

Use Case „Planung einer Mitarbeiter:innen-Veranstaltung“

Beispielergbnis Prompt „Ideen für Aufbau & Format“

Hier ist eine innovative Ideensammlung für die Gestaltung einer Mitarbeiterveranstaltung, die Information und Unterhaltung optimal verbindet:

1. Formelle Elemente

a. Interaktive Keynote-Präsentationen

Thema: Zukunftsvisionen und neue Projekte in der Branche [XY].

Technologie: Einsatz von AR (Augmented Reality) für eine immersive Darstellung der Inhalte.

Ziel: Engagement und Verständnis durch technologische Einbindung fördern.

b. Fachforen mit Rotationssystem

Konzept: Teilnehmer wechseln zwischen verschiedenen Themenräumen, in denen in kurzen Sessions spezifische Inhalte präsentiert werden.

Themenbeispiele: Nachhaltigkeit in der Branche [XY], Digitalisierung, innovative Arbeitsmodelle.

Ziel: Dynamischer Informationsaustausch und breitere Wissensvermittlung.

c. Expertenpanels mit Live-Streaming

Format: Diskussion mit Branchenexperten, die auch online von externen Zuschauern verfolgt und kommentiert werden kann.

Ziel: Interaktion mit einer größeren Community und Einbeziehung von Remote-Mitarbeitern.

d. Interaktive Workshops

Thema: Einsatz neuer Tools und Software, die in der Branche [XY] relevant sind.

Methode: Hands-on-Übungen in kleinen Gruppen, unterstützt durch Tablets oder VR (Virtual Reality).

Ziel: Praktische Erfahrungen sammeln und gleichzeitig Lernen fördern.

2. Informelle Elemente

a. Gamification von Networking-Events

Idee: Einführung einer App-basierten "Schnitzeljagd", bei der Mitarbeiter durch das Lösen von branchenbezogenen Rätseln und Aufgaben Punkte sammeln.

Ziel: Spielerisches Lernen und Förderung von Teamarbeit.

b. Kreativ-Labore

Beschreibung: Bereiche, in denen Mitarbeiter ihre eigenen Projektideen entwickeln und diese in Pitches vorstellen können.

Ziel: Innovation und kreative Problemlösungen anregen.

c. Entspannungszonen

Ausstattung: Massagestühle, VR-Entspannungsspiele, Ruhebereiche mit Ambient-Musik.

Ziel: Wohlbefinden und Stressabbau fördern.

d. Kulturelle und künstlerische Performances

Beispiel: Einbindung lokaler Künstler, die Themen der Branche [XY] interpretieren (z.B. durch Tanz, Musik oder bildende Kunst).

Ziel: Kulturelle Bereicherung und kreative Pausengestaltung.

3. Interaktive Elemente

a. Live-Feedback-Sessions

Methode: Einsatz von Echtzeit-Feedback-Tools während der Präsentationen, um unmittelbare Rückmeldungen und Fragen zu sammeln.

Ziel: Interaktive und responsive Veranstaltungsgestaltung.

b. Virtuelle Realität-Erfahrungen

Einsatz: Simulationen, die typische Situationen oder Herausforderungen in der Branche [XY] darstellen.

Ziel: Verständnis und Empathie für unterschiedliche Arbeitsbedingungen fördern.

4. Erinnerungselemente

Digitales Eventjournal: Eine interaktive App, die Fotos, Videos, Notizen und Präsentationsfolien der Veranstaltung sammelt und den Teilnehmern als digitales Andenken zur Verfügung stellt.

Fotowand und interaktive Zeitkapsel: Eine Wand, an der Teilnehmer Fotos und Notizen anbringen können, die später digitalisiert und zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Zukunft wieder mit den Teilnehmern geteilt wird.

Diese Ideen können angepasst und weiterentwickelt werden, um sicherzustellen, dass die Veranstaltung sowohl informativ als auch unterhaltsam ist und die Mitarbeiter motiviert und inspiriert zurücklassen.