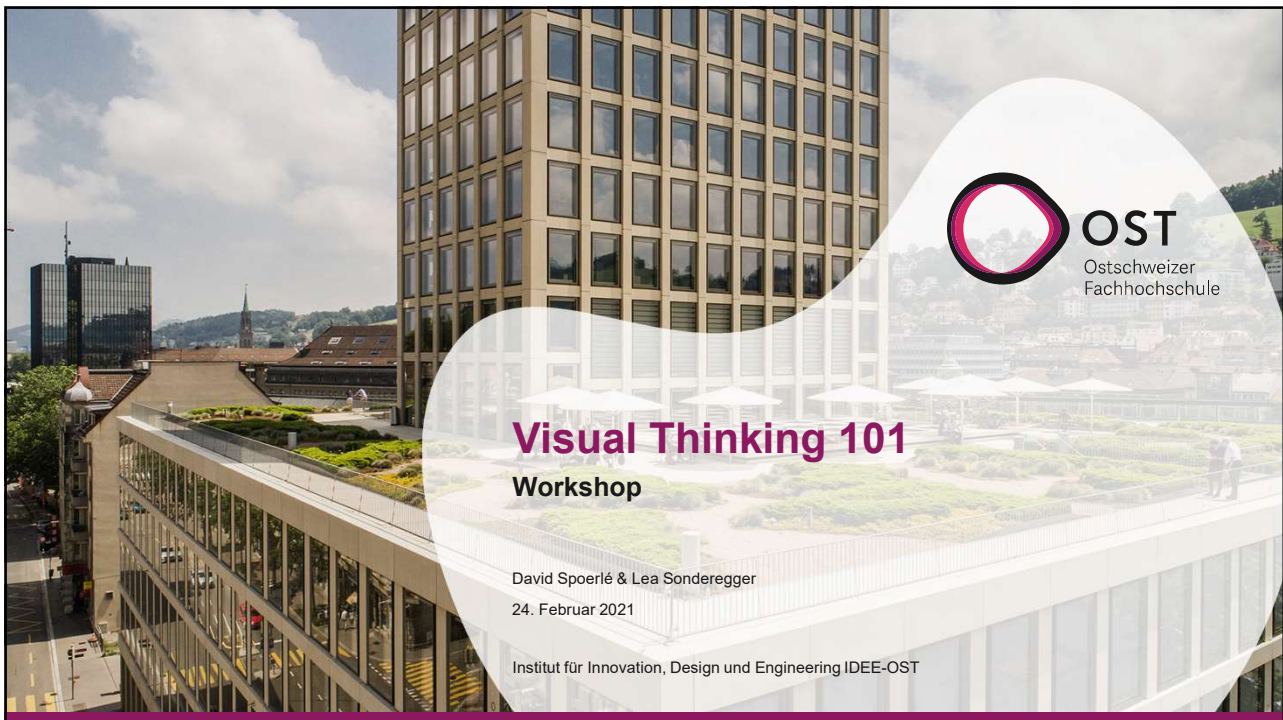




1

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

2

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

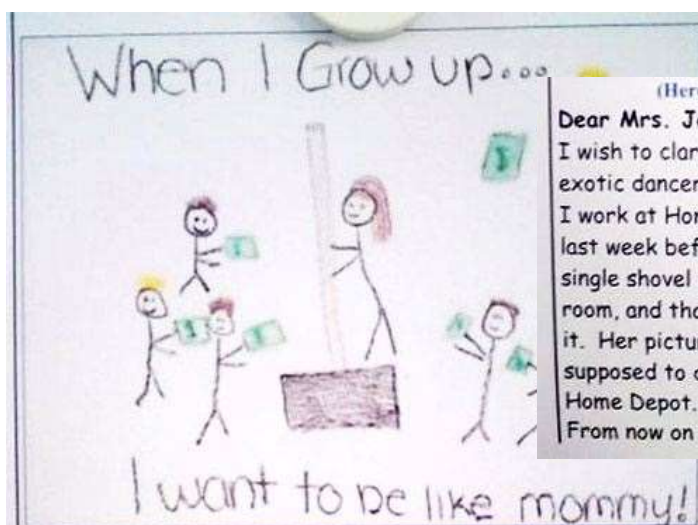
Keine Angst vor dem weissen Blatt Papier



3

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Keine Angst vor dem weissen Blatt Papier



(Here's the reply the teacher received the following day)

Dear Mrs. Jones,

I wish to clarify that I am not now, nor have I ever been, an exotic dancer.

I work at Home Depot and I told my daughter how hectic it was last week before the blizzard hit. I told her we sold out every single shovel we had, and then I found one more in the back room, and that several people were fighting over who would get it. Her picture doesn't show me dancing around a pole. It's supposed to depict me selling the last snow shovel we had at Home Depot.

From now on I will remember to check her homework more



4

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Wenn Worte nicht mehr weiterhelfen...



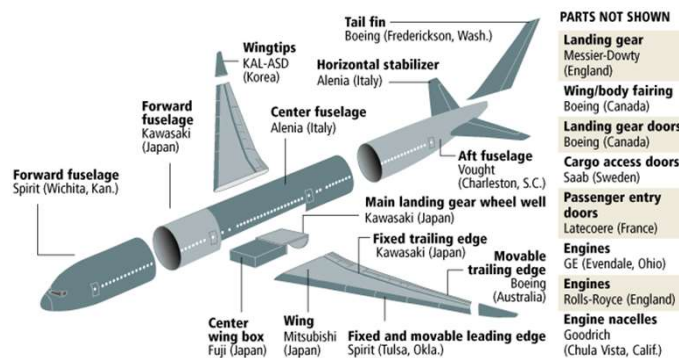
<https://www.youtube.com/watch?v=GT86iWiH2mI>



5

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Wenn Worte nicht mehr weiterhelfen...



Boeing Dreamliner entwickelt und produziert in:

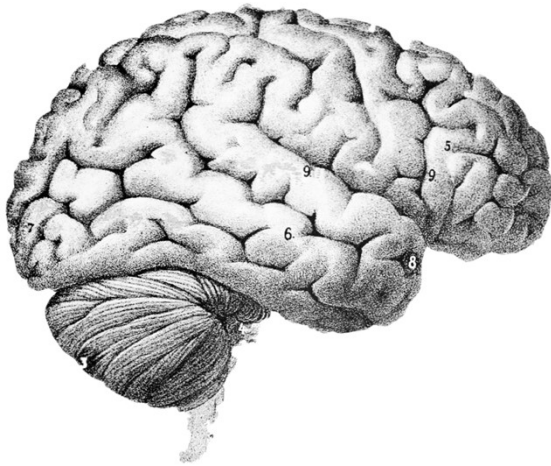
17 Ländern in 13 verschiedenen Sprachen



6

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Wenn Worte nicht mehr weiterhelfen...



50 %

der menschlichen Hirnmasse ist direkt oder indirekt mit visuellen Aufgaben beschäftigt.

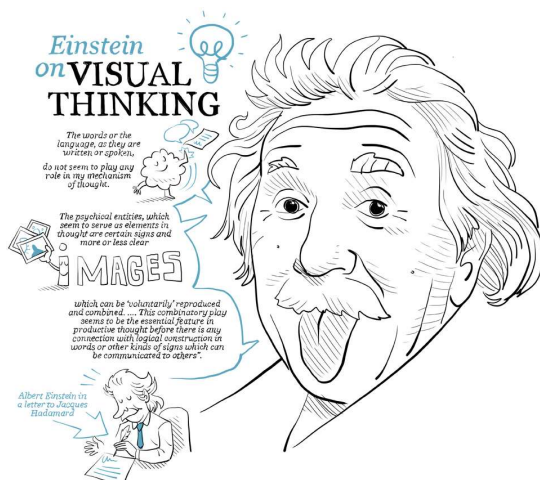
Sells, S.B. & Fixott, R.S. (1957). Evaluation of Research on Effects of Visual Training on Visual Functions. American Journal of Ophthalmology, Vol. 44, Iss. 2, pp. 230-236



7

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Wenn Worte nicht mehr weiterhelfen...



"Die Wörter der Sprache, so wie sie geschrieben oder gesprochen werden, scheinen für meine Denkweise keine Rolle zu spielen. **Die geistigen Gebilde, die mir als Elemente des Denkens zu dienen scheinen, sind bestimmte Zeichen und mehr oder weniger klare bildliche Vorstellungen, die sich reproduzieren und kombinieren lassen.**" - Albert Einstein



8

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Wenn Worte nicht mehr weiterhelfen...

How does the Visual Thinking workshop add value to the Executive MBA Program at Kellogg-WHU?



9

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Google Design Sprint



10



**KEEP
CALM
AND
DRAW**

11

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Das Ziel ist weniger...



"La scuola di Atene" ca. 1510

Raffaello Sanzio da Urbino (Raffael), 1483-1520



12

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

...sondern mehr:



Künstler unbekannt



13

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift



Aus **5 Grund-**
elementen...



...und **7 erweiternden**
Elementen lässt sich
praktisch alles
zeichnen.



14

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift



15

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Übung

Versuchen Sie mit den fünf Grundelementen folgende Objekte zu zeichnen:

Haus 	Auto	Uhr	Buch	Laptop	Kaffeefasse	Boot	Iglu
Katze	Hund	LKW	Zug	Traktor	Glühbirne	Erde	Saturn
Berg	Baum	Hammer	Schraubenzieher	Fisch	Vogel	Käfer	Roboter
Taschenlampe	Kamera	U-Boot	Sandwich	Kopfhörer	Batterie	TV	Fahrrad
Baseball-Mütze	T-Shirt	Schuhe	Mülleimer	Bleistift	Armbanduhr	Hamburger	Karotte/Rüebli



16

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Glückliche Zufälle



17

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Übung

Versuchen Sie sich an verschiedenen Vögeln:

Fantasievogel 1	Fantasievogel 2	Emu	Papagei
			
Adler	Phönix	Spatz	Huhn

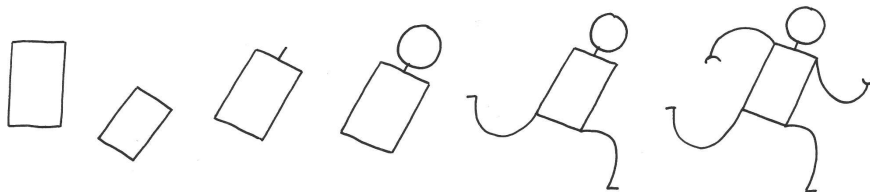


18

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Menschen zeichnen



19

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

...und ausschmücken



20

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Übung

Zeichnen Sie nach der Dave-Gray-Methode Menschen in unterschiedlichen Situationen:

Stehen 	Renner	Gehen	Springen
Sitzen	Telefonieren	Rucksacktourist	Tennisspieler



21

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

**Gesichter
zeichnen**



22

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift



**Gesichter
zeichnen**



23

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

HOCH Niedrig 3D **Typografie**
 SCHMAL **FETT** BLOCK
 Script DASH

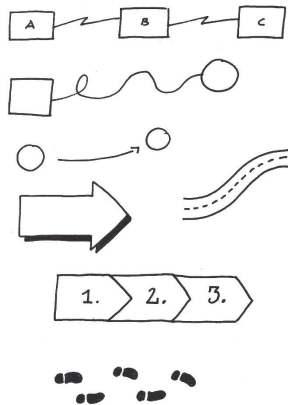


24

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

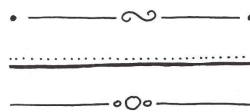
Denken mit dem Stift

Konnektoren



Visuelle Elemente I

Trenner



25

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

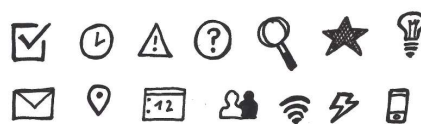
Denken mit dem Stift

Container



Visuelle Elemente II

Icons



26

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

Übung

Zeichnen Sie einige auf der linken Seite vorgeschlagene Container, Konnektoren, Trenner und Icons und versuchen Sie eigene Elemente zu entwickeln.

Containers	Konnektoren & Trenner	Icons

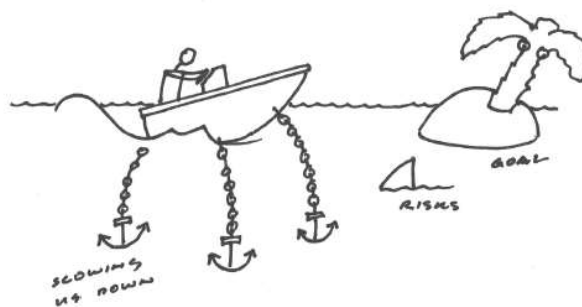


27

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Denken mit dem Stift

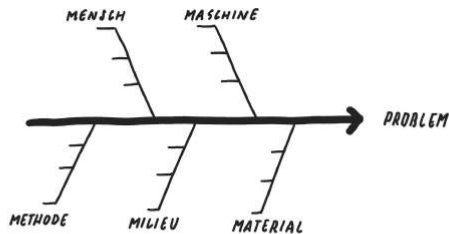
Metaphern



28

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



Fischgrätegrafik

Die Fischgrätegrafik hilft alle denkbaren Einflussfaktoren zu identifizieren, um mögliche Risiken oder Problemursachen leichter zu erkennen. Das zu untersuchende Problem wird zuerst festgehalten. Anschliessend wird in den Dimensionen Mensch, Maschine, Methode, Milieu und Material nach möglichen Ursachen gesucht.

Damit werden die wesentlichsten Aspekte, die zum Problem beitragen, berücksichtigt und in einer übersichtlichen Form zur weiteren Beurteilung festgehalten.



31

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



Risikolunte

Die Risikolunte hilft die Einflussfaktoren auf ein bestimmtes Risiko besser zu verstehen und mögliche Präventionsmassnahmen zu identifizieren. Die Bombe in der Mitte stellt das zu analysierende Risiko dar. Davon gehen Luntten in verschiedenen Längen aus. Das Geschirr (Weinglas, Schüssel, etc.) zeigt, was ausgehend

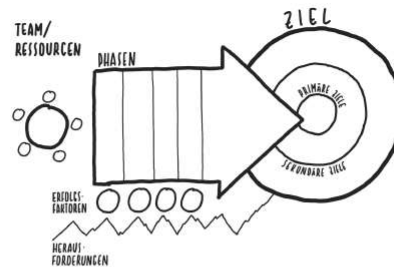
von diesem Risiko als Effekt zerschlagen werden könnte. Die Grösse der Flamme an der Lunte zeigt die Eintretenswahrscheinlichkeit an, die Lunttenlänge, welche Vorlaufzeit bleibt, den Risikotreiber zu erkennen. Die Scheren und der Massstab sind die Massnahmen, die Sie zur Prävention ergreifen können.



32

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



Gameplan

Der Graphic Gameplan von David Sibbet ermöglicht Teams sich durch die anstehenden Herausforderungen zu denken. Er eignet sich beispielsweise bei einem Projekt-Kickoff zur Klärung der Ziele, Festlegung der Projekt-Timeline, Identifikation der Schlüsseleresourcen und zentralen Erfolgsfaktoren sowie die optimale Zusammenstellung des Teams

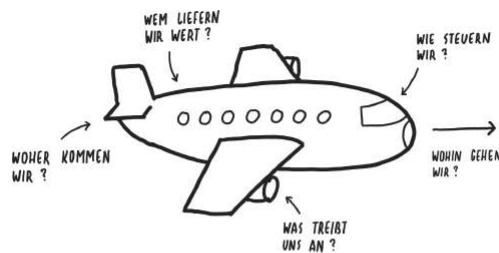
und Definition dessen Zusammenarbeits-Regeln. Zunächst wird das Team und die zur Verfügung stehenden Ressourcen festgehalten. Anschließend die unterschiedlichen, möglichen und wünschbaren Ziele identifiziert. Im letzten Schritt werden die Projektphasen und ihre Aufgaben sowie die Herausforderungen und Erfolgsfaktoren definiert.



33

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



Strategieflugzeug

Das Strategieflugzeug unterstützt die Gesprächsmoderation in der Entwicklung einer Unternehmensstrategie. Die Teilnehmenden werden dabei aufgefordert die eigene Perspektive zu wechseln und miteinander provokante Fragen zu stellen. In einem ersten Schritt wird am Flugzeugheck die Frage besprochen, woher das Unternehmen kommt, bzw. welche

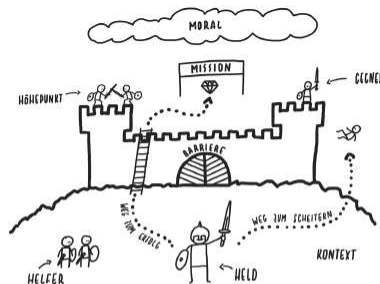
Vorgeschichte es besitzt. Anschließend wird am Bug die Frage geklärt, wohin es möchte. Die Fragen, welches die treibenden Kräfte sind, und welcher Nutzen für die Kundinnen und Kunden generiert wird, legt der nächste Schritt fest. Wenn dies geklärt ist, muss zum Schluss noch die Frage danach beantwortet werden, wie das Unternehmen gesteuert werden soll.



34

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



Geschichtenskizze

Die Geschichtenskizze erlaubt das Entwickeln einer packenden Geschichte für eine Präsentation, eine Fallstudie oder einen Bericht. Die Elemente orientieren sich dabei an der klassischen Erzählstruktur der Heldengeschichte. Zunächst wird dabei geklärt, wer der Held, die Heldin der Geschichte ist. Dies kann eine Person sein, aber auch z.B. ein Produkt. Der Kontext beschreibt die Ausgangslage der zen-

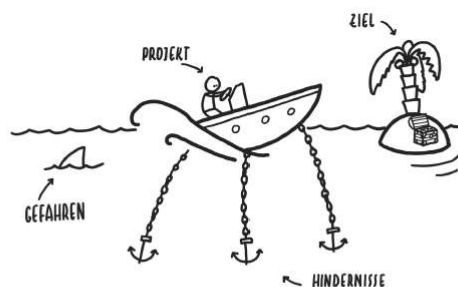
tralen Helden-Figur. Die Burg stellt die grosse Herausforderung dar, die es zu überwinden gilt. Dabei trifft die Figur auf Helfer und Gegner, denen sie auf dem Weg zum Erfolg oder Scheitern in einem Duell gegenüberstehen wird. Zum Schluss stellt sich zudem die Frage, welche Moral aus der Geschichte gelernt werden kann.



35

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



Speedboat

Das Speedboat ist eine schnelle Methode, um herauszufinden, was das Team oder die Kunden daran hindert ein Ziel zu erreichen. Dabei kann es sich um ein Projekt aber auch ein Produkt oder eine Dienstleistung handeln. Im Zentrum steht das zu analysierende Projekt bzw. Produkt. Auf der rechten Seite findet sich das erwünschte Ziel (Schatzinsel). Als Über-

schrift kann eine Frage danach stehen, was vom Projekterfolg oder dem Kauf oder Benutzen eines Produkts abhält. Darauf können die unterschiedlichen Hindernisse, aber auch Gefahren, in einem Brainstorming festgehalten und im Workshop-Abschluss in der Gruppe diskutiert werden.



36

Visuelles Denken als Denkwerkzeug

Ein paar Inspirationen zur Anwendung der erlernten Skills



37



„Now, this is not the end. It is not even the beginning of the end. But it is, perhaps, the end of the beginning.”
- Winston Churchill

38

