

STUDENTS MEET BUSINESS

**BECOME A
GAME
CHANGER[©]**



IMVA - COLLEGE EVENTS

BECOME A GAME CHANGER

IMVA - COLLEGE EVENTS

DOEL

Become a game changer:
positief - flexibel - open minded.

Doel: studenten ontwikkelen tot Game Changers die snel en flexibel reageren op nieuwe kansen in de markt en daar een business model aan koppelen.

ONTMOETEN

Studenten en bedrijven komen in contact, leren van best practices en gaan een uitdaging met elkaar aan.

VERANDERING

Geen event zonder gedragsverandering!

Kennis

Branche informatie & Best practices.

Vaardigheden

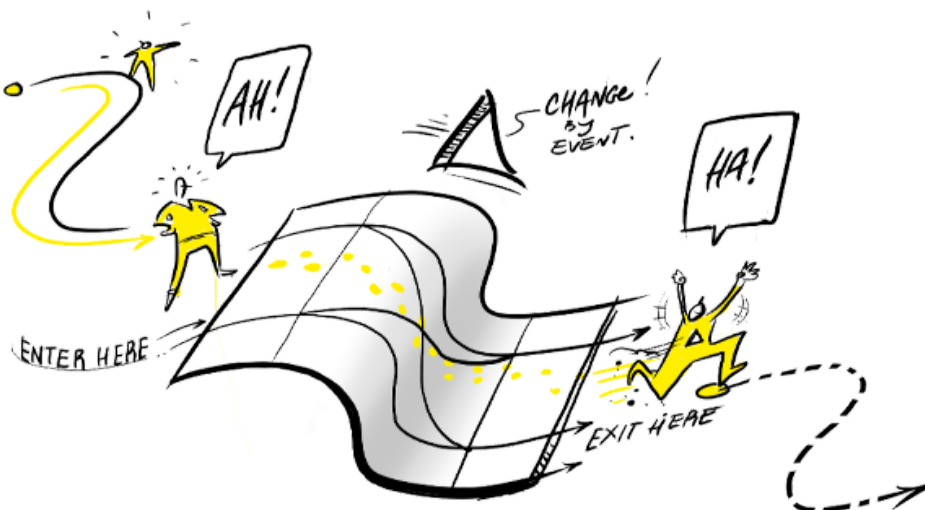
Pressure cooking concepting.

Sociaal

Groepsvorming.

Attitude

Positief, flexibel en open mind.



Dennis Luijter ©

EVENT DESIGN



LIVE



HYBRIDE



ONLINE



VAN

CONCEPT

IMVA - COLLEGE EVENTS



NAAR

UITVOER

STAAT HIER STRAKS JOUW
ORGANISATIENAAM?!

OPTIE 1: BECOME A GAME CHANGER

Staat hier straks jouw organisatie naam?

ONLINE PROGRAMMA

Dag 1

Blokken van ong. 90 minuten:

1. Introductie - game rules & voorstellen
- 2.0. Fun & branche interviews & tours.
3. Lunch game & branche interviews & tours.
4. Introductie Game changer onderzoeksopdracht en online netwerken met key players..

Dag 2

Blokken van ong. 90 minuten:

1. Wake-up call - Game changing leisure & events update: interviews & presentaties.
2. Teambuilding game/competition
3. Game changer onderzoeksopdracht & brainstorm sessie.
4. Concept pitchten aan opdrachtgever en docenten & Celebrate!

Informatie overdracht

Leisure & Event branche gestuurd. Ideeën voor interviews en presentaties met key players in de industrie. Maar ook met aangrenzende spelers in de arena zoals de gamification van evenementen, do's & don'ts van het organiseren van online en hybride events en de koppeling naar de financiële aspecten en business modellen.

Platformen

Microsoft Teams, Mural (brainstormen), Yotribe.com (netwerken/kennismaken), online game (teambuilding), NetworkTables Video Call Rooms, WhatsApp en Zoom (voor externen).

Ervaring voor studenten

Passieve en actieve deelname met elkaar en externen en vooral onderdompeling van het thema. Na een informatieblok kan je met elkaar erover discussiëren, vragen stellen, brainstormen met branche mensen en docenten.

Ervaring voor Leisure & Events key players

Kennis uitwisselen, maatschappelijke betrokkenheid en van elkaar leren zijn de drijfveren van de key players die meedoen aan het project. Daarnaast is het natuurlijk gewoon ook heel gaaf om over je eigen vakgebied te vertellen en de verrassende inzichten van de studenten te leren. Het persoonlijke contact dat ik door de jaren heb opgebouwd, maakt dat de key players ook heel vrij en vol enthousiame hun kennis willen delen.