SESSIE 1

HYBRIDE & DIGITALE EVENTS

Dinsdag 6 oktober 2026 van 18.30u tot 21.30u

“Hybride events combineren het beste van twee werelden: de kracht van live ontmoetingen én het bereik van online.” – Jelle Lipkens

Live ontmoetingen blijven onmisbaar, maar hybride en digitale events hebben hun plek definitief veroverd. Ze vergroten je bereik, bieden deelnemers flexibiliteit en dragen bij aan duurzaamheid. Deze sessie toont hoe je de kracht van **live en online perfect combineert**. We verkennen de nieuwste streaming- en interactietools, slimme formats voor kennisoverdracht en manieren om zowel online als on-site deelnemers te boeien. Je leert hoe je een programma ontwerpt dat voor beide doelgroepen evenwaardig aanvoelt en hoe je met gerichte content en digitale beleving maximale impact creëert. Ook verdienmodellen en ROI komen aan bod: hoe haal je commercieel voordeel uit hybride formules?

Jelle Lipkens (VIVES), specialist in eventprojectmanagement, neemt je mee langs inspirerende voorbeelden en praktische tips. Zo ga je naar huis met een concreet plan en een heldere checklist om jouw volgende evenement moeiteloos hybride of volledig digitaal te maken.

SESSIE 2

VR, AR & IMMERSIVE EXPERIENCES

Dinsdag 17 november 2026 van 18.30u tot 21.30u

“Met VR en AR creëer je werelden waarin het onmogelijke mogelijk wordt – en je publiek midden in het verhaal stapt.” – Wouter Van Hauwermeiren

Virtual en Augmented Reality zijn niet langer een futuristische belofte, maar een **krachtige tool voor vernieuwende events**. Merken, steden en organisatoren zetten steeds vaker in op **immersive experiences** om hun publiek mee te nemen in een verhaal dat alle zintuigen prikkelt. Van een virtuele productlancering tot een AR-gestuurde stadswandeling of een interactieve expo: de creatieve mogelijkheden groeien elke maand.

In deze sessie ontdek je hoe je **VR en AR inzet om een event naar een hoger niveau te tillen**. We starten met een heldere introductie in de technologie: hardware en brillen, softwareplatformen, en nieuwe snufjes zoals mixed reality en haptische beleving. Daarna tonen we inspirerende **cases uit festival-, bedrijfs- en culturele context**, zodat je ziet hoe merken en organisaties deze technieken succesvol inzetten.

Maar technologie is pas de start. Je leert hoe je met **storytelling en experience design** de bezoeker werkelijk onderdompelt en hoe je praktische uitdagingen zoals budget, veiligheid en toegankelijkheid slim aanpakt. Er is aandacht voor integratie met live en hybride events, en voor meetbare impact: hoe bepaal je of een VR- of AR-element je ROI verhoogt.

Storyteller **Wouter Van Hauwermeiren** en creatief designer **Kevin Alderweireldt** – bekend van grootschalige brand activations – nemen je stap voor stap mee in hun wereld van grenzeloze verbeelding en concrete uitvoering.

SESSIE 3

GAMIFICATION & BELEVING

Dinsdag 2 februari 2027 van 18.30u tot 21.30u

“Gamification zet je bezoekers in beweging en maakt van een event een belevenis waarover nog lang wordt gesproken.” – Marco Bakker

Publiek komt niet langer enkel om te kijken en luisteren: **interactie en beleving staan centraal**. Gamification – het toepassen van spelprincipes in niet-spelomgevingen – is hét middel om bezoekers te prikkelen, te activeren en je merk of boodschap onvergetelijk te maken. Maar hoe pak je dat concreet aan, zonder te vervallen in oppervlakkige gimmicks?

In deze sessie neemt **Marco Bakker** je mee in de **wereld van spelelementen en storytelling**. Je leert hoe je de psychologische bouwstenen van gamification – zoals uitdagingen, beloningen, competitie en samenwerking – strategisch inzet om doelstellingen te behalen: van meer publieksbetrokkenheid en merkactivatie tot een hogere ROI. We bekijken hoe je spelmechanieken subtiel verweeft in elk onderdeel van een event: van registratie en onthaal tot pauzemomenten en after-event communicatie.

Met **praktijkcases uit festivals, bedrijfs- en citymarketingevents** ontdek je hoe interactieve apps, QR-zoektochten, live challenges en digitale badges een extra laag beleving kunnen toevoegen. We bespreken ook de valkuilen: hoe voorkom je dat spelregels te complex worden, of dat je publiek zich overdonderd voelt.

Tijdens een interactieve oefening ontwerp je zelf een eerste gamificationconcept voor je eigen event, zodat je meteen ervaart hoe krachtig zelfs kleine speelse ingrepen kunnen zijn.
Je gaat naar huis met **concrete formats, een checklist voor integratie en meetmethoden** om succes te bewaken.

SESSIE 4

DIGITALE TOOLS & TECHNOLOGIE VOOR EVENTS

Dinsdag 9 maart 2027 van 18.30u tot 21.30u

“De juiste digitale tools maken het verschil tussen een goed georganiseerd event en een onvergetelijke ervaring.” – Nick Vinkier

Digitale technologie is vandaag het kloppende hart van een professioneel georganiseerd evenement. **Van ticketing en registratie tot live-interactie en publieksanalyse**: slimme tools bepalen steeds meer de beleving én de efficiëntie van je event. Maar hoe kies je de juiste platformen uit een snelgroeiend aanbod? En hoe integreer je ze naadloos, zonder dat je team of budget overbelast raakt?

In deze sessie gidst **Nick Vinckier**, digitaal strateeg en socialmedia-expert, je door de nieuwste trends en toepassingen. Je krijgt een helder overzicht van **onmisbare eventtools**: van krachtige ticketing- en registratieplatformen tot interactieve event-apps, streamingservices, virtuele whiteboards en AI-gedreven chatbots. Nick toont hoe je deze middelen gebruikt voor **publieksinteractie, data-analyse en marketingautomatisatie**.

We verkennen hoe je **digitale strategie en technologie slim combineert**: hoe je bezoekers vooraf bereikt, tijdens het event betrokken houdt en achteraf opnieuw activeert. Ook thema’s zoals **data security, privacy (GDPR) en toegankelijkheid** komen ruim aan bod, zodat je met een gerust hart kan inzetten op digitalisering.

Aan de hand van inspirerende praktijkvoorbeelden uit verschillende sectoren ontwerp je tijdens deze avond je eigen **digitale event-roadmap**: een concreet plan dat je meteen kunt toepassen bij je volgende evenement. Zo vertrek je met een helder overzicht van de beste tools én een strategie om ze duurzaam en kostenbewust in te zetten.

SESSIE 5

VIDEOMAPPING EN VISUELE PRODUCTIE

Dinsdag 6 april & 13 april 2026 van 18.30u tot 21.30u

Blitse evenementen bruisen vandaag van licht en kleur. Rond deze visuele magie worden zelfs volledige eventconcepten gebouwd – denk maar aan het **Lichtfestival** of grootse openluchtevents. Een veelgebruikte techniek hierbij is **videomapping** (of projection mapping): een spectaculaire methode waarbij bewegend beeld op gebouwen, decors of objecten wordt geprojecteerd. Door beelden te vervormen en te animeren, lijken statische vormen plots tot leven te komen en wordt **elk oppervlak een dynamisch kunstwerk**.

Hoewel videomapping ooit vooral werd ingezet op concerten en grote shows, is de techniek intussen **veel toegankelijker**. De creatieve mogelijkheden voor bedrijfsevents, productlanceringen, beurzen of stadscampagnes zijn bijna eindeloos.

“Met videomapping maak je van elke muur een canvas en laat je je event letterlijk stralen.” – Thomas Delbeke

In deze dubbele sessie ontdek je eerst **hoe verrassend eenvoudig de basisprincipes** van videomapping zijn. Samen met pionier **Thelooca (Thomas Delbeke)** ga je hands-on aan de slag met de trialversie van **Resolume** om mappingtechnieken te leren kennen en te oefenen. In de vervolgsessie verleg je de focus naar **creatief beeldontwerp** met **Adobe After Effects**: je leert hoe je eigen visuals en animaties maakt die perfect passen bij je eventconcept of promotie.

Met een beperkte groep van **maximaal 15 deelnemers** is er ruimte voor persoonlijke begeleiding en vragen. Breng je eigen laptop mee met Resolume en After Effects geïnstalleerd en stap naar huis met de knowhow om **licht, architectuur en storytelling te versmelten tot een indrukwekkende visuele belevenis**.

Thelooca, of **Thomas Delbeke**, is een van de Belgische pioniers in videomapping. Geïnspireerd door een concert van **Étienne de Crécy** op de Lokerse Feesten in 2009 begon hij zelf te experimenteren en ontwikkelde hij sindsdien talloze concepten. Hij realiseerde indrukwekkende producties voor gerenommeerde artiesten en festivals en werkte mee aan projecten zoals de **Innovation Awards tijdens het Creativity World Forum**, het **Lichtfestival in Gent** en het **Lichtfront aan de IJzertoren in Diksmuide**. Zijn unieke mix van artistieke verbeelding en technische knowhow maakt hem een toonaangevende stem in de wereld van lichtkunst en projection mapping.

Sessie beperkt tot 15 deelnemers.
Breng je eigen laptop mee, waarop je zelf de trialversie van Resolume en Adobe After Effects hebt geïnstalleerd.

SESSIE 6

DATA, PRIVACY & PERSONALISATIE IN EVENTS

Dinsdag 18 mei 2027 van 18.30u tot 21.30u

Data is de brandstof voor doelgerichte marketing én voor een sterke bezoekerservaring. Maar hoe verzamel en gebruik je die data verantwoord? En hoe vertaal je cijfers naar **persoonlijke en impactvolle events**?

Expert **Denis Vanrentergem** toont hoe je een slim **dataplan** opbouwt: van registratie en ticketing tot feedback en on-site interactie. Je leert hoe je first-party data optimaal benut nu third-party cookies verdwijnen, hoe je CRM en marketing automation inzet voor gepersonaliseerde communicatie en hoe je impact meet met duidelijke KPI's.

Daarnaast krijg je heldere richtlijnen voor **GDPR-compliance en privacybescherming**, zodat je deelnemers weten dat hun gegevens veilig zijn.
Deze sessie helpt je om data te zien als **strategische troef**: je leert hoe je inzichten omzet in concrete acties die je events efficiënter, relevanter en rendabeler maken.

"Wie data slim en ethisch inzet, creëert evenementen die tegelijk persoonlijk, efficiënt én toekomstbestendig zijn." – Denis Vanrentergem