

OBSAH

Část I: Úvodní kapitoly

Kdykoli, kdokoli, kdekoli: jak řešit problémy pomocí obrázků

- | | |
|---|----|
| 1. Úplně nový pohled na pracovní problémy | 13 |
| 2. Jaké problémy, jaké obrázky a kdo jsme to vlastně „my“ | 23 |
| 3. Poker, který se nedá prohrát: čtyři kroky vizuálního myšlení | 44 |

Část II: Najdeme nápady

Abys mě lépe viděla, abys mě lépe slyšela,

aby sis dovedla představit:

nástroje a pravidla pro dobré vizuální myšlení

- | | |
|---|-----|
| 4. Ne, děkuji, jenom se dívám | 59 |
| 5. Šest způsobů vidění | 83 |
| 6. SQVID: praktická lekce z aplikované představivosti | 106 |
| 7. Základní schéma pro ukazování | 139 |

Část III: Rozvíjíme nápady

Vyšší škola vizuálního myšlení: uvádíme vizuální myšlení do praxe

- | | |
|---|-----|
| 8. Ukazování a vyšší škola vizuálního myšlení | 157 |
| 9. Kdo jsou naši zákazníci? | 162 |
| 10. Kolik a kteří to kupují? | 173 |
| 11. Kde děláme největší obrat? | 183 |
| 12. Kdy to můžeme spravit? | 206 |
| 13. Jak můžeme zdokonalit naše podnikání? | 224 |
| 14. Proč se tím vůbec máme zabývat? | 232 |

Část IV: Prodáváme nápady

Představení začíná!

- | | |
|---|-----|
| 15. Všechno, co vím o podnikání, jsem se naučil před tabulí na základní škole | 247 |
| 16. A co nakreslit na závěr? | 262 |

Poděkování 267

Příloha A 271

Příloha B 279

Rejstřík 283