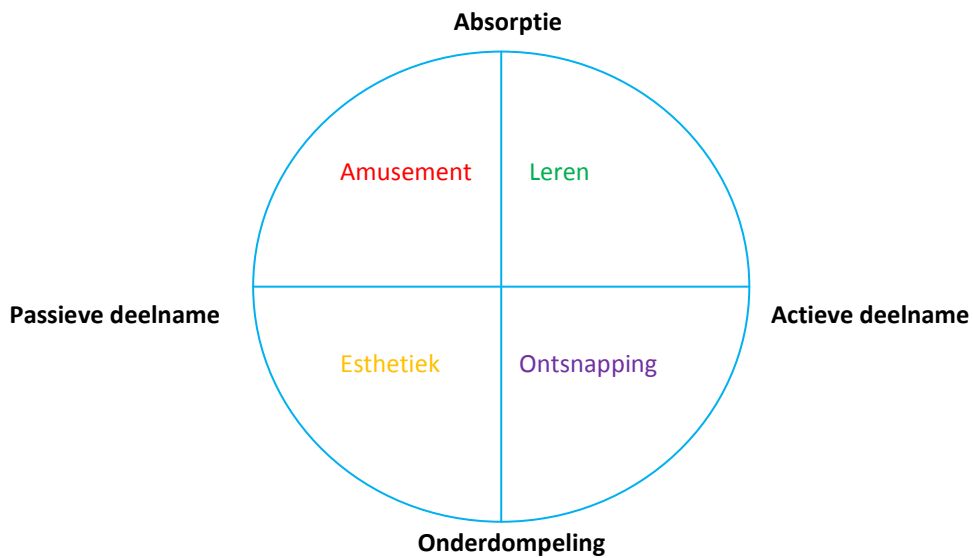


Een evenement moet een happening zijn, een gebeurtenis die niet snel vergeten wordt. Pine en Gilmore, twee deskundigen op het terrein van de beleveniseconomie – spreken van vier domeinen van belevenissen. De rijkste belevenissen omvatte aspecten van alle vier de domeinen.



Figuur 1 De domeinen van de belevenis (Pine & Gilmore, de beleveniseconomie 2000)

Deze domeinen zijn als volgt te vertalen:

- Amusement/ Entertainment:** mensen willen iets voelen
- Lerende belevenis:** mensen kunnen iets leren
- Ontspanning:** mensen kunnen iets doen
- Esthetiek:** mensen willen hier zijn.

Om bij (sport)evenementen een zogenaamde belevingsomgeving te ontwerpen kun je gebruik maken van een aantal ontwerpprincipes.

Ontwerpprincipes
Thematiseer de belevenis
Indrukken harmoniseren door middel van positieve signalen
Elimineer negatieve signalen
Meng er gedenkwaardige elementen doorheen
Betrek alle vijf zintuigen
Je bent wat je rekent (wel of geen economisch aanbod)

Bron: Pauline Gispen – Sportknowhowxl rubriek Pauline was here

ONDERSTEUNING DOOR KENNISCENTRUM EVENTS

Het kenniscentrum events kan een organisator, bond, overheid, instelling adviseren over de toepassing van dit model op het eigen evenement of voor het vormgeven van de side-events. Het Kenniscentrum Events kan ook ingeschakeld worden voor het ontwerp en mogelijk uitvoering van een programma gericht op maatschappelijke spin-off of voor onderzoek naar de maatschappelijke spin-off van het evenement. Voor een verzoek tot ontwerp/uitvoering en onderzoek zal een offerte op maat worden gemaakt.

CONTACTGEGEVENS



Mieke Zijl

Eisenhowerstraat 35, 9701 AG Hoogeveen

0528-233775 of 06-42727734

mzijl@sportdrenthe.nl