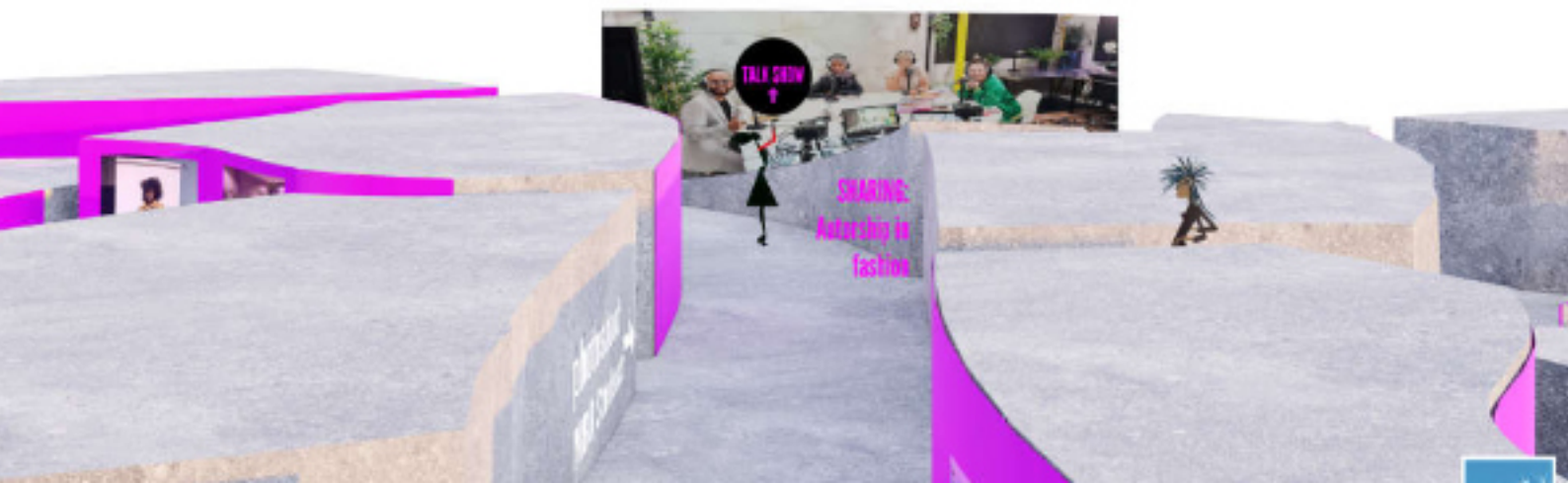


Rotterdam

B&D City Een internet van gewone omgangsvormen

Plan van aanpak Citylab 010 - 2022



Plan van aanpak

Activiteiten Planning

We beginnen klein.
We hebben een idee dat we voor een kleine groep mensen uitwerken en samen met hen gaan testen door er een prototype van te maken. Daarmee doen we ervaringen op die we inzetten om het idee aan te passen

We beginnen klein. We hebben een idee dat we voor een kleine groep mensen uitwerken en samen met hen testen door er een prototype van te maken. Met dat prototype doen we ervaringen op die we inzetten om het idee aan te passen, waarna we het opnieuw gaan testen. Dit herhalen we vier keer, totdat we een goed concept hebben om groter te maken. Maar zelfs dan willen we dat het een lerend concept blijft. Met de startsubsidie willen we twee nieuwe prototypes maken.

Vorbereidingsfase

Deze fase wordt momenteel uitgevoerd en is de allereerste schets van hoe een virtuele buurt er uit kan zien. Het bestaat uit een aantal eenvoudige virtuele en gescande ruimtes die via een website te bezoeken zijn, wordt gekoppeld aan een 0-nummer van het Living Magazine, en wordt vormgegeven rondom een aantal principiële ethische uitgangspunten.

Een eenvoudige proefomgeving is aangemaakt waarin een website toegang geeft tot enkele ruimtes in Mozilla. Een buitenring en een binnenring worden aangemaakt. De buitenring wordt een winkelstraat, de binnenring wordt de omgeving van het magazine. Aan de winkelstraat kunnen de sociale en commerciële partners een adres krijgen, net als aantal winkeltjes voor de studenten van het B&D-Lab. Het is een eerste schets en avatars zijn nog niet meer dan gekleurde bolletjes. Via deze ruimtes wordt toegang geboden tot gescande ruimtes van B&D lab en enkele partners uit de B&D community, tot artikelen, vodcasts en podcasts van het Living Lifestyle Magazine en tot virtuele bibliotheken van de beauty en design community.

Een eerste publieksprogramma is neergezet met een reeks artikelen die door Karim Amghar als gastredacteur zijn opgezet. De doelgroep van dit 0-nummer is de MBO-student, maar artikelen zullen ook aandacht geven aan de rol van Arabische mode, er komt een column van Joyce Sylvester, één van de eerste zwarte burgermeesters, en een talkshow zal worden gehouden rondom het gebrek aan inclusiviteit in de

modewereld.

De eerste ethische uitgangspunten zijn geformuleerd, gebaseerd op het principe van privacyzonering, waarin per ruimte andere regels gelden voor privacy. Een tweede principe is dat alle interactie die plaats vindt tussen mensen en logaritmen altijd anders is dan tussen mensen onderling, en dat dit voor mensen herkenbaar is. Een derde principe is dat de Nederlandse grondwet ook van toepassing is, en een vierde principe is dat er per privacyzone een andere vorm van handhaving is

Startfase 1

Projectorganisatie

Een projectleider wordt aangesteld die aangestuurd wordt door een conceptgroep. Op regelmatige basis komt de conceptgroep samen om de voortgang te bespreken. Organisatie ethisch atelier: deelnemers worden aangeschreven, agenda wordt vastgesteld.

Evaluatie voorbereidingsfase

informatie wordt opgehaald bij gebruikers (stichting Living Lifestyle en B&D Lab) en bij bouwers.

Verwerken informatie voor gebruik in workshops ethisch atelier door verhalenvertellers.

Opzet ethisch atelier

Een reeks van vier design thinking workshops voor het ethisch atelier worden georganiseerd met professionele leden en studenten Zadkine. Dit doen we in een aantal sessies waarin de relaties tussen bestuurlijkheid en privacy, agency en privacy, representatie en veiligheid en ongeschreven regels en logica van gebruik aan bod komen. Om hen informatie te geven vragen we aan de gebruikers om aan te geven wat werkt. Zonder daarbij namen te noemen of mensen op een andere manier herkenbaar te maken, gaat deze informatie naar tekstschrijvers. Zij zullen voor iedere sessie stress-scenario's ontwikkelen waarmee de teams aan het werk gaan. De uitkomsten van iedere sessie worden met het andere team gedeeld. Het strategisch team kijkt of het de voorstellen van dit atelier kan overnemen en wat dat betekent voor de omgeving.

Bouw nieuw prototype

De informatie uit het ethisch atelier wordt door de conceptgroep verwerkt in een programma van eisen. Het pve wordt de basis van een opdracht aan ontwerpers bouwatelier. Zij krijgen de opdracht om een tweede prototype te ontwerpen. Dit ontwerp wordt in de laatste sessie van het ethisch atelier besproken.

Programmatisch atelier

In overleg met Stichting Living Lifestyle (programmerend atelier) worden het programma in de online omgeving verwerkt. Het programma bestaat uit talkshows, columns, TED-talks, longreads en meer. Het B&D Lab krijgt een aantal adressen die gekoppeld zijn aan 3d scans van haar lokalen, commerciële partners worden benaderd met de vraag of zij, tegen betaling ook een adres willen hebben. Er zal worden geëxperimenteerd met reclame om daarmee de omgeving een verdienmodel te geven.

Lanceren tweede prototype

Een publieke presentatie wordt georganiseerd in de fysieke locatie van het B&D Lab. Het B&D lab werkt samen met partners als Elle Magazine en de Bijenkorf, waardoor hier veel aandacht voor komt. Elle Magazine wijdt bijvoorbeeld een editorial aan het B&D Lab.

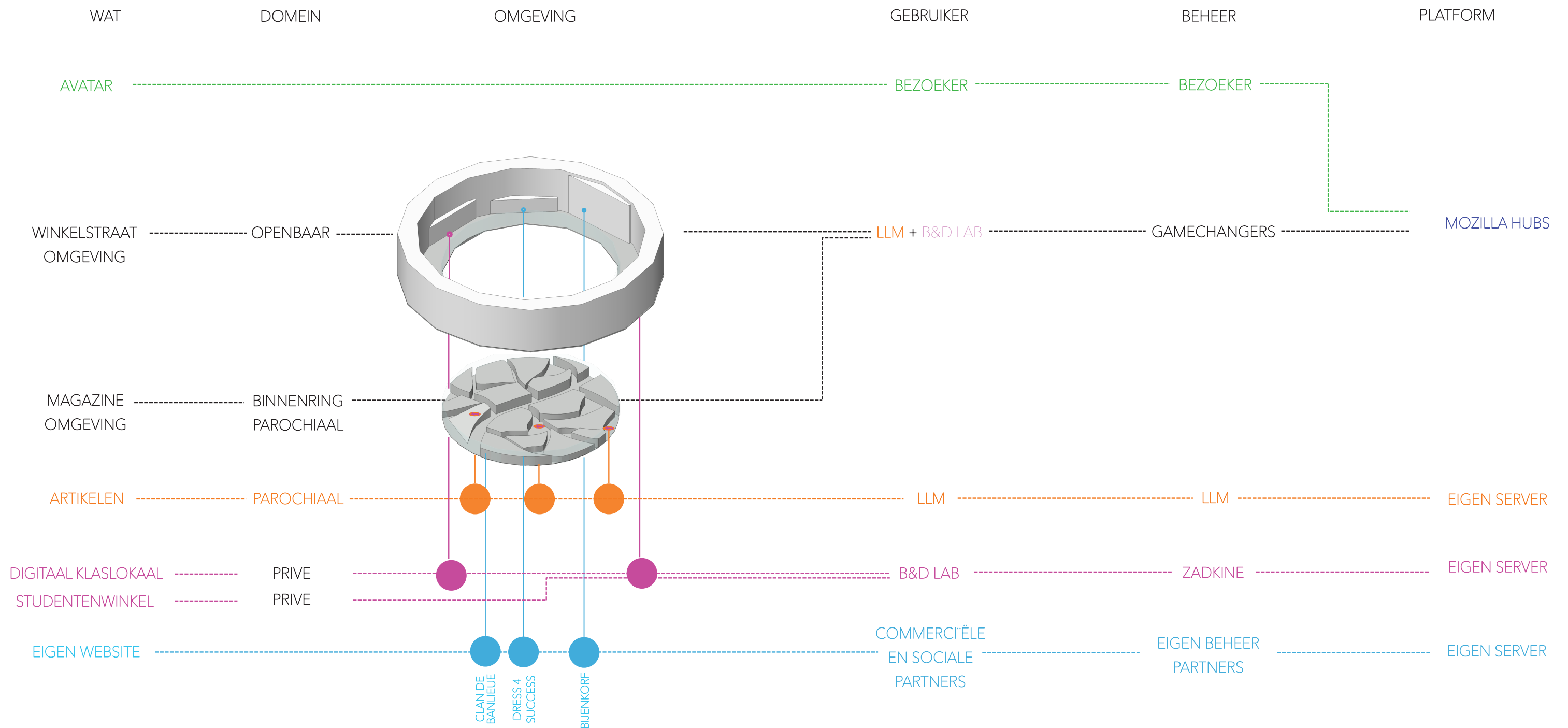
Evaluatie startfase 1

Living Lifestyle Magazine stelt een ombudspersoon aan. Die zal waarschuwen als er iets mis gaat en we moeten ingrijpen. Het B&D Lab wordt ook om terugkoppeling gevraagd. In de maanden na de lancering wordt zo informatie verzameld. Deze informatie gaat, geanonimiseerd, naar de verhalenvertellers om vervolgens opnieuw aan het ethisch atelier door te spelen.

Startfase 2

Deze reeks wordt herhaald en aangevuld met een trainingsprogramma Train de trainer Voor B&D City worden trainingsworkshops georganiseerd met de intentie om het onderhoud van de online wereld over te dragen aan de gemeenschap.

In startfase 3 wordt gekeken of er voor een nieuwe gemeenschap een online omgeving gemaakt kan worden. Dit is een langdurig proces. De eerste gesprekken met de wijkmanager, stadsmarinier, en wijkraad van Mathenesse zijn gestart.



Plan van aanpak

Harmen zag in landen als Indonesië en de Filippijnen hoe belangrijk het is om ruimte te hebben voor het openbaar domein. Igor zag dat een goede dialoog in Nederland ook niet altijd wordt gevoerd.

De Aanvrager

Het idee is ontwikkeld door Harmen van de Wal (architect en eigenaar van Krill-o.r.c.a.), Igor Runsink (verandermanager en initiator van de hybride fabriek op de RDM) en Kim Cornelius (kunstenaar en directeur Beauty & Fashion van Zadkine). Harmen en Igor hebben samen de Gamechangers Inclusief opgericht om het concept verder te brengen.

Gamechangers Inclusief adviseert mensen over hoe ze hun leer-, werk-, en woonomgeving zo kunnen aanpassen dat ze zich er beter in kunnen ontplooien. Hiervoor kijken ze naar de fysieke ruimte, maar ook naar hoe mensen zich georganiseerd hebben. Die beiden hangen samen: als je een plek hebt, heb je ook iemand die er verantwoordelijk voor is en een plek is pas fijn als die verantwoordelijkheid goed is geregeld. In goed georganiseerde gemeenschappen en grote organisaties gaat dit vreemd genoeg vaak mis. Efficiënt is niet altijd logisch. Harmen en Igor proberen die logica terug te brengen.

Ieder project waar Gamechangers Inclusief aan werkt, wordt vanuit verschillende perspectieven benaderd. Harmen kijkt door de bril van een architect of stedenbouwer, ziet structuren en probeert het bestaande met vaak kleine en verrassende ingrepen te veranderen. Igor weet hoe lastig verandering is voor mensen en hoe moeilijk het is om mensen die al jaren lang geen initiatief mochten tonen toch te mobiliseren. Beiden werken graag met anderen samen. Samen met Kim bijvoorbeeld, die als kunstenaar mensen volledig op het andere been kan zetten.

Harmen en Igor zijn ieder op hun manier al jaren bezig met transformaties. Harmen heeft gewerkt aan gebiedstransformatieprojecten in Nederland, de Filippijnen en Indonesië. In de laatste landen werd hij bij ieder project verrast door de enorme betrokkenheid van iedereen. Zowel bewoners, academici als bestuurders deden vol overtuiging mee met de ontwerpssessies die hij organiseerde. En toch stokten projecten, ondanks al deze betrokkenheid, vaak. De bureaucratische werkelijkheid is daar veel taaier dan hier en beide landen zijn, als puntje bij paaltje komt,

toch feodaal ingericht. Het drukte Harmen met de neus op het belang van een goed openbaar domein zoals in Nederland. Igor heeft veel grote bedrijven geholpen om zich voor een nieuwe fase voor te bereiden, en heeft gezien hoe grote, hiërarchisch ingerichte bedrijven het moeilijk maakt voor hun medewerkers om zich nog te ontplooien en werkelijk een bijdrage te kunnen leveren. Hij heeft zich de laatste paar jaar toegelegd op onderwijs. Juist hier, waar de docent zo'n belangrijke rol speelt, heeft de schaalvergroting vaak ook doen vergeten hoe belangrijk de inbreng van iedereen is. Het leerde Igor dat het een goede dialoog ook in Nederland niet altijd goed geregeld is.

Samen werken ze al vijf jaar aan de leeromgeving van MBO-onderwijs, ondersteund door ontwerpers uit het bureau van Krill-o.r.c.a. Omdat Igor overtuigd is van de voordelen van vooruitgang, heeft hij, samen met Samure, een interactieve, virtuele leeromgeving opgezet, de hybride fabriek voor het Techniek College van Zadkine-Albeda. Dit was voor Igor, Kim en Harmen een belangrijke aanleiding om verder te denken over wat het internet kan brengen. Gamechangers heeft een systeem opgezet van drie ateliers die aan dezelfde online omgeving werken. Ieder atelier doet dat vanuit zijn eigen perspectief, en probeert er het meeste uit te halen. Een strategisch team stuurt het hele proces aan. Het beheert de omgeving, koppelt de uitkomsten van de ateliers en zorgt dat het op de hoogte blijft van wat er gebeurt in de omgeving. Om terugkoppeling te krijgen van de gebruikers worden feedback agents ingezet.

Plan van aanpak

Projectorganisatie

Projectleiding

De hybride omgeving wordt ontwikkeld door Gamechangers Inclusive (Van de Wal/Runsink), die het ook zal beheren tot aan de overdracht aan de gebruikers. Dat houdt in dat Gamechangers Inclusive er voor zorgt dat iedereen die meewerkt goed op de hoogte blijft en waar nodig wordt aangestuurd, dat ze de financiën beheren en zorgt dat de deadlines worden gehaald.

Samenhang Een strategisch team, bestaande uit de Gamechangers CV, aangevuld met Kim Cornelius (Zadkine ROC), en Mark de Jong (Samure) zal het proces sturen en samenhang geven. Het strategisch team zal, voorafgaand aan iedere fase, een evaluatie doen van de ervaringen van de voorgaande fases en deze verwerken in een plan van aanpak voor de volgende fase.

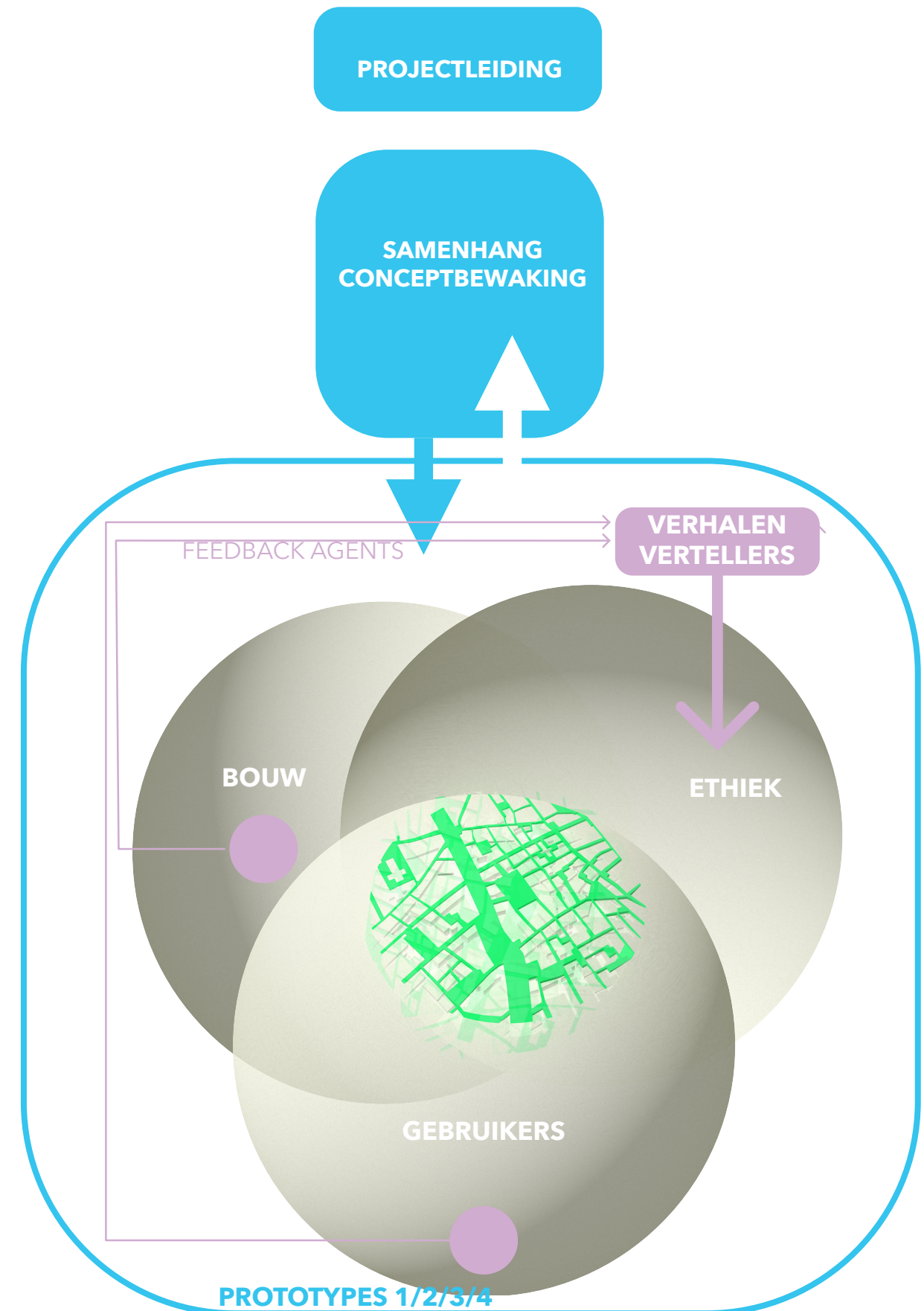
Bouw Atelier: ontwikkeling van de online omgeving, de avatars, en koppeling aan AR. In dit atelier zal een stedenbouwkundig/architectonisch/logistiek ontwerp worden gemaakt van de omgeving. Net als in de fysieke wereld is de publieke ruimte van de 3d-omgeving opgebouwd uit straatjes, steegjes, pleinen, promenades en openbare gebouwen. In de allereerste schets van deze wereld wordt Mozilla-Hubs gebruikt. Een simpel ontwerp zal worden gemaakt van de manier waarop sociale domeinen duidelijk herkenbaar zijn, avatars worden ontwikkeld die voldoen aan de privacy eisen van de verschillende sociale domeinen. Voor dit atelier zijn architectenbureau Krill-o.r.c.a. en Ambasco/Samure (VR-AR-Mixed Reality developers) de verantwoordelijke partijen.

Ethisch Atelier: Ontwikkeling van de voorwaarden. Het virtuele publieke domein wordt ontworpen om net zo veilig en inclusief te zijn als wat we van onze fysieke openbare ruimte verwachten. Daarom willen we twee teams, één van juristen, wetenschappers, filosofen en bestuurders en één team van MBO- studenten vragen om in een ethisch atelier zich over de regels te buigen. Dit is een atelier dat uit een reeks design thinking-workshopsessies bestaat met veel inbreng van externe denkers en van MBO studenten. Hiervoor worden academici

gevraagd die in Harvard of aan de TU Delft onderzoek doen naar de relatie tussen sociale interactie en (online) omgeving, professionele hackers die adviseren over veiligheid en privacy, gemeentelijke experts die zelf een digitale spiegelstad maken. Om de toegankelijkheid te garanderen, zullen studenten van ROC Zadkine in hetzelfde programma meegenomen worden. Ingebed in hun curriculum (maatschappijleer) zullen zij zich over dezelfde thema's buigen als de experts.

Programmerend Atelier: ontwikkeling van een hybride publiek domein. Stichting Living Lifestyle Magazine zal zorgen voor een publieksprogramma met talkshows, spoken columns, ingestuurde YouTube-, of TikTokfilms en werk van kunstenaars die in Second Life, VRchat en vergelijkbare werelden hun sporen al hebben verdiend. Het Beauty & Design Lab van Zadkine ROC zal een hybride leeromgeving koppelen aan de online wereld en make-overs realiseren voor echte klanten en hun avatars. Een 'Living Lifestyle Magazine' wordt elke vier maanden uitgebracht rondom het onderwerp van mode en schoonheid, iedere keer met een ander thema dat wordt bepaald door twee nieuwe gastredacteuren. Eén is een professional uit de creatieve sector, de ander een ervaringsdeskundige uit een van de doelgroepen in het maatschappelijk diversiteitsdebat.

Terugkoppeling Er worden verschillende 'feedback agents' ingezet om het strategisch team en de ateliers gevraagd te worden met inzichten en ervaringen uit het gebruik. Het Beauty & Design Lab zal maandelijks een terugkoppeling geven over hoe zij het gebruik vanuit de leeromgeving en kunnen participeren in de online wereld ervaren, en Stichting Living Lifestyle stelt een ombudspersoon aan waar iedere gebruiker kan melden als er iets onrechtmatig gebeurt.



Plan van aanpak

Samenwerkingsverbanden

Gamechangers huurt een privé omgeving in Mozilla Hubs en stelt deze ter beschikking aan Stichting Living Lifestyle en het B&D Lab en aan de wijk Mathenesse. Om de omgeving te kunnen gebruiken heeft Gamechangers, aan de hand van de ethische commissies een aantal voorwaarden opgesteld.

Stichting Living Lifestyle Magazine (LLM) zal de omgeving van B&D City programmeren, winkel- en advertentieruimte verhuren en avatars verkopen. LLM huurt de omgeving tijdens de periode van de prototypes om niet van de Gamechangers en verbindt zich aan de voorwaarden ervan. De artikelen van het magazine zal LLM in een eigen server opslaan, maar koppelen aan de omgeving.

De Stadsmarinier/wijkregisseur van Mathenesse zullen samen met de beweging Mathenesse aan de Maas de online buurtomgeving programmeren. Mathenesse huurt de omgeving van Gamechangers en verbindt zich aan de voorwaarden ervan. In overleg met de gemeente kan Mathenesse ook online adressen doorverhuren aan plaatselijke ondernemers of instellingen.

Zadkine heeft een eigen online omgeving. Voor het B&D Lab van Zadkine zijn 3d scans van een paar ruimtes gemaakt. Deze worden via een link gekoppeld aan de omgeving van B&D City. De ruimtes van Zadkine worden via de omgeving van LLM bereikt, of via hun eigen LMS-omgeving.

De commerciële en sociale partners van B&D city huren bij LLM een plek aan de virtuele winkelstraat. Als ze een webshop hebben, is die via de B&D City te bereiken, maar staat die verder los van de organisatie van B&D City.

Krill-o.r.c.a. is de ontwerper van de 3d omgevingen en zorgt voor een goede

sociaal veilige omgeving en een groeimodel waarmee de omgevingen de toekomst aan kunnen.

Ambasco/Samure zorgt voor de techniek achter de online wereld. Zij zijn een bedrijf dat VR en AR applicaties verzorgd, onder andere voor gemeente Rotterdam.

De bezoekers kopen een eigen avatar en kunnen deze gebruiken. De gegevens van de avatar/bezoekers zijn strikt voor henzelf.



B&D City wordt
geprogrammeerd door
Stichting Living Lifestyle
Met longreads,
podcasts, talkshows, vlogs,
standup comedy, ted-talks,
columns wordt een
publieksprogramma rondom
Beauty, Design en Diversiteit
gemaakt.



program

Editorial
Talkshow
VLOG
Podcast
Photoshoot
Ted-talk
Stand-up comedy
Article (long read) x2
Column x2



Toekomst visie

opschaalbaarheid

verdienmodel

Wij gaan uit van een zwaan-kleef-aanmodel. De twee gemeenschappen die we nu opzetten worden eerst groter. B&D city zal uitbreiden en binnen Zadkine ROC aan meerdere colleges plek geven. Mathenesse-Online zal meerdere buurten koppelen en aansluiting zoeken bij de Digitale tweelingstad van Rotterdam. Daarna volgen er meer omgevingen. Uiteindelijk willen we dat er een grote familie van allemaal afzonderlijke gemeenschappen kan ontstaan, die zelf hun eigen omgeving beheren en zich verbinden aan de ethische waarden van de familie.

Als het concept na de eerste 3 prototypes (of edities) klaar is om verder gebracht te worden, zullen de beide omgevingen die daarvoor gemaakt zijn, zelfstandig verder gaan, maar bij de familie blijven behoren.

Na de startfase begint de **pioniersfase** die een paar jaar duurt, dichtbij huis zal plaatsvinden, met Rotterdam als hoofdkwartier. In deze periode zullen we de online omgevingen zelf ontwerpen en bouwen met onze partners. Dat is nodig om de basisprincipes goed te kunnen blijven ontwikkelen. Het doel is om uiteindelijk een pakket aan te bieden waarin gemeenschappen kunnen kiezen of ze zelf een wereld bouwen (hiervoor ontwikkelen wij bouwpakketten) of laten bouwen. Hiervoor stellen wij een poule van bouwers en ontwerpers samen.

Ook zullen we de gemeenschappen, onze klanten, trainen in het opzetten en onderhouden van een programma, zoals we met het Living Lifestyle Magazine hebben gedaan. Dat houdt in dat we ze helpen met het samenstellen van de gemeenschap, de organisatie van de programma's en met het ontwikkelen van een verdienmodel dat het mogelijk maakt om de wereld in stand te houden. Gamechangers zal ook trainers en adviseurs gaan opleiden, bij voorkeur

mensen die uit de eerste twee omgevingen komen.

Na de pioniersfase willen we dit verder uitrollen over Nederland.

In de **consolidatiefase** krijgt Gamechangers een andere structuur. Het wordt een moederbedrijf met meerdere cellen. De mensen die in de pioniersfase zijn opgeleid, beginnen een eigen cel en gaan voor nieuwe gemeenschappen bouwen. Ook zij gaan mensen opleiden die hun eigen cellen gaan opzetten onder de paraplu van het moederbedrijf.

Het netwerk zal erg divers zijn. Alleen al de MBO's zullen veel verschillende vakgebieden in het licht willen zetten bijvoorbeeld. Maar ze zullen een gemeenschappelijke set van basiswaarden hebben. Daarvoor blijft het ethisch atelier bestaan. Maar nu zal het wel van karakter veranderen: het wordt een ethisch parlement waarin vertegenwoordigers van iedere gemeenschap zitten, dat wordt geadviseerd door een ethisch atelier. De geschreven en ongeschreven regels van iedere gemeenschap kunnen verschillen, maar ze moeten wel blijven voldoen aan de Nederlandse grondwet en basisregels. Intussen gaan we ons oriënteren op die van andere landen. Het verdienmodel voor dit initiatief verschilt per fase en per omgeving.

In de **startfase**, die een jaar duurt, zal worden geëxperimenteerd met licenties, ontwerp en bouw van de omgevingen, verkoop van advertentieruimte, en verkoop van avatars. Gamechangers zal als hoofdhuurder van Mozilla-Hubs de online omgevingen samen met een licentie aan gemeenschappen doorverhuren. In de **pioniersfase** zal Gamechangers licenties verkopen, de online-omgevingen bouwen en trainingen verzorgen. De gemeenschappen krijgen training en advies in het opzetten van het samenstellen van de gemeenschap, de organisatie van de programma's en met het ontwikkelen van een verdienmodel dat het mogelijk maakt om hun omgeving in stand te houden. Na de pioniersfase, die drie jaar duurt, zijn er in totaal acht verschillende omgevingen gerealiseerd.

De productie en bedrijfskosten voor de eerste omgevingen zijn €80.000,00 per omgeving, €35.000 bij de uitbreiding van een omgeving met een extra wijk. Wij verwachten in deze periode naast Zadkine, vier nieuwe partijen aan ons te hebben gebonden.

In de **consolidatiefase** gaat de groei sneller. Er zijn meerdere cellen die werelden maken en op hun beurt andere mensen opleiden. Nu kunnen gemeenschappen ook een wereld zelf bouwen als ze dat liever willen. Hiervoor worden bouwpakketten ontwikkeld. Maar ze kunnen ook kiezen uit een poule van ontwerpers en bouwers die Gamechangers heeft samengesteld. Gamechangers zal gemeentes, sociale partners en bedrijven/tegen blijven helpen bij het opzetten van een gemeenschap met een veilige omgeving, het bedenken van content en met het opzetten van een eigen verdienmodel. Met de inkomsten zal een organisatie in stand worden gehouden die dienstverlening biedt aan de gemeenschappen, onafhankelijke ethisch parlementbijeenkomsten blijft organiseren en de familie van afzonderlijke gemeenschappen blijft ondersteunen.

Tot slot: de gemeenschappen waarmee we beginnen moeten zichzelf ook kunnen bedruipen. We streven ernaar dat beide gemeenschappen uit de prototypes (LLM en Mathenesse-Online) op eigen kracht hun omgeving zullen blijven programmeren. Het LLM zal, als vakblad, abonneementen verkopen en advertentie-inkomsten krijgen. Ook zal het avatars verkopen die ook in andere omgevingen bruikbaar zijn. Over het verdienmodel van de Mathenesse-gemeenschap zal overlegd moeten worden met de gemeente. Maar ook hier is het mogelijk om langs een openbare weg binnen de online omgeving 'winkel-' of advertentieruimte te verkopen.

De Begroting

KOSTEN	begroot	resultaat
1. Voorbereidingskosten (initiatief-, voorbereidingsfase)		
Personeel		
Inhuur derden (samenstellen en productie 0-nummer LLM)	€50.000,00	
Oprichtingskosten (notaris/advies accountant)	€1.500,00	
Advieskosten (ontwerp en techniek kosten)	€17.000,00	
Huisvestingskosten		
Materiaal (citylab event)	€350,00	
Vergoeding vrijwilligers		
Reis en verblijfskosten		
Administratiekosten		
TOTAAL	€68.850,00	€0,00
2. Uitvoeringsfase		
Personeel	€59.520,00	
Inhuur derden	€72.960,00	
Vrijwilligersvergoeding		
Huisvestingskosten		
Materialen	€1.150,00	
Reis en verblijfskosten		
Administratiekosten	€2.400,00	
Autokosten		
Overige uitvoeringskosten	€2.400,00	
TOTAAL	€138.430,00	€0,00
3. Publiciteit en marketing		
Living Lifestyle Magazine	€115.000,00	
Publiciteitsmaterialen (flyers, programma's etc.)	pm	
Publiciteitsacties (advertenties, postering etc.)	pm	
Marketing (publieksacties, kortingen etc.)	pm	
Kosten opening	pm	
Overige publiciteit en marketing	pm	
TOTAAL	€115.000,00	€0,00
4. Educatie		
Personeel/inhuur derden: train de trainer workshop	€3.360,00	
Educatieve materialen (lesbrieven etc.)	pm	
Presentatiematerialen, techniek	pm	
Overige Educatie	pm	
TOTAAL	€3.360,00	€0,00
5. Algemene bedrijfslasten		
Kantoorkosten	€2.000,00	
kosten online omgeving	€600,00	
Administratie en accountant	€1.200,00	
Assurancerapport van de accountant	€2.400,00	
Verzekeringen(WA-bedrijf, inventaris, bedrijfsfschade)	€350,00	
Overige algemene kosten	pm	
TOTAAL	€6.550,00	€0,00
6. Onvoorzien (5%)	€16.609,50	€0,00
TOTAAL KOSTEN	€348.799,50	€0,00

OPBRENGSTEN	begroot	resultaat
1. Eigen bijdrage (minimaal 50% van totale kosten)		
Eigen financiële bijdrage		
Eigen uren	€12.000,00	
Crowdfunding		
Inkomsten uit verkoop etc.	€45.600,00	
Sponsoring 0-nummer living lifestyle programma's door Zadkine	€50.000,00	
Sponsoring 1-nummer living lifestyle programma's door Zadkine	€ 55.000,00	
Sponsoring 2- nummer living lifestyle programma's door B&D community	€ 60.000,00	
sponsoring omgevingsontwerp 0-nummer door Zadkine	€8.000,00	
sponsoring omgevingsontwerp met eigen uren door Krill	€9.000,00	
Huisvestingskosten	€2.000,00	
Subsidies	XXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXX
Landelijke overheid		
Provincie		
Fondsen	€7.200,00	
europese overheid		
TOTAAL	€248.800,00	€0,00
2. Gemeente Rotterdam (CityLab010) (maximaal 50% van totale kosten)		
Gemeente Rotterdam (Citylab010)		
TOTAAL	€100.000,00	€0,00
TOTAAL OPBRENGSTEN	€348.800,00	€0,00
RESULTAAT	€0,50	€0,00

De Begroting

Eigen Bijdrage

De voorbereidingsfase is al ingezet. Een online omgeving wordt momenteel gemaakt en stichting Living Lifestyle verzorgt een programma. Dit is volledig betaald door Zadkine Beauty & Fashion. Voor het ontwerp heeft Krill-o.r.c.a. ruim 80 uur aan eigen bijdrage ingebracht.

Voor de startfase is ook eigen bijdrage voorzien.
Gamechangers zal 20% van haar uren als eigen bijdrage inbrengen.

Vanuit het B&D Lab, ook van Zadkine komt sponsoring voor een tweede uitgave van het programma van Living Lifestyle.
In deze fase wordt geëxperimenteerd met reclame-inkomsten.
Hierbij wordt gedacht aan een virtuele expositie als uithangbord expositie van een museum. Denk aan Rijksmuseum die een expositie over mode in de 16e eeuw doet voor een vast bedrag vragen per maand. Bv €1000 per maand. Verwachting voor de looptijd van een jaar met een bezetting van 50%: €6000,00

Advertenties/ wall boards met een 'commercial'. Hier worden eisen aan gesteld zodat het past binnen het ethisch concept. Afhankelijk van de lengte van een commercial kan er een bedrag aan worden gekoppeld. Per 30 seconden video een bedrag van €500 voor 10 x per maand tonen. Verwachting voor de looptijd van een jaar met vier bedrijven: €24.000,00

Verhuren van ruimte. Ruimtes (lees: een verbinding vanuit de winkelstraat naar een website of 3d scan, worden verhuurd net als in een winkelstraat. Huurbedrag is 650,00 per link per kwartaal. Verwachting voor de looptijd van een jaar met 6 bedrijven: €15.600.

Met deze inkomsten komen we ver, maar hebben we nog een gat van €7.200,00. Hiervoor wordt een subsidie bij het Stimuleringsfonds voor Creatieve Industrie aangevraagd. Mocht deze niet door komen, dan zal in de tweede fase het ethisch atelier worden ingekort.

Startfase 1

onderwerp	aflevering	uren	tarief	kosten
projectorganisatie	Gamechanging	64	€ 120,00	€ 7.680,00
projectcoördinatie	Gamechanging	64	€ 90,00	€ 5.760,00
administratie en beheer ontgeving	De Jong, Cornelius, Ruusink, van de Veld	32	€ 120,00	€ 3.840,00
coördinatie avond				
tenueopstelling	omroepersveren	64	€ 90,00	€ 5.760,00
huur ruimte in Middel				€ 23.040,00
bovenstaande				€ 808,00
ontwerp in 3d bouw omgeving	kill	100	€ 120,00	€ 12.000,00
prototyping in Mozilla	Amisco-Gamune	60	€ 120,00	€ 7.200,00
ontwerpen koppelingen 2 nd life – hybride lesongeving	Amisco-Gamune	40	€ 120,00	€ 4.800,00
ontwikkeling concept avatars	kill	20	€ 120,00	€ 2.400,00
prototyping avatars 2e generatie	Amisco-Gamune	40	€ 120,00	€ 4.800,00
				€ 31.200,00
offshoot atelier				
stress scenario's per workshop	Vrijheidsrepressellers	32	€ 90,00	€ 2.880,00
workshop governance & privacy	offshoot atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
workshop agency & privacy	offshoot atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
workshop representatie & veiligheid	offshoot atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
workshop ongeschreven regels en logica van gebruik	offshoot atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
voor- en nabespreking workshop	invalidegebruik team	64	€ 120,00	€ 7.680,00
naastbellen te concept grondwet en verantwoordelijkheid	invalidegebruik team in coördinatieoverleg			
				€ 24.000,00
programmatisch atelier				
Living Magazine	Stichting Living Lifestyle			€ 55.000,00
				€ 55.000,00
			 totaal	€ 722.200,00

Startfase 2

standaard 1 ontwikkeling uitgaven	andere	uitvoering	amen	tarief	kosten
Project coördinatie	projectcoördinatie administratie en beheer omgeving	Gerechters Gerechters	64	€ 120,00	€ 7.680,00
			64	€ 90,00	€ 5.760,00
Strategisch team	Conceptoverleg	De Jongs, Corelles, Pluutink, van de Hilt	32	€ 120,00	€ 3.840,00
Feedback agent	terugkoppeling	ombudspersonen	64	€ 90,00	€ 5.760,00
					€ 23.840,00
Atelier 1	houwstelsel ontwerp en 3d bouw omgeving	levit	32	€ 120,00	€ 3.840,00
	prototyping in Mozilla	Ambrasco-Samsun	32	€ 120,00	€ 3.840,00
	online koppelingen 2 ^o life - hybride leersomgeving	Ambrasco-Samsun	16	€ 120,00	€ 1.920,00
	ontwikkeling avatars	levit	8	€ 120,00	€ 960,00
	prototyping avatars 2e generatie	Ambrasco-Samsun	16	€ 120,00	€ 1.920,00
Atelier 2	ethisch atelier stress scenario's per workshop	Verhalenvertellers	32	€ 90,00	€ 2.880,00
	workshop governance & privacy	ethisch atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
	workshop agency & privacy	ethisch atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
	workshop ingestreven regels en logica van gebruik	ethisch atelier	28	€ 120,00	€ 3.360,00
	men- en raakomgeving workshop verstellen te concept groeiend en bestuurlijkheid	strategisch team strategisch team in coördinatieoverleg	48	€ 120,00	€ 5.760,00
					€ 15.720,00
Atelier 3	programmatisch atelier Living Magazine	Stichting Living Lifestyle		€ 55.800,00	
					€ 55.800,00
Team de Sluis	workshop beheer	gerechters	28	€ 120,00	€ 3.360,00
					€ 3.360,00
					 totaal
					 € 712.600,00