

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

	Кейс 2. Больница University Hospital	35
	Расскажите правильную историю	37
	Расскажите историю правильно.....	37

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

Как планировать изменения 74

Взаимозависимости 76

Cum hoc ergo propter hoc. После — значит
вследствие 78

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

Использование реальности и вымысла 148

История Хоуп 149

Соберем фрагменты вместе 150

Спешите? 151

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

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

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

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