

PEARSON

黏性沟通

通过画图让你的信息更有黏性

THE ART OF BUSINESS COMMUNICATION

HOW TO USE PICTURES,
CHARTS AND GRAPHICS TO MAKE YOUR MESSAGE STICK

[英] 格雷厄姆·肖 (Graham Shaw) 著 汪泉译



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

黏性沟通：

通过画图让你的信息更有黏性

The Art of Business Communication:

How to use pictures, charts and graphics
to make your message stick

[英] 格雷厄姆·肖 (Graham Shaw) 著

汪 泉 译

Authorized translation from the English language edition, entitled The ART OF BUSINESS COMMUNICATION, 1E, 9781292017174 by Graham Shaw, published by Pearson Education Asia Limited and Publishing House of Electronics Industry by arrangement with Pearson Education Limited., Copyright © Pearson Education Limited 2015 (print and electronic).

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by PEARSON EDUCATION ASIA LTD., and PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY Copyright ©2016.

本书简体中文版由Pearson Education培生教育出版亚洲有限公司授予电子工业出版社, 未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

本书简体中文版贴有Pearson Education培生教育出版集团激光防伪标签, 无标签者不得销售。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2015-6967

图书在版编目(CIP)数据

黏性沟通: 通过画图让你的信息更有黏性/(英)肖(Shaw,G.)著; 汪泉译. —北京: 电子工业出版社, 2016.5

书名原文: The Art of Business Communication: How to use pictures, charts and graphics to make your message stick

ISBN 978-7-121-28478-6

I. ①黏… II. ①肖… ②汪… III. ①商业管理—公共关系学科 IV. ①F715

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第060927号

策划编辑: 郭景瑶 张 昭

责任编辑: 雷洪勤

印 刷: 三河市鑫金马印装有限公司

装 订: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 720×1000 1/16 印张: 14.75 字数: 232千字

版 次: 2016年5月第1版

印 次: 2016年5月第1次印刷

定 价: 58.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

目 录

引言：为什么视觉化技术有用	1
“现场”画图的魔力——用图画展示想法能起到意想不到的效果	1
画图有哪些好处	7
如果人们期望看到电子幻灯片演示怎么办？	13
如何学习视觉化沟通	14
如何使用本书	15
让我们踏上画图技能学习之旅吧	15
第一章 培养画图能力	17
只需简单几笔线条，画图其实很简单	19
人物——用面部和表情来描绘情感	20
用简单的形状描绘人物动作	23
符号和简单的图片	25
画一些不同的人物角色	28
怎样画出人物的正面像	29
线条和形状可以用于视觉化沟通	30
把它们组合起来	31
坚持练习——你会为自己进步如此之快而感到惊喜	32
本章小结	32

第二章 如何培养图形化思维	35
赋予图片含义	37
思考图片的含义	40
怎么让观点更深入人心	41
使文字形象化——用形象的方式表现出文字的含义	43
坚持练习——你会发现图形化思维很简单	44
本章小结	44
第三章 视觉化沟通——通过画图交流想法	47
画图是如何帮助我们进行沟通的？	49
可选择的图形化沟通方式	54
个人和团队画图时如何选择工具	58
演讲时现场画图的实用技巧	62
交流想法的小诀窍	65
现场画图时有可能存在的问题	76
如何让团队画图交流	78
如何说服人们在团队会议上画图？	78
让人们了解为什么画图能有助于交流想法	79
对于大多数团队而言，短暂的热身或实践就够了	79
视觉化技巧提升团队会议质量的诀窍	80
享受画图沟通能力的进步	83
本章小结	83
第四章 双视图的力量	87
为什么要用双视图？	90
实例：双视图工具的作用	91
更多对比图像举例	94

双视图演示的实用技巧	96
使用双视图法存在的潜在问题	102
本章小结	103
第五章 让关键信息深入人心	105
强有力的关键信息	107
为什么要把关键信息画出来?	108
关键信息的几种类型	109
在演说中,什么时候使用关键信息?	114
有效传递关键信息的技巧	115
如何处理手绘简图和电子幻灯片之间的关系?	117
保持练习——养成提炼关键信息的习惯	117
本章小结	118
第六章 隐喻和明喻	119
为什么要使用隐喻和明喻	122
案例:画一个有隐喻内容的图	124
让我们尝试画一些蕴含隐喻的简图	126
明喻同样有效	128
让团队通过隐喻来表达自己的想法	130
用问题来探索和发展一个隐喻	130
充分运用比喻	133
本章小结	133
第七章 商业模型和商业流程	135
为什么画图有用?	138
哪种格式最好?	139
简单的四格模型	139

带轴四格模型	141
易行性/影响力模型	141
用于沟通交流的模型和流程图	148
连续体模型	150
自由画图来表达自己的想法	151
用卡片或者便利贴来构建模型	154
展示任何一种模型的诀窍	154
向大家提供模型的副本	155
手绘模型的同时展示电子版本	156
尽情尝试	156
本章小结	157
第八章 让图表更生动	159
既然可以演示电子版本的图，为什么还要手绘呢？	161
曲线图	162
饼图	167
直方图	168
图表的选择	170
展示图表的小诀窍	172
一边演说一边现场画图表的风险和问题	174
做好准备，试一试吧	174
本章小结	175
第九章 要 点	177
为什么不能单纯地只使用文字？	179
提出要点的诀窍	180
要点格式示例	188

如何从要点中获得最佳效果	191
做出自己的改变	192
享受观众们的积极回应	193
本章小结	193
第十章 视觉化导图	195
为何要运用视觉化导图讲述一个话题	198
哪些主题适用于视觉导图?	202
如何绘制视觉导图	203
陈述一个视觉导图	206
使用视觉导图交流的好处	207
本章小结	208
第十一章 视觉化图像工具包/图库	211
行动	213
协议	213
合作	214
沟通	214
数据	214
方向	215
能量	215
表情	215
目标	216
全球化	216
创意	216
创新	217
旅行	217

知识	217
领导能力	218
生产制造	218
障碍	218
工作中的人们	219
绩效	219
盈利	219
研究	220
零售	220
战略	220
时间	221

引言：为什么视觉化技术有用

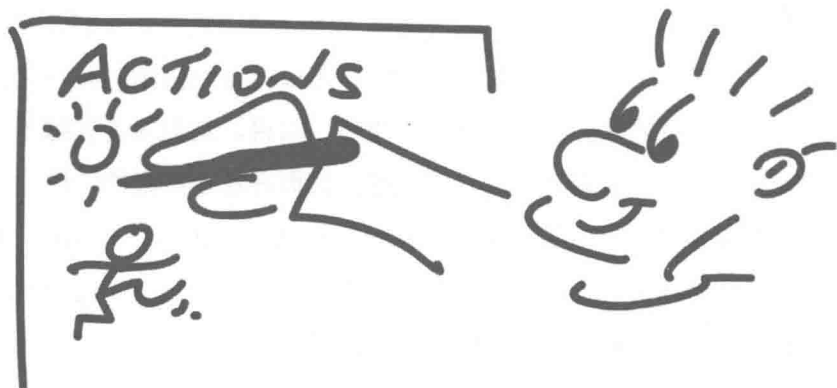
本书主要讲述了如何通过画一些简单的简笔画来帮助人们进行商业理念的沟通。学习到这些技巧之后，你可以轻松地应用到各种工作场合当中，包括团队会议、一对一的交流、演讲、培训或者训练等。可能你觉得自己并没有什么绘画的天赋，然而在这里所指的“绘画”并不是指像莱昂纳多·达·芬奇（Leonardo da Vinci）那样创作出不朽的杰作。我所说的画图技巧，指的是能够画出让人完全接受和理解的简笔画，其评价标准是，我们画出来的简笔画是否好到足以将观点和想法传达给他人。

“现场”画图的魔力——用图画展示想法能起到意想不到的效果

我们不仅会学到怎样创建出那些事先准备好的简图，还将学到“现场”画图来解释想法的技巧。这里所指的“现场”画图，就是当场即兴画图，这样就能一边向听众解释自己的想法，一边把它画出来，用简单的草图来展示观点。演讲时，一边演讲一边“现场”作画，比起仅仅是把事先准备好的图片拿出来给观众们看，产生的效果可是有天壤之别的。当你在纸上挥舞着画笔的时候，人们将会被你深深地吸引。他们的眼神跟随你的每一笔每一画而流转，深深地为你着迷，看得目瞪口呆。

此外，通过运用这项技巧，可以让人们非常容易地吸收信息，并且在事后也能够轻松回想起来，就像是他们再一次看到了你在眼前把它画出来一样。

这是一种戏剧化的、极为有效的沟通方法，然而还远远没有被充分利用。



(ACTIONS : 行动)

你将学习怎么现场画画，捕获听众的注意力——可能你还不能相信自己有这个能力

上图是我创造的人物阿钉（Spike，斯派克），在他的帮助下，你可以学习到怎么画出属于自己的图片，用自己创作的图片解释想法。这样一来，不论是在一对一沟通时，还是面对很多听众，你都能运用一种令人印象深刻的方法来和人们交流。

我虽然提出使用简笔画演示交流的方法，但并不排斥用电子幻灯片展示图片，这两种方法都各有各的优势。相反，我认为画图技巧的运用对于传统的电子演示来说，是一种很重要的补充，有些时候现场画图是

一种很好的替代方式，其效果要比电子演示文档更佳。

作为一个演讲者和培训师，多年以来我一直用画图的方式来和人们交流思想和信息。我常常听到人们说，希望自己能够在商业会议和业务陈述中通过画图的方式来表达自己的想法。这对我确实是很大的鼓舞，激励我开发出一些方法，能够帮助人们掌握画图技巧。

如果你对学习下列内容有兴趣的话，这本书正是为你量身定制的。

你是否想知道以下问题的答案：

- 如何快速用地用简笔画抓人眼球？
- 如何让你的观点深入人心？
- 如何保持人们的热情参与？
- 如何鼓舞团队同心协力地工作？
- 如何轻松快速地解释自己的想法？
- 如何在培训或训练他人的时候，用视觉化的方式传达创意？
- 如何使自己成为与众不同的演说家？

通过了解一些简单的画图技巧并学会灵活应用，将画图技巧和演讲技巧结合起来，能够提高自己的吸引力，牢牢地抓住个人和团体的眼球。

零绘画基础都能学会的技巧

如果你已经有一些绘画的经验，那真是太棒了，但是即使没有任何绘画基础，也同样没有问题。

想要获得成功，你只需要做到以下两点：

- **尽管去尝试**——只要愿意去尝试，能学习到的知识将是非常惊人的。

- **随时保持开放的思维**——思维就像是一个降落伞，只有在打开的时候才能最好地工作。当你保持一个开放的思维，更能加深对所学习知识的理解，也能获得更快的进步。

其实你已经有画图的能力啦，只是自己还没有发现

如果你不相信自己已经具备了画图的能力，那么就试试做一做下面的练习吧。

我们现在来尝试画一下我创造的角色——阿钉（斯派克）。你需要做的就是拿起你的笔，跟着我一起画。



一步步按着我的介绍，临摹我画的线条：

让我们从鼻子开始画。



现在我们来画眼睛，眼睛的形状就像画一个阿拉伯数字的66，或者也可以画一个双引号来表示眼睛。



现在我们给他画上一个灿烂的微笑。



接下来画耳朵，我们可以在耳朵中间画一条短短的线，使耳朵更具细节。



然后是画他竖起来的头发。



接着在左边画一条弯弯的弧线当作下巴，这样我们就把脸也画好了。



然后从耳朵下面开始朝左下方画一条线，这就是阿钉（斯派克）的后脖梗儿。



现在我们来画他的T恤领子。



然后从领子往左边画一条短线表示他的肩膀。



再在右边画一条线作为他的另一边肩膀。



如果你能画出阿钉，你就能画出这本书里的所有图案

如果能够画好阿钉，就已经完全拥有为了交流沟通时所需要的画图能力啦！掌握了这种技巧，在和人们交流时，就能够用简笔画使你想说的内容更加引人入胜。

画图有哪些好处

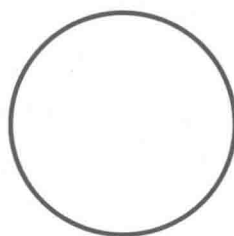
一图抵千字

就像下面的图片所展示的那样，与画面的表现力相比，语言描述对于一些想法的解释往往没有图片那么有效。

文字描述——

在平面上，到定点的距
离等于定长的所有点组成的
图形叫作圆。

图像展示



为什么图片有如此强大的作用，托尼·巴赞（Tony Buzan）在他的《思维导图》（The Mind Map Book）一书中对此做出了深刻的阐述，作者让我们对于图像的高效表现性有了更深层次的认识：

“就像一句老话说的，‘一图抵千字’。这是为什么呢？其原因在于，这些图片使用了大量的皮质层技巧：色彩、外形、线条、维度、质地、视觉节奏，尤其是想象力。”

本书的主旨是为了让你建立把语言和思想转换为图像的技能。

图片可以给人留下深刻的记忆

很多文献显示，图像有一种神奇的力量，可以深刻地留存在人们记忆中。巴赞提到了拉尔夫·哈伯（Ralph Haber）和雷蒙德·尼克尔森（Raymond Nickerson）的一些实验案例，令人印象深刻。

1970的一期《科学美国人》（Scientific American）期刊上发表了拉尔夫·哈伯的一项十分有趣的研究成果。他设计了一些实验用以测试人类大脑识别图片的能力。在某次实验中，他给被试者看了2560张图片，每一张图片可以看10秒钟。被试者总共需要7个小时才能看完所有的幻灯片，不过，实验过程被分成了很多单独的时间段，人们可以在几天时间内看完这些图片。在人们看完最后一张幻灯片的1个小时之后，他对人们记忆这些图片的能力进行测试。哈伯为这项测试另外准备了一套和实验用幻灯片相似的2560张图，然后从两套幻灯片中各取一张组成一组，让被试者辨识。一张是刚刚看过的，另一张是对照组图片，与看过的图很相似但又没有看过，被试者被要求说出哪个图片是自己之前见过的。平均来说，他们辨识的准确率在85%～95%之间。