

Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Auf der Serviette erklärt zum Mitmachen	9
Wozu braucht man eine Serviettenmethode zum Mitmachen?	10
Ein Handbuch für problemlösende Zeichnungen	10
Ein abgeschlossener Vier-Tage-Lehrgang.	11
Kurzer Überblick: Auf der Serviette erklärt auf der Serviette erklärt.	13
Auftakt: Machen Sie sich bereit für die Bilder	14
Ein Spaziergang durch Moskau	25
Noch ein paar vorbereitende Arbeiten	34
 Auf der Serviette erklärt - Arbeitsbuch.	 43
 Tag 1: Sehen.	 45
Willkommen! Schön, dass Sie da sind	47
1. Was für Probleme?	49
2. Was für Bilder?	50
3. Was für Leute?	52
Wie wir unsere vier Tage verbringen werden: das Programm.	53
Die Ungeschriebenen Gesetze des visuellen Denkens	54
Auf, auf in die Hauptstadt.	58
Unsere erste Serviettenskizze	65
Die ersten drei Klingen: unsere »eingebauten« Werkzeuge	72

Schwarz, gelb oder rot: Welche Farbe hat Ihr Stift?	76
Zurück aus der Mittagspause: Wir brauchen einen Bildvorgang	84
Eine Runde Poker	86
Aktives Sehen	92
Guck mal, Mami, kein Excel!	105
Der Beginn des Zeitalters der Serviettenskizze	110
Tag 2: Betrachten	117
Willkommen am Tag 2	119
McKinsey und die Legosteine: die Macht des »Was«	123
Wie können wir ein Problem betrachten?	127
Die nächsten sechs Klingen	130
Kopf oder Zahl? Wir gewinnen immer	132
Kopf: Welche Art von Problem betrachten wir?	133
Die sechs Problemarten	134
Warum funktionieren manche Bilder und andere nicht?	137
Die sechs Arten des Betrachtens	138
Stück 1: »Wer und was«	146
Stück 2: »Wie viel«	148
Stück 3: »Wo«	150
Stück 4: »Wann«	152
Stück 5: »Wie«	154
Stück 6: »Warum«	156
Jedes Problem hat seine eigene Pizza	157
Sechs Arten des Sehens? Na und?	158
Was haben diese Bilder gemeinsam?	159
Die Thomson Corporation und das Multimillionen-Dollar-Diagramm ...	160
Zahl: Die sechs Arten des Zeigens.	184

Die Theorie zur 6x6-Regel	184
Was sind das für sechs Bilder?	187
Bild 1: »Wer und was« = ein Porträt.	189
Bild 2: »Wie viele« = Schaubild	203
Bild 3: »Wo« = eine Karte	223
Bild 4: »Wann« = Zeitstrahl	242
Bild 5: »Wie« = Flussdiagramm	252
Bild 6: »Warum« = wissenschaftliche Grafik.	267
Tag 3: Vorstellen	289
Willkommen zum Tag 3.	291
Unser inneres Auge	291
Die nächsten Klingen	296
Wie man einen Korken zieht	297
Gestatten, SQVID: Übung in angewandter Vorstellungskraft	306
Die fünf SQVID-Fragen	307
Unsere Vorstellungskraft hat ein Fünfgang-Getriebe	309
SQVID: das innere Auge öffnen und die Vorstellungskraft erweitern	315
Eine Reise durch SQVID	318
SQVID wird wieder zusammengesetzt	331
Wir sind noch nicht ganz durch mit SQVID	333
Was ist eine Lösung wert?	335
Nicht-QWERTY?	335
Was für Leute?	337
Der Equalizer: durch die Augen unserer Zielgruppe gesehen	338
Anfänger versus Experte	339
Das Rätsel von »simpl versus ausführlich«	343
Überprüfung unserer Equalizer-Einstellungen	352

Wann zeichnen wir denn nun das Bild?	357
Alles zusammenfügen: der Kodex visuellen Denkens.	359
Die Anwendung des Kodex visuellen Denkens: noch mal Teekannen	366
Tag 4: Zeigen	381
Kurze Rückschau	383
Zeigen und beschreiben	384
Ungeschriebenes Gesetz 4	396
Die idiotensichere Geschäftsübersicht: die dritte Anwendung von SQUID	414
Die letzte Mittagspause: Arbeitsstil	419
Übung macht das Meisterbild	419
Ein letzter Gedanke: der echte Zauberstab	420
Anhang: meine visuellen Antworten auf besonders schwierige Übungen	421
Über den Autor	431