

Inhalt

Über den Autor	11
Die digitale Playbox, das Downloadangebot des Verlages zum Buch	12
Vorwort	13
1. Gamification in Präsentationen?	17
2. Der Dreiklang der guten Präsentation.....	23
2.1 Das D der Präsentation – die Nussschale	25
2.2 Das U der Präsentation – das Dopamin	26
2.3 Das M der Präsentation – das Vertrauen.....	28
2.4 Gamifizierte Präsentation	32
2.5 Die Landkarte der gamifizierten Präsentationen	34
3. Die Grundprinzipien von Gamification in Präsentationen	37
3.1 Grundprinzip 1 – Spielmechanismus und Spielkonzept	40
3.2 Grundprinzip 2 – Spielanmutung	46
3.3 Grundprinzip 3 – Computerspiele.....	55
4. Wie kann ich trockene Themen spielerischer und unterhaltsamer präsentieren?	57
4.1 Messe und Vertriebspräsentationen interessant gestalten	59
4.2 Finanzpräsentationen und zahlenlastige Marketingpräsentationen innovativ gamifizieren	62
4.3 Fazit.....	70

5. Ein riesiger Ideenpool an spielerischen Möglichkeiten	71
5.1 Spielmetaphorik	73
5.2 Spielmechanismen.....	74
5.3 Spielanmutungen	75
5.4 Spielelemente	83
5.5 Spielfiguren und Promotoren	86
5.6 Interaktive Elemente.....	88
5.7 Simulationen	89
5.8 Echtzeitaktionen.....	90
5.9 Zusammenfassung	91
6. Humor – Der Klassiker spielerischen Unterhaltens	93
6.1 Humortypen – Vom Witzeerzähler bis zum humorvollen Philosoph	94
6.2 Selbsteinschätzung – Welcher Humortyp bist du?	96
6.3 Humorvolle Präsentationen – Die Basics.....	97
6.4 Ich bin nicht lustig, was soll ich machen?	100
6.5 Wie erzeuge ich Humor?.....	105
6.6 Rechtliche Hinweise.....	113
6.7 Streiche	114
6.8 Zusammenfassung	115

7. Comics – der Evergreen der unterhaltsamen Wissensvermittlung	117
7.1 Wie lassen sich Comics in Präsentationen nutzen?	118
7.2 In welchen Präsentationen setze ich Comics ein?	120
7.3 Comicstile im Überblick	120
7.4 Wie sieht ein Comic in PowerPoint aus?	123
7.5 Klassischer Comicstil.....	124
7.6 Manga- beziehungsweise Animestil	127
7.7 Superheldenstil	128
7.8 Graphic Novel.....	129
7.9 Business-Comicstil mit spielerischen Elementen	131
7.10 Arbeitstools	132
7.11 Zusammenfassung	135
8. Erklärfilme und Erklärpräsentationen – die unterhaltsame Variante, Wissen zu vermitteln	137
8.1 Viele Möglichkeiten	138
8.2 Viele Gründe.....	138
8.3 Wie sind Erklärfilme aufgebaut?	139
8.4 Arten von Erklärfilmen	142
8.5 Die Visualisierung von Erklärfilmen und -präsentationen	144
8.6 Tools (Von PowerPoint bis Spezialtool).....	147
8.7 Animationstools für Stile von Whiteboard bis Collage	147
8.8 Beispiel: Common-Craft-Style Erklärfilm	150
8.9 Beispiel: Zeichentechnik mit Live-Sprecher.....	152
8.10 Beispiel Erklärfilm in PowerPoint erstellen.....	154
8.11 Zusammenfassung	156

9. Effekte – Special Effects als Überraschung und Hingucker	157
9.1 Worauf sollte bei Spezialeffekten in Präsentationen geachtet werden?	161
9.2 Was ist VFX?	163
9.3 Worauf kommt es bei VFX an?	164
9.4 Von Feuer und Wasser – das visuelle Augenpulver	165
9.5 Beispiele	167
9.6 Quellen für VFX	173
9.7 Von Bling zu Blang – der auditive Verstärker	173
9.8 Special-Effects in PowerPoint	176
9.9 Zusammenfassung	178
10. Interaktionen – Dialoge mit dem Publikum	179
10.1 Vorteile der Interaktion	180
10.2 Methoden und Techniken der Interaktion	182
10.3 Beispiele für erfolgreiche Interaktion	185
10.4 Übersichten zu Umfragetools	191
10.5 Zusammenfassung	193
11. Spiele – von Jeopardy bis Fußball	195
11.1 Spiele in Präsentationen verwenden	196
11.2 Spiele wie Sand am Meer	197
11.3 Quizspiele mit Fragen und Antworten	198
11.4 Jeopardy	199
11.5 Wer wird Millionär?	202

11.6 Action-Box-Spiel	205
11.7 Zuordnungsspiel Gemüsemarkt	207
11.8 Bilderrätsel Dalli Klick	209
11.9 Bilderrätsel Vergrößerung.....	211
11.10 Schwarmspiele	213
11.11 Gruppeneinteilung	215
11.12 Zusammenfassung.....	215
12. Metaverse – Die neue Dimension der unterhaltsamen Präsentation	217
12.1 Präsentationselemente im Metaverse.....	221
12.2 Einsatzmöglichkeiten	225
12.3 Zusammenfassung	226
13. Ausblick und weitere Infos	229
Bildnachweis	233
Literaturliste	234