

## Auf einen Blick

1	Warum sich Visualisierung lohnt .....	13
2	Analog versus digital .....	25
3	Stift ist nicht gleich Stift – das richtige Setup .....	41
4	Farbe als Gestaltungselement .....	53
5	Grundlagen einer erfolgreichen Visualisierung .....	59
6	Visualisieren in drei Schritten – Schritt 1: Dartscheibenmethode .....	67
7	Text und Schrift .....	83
8	Grundformen zeichnen .....	91
9	Zeichnen lernen: Piktogramme und Icons .....	107
10	Figuren zeichnen mit VISU-Elle und VISU-AI .....	179
11	Visualisieren in drei Schritten – Schritt 2: Entwurf .....	205
12	Der Entwurfsfinder .....	211
13	Visualisieren in drei Schritten – Schritt 3: Präsentation .....	243
14	Ein Agenda-Plakat am Flipchart gestalten .....	251
15	Moderation, Workshopleitung und Graphic Recording .....	263

# Inhalt

Materialien zum Buch .....	11
----------------------------	----

## Kapitel 1

<b>Warum sich Visualisierung lohnt .....</b>	<b>13</b>
--	-----------

Visualisierung in Business und Wissensarbeit .....	14
--	----

Was Sie in diesem Buch erwartet .....	15
---------------------------------------	----

Kopieren ausdrücklich erwünscht! .....	17
--	----

Die visuelle Kommunikation – eine Erfolgsgeschichte .....	18
---	----

Visuelle Kommunikation als Universalsprache .....	19
---	----

Wissen – ein Dreiklang .....	20
------------------------------	----

## Kapitel 2

<b>Analog versus digital .....</b>	<b>25</b>
------------------------------------	-----------

Visualisieren mit Tablet und Software .....	26
---	----

Visualisieren mit Stift und Papier .....	36
--	----

## Kapitel 3

<b>Stift ist nicht gleich Stift – das richtige Setup .....</b>	<b>41</b>
--	-----------

Der Bleistift als Wegbereiter .....	42
-------------------------------------	----

Die Fasermarker als Nachzeichner und Entwurfswerkzeuge .....	44
--	----

Die Marker als Präsentationswerkzeuge .....	48
---	----

## Kapitel 4

<b>Farbe als Gestaltungselement .....</b>	<b>53</b>
---	-----------

Monochrome Gestaltung .....	54
-----------------------------	----

Emotionale und kognitive Wirkungen von Farbe .....	55
--	----

## Kapitel 5

### **Grundlagen einer erfolgreichen Visualisierung** ..... 59

Die Visualisierungsampel – drei Faktoren für gelungene visuelle Kommunikation .....	59
In Bildern denken .....	62
Vergleichbares – vom Abstrakten zum Konkreten und umgekehrt .....	64

## Kapitel 6

### **Visualisieren in drei Schritten – Schritt 1: Dartscheibenmethode** ..... 67

Themenfindung .....	71
Themenbegrenzung .....	72
Wörtersammlung durch Assoziationen .....	74
Bildsammlung .....	77
Clustern .....	78
Visualisierungsideen finden .....	79
Ergebnis .....	81

## Kapitel 7

### **Text und Schrift** ..... 83

## Kapitel 8

### **Grundformen zeichnen** ..... 91

Mehrfache Grundformen .....	92
Geometrische Grundformen .....	92
Pfeile .....	97
Container .....	100

## Kapitel 9

<b>Zeichnen lernen: Piktogramme und Icons .....</b>	<b>107</b>
Fußspuren/Schritte .....	107
Dartscheibe .....	108
Auge .....	109
Fernglas .....	110
Gehirn .....	111
Smartphone .....	112
Laptop .....	113
Tablet .....	114
Einkaufswagen .....	115
E-Mail .....	116
Diamant .....	117
Kalender .....	118
Dokument/Schriftstück .....	119
Ausweis/Visitenkarte .....	120
Bürogebäude .....	121
Kladde/Register .....	122
Urkunde/Vertrag .....	123
Lineal .....	124
Magnet .....	125
Preisschild .....	126
Geschenk .....	127
Megafon .....	128
Mülleimer .....	129
Mülleimer, gefüllt .....	130
Topfpflanze/Blume .....	131
Baum .....	132
Digitaluhr .....	133
Flipchart .....	134
Geldsack .....	135
Schirm .....	136

Stift .....	137
Eis .....	138
Essgeschirr/Teller und Besteck .....	139
Hühnerkeule .....	140
Knochen .....	141
Brille/Sonnenbrille .....	142
Herz .....	143
Hai .....	144
Pfeil .....	145
Tannenbaum .....	146
Tasse/Kaffee .....	147
Heißluftballon .....	148
Bombe .....	149
Ball/Basketball .....	150
Erde/Globus .....	151
Geldmünze/Euro .....	152
Tüte .....	153
Sonne/lachendes Gesicht .....	154
Trauriges Gesicht .....	155
Sonne/ärgerliches Gesicht .....	156
Uhren, analog .....	157
Wollknäuel .....	158
Bonbon .....	159
Lupe .....	160
Herz Ass/Spielkarte .....	161
Schloss/Vorhängeschloss, geschlossen .....	162
Schloss/Vorhängeschloss, geöffnet .....	163
Info .....	164
Checkliste/Klemmbrett .....	165
Pokal .....	166
Controller .....	167
Krone .....	168
Auto .....	169

Sanduhr .....	170
Hammer .....	171
Thermometer .....	172
Tür, geschlossen .....	173
Tür, geöffnet .....	174
Schild/Ortsschild .....	175
Waage .....	176
T-Shirt .....	177
Kleid .....	178

## Kapitel 10

<b>Figuren zeichnen mit VISU-Elle und VISU-AI .....</b>	<b>179</b>
Benötigte Materialien .....	180
VISU-Elle zeichnen .....	181
VISU-AI zeichnen .....	187
Ein Repertoire an unterschiedlichen Figuren anlegen .....	194
Figur in Bewegung – eine weitere Variante zeichnen .....	197

## Kapitel 11

### Visualisieren in drei Schritten –

<b>Schritt 2: Entwurf .....</b>	<b>205</b>
Vorteile des Entwurfs .....	205
Von der Skizze zum Entwurf .....	206

## Kapitel 12

<b>Der Entwurfsfinder .....</b>	<b>211</b>
Prozesse + Strukturen .....	212
Vergleiche .....	219
Szenen .....	226

## Kapitel 13

### Visualisieren in drei Schritten –

<b>Schritt 3: Präsentation</b> .....	243
Kleine Eingewöhnungsphase am Flipchart .....	243
Vom Entwurf zur Präsentation .....	245

## Kapitel 14

### Ein Agenda-Plakat am Flipchart gestalten .....

Besonderheiten bei der Visualisierung einer Agenda .....	251
Das Agenda-Plakat gestalten .....	254
Das Agenda-Plakat als ein Visualisierungsformat von vielen .....	258

## Kapitel 15

### Moderation, Workshopleitung und

### Graphic Recording .....

Das richtige Equipment .....	263
Vorbereitung auf die Zielgruppen – Personas definieren .....	269
Ihre Rolle ... ..	271
Visualisieren mit Klebezetteln .....	276
Stichwortverzeichnis .....	281