat die gevoelens nu wel weg, dan wel minder zijn. Digitale meetings, online events bijwonen en vrijdagmiddagborrels via een online platform: we hebben er allemaal aan meegedaan. Facebook is 'as we speak' druk bezig met virtual of augmented reality. Zij werken al jaren aan een zogenoemd metaverse, een virtuele wereld waarin je het gevoel hebt fysiek aanwezig te zijn. En eerder dit jaar introduceerde Facebook al Horizon Workrooms: een virtuele werkomgeving om samen te werken en te vergaderen, met je VR bril op natuurlijk. Facebook zet hiermee een stap vooruit in het aanhoudende hybride werken, met aandacht voor virtual of augmented reality. Nu iedereen meer gewend is aan virtuele events kan dit een mooie volgende stap zijn in de beleving.

In deze sessie schetsen Kevin Alderweireldt en Wouter Van Hauwermeiren de mogelijkheden van Virtual Reality voor evenementen aan de hand van enkele cases, zowel binnen B2B- als B2C-evenementen.

Wouter Van Hauwermeiren is een storyteller. Hij ontwikkelde events, marketingcampagnes, brand activations voor Tomorrowland en nu laat de Virtual Reality hem toe om elk verhaal optimaal te gaan brengen zonder enige beperkingen. Let your dreams come true.

Design, de manier om iets aantrekkelijk en knap te maken, is de passie die **Kevin Alderweireldt** drijft. Al is het een digitaal festivalbandje (Tomorrowland), een beursstand (Kbc, Mercedes, ...) of een virtual Reality Experience, elk detail telt. De Virtuele wereld biedt hem de optie om ook effectief elk detail te bespelen.

SESSIE 3

GAMIFICATION

Dinsdag 6 februari 2024 van 18.30u tot 21.30u

Een containerbegrip? Een hippe marketingterm? Een voorbijgaande trend of juist hét toverwoord voor de (live) communicatie? Er zijn weinig branches waar gamification geen onderdeel meer is van een marketingstrategie en/of de customer journey. Het verhoogt immers engagement en brand awareness, activeert klanten en trekt nieuwe doelgroepen aan. Met nieuwe technologische ontwikkelingen worden de mogelijkheden daarbij steeds verrassender en grootser. Maar wat betekent het eigenlijk? En hoe kunnen we gamification effectief inzetten in de eventsector?

In tegenstelling tot wat vaak wordt gedacht is gamification geen antwoord op alles. Dus in plaats van op hersenloze wijze je evenement te gamificeren en denken dat je een wondermiddel hebt tegen je problemen, kun je je beter concentreren op het werkelijke potentieel uit dit middel te halen. Gamification biedt krachtige mechanieken, elementen en omgevingen. Als je echter niet weet hoe, waarom en wanneer je het moet gebruiken, dan kan je je evenement onbedoeld schade berokkenen en je bezoekers een negatieve beleving opleveren.

Marco Bakker laat je direct ervaren wat gamification doet in een eventdesign. Het draait niet altijd om grootse (productionele) gebaren, het kan ook klein zijn en uit onverwachte hoek komen. Laat je verassen in deze sessie.

SESSIE 4

EVENTMANAGERS IN EEN DIGITALE WERELD

Dinsdag 12 maart 2024 van 18.30u tot 21.30u

Digitale technologie is niet meer weg te denken uit ons dagdagelijkse leven. Je kunt je het leven niet meer inbeelden zonder internet, smartphones of sociale media. Digitale technologie heeft sowieso een grote impact op ons leven, maar begrijp je voldoende welke impact dat heeft op het runnen van een eventorganisatie?

En hoe kun je digitale technologie inzetten in je strategie en er het maximum uithalen voor je eigen evenementen? Ben jij met andere woorden klaar voor 2022?

Met de toename van online events steeg ook het aantal online platforms. Van Microsoft Teams tot Google Meet en van online whiteboards tot Virtual Events. De keuze is reuze! Daarbij bieden de vele tools opties voor alle type online events, maar zijn er ook tools specifiek voor een bepaald doel in te zetten. Maar welk platform is nu geschikt voor jouw type event?

Tijdens deze praktische sessie worden de verschillende aspecten van digitale technologie en transformatie belicht. Aan de hand van inspirerende voorbeelden ga je zelf aan de slag met de bouwstenen voor een digitale strategie voor jouw evenement/bedrijf.

Nick Vinckier is **digitaal consultant bij het adviesbureau Duval Union Consulting**, waar hij digitale en social media strategieën uittekent voor verscheidene (inter-)nationale klanten uit diverse sectoren. Nick is naast digitaal strateeg een fervent social media gebruiker en blogger. Je kent hem misschien van onder andere #100dagenzonderalcohol of '21 dagen zonder suiker', concepten die in geen tijd viraal gingen en waar hij heel wat aanhangers en bezoekers heeft aan overgehouden.

SESSIE 5

VIDEOMAPPING EN EVENEMENTEN

Dinsdag 2 april & 9 april 2024 van 18.30u tot 21.30u

Blitse evenementen bruisen tegenwoordig van licht en kleur. Hier zijn zelfs volledige eventconcepten rond ontworpen, denk bijvoorbeeld maar aan het Lichtfestival. Heel vaak wordt er hiervoor videomapping of projection mapping gebruikt. Dat is een techniek waarbij je licht projecteert op willekeurige, grillige vormen. Via beweging en manipulatie van het beeld worden stilstaande objecten daarmee tot leven gewekt en kun je zelf je bepalen wat je op gebouwen, decors... projecteert om hen de rol van artiest te geven.

Hoewel videomapping initieel vooral werd toegepast als visualisatietechniek tijdens concerten, zijn de mogelijkheden ervan voor evenementen eindeloos.

In deze dubbele sessie ontdek je dan ook eerst hoe simpel en eenvoudig videomapping-technieken eigenlijk wel zijn. Je gaat aan de slag met de trialversie van Resolume om de principes van projectionmapping te leren kennen en te bespelen.

In de vervolgsessie ga je dan meer focussen op het creatieve beeld dat je zelf kunt ontwerpen met Adobe After Effects. Zo ontdek je hoe je videomapping en videovisualisatie kunt inzetten in je concept, je promotie, je decoratie van je evenement.

Thelooca, of Thomas Delbeke, is een van de Belgische pioniers wat videomapping betreft. Geïnspireerd door een concert van de Etienne de Crécy op de Lokerse Feesten in 2009, ging hij zelf aan de slag om zich erin te verdiepen. Hij heeft concepten bedacht voor enkele gerenommeerde Belgische artiesten en festivals, maar ook voor o.a. de Innovation Awards tijdens het Creativity World Forum, het Lichtfestival in Gent, het Lichtfront op de Ijzertoren in Diksmuide, ...

Deze sessie wordt beperkt tot 15 deelnemers.

Om deze sessie te kunnen volgen breng je best je eigen laptop, waarop je zelf de trialversie van Resolume en Adobe After Effects hebt geïnstalleerd.

SESSIE 6

FOCUS OP DE JUISTE DATA

Dinsdag 14 mei 2024 van 18.30u tot 21.30u

Data is voor veel (event)marketeers al jaren een toverwoord. Maar wat doen we er eigenlijk mee? En welke data verzamelen we allemaal van onze deelnemers? Waar sla je deze op? In 2022 zal hier een belangrijke slag in gemaakt worden. Vooral met online events ben je in staat om veel meer data van je deelnemers te verzamelen. Maar met data komen verantwoordelijkheden. Je deelnemers verwachten dat jij hen weet te vertellen wat je met deze data doet. Zorg dus dat je hier in 2022 een beleid voor hebt.

Ook is het verzamelen van data steeds belangrijker gezien de ontwikkelingen rondom first en third party data. Mocht je het niet meegekregen hebben: in 2023 stoppen veel browsers met third party data. Hoe meer waardevolle data van je doelgroep jij in eigen beheer hebt, hoe beter je hen straks gaat kunnen bereiken. Bedenk je dus goed bij ieder event in 2022 hoe jij zo effectief mogelijk gegevens gaat verzamelen van je deelnemers. Maak een dataplan en zorg voor een goed CRM-systeem waar je data wordt opgeslagen. Dan heb jij zeker een streepje voor op je concurrentie!

Denis Vanrentergem, expert digitale strategie, digitale transformatie en digitaal vermogen, deelt zijn kennis met u in deze sessie.