



BELEVINGSWIEL

- Een formele manier voor het omschrijven en ontwerpen van belevingen
- Het start met het omschrijven van de fan / doelgroep in het midden
- Het visualiseert de beleving van de fan in relatie tot de levenscyclus, voor, tijdens en na de beleving
- Makkelijk om te gebruiken en in te zetten

LEGENDA

-  »  **HOE KAN DIT EEN POSITIEF ERVARING WORDEN?**
HOE KUN JE DEZE ERVARING POSITIEF MAKEN?
-  **DATA MOMENT**
WAAR HEBBEN WE DATA NODIG OM DE JUISTE ERVARING TE KUNNEN LEVEREN?
-  **MAKE OR BREAK MOMENT**
KANS OP AFHAKEN VAN SUPPORTER