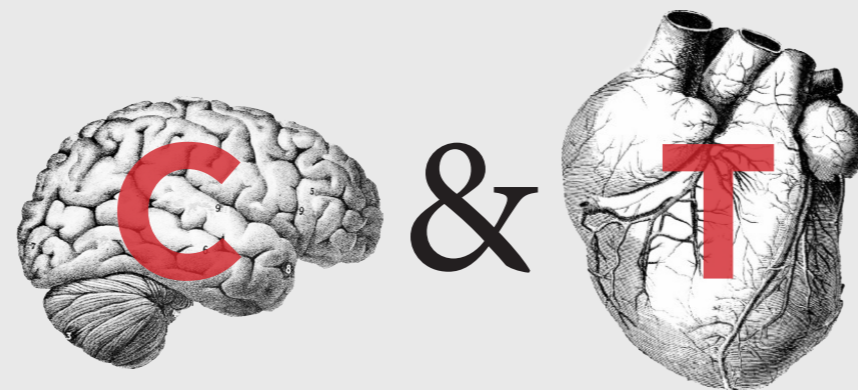


YUKAWA CONTENT CANVAS

EINE KREATIVMETHODE ZUR CONTENT-ENTWICKLUNG



„it is always the head AND the heart“
GARY VAYNERCHUK ↵

Yukawa Communications
Lichtstraße 49
50825 Köln

Tel: +49-221 995 985 12
Mob: +49-170-209 57 90

axel.post@yukawa.de
www.yukawa.de



www.content-thinking.de

www.yukawa.de

Der YUKAWA CONTENT CANVAS erscheint mit einer „Creative Commons Attribution“-Lizenz.
Er darf frei genutzt, geteilt und angepasst werden, sofern eine Quellenangabe erfolgt.

1 KREATIONSPHASE

1

KOMMUNIKATIONSZIELE

2

IDEENMASCHINE

IDENTITÄT/STÄRKEN

THEMEN, SPECIALS

ZIELGRUPPEN



SOZIALE TRIGGER

*****	*****	*****	*****	*****
****	****	****	****	****
***	***	***	***	***
**	**	**	**	**
*	*	*	*	*
HUMOR	EMOTION	RELEVANZ	SEX	SCHOCK

2 DEFINITIONSPHASE

3 IDEE

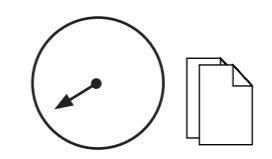
BESCHREIBUNG DER GRUNDIDEE
IN STICHWORTEN

4 FORMATE

- TEXT
- INFOGRAFIK
- TOOLS
- BILDER
- SLIDES
- VIDEO
- LEARNING
- QUIZ
- AUDIO
- GAMES
- SOCIAL
- EVENT

5 DAUER & FREQUENZ

DAUER/UMFANG DEFINIEREN



M D M D F S S

DAUER BESTIMMEN

- <1min
- 1-10min
- 10-30min
- <1hr

FREQUENZ PLANEN

- daily
- weekly
- monthly
- quarterly

6 PLATFORMEN WÄHLEN

- WS Website
- YT Youtube
- VM Vimeo
- FB Facebook
- PS Partners
- BL Blog
- XG Xing
- LI LinkedIn
- IN Instagram
- MI Microsite
- PI Pinterest
- TU Tumblr
- FL Flickr
- SL Slideshare
- PC Periscope
- VN Vine
- + add

3 TESTPHASE

7 SCHNELLTEST

- ENTSTEHT EIN MEHRWERT FÜR DEN NUTZER? Y
- HAT DER INHALT EINEN BEZUG ZU FIRMIENWERTEN? N
- GEFÄLLT ER DER MEHRZAHL DER ANWESENDEN? Y
- TRÄGT DIE IDEE ZUM ERREICHEN EINES DER ZIELE BEI? Y
- WÜRDEN IHR ZAHNARZT DIE IDEE MÖGEN? Y

4 VON 5



- IDEE NOTIEREN UND FORTFAHREN
- IDEE MODIFIZIEREN
- IDEE VERWERFEN

ZURÜCK ZU PUNKT 2

8 KENNZAHLEN DEFINIEREN (KPIs AND METRICS)

VIEWS PER MONTH	> 10.000
UNIQUE VISITORS	> 4.000
NEW VISITORS	> 120
BOUNCE RATE	< 5%
LEADS	> 60

9 LAUNCH-CHECKLISTE

SEO-OPTIMIERUNG	○○○
PRESSEKAMPAGNE	○○○
ZIELGRUPPEN INFORMIERT?	○○○
ANALYSETOOLS AUFGESETZT?	○○○
CALL-TO-ACTION-OPTIONEN?	○○○

VERFEINERN UND SUKZESSIVE OPTIMIEREN

10 EINEN GROSSARTIGEN PILOTEN PRODUZIEREN



11 EVALUIEREN UND MESSEN

ZURÜCK ZU PUNKT 3

