

---

# Inhaltsverzeichnis

|          |                                                             |           |
|----------|-------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Startpunkt: Ziele und Erwartungen</b>                    | <b>1</b>  |
| <b>2</b> | <b>Vorbereitung: Offsite-Planungscanvas</b>                 | <b>7</b>  |
| <b>3</b> | <b>Prozess des Experience Designs: 5E-Modell</b>            | <b>11</b> |
| <b>4</b> | <b>Detailplanung: Spektrum der Möglichkeiten</b>            | <b>15</b> |
| 4.1      | Formate                                                     | 15        |
| 4.2      | Präsenz-Experience                                          | 17        |
| 4.2.1    | Location: Inspirierende Orte                                | 18        |
| 4.2.2    | Dramaturgie: Inszenierter Ablauf                            | 20        |
| 4.2.3    | Pflichtmodule: Interaktives Infotainment                    | 21        |
| 4.2.4    | Frameworks: Zielführende Rahmen                             | 23        |
| 4.2.5    | Facilitation: Aktivierende Tools und Interventionen         | 27        |
| 4.2.6    | Begleitprogramm: Themenbezogenes Entertainment              | 31        |
| 4.3      | Hybrid-Experience                                           | 32        |
| <b>5</b> | <b>Follow-up Aktivitäten: Planung der Umsetzung</b>         | <b>35</b> |
| <b>6</b> | <b>Retrospektive: Lernen für die Zukunft</b>                | <b>39</b> |
| <b>7</b> | <b>Fallbeispiel: Future Design im Kontext von KI</b>        | <b>41</b> |
| <b>8</b> | <b>Fazit: Empfehlungen und Ausblick</b>                     | <b>51</b> |
|          | <b>Was Sie aus diesem <i>essential</i> mitnehmen können</b> | <b>53</b> |
|          | <b>Literatur</b>                                            | <b>55</b> |