

# 重新设计工作



[重新设计工作\\_下载链接1](#)

著者:杰森·福克斯 (Jason Fox)

出版者:清华大学出版社

出版时间:2017-2-1

装帧:平装

isbn:9787302461067

难道只有胡萝卜加大棒和奖励才能调动员工的动力和创造力吗？其实还有第三种选择。本书作者作为激励策略与设计专家，介绍了如何借鉴游戏激励机制，运用游戏化思维来重新设计工作，进而唤醒员工的活力与创造力，进一步推动企业走向卓越。

临危受命的变革引导与推动者，可以通过书中介绍的激励策略，发现组织中的另类与忍者，充分调动他们的活力、智力与创造力，在知识经济时代取得非凡的业绩。

作者介绍:

作者：（澳）杰森·福克斯（Jason Fox） 译者：李龙乔

杰森·福克斯（Jason Fox）博士，全球激励策略与设计权威，正在致力于一项伟大的使命，努力把人们从苦闷的工作中解放出来。

在重返象牙塔深造用史上很短时间取得博士学位之后，杰森一直在为具有前瞻性思维的商界领袖提供咨询服务，指导他们如何利用动机学和游戏设计中的要素影响员工行为，推动变革进展，充分激发员工的智慧与创造力。

他为组织提供三类咨询，包括激励策略、变革管理和良好的游戏化工作设计。他的客户范围很广，既有百事、高德纳和丰田等跨国公司，也有大型银行、大学、采矿公司、电信公司和制药公司，还有基础教育机构和新创企业。

李龙乔，北京创思迈格咨询有限公司创始人，中国变革管理专业领军人物，江湖人称“龙爷”。曾任职于摩托罗拉、诺基亚、诺西、IBM等公司，在诺基亚和西门子网络公司合并项目中，担任中国区变革管理经理；曾任IBM全球技术驱动的变革管理委员会中国区领导人。她是全球变革管理专业协会（ACMP）认证的全球首批88名变革管理专业人士之一，为亚洲首位。其开创的北京创思迈格咨询有限公司被全球变革管理专业协会认证为专业教育提供方（QEP）。开发设计了版权课程《变革管理与组织发展的引导技术》和《变革英雄之旅》。

目录: 目录

第 I 部分 动机探秘

第1章 一个最蛊惑人心的动机传言 / 3

第2章 变革势在必行 / 33

第3章 可是.....巨大的动机鸿沟 / 67

第 II 部分 搭好台子，上戏！

第4章 从根源进行游戏颠覆和创变 / 109

第5章 走进游戏 / 137

第6章 游戏创变模型 / 175

第 III 部分 游戏创变进行时

第7章 游戏升级 / 199

第8章 改变游戏 / 231

第9章 您，您也是一枚游戏创变因子 / 269

· · · · · (收起)

[重新设计工作 下载链接1](#)

## 标签

管理

游戏化

创新

游戏

学习

游戏化思维

职场

学习方法

## 评论

写法有趣，干货不多。

有一些谈激发动能的新理念，譬如游戏的三个核心要素、游戏创变因子模型等，和少数案例，如Valve公司的员工手册，如何有效激发灵感。但是对于如何将游戏化思维导入工作的具体落地的实践，谈得很少。只能说可以用某些新理念带来有限的刺激和想法吧。

用游戏化思维，激发内在动力，其实日常很多方法都关注了内在动力。

译名比较具有迷惑性，本书其实是“如何用游戏设计的思维进行组织变革”的说明书，

里面很多模型还是有意思的。比如目的、规则、反馈规则，就对转型工作有比较好的指导工作。但与很多译作一样的问题是，本书的适用范围，必须要满足“员工的薪资必须要在平均水平”，否则本书的技巧有用的就非常有限了。然后就会陷入一个死循环——无法满足于员工薪资要求、员工不满、无法变革、绩效不变、继续不改变薪资至于这个怎么改变，就不是本书能解答的。不过总体而言，一本几十块钱的书，能有这种干货，是很划算的。

-----  
一般，很空 老套路

-----  
有一些有启发性的地方，细节观点非常实用，是做过事的人写的。

-----  
这不仅仅讲述游戏化工作、激活个体的书，同时也在讲述如何进行企业文化建设、激活组织。目标-规则-反馈，图文并茂很有趣。

-----  
140421

-----  
使用游戏理论设计工作，的确是很有意思的事，该书会改变一些以前激励的观念，对工作设计有个新的认识

-----  
以后再也不说“我不怎么耍游戏”了——不要游戏怎么做事啊。（摊手

-----  
渣

-----  
没有什么实质内容，东拼西凑的散点

-----  
这本书看了多遍。思路和内容都值得学习。翻译也幽默风趣。感觉有些散，应该是英文和中文语境不同的原故。

我只能说这个作者批判性思维很强，对市面上大部分的动机理论充满了批判，但这位仁兄自己写的东西，东拼西凑，每个目录都充斥着标题党的气味，里面的结构乱的找不到终点，看不到作者对动机理论的总结和思考，还不如游戏化实战，差的不是一个档次，这本书跟游戏化也差的太远了，看了50%实在看不下去了

游戏化的根本后，提出的有关重新设计工作的思考，值得一看

老生常谈，没啥新意.....

怎么激励调动自己内在动机（目标、专精、自主）高效完成一项工作？怎么利用游戏机制（目标、规则、反馈）重塑工作让工作变为游戏？怎么变革现状，改变游戏？书中提供大量非常实际的建议和方法，可以应用到工作和生活中。文字结构清晰而且有点小幽默，再配合有趣且贴切的插图，节奏明快，经管类图书中少见能够让人不感到枯燥的，推荐。

[重新设计工作\\_下载链接1](#)

## 书评

如果要在玩游戏和工作之间做选择，相信绝大多数人的答案都是前者。好像玩起游戏来，多久都不会累。要是员工工作起来都能够像玩游戏那样忘我投入，老板们准会乐开花。游戏为什么就那么吸引人呢？全球激励策略与设计权威杰森·福克斯（Jason Fox）博士给出了最本质的答案——因...

听书的名字感觉好像只是在谈工作，其实书里讲的问题要宽广和重要得多，比如一开始，讲的就是那些成功学，是怎么骗人的，讲的是那些微信段子是怎么被扭曲的。比如说一个脍炙人口的段子，1953年一组研究人员对即将离校的耶鲁毕业生进行采访，发现只有3%的毕业生写下了他们期...

-----  
本书英文名字叫The Game

Changer直译是《游戏变革者》，翻译成《重新设计工作》算是意译，也想趁着各种“重新……”火一把，同样身为译者的我能理解。  
如果用一句话概括本书，应该是“游戏化改变工作的一种探索”，对读者有所启发，具体如何做？估计每个公司都有自己慢长的路...

-----  
别具一格的企业变革进路——评福克斯《重新设计工作》

变革是企业创新的不竭动力，问题是，如何去变革？你或许可以从杰森·福克斯著、李龙乔译的这本《重新设计工作》里找到答案。

变革其实很难，是一个复杂的系统工程。谁也不愿意被别人变革，变革者总想变革别人，而不是...

-----  
《重新设计工作》是一本让人意想不到的书。你意想不到他的内容，也意想不到他的风格，更意想不到作者到底有什么好招让我们来重新设计工作。

《重新设计工作》全书共计十五万字，二百六十余页，内容详实有趣。作者杰森福克斯博士作为一名激励策略与设计专家，介绍了如何借鉴游戏...

-----  
中英文版的书名看上去没啥相关性，但是细细读完就会觉得，有那么点意思。毕竟生活这个大型无限制游戏是每个人一辈子的副本。作者选取了一个轻松的视角一点点的描绘出游戏化思维、忍者、异类工作者，这些我们也许已经开始逐渐接触，或已经开始影响你的具有强烈内驱力的人和事。 ...

-----  
员工总想：老板给我多少钱我就做多少事情。老板总想：给你1000块钱的工资你得给我赚回来十万一百万。《重新定义工作——大连接时代职业、公司和领导力的颠覆性变革》一书从游戏化思维在组织变革推动过程中的应用。角度出发，破除传统绩效考核的“局限性”。员工积极性有问题怎么...

-----  
重新设计工作，作者以游戏化的思维唤醒员工的活力。这应该算是本管理类的书籍，这类书籍在近几年层出不穷，而西方貌似很喜欢这方面的理论，花样百出的玩，《团队正能量》《社交销售》《让大象飞》等。我并非说无用，只是标题看了就不想看。这书名勉强可以接受，不过还是夸张了...

-----  
The Game

Changer，这是这本书的原名，直译可以叫做《游戏变革者》，但它的中文名却被定为《重新设计工作》这也并无不妥之处，原因是这本书的主题确实是在围绕着游戏和工作

两样东西展开的。说白了吧，如果让你我在工作和游戏中选一样自己所喜爱的，毫无疑问绝大多数人都会选游...

-----  
[重新设计工作\\_下载链接1](#)