

---

# Spis treści

---

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Podziękowania.....                                            | 11 |
| Słowo wstępne .....                                           | 15 |
| Przedmowa .....                                               | 17 |
| Rozdział 1 Co to jest gra? .....                              | 21 |
| Ewolucja świata gier .....                                    | 22 |
| Gra w biznesie.....                                           | 24 |
| Mgliste cele .....                                            | 25 |
| Projektowanie gry .....                                       | 29 |
| Rozdział 2 Dziesięć podstawowych zasad gier biznesowych ..... | 37 |
| Rozpoczęcie i zakończenie.....                                | 37 |
| Dynamiczne rozpoczęcie .....                                  | 39 |
| Rekwizyty .....                                               | 39 |
| Tworzenie ogniwa .....                                        | 41 |
| Przestrzeń znacząca .....                                     | 42 |
| Szkicowanie i tworzenie modeli.....                           | 44 |
| Przypadkowość, odwrócenie i przekształcenie .....             | 45 |
| Improwizacja.....                                             | 47 |
| Selekcja .....                                                | 48 |
| Spróbuj czegoś nowego .....                                   | 48 |
| Rozdział 3 Podstawowe umiejętności dotyczące gier .....       | 51 |
| Zadawanie pytań.....                                          | 51 |
| Pytania otwierające.....                                      | 53 |
| Pytania sterujące .....                                       | 54 |
| Pytania badające.....                                         | 55 |
| Pytania eksperymentalne .....                                 | 55 |
| Pytania zamykające.....                                       | 56 |
| Tworzenie rekwizytów i przestrzeni znaczącej .....            | 57 |

|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| Wykorzystanie języka wizualnego .....                      | 65        |
| Perspektywa .....                                          | 71        |
| Improvizacja .....                                         | 73        |
| Praktyka .....                                             | 76        |
| <b>Rozdział 4 Podstawowe gry .....</b>                     | <b>77</b> |
| Siedem elementów ramowych .....                            | 77        |
| Mapa podobieństw .....                                     | 79        |
| Praca z ciałem .....                                       | 82        |
| Sortowanie kart .....                                      | 84        |
| Głosowanie za pomocą kropek .....                          | 86        |
| Mapa empatii .....                                         | 88        |
| Przymusowy ranking .....                                   | 90        |
| Przylepki .....                                            | 92        |
| Storyboard .....                                           | 94        |
| Na kogo wypadnie .....                                     | 96        |
| <b>Rozdział 5 Gry na otwarcie .....</b>                    | <b>99</b> |
| Burza mózgów 3-12-3 .....                                  | 99        |
| Antyproblem .....                                          | 101       |
| Co w głowie, to na papierze .....                          | 103       |
| Mapa kontekstu .....                                       | 104       |
| Temat na okładkę .....                                     | 107       |
| Narysuj problem .....                                      | 110       |
| Akwarium .....                                             | 112       |
| Narzucona analogia .....                                   | 114       |
| Graficzny melanz .....                                     | 116       |
| Technika rozumowania heurystycznego .....                  | 118       |
| Mapa historyczna .....                                     | 119       |
| Wyobraźnia .....                                           | 122       |
| Sieć powiązań społecznych .....                            | 124       |
| Zadanie niemożliwe do wykonania (Mission Impossible) ..... | 126       |
| Przedmioty .....                                           | 127       |
| Pecha Kucha/Zapłon .....                                   | 129       |
| Plan kołowy .....                                          | 130       |
| Sesja z plakatem .....                                     | 132       |
| Przed szkodą .....                                         | 135       |
| Pokaż i opowiedz .....                                     | 136       |
| Pokaż mi swoje wartości .....                              | 138       |
| Analiza udziałowców .....                                  | 141       |
| Mapowanie spektrum .....                                   | 144       |
| Wymiana kart .....                                         | 147       |
| Wizualizacja programu .....                                | 148       |
| Witaj w moim świecie .....                                 | 151       |

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| Rozdział 6 Gry pogłębiające .....         | 153 |
| Cztery elementy .....                     | 153 |
| Pięć razy „dlaczego?” .....               | 156 |
| Mapa podobieństw.....                     | 159 |
| Atomizacja .....                          | 162 |
| Poza polem widzenia .....                 | 164 |
| Lista kontrolna.....                      | 167 |
| Podstawa modelu biznesowego.....          | 168 |
| Żeton.....                                | 171 |
| Ognisko .....                             | 172 |
| Wyzwania.....                             | 174 |
| Klient, pracownik, udziałowiec .....      | 175 |
| Zaprojektuj pudełko.....                  | 177 |
| Stworzyć, przetworzyć i rozmontować ..... | 180 |
| Definicja .....                           | 182 |
| Pięciostopniowe porozumienie .....        | 185 |
| Odwracanie.....                           | 186 |
| Analiza pola oddziaływania .....          | 189 |
| Matryca brania i dawania .....            | 192 |
| Serce, dłoń, umysł .....                  | 194 |
| Pomóż mi zrozumieć .....                  | 195 |
| Stwórz świat.....                         | 198 |
| Tablica nastroju .....                    | 199 |
| Otwarta przestrzeń.....                   | 200 |
| Mapowanie zysków i strat.....             | 202 |
| Prezentacja .....                         | 204 |
| Produktowy Pinokio.....                   | 206 |
| Oznacz ścieżkę .....                      | 210 |
| Matryca odpowiedzialności.....            | 212 |
| Czerwone i zielone karty .....            | 214 |
| Łódź wyścigowa .....                      | 215 |
| Kałamarnica .....                         | 217 |
| Przypnij się do czegoś.....               | 219 |
| Analiza SWOT .....                        | 221 |
| Synestezja.....                           | 225 |
| Gadające żetony .....                     | 226 |
| Zrozumieć powiązania .....                | 227 |
| Mapowanie wartości .....                  | 230 |
| Doskonały proces.....                     | 231 |
| Słowniczek.....                           | 233 |
| Czarnoksiężnik z krainy Oz.....           | 235 |
| Kawiarnia.....                            | 237 |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Rozdział 7 Gry na zakończenie .....           | 239 |
| Test 100 dolarów .....                        | 239 |
| Wizja 20/20.....                              | 241 |
| Etos, logos, patos .....                      | 244 |
| Graficzny plan gry.....                       | 245 |
| Matryca wpływu i wysiłku.....                 | 248 |
| Ściana pamięci.....                           | 249 |
| Test wykonalności .....                       | 252 |
| Plus/delta .....                              | 253 |
| Przycinaj przyszłość.....                     | 255 |
| Zacznij, zakończ, kontynuuj.....              | 257 |
| Matryca kto/co/kiedy .....                    | 258 |
| Rozdział 8 Wykorzystanie gier w praktyce..... | 261 |
| Wyobraź sobie świat: historia Betacup.....    | 261 |
| Gra 1: Sesja z plakatem .....                 | 262 |
| Gra 2: Idź na spacer .....                    | 263 |
| Gra 3: Stwórz coś namacalnego.....            | 264 |
| Gra 4: Praca z ciałem .....                   | 264 |
| Rezultaty wykorzystania gier .....            | 265 |
| O autorach .....                              | 267 |
| Indeks .....                                  | 269 |