

游戏风暴



[游戏风暴_下载链接1](#)

著者:[美] 戴夫·格雷

出版者:清华大学出版社

出版时间:2019-8

装帧:平装

isbn:9787302531043

本书取材于孕育着硅谷神话和传奇的“硅谷鸡汤”，从游戏方法和技巧的角度介绍了80多个促进商业沟通、激发创意和定位突破点的视觉化引导游戏，力图多游戏风暴的角度引导和帮助企业乃至个人找到创新点。突破点和变革点，从而扩宽累维，洞察商机和先

机，最终从容地应对复杂多变有知识和信息时代。

作者介绍:

Dave Gray 是视觉思维公司 XPLANE 的创办人，社交商业咨询机构 Dachis 集团的合伙人。他主要为企业客户、教师和公众提供创造力、革新力和商业转型方面的研习班。

Sunni Brown, M.P.A., 是BrightSpot I.D.的老板，这家视觉思维公司旨在帮助企业 and 机构取得成功。

James Macanufo 是 XPLANE 的顾问，职责是帮助大型技术公司和政府客户开发愿景、策略和沟通计划。

译者

李龙乔，北京创思迈格创始人，中国变革管理专业领军人物，江湖人称“龙爷”。全球首批变革管理人士，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TTT》的开发者与设计师。她的代表译著有2017年度全行业畅销书《重新设计工作》。

她擅长于引导技术、团队教练技术、情绪智能提升，是卓有成效的变革推动和实施者，被客户誉为“真正的变革领导者”。

目录: 第1章 什么是游戏 1

游戏世界的演变 3

商业游戏 5

模糊目标 6

游戏设计 10

第2章 游戏风暴的十大要素 19

1. 开场和结束 19

2. 点火 21

3. 道具 21

4. 结点生成 23

5. 有意义的空间 24

6. 草图及模型 27

7. 随机性、反向思维和重新定义 28

8. 即兴表演 29

9. 选择 30

10. 尝试新事物 31

第3章 游戏风暴的核心技能 33

提出问题 33

创造道具和有意义的空间 40

利用视觉语言 48

即兴表演 58

实践 60

第4章 核心游戏 63

7P框架 64

亲和图 67

肢体风暴 71

卡片分类 74

投票数点 76

同理心地图 78

强制排名 80
点子上墙 83
故事板 85
谁来干 88
第5章 开场游戏 91
3~12~3头脑风暴 92
反转提问 95
静默头脑风暴 97
情境地图 99
封面故事 102
问题画像 106
金鱼缸 109
强制类比 112
图形汇 114
启发式构思技术 117
历史挂图 119
图片畅想 124
低科技关系网 126
不可能的任务 128
道具头脑风暴 130
速度闲聊 /点燃 132
饼图议程 134
海报会议 136
马前炮 140
展示和讲解 142
价值观展示 145
相关利益方分析 148
光谱映射图 152
交换名片 156
视觉议程 158
欢迎来到我的世界 161
第6章 探索游戏 165
4C 166
5个为什么 170
亲和图 174
原子化 178
盲区 181
任务清单 184
商业模式画布 186
钮扣 189
篝火 191
挑战卡 194
客户，员工，股东 196
设计产品盒 198
做，重做，撤消 202
电梯演讲 204
五指共识 209
翻转！ 210
力场分析 214
互惠矩阵 217
心，手，脑 219
游戏策略 220
帮我理解 221
创造新世界 224

情绪板 226
开放空间 228
得失图 231
推销 234
匹诺曹产品 236
张贴路径 243
RACI矩阵 246
红卡绿卡 249
快艇 251
乌贼图谱 254
把你钉上 256
SWOT分析 258
感统 263
发言筹码 265
理解链 266
价值光谱 269
良性循环 271
图解疑难词汇表 274
巫师奥兹 276
世界咖啡 278
第7章 结束游戏 281
100元测试 282
20/20视野 285
喻德，喻理，喻情 289
项目推进图 291
影响与投入矩阵 295
记忆墙 297
NUF测试 300
加分项/改变项 302
修整未来 304
开始，停止，继续 307
“何人、何事、何时”矩阵 309
第8章 在工作中应用游戏风暴 313
想象一个世界：贝塔杯故事 313
游戏1：海报会议 315
游戏2：出去走走 316
游戏3：做出有形的东西 317
游戏4：肢体风暴 317
游戏结果 318
• • • • • (收起)

[游戏风暴_下载链接1](#)

标签

团队协作

游戏化设计

敏捷

游戏

思维

引导

商业

交互设计

评论

这本书是在某次培训会上，北京某同学推荐的一本书，当时译者也在。我记得她当时说过“不读这本书还做什么企业变革”。这句话促使了购买这本书。看完觉得，有用的东西，知识体系有限，就是前面游戏设计体系。但注意，这里的游戏和我们日常说的游戏不是一个概念，这里的游戏更多应该是“一种更好，更容易让人接受的方式，不那么formal的方式”。后面的游戏列表可以作为参考手册，适当挑选即可。不用过高期待。

在设定的边界内，激发展示组织"节点便利贴"！ 边界或套用常见的逻辑模板，或强制引入隐喻唤起启发，法？ 或注入压力值激发限制性创新，法？ 或创造身临其境，探索更深体验…… 注意创造与批判不同时！

游戏名称的堆砌，基本可以拉一个各种游戏的列表。

有点失望，很多游戏很一般，有的连SWOT，亲和图都写上去了，低于预期，很多方法都过时了，可参考的不是太多，建议粗读

[游戏风暴 下载链接1](#)

书评

[游戏风暴 下载链接1](#)