

Ideation Bootcamp

VIERNULVIER

Ben Van Muylem, Flo Van Hove,
Léon De Timmerman, Luna Pieters
Morgane Spanhove, Valerie Van Hove



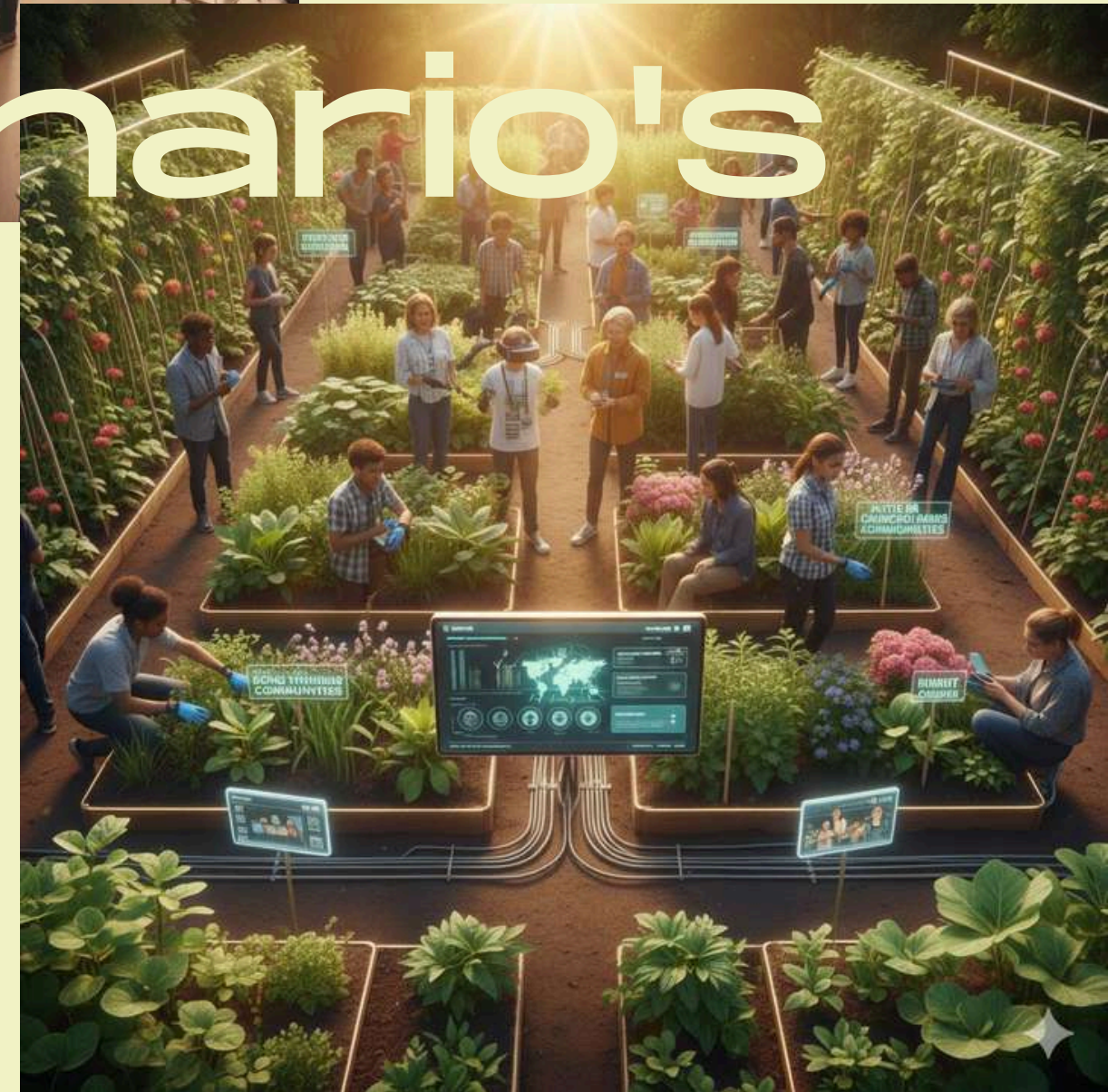
UNIVERSITEIT
GENT

vierNulvier

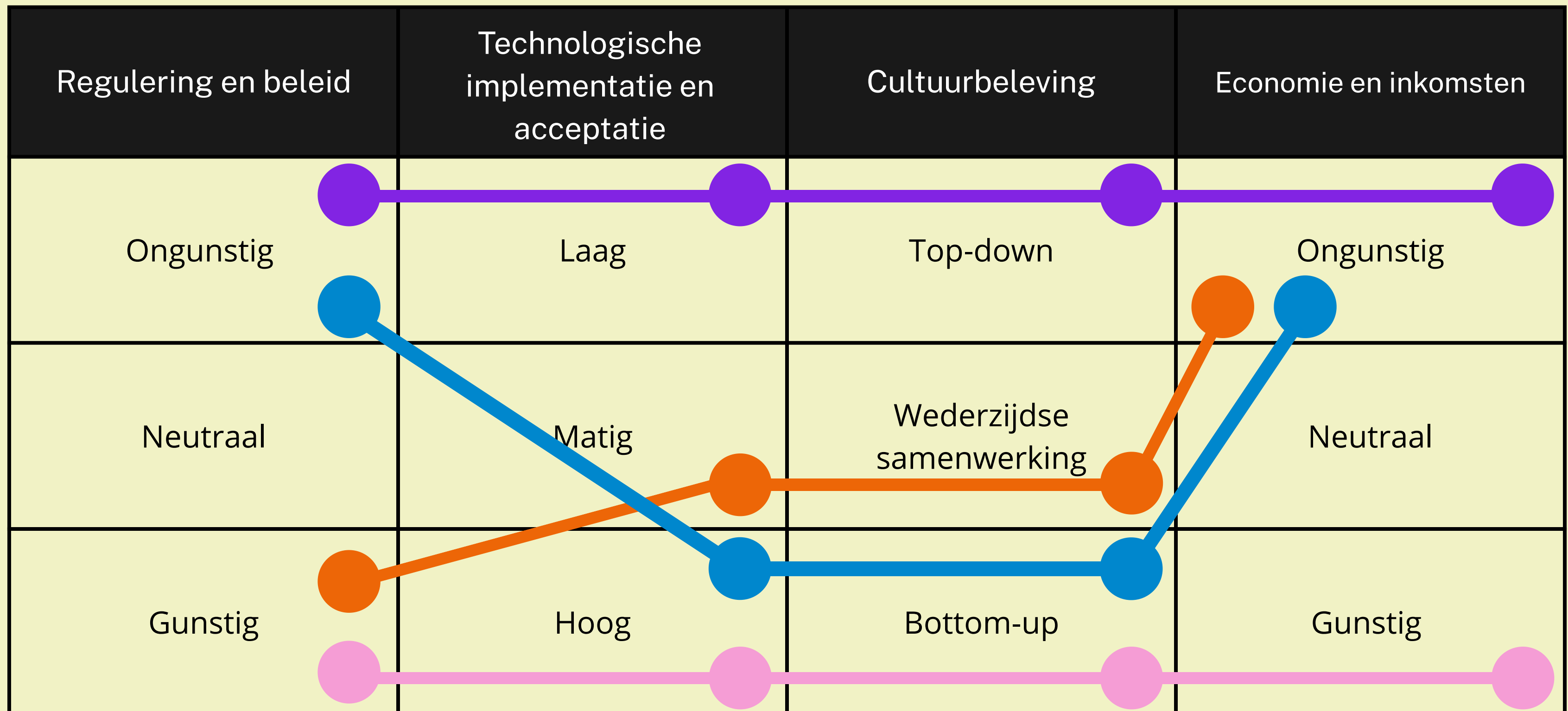




4 toekomstscenario's



Scenario raamwerk



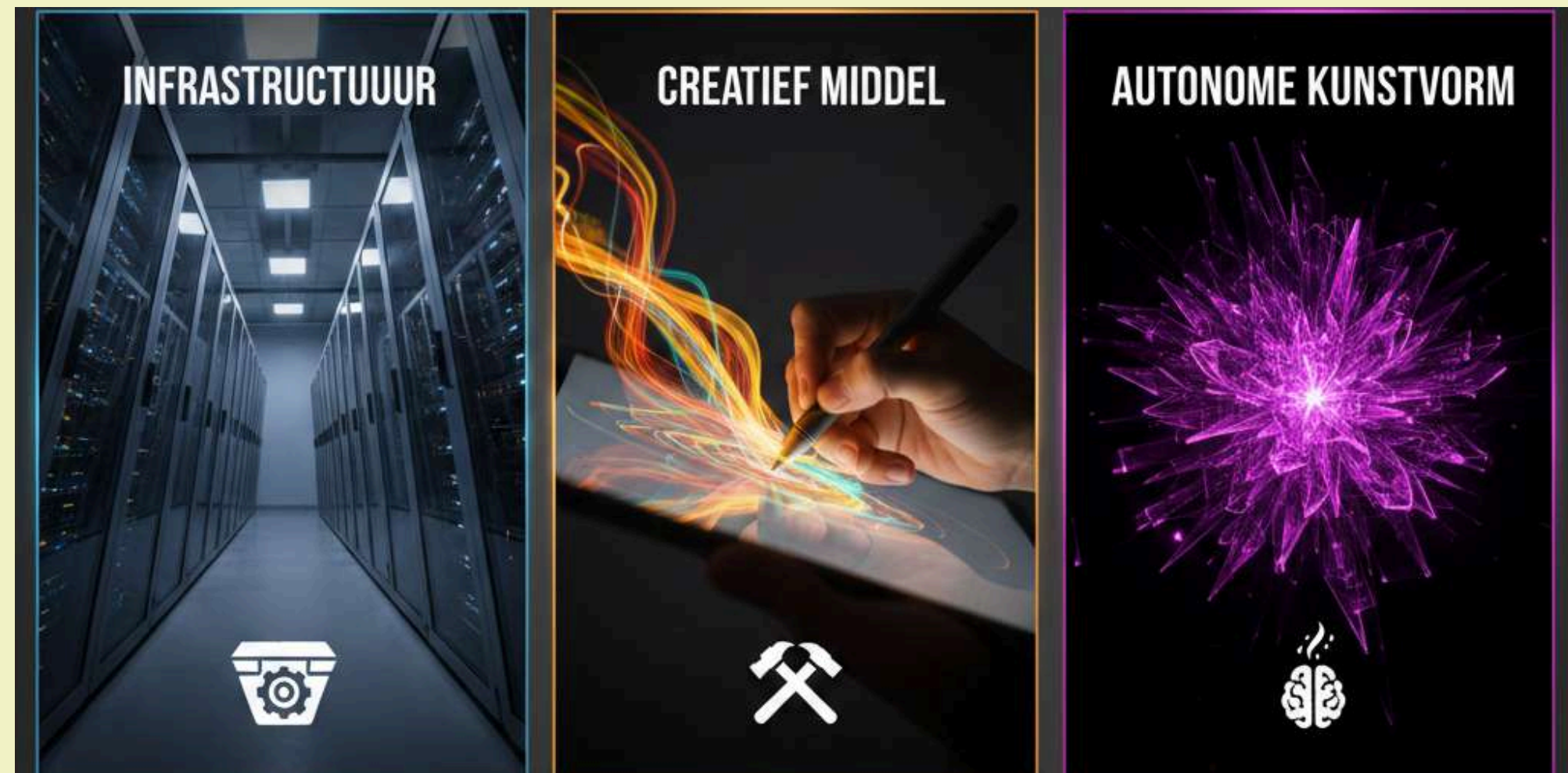
Scenario raamwerk

Regulering en beleid	Technologische implementatie en acceptatie	Cultuurbeleving	Economie en inkomsten
Ongunstig	Laag	Top-down	Ongunstig
Neutraal	Matig	Wederzijdse samenwerking	Neutraal
Gunstig	Hoog	Bottom-up	Gunstig

The diagram illustrates a scenario framework with four dimensions: Regulering en beleid, Technologische implementatie en acceptatie, Cultuurbeleving, and Economie en inkomsten. The framework is structured into a 3x3 grid with three levels of outcomes: Ongunstig, Neutraal, and Gunstig. A blue line connects four specific points in the grid, forming a diamond shape. The points are located at the intersections of the following cells: (Ongunstig, Laag), (Matig, Hoog), (Bottom-up, Bottom-up), and (Ongunstig, Top-down).

Feedback scenario's

- Technologie als infrastructuur
- Technologie als creatief middel
- Technologie als autonome kunstvorm



Constraints

Verwachtingen ↗
Betalingsbereidheid ↘

Live ervaring

Dalende subsidies

Infrastructuur Balzaal

Requirements

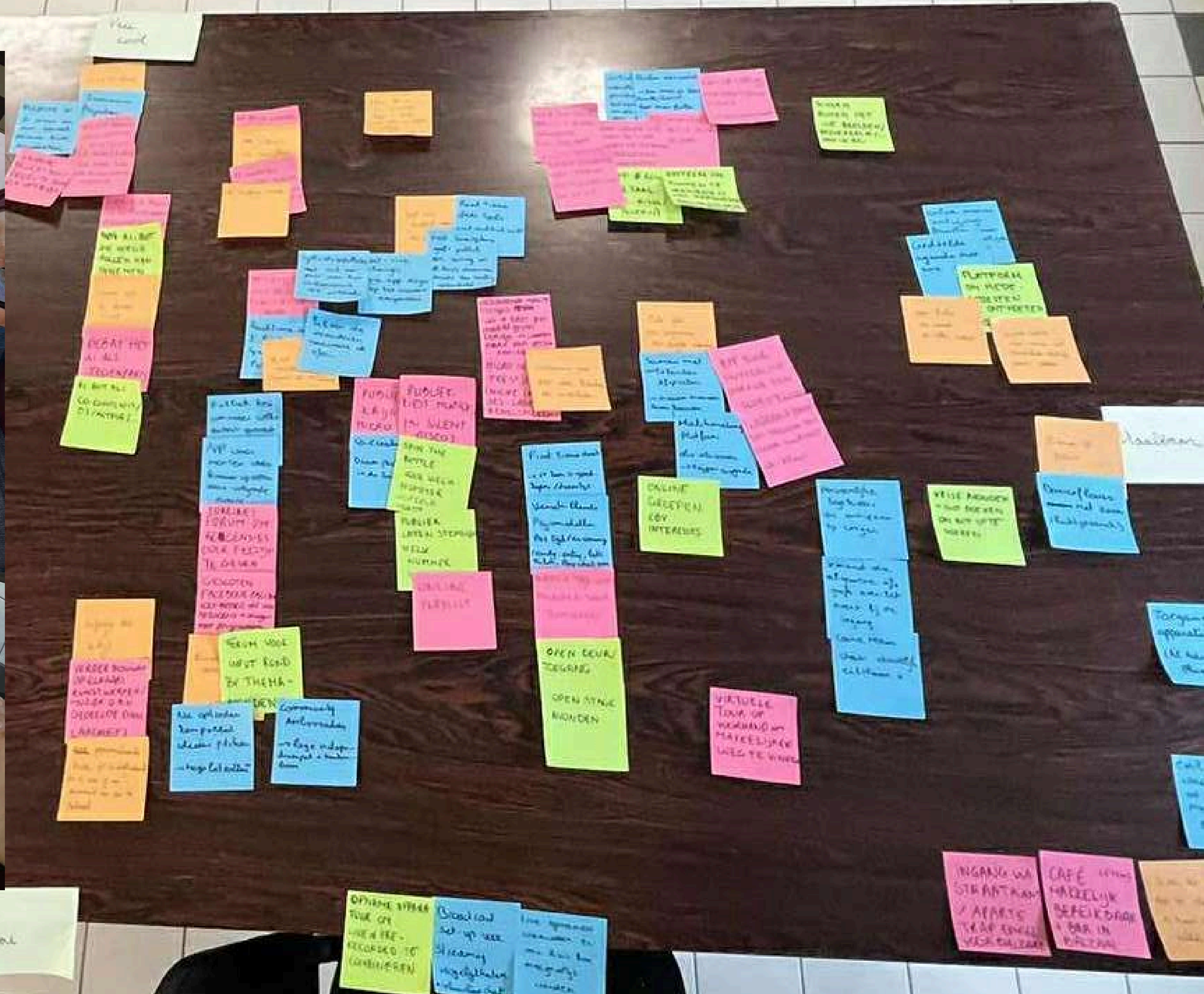
Laagdrempelig + betaalbaar

Community + interactiviteit

Low-tech

Moet werken met huidige
middelen





2 concepten

Hoe kan de balzaal van 404 zo worden ontworpen dat zij relevant blijft voor toekomstige generaties jongeren?



Balzaal Olympia

Terugkerend
wedstrijdformat

Jongeren ontwikkelen
formats en zenden ze
in voor de balzaal

Winnaars mogen hun
werk uitvoeren

**BALZAAL
OLYMPIA
2026**

EEN WEDSTRIJD VAN

**vier
Nul
vier**

Laagdrempelig + betaalbaar

Community + interactiviteit

Low-tech

Moet werken met huidige
middelen



Voordelen

Jongeren krijgen een platform om zelf cultuur te creëren en uit te voeren (exposure).

De wedstrijd is terugkerend (bv. per kwartaal).

Wedstrijd heeft lage financiële druk.

Nadelen

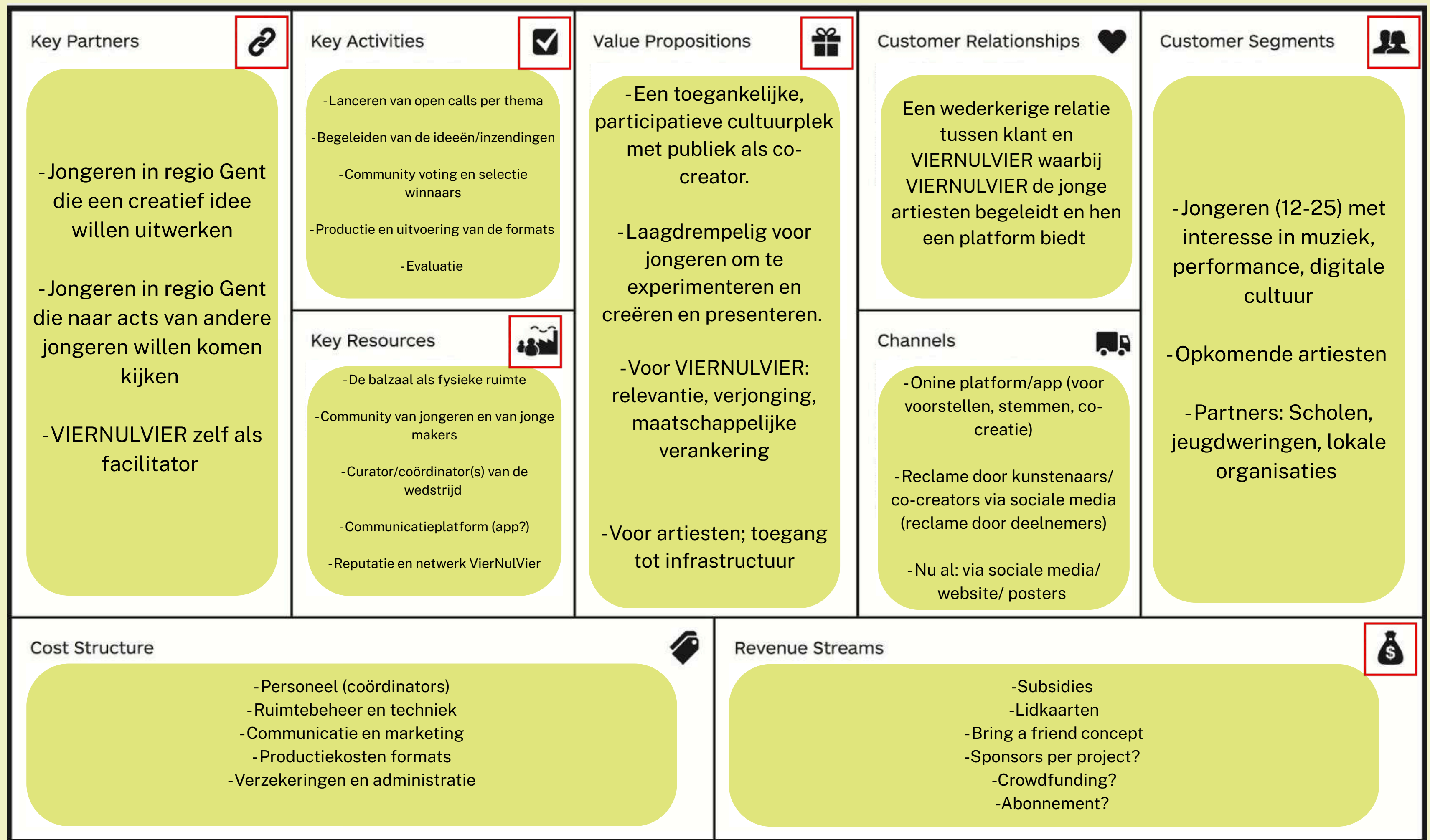
Populariteitswedstrijd

Niet enkel jongeren met veel middelen bevoordelen

Technische haalbaarheid bewaken

404 verdient er weinig geld op, enkel op ticket-en drankverkoop

Wie gaat dat begeleiden/ kunnen ze daar mensen voor vrij maken?



Level 404

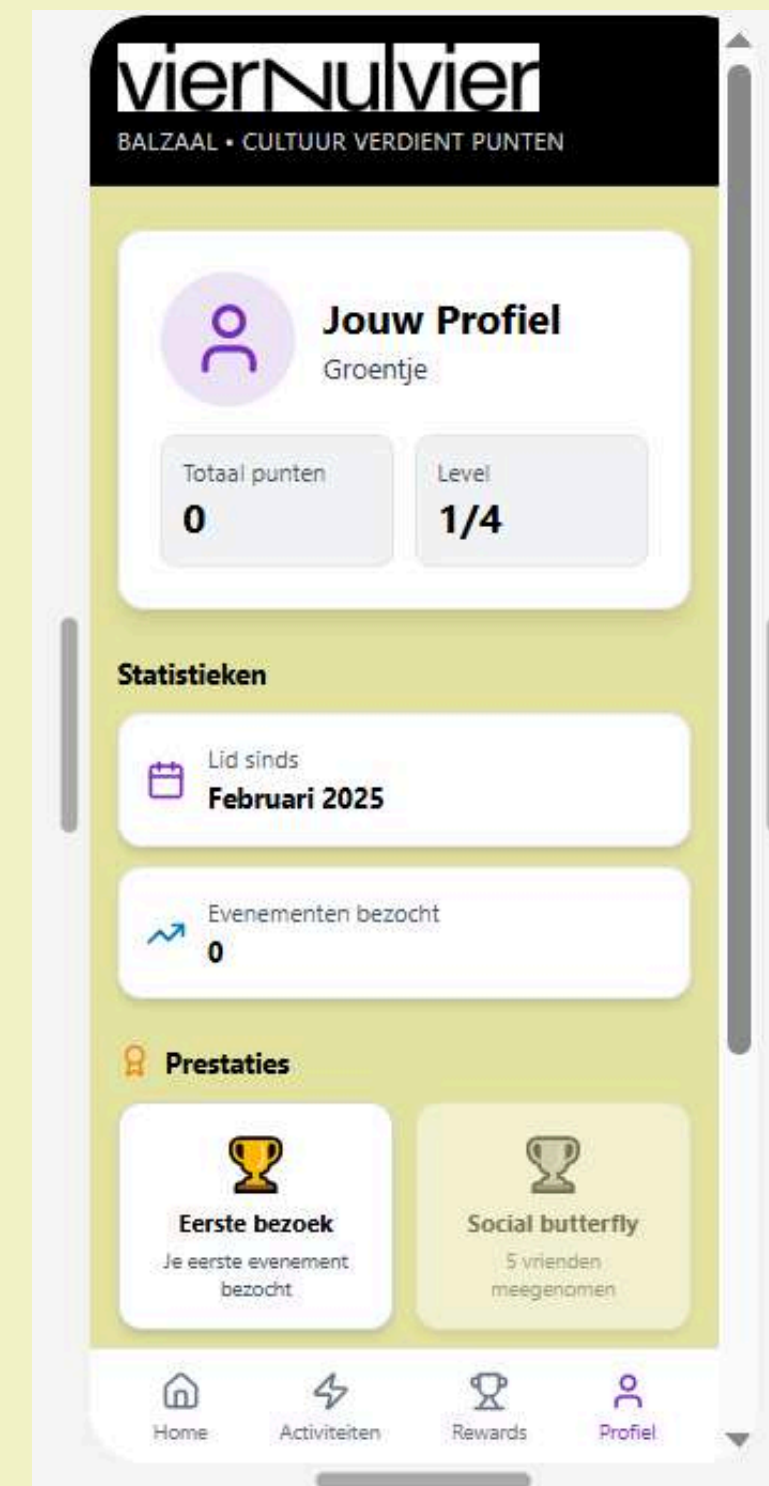
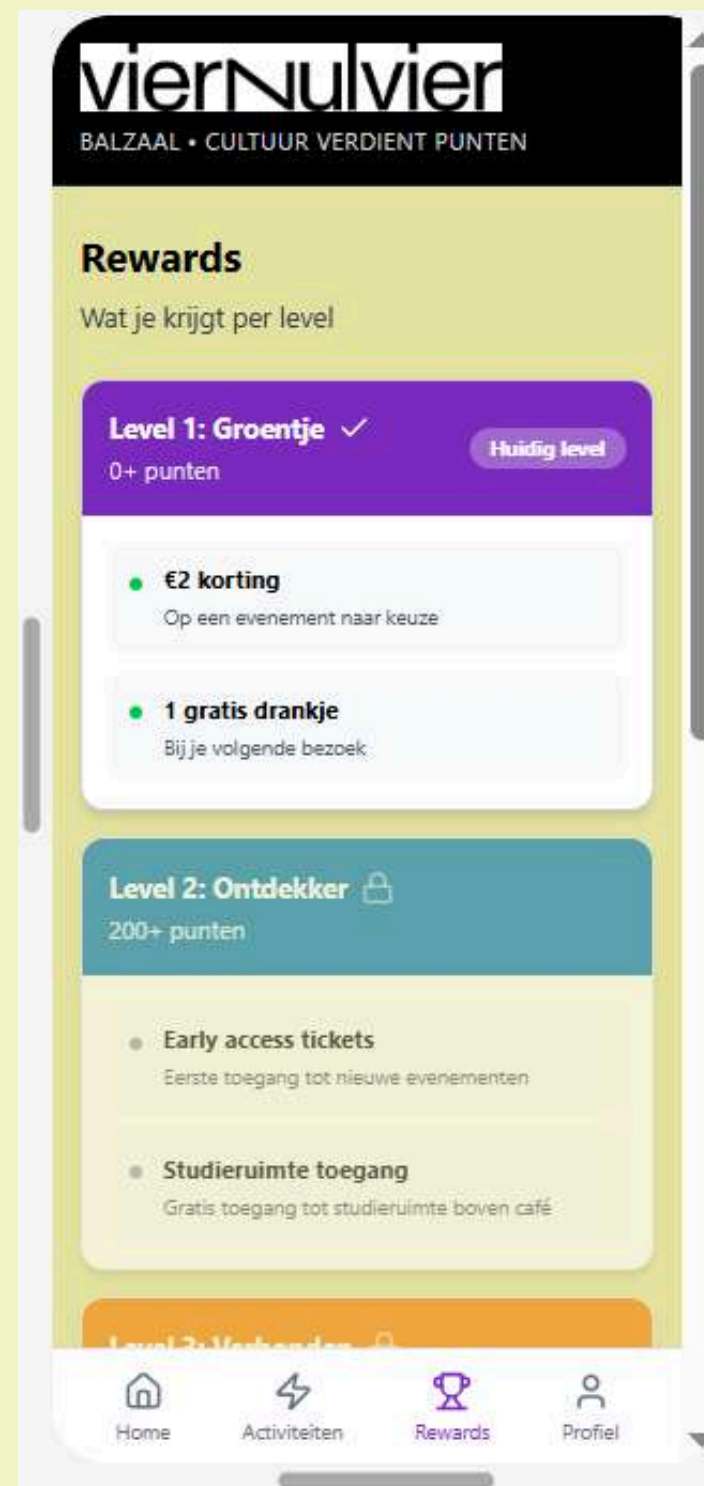
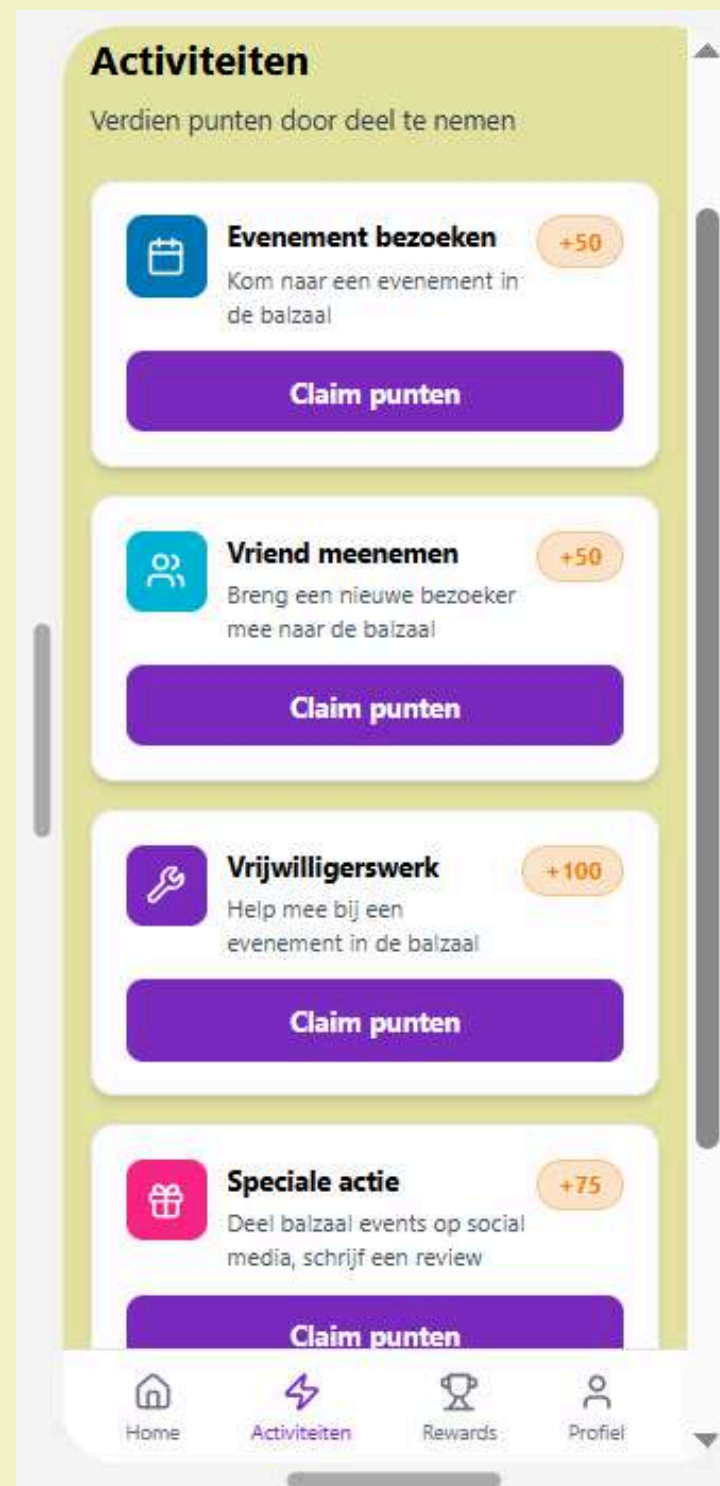
Puntensysteem

Beloont gedrag op cultureel
waardevolle manier

Verzamelde punten brengen
je naar een hoger level

Hoe hoger je level, hoe meer
je terugkrijgt





Voordelen

Hogere betrokkenheid

Hogere retentie (jongeren komen vaker terug)

Funfactor

404 verzamelt data-inzichten van bezoekers

Meer participatie, wanneer hoger level

Participatie wordt beloond

Nadelen

Oppervlakkige marketingtool

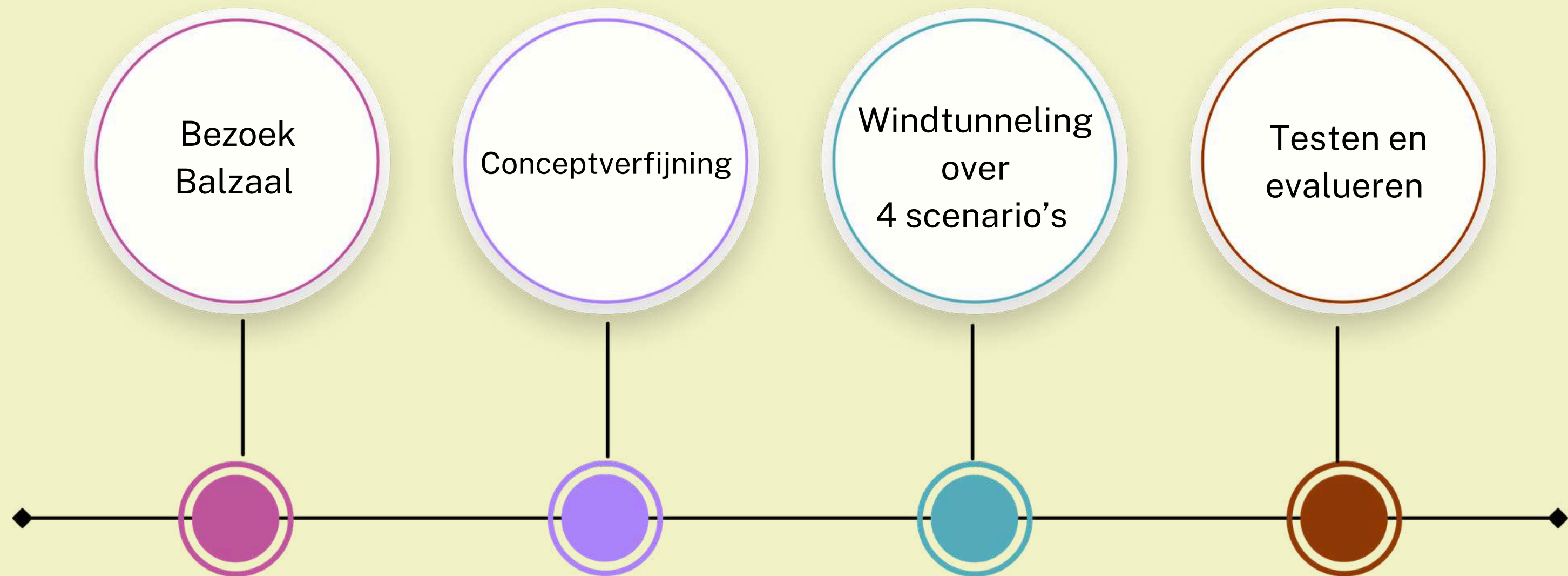
Privacy-issues (data tracking)

Niet iedereen wil een app

Iedereen op zijn gsm

Duurzaam model? Wat als in 2045 gsm's geen ding meer zijn?

Vooruitblik fase 4



Match-making



Real time aanpassingen





Bedankt voor jullie aandacht!

Zijn er nog vragen?