

INHALT

Einführung *Seite 7*

42 WERKZEUGE

1. Rigour & Relevance *Seite 16*
2. SUCCESS *Seite 22*
3. Grundprinzipien der Kreativität *Seite 28*
4. SEEC *Seite 34*
5. Die Minto-Pyramide *Seite 40*
6. MECE *Seite 46*
7. Schlechte Argumente *Seite 50*
8. Ontologie und Epistemologie *Seite 56*
9. Die Zielgruppenmatrix *Seite 62*
10. Heuristiken & Biases *Seite 68*
11. Das Kommunikationsquadrat *Seite 76*
12. Das Wertequadrat *Seite 80*
13. COUP *Seite 86*
14. Der goldene Kreis *Seite 92*
15. Ladder of Abstraction *Seite 96*
16. Die Verwandlung *Seite 102*
17. Geschichtsstrukturen *Seite 108*
18. Plotarten *Seite 114*
19. Die achteinhalb Charakterrollen *Seite 118*
20. Die drei Konfliktebenen *Seite 124*
21. Das Geschichteneinmaleins *Seite 128*
22. Der Heldenmythos *Seite 136*

23. Dialog Seite 144
24. Kürzen Seite 150
25. Humor Seite 156
26. Stilmittel Seite 164
27. Die Kraft der Metapher Seite 170
28. Bilder der Organisation Seite 178
29. LATCH Seite 184
30. Dokument-Metaphern Seite 190
31. Modelle Seite 194
32. Der Gedächtnispalast Seite 200
33. Visueller Grundwortschatz Seite 206
34. Visuelle Grammatik Seite 210
35. Gestaltprinzipien Seite 216
36. Mindmaps Seite 220
37. Storyboards Seite 224
38. Der One-Pager Seite 230
39. George Orwells Stilregeln Seite 236
40. Point und Power Seite 242
41. Medien Seite 248
42. VITAMINS Seite 254

Schlusswort Seite 260

Danksagung Seite 262

Illustrationen Seite 262