

Содержание

	Предисловие	9
1	СИЛА ИСТОРИЙ	10
	Визуальные истории	12
	Виноваты ли инструменты?	14
	В поисках нужного инструмента.....	14
	Чтобы быть эффективным, нужно влиять на людей	15
	Убедительная наглядность	18
	Метод визуальной истории.....	19
2	CAST И КАРТА ВИЗУАЛЬНОЙ ИСТОРИИ	20
	Карта визуальной истории	20
3	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ CAST ПРИ СОЗДАНИИ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСТОРИЙ	30
	Используйте карту визуальной истории.....	31
	Учитесь на нашем опыте	32
	Примеры использования CAST.....	33
	Создайте собственный пример.....	33
	Кейс 1. Личный тренер.....	34
4	ПОЧЕМУ	42
	Три больших «Почему».....	43
	Сначала сфокусируемся на «Почему».....	44
	Все мотивы личные	45
	Техники для ответа на вопрос «Почему».....	45
	Пять «Почему»	46
	Цепочка проблем.....	48
	Карта результатов	49
5	ЧТО	56
	Элементы изменений	58
	Устройте мозговой штурм.....	60
	Фильтрация и фокусировка	64
6	КАК	70
	Возможность отслеживаемости и контрольные точки	72

Содержание

7

ЧТО ЕСЛИ 84

- Обратный ход времени 86
- Альтернативные сценарии 88

8

КТО 100

- Поиск взаимопонимания 104
- Создание карты власти 106

9

СТИЛИ ОБУЧЕНИЯ И ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ 116

- Классификация аудитории 117
- Предпочтения, а не предписания 117
- Стили обучения 118
- Стили принятия решений 120

10

СТРУКТУРА 130

- Структура сюжета 132
- Вложение и вставка (или как рассказать несколько историй одновременно) 147

11

ПЕРСОНАЖ 156

- Герой и злодей 158
- Ассоциации с персонажами 160
- Правдоподобность 161
- Подбор персонажей 162
- Олицетворение 164

12

ОЩУЩЕНИЕ БЕЗОТЛАГАТЕЛЬНОСТИ 172

- Враги изменения: самоуспокоенность и отвлекающие факторы 173
- Общие факторы, вызывающие чувство безотлагательности 174
- Успех — это решение 176
- Успех — это обязательство 176

13

ПЛАН ПОДАЧИ МАТЕРИАЛА 182

- Решения требуют времени 184
- Масштабное планирование 186

- Как планировать изменения 74
- Взаимозависимости 76
- Cum hoc ergo propter hoc. После — значит вследствие 78

- Использование реальности и вымысла 148
- История Хоуп 149
- Соберем фрагменты вместе 150
- Спешите? 151

14 ДИЗАЙН 200

Сознательный дизайн	201
Форматов много, основа — одна	204
Инфографика	205
Мышление	206
Композиция	208
Кодирование содержания	217
Написание текстов	222

15 ТЕСТИРОВАНИЕ 230

Проверка и репетиции	231
Начало, конец и время	232

Крючок, леска и грузило	187
Кейс «Больница City University»	188
Советы по подаче материала	194

Повторение	233
Сохранение в памяти	233
Шесть ключевых тестов	234

16 ЧТО МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬСЯ ЗА ОДИН ДЕНЬ 240

17 ПОСЛЕСЛОВИЕ: ПОВЫШЕНИЕ МАСТЕРСТВА РАССКАЗЧИКА ВИЗУАЛЬНОЙ ИСТОРИИ 250

Дело мастера боится	250
Применяйте свои инструменты	251

БЛАГОДАРНОСТИ 254

ОБ АВТОРАХ 255