
Spis treści

O autorach	11
Podziękowania	13
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
1. Rozpoczęcie i zakończenie	37
2. Dynamiczne rozpoczęcie	39
3. Rekwizyty	39
4. Tworzenie ogniwa	41
5. Przestrzeń znacząca	42
6. Szkicowanie i tworzenie modeli	44
7. Przypadkowość, odwrócenie i przekształcenie	45
8. Improwizacja	46
9. Selekcja	47
10. 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
Improwizacja	73
Praktyka	76
Rozdział 4. Podstawowe gry	77
Siedem elementów ramowych	79
Mapa podobieństw	83
Praca z ciałem	87
Sortowanie kart	91
Głosowanie za pomocą kropek	93
Mapa empatii.....	95
Przymusowy ranking.....	97
Przylepki.....	99
Storyboard.....	101
Na kogo wypadnie... ..	105
Rozdział 5. Gry na otwarcie	107
Burza mózgów 3-12-3.....	109
Antyproblem	111
Co w głowie, to na papierze	113
Mapa kontekstu.....	115
Temat na okładkę	119
Narysuj problem	123
Akwarium.....	125
Narzucona analogia	129
Graficzny melanz.....	131
Technika rozumowania heurystycznego	135
Mapa historyczna	137
Wyobrażenia	141
Sieć powiązań społecznych	143
Zadanie niemożliwe do wykonania (Mission Impossible)	145
Przedmioty	147
Pecha Kucha/Zapłon	149
Plan kołowy.....	151
Sesja z plakatem.....	153
Przed szkodą.....	157
Pokaż i opowiedz	159
Pokaż mi swoje wartości	161
Analiza udziałowców	165

Mapowanie spektrum	169
Wymiana kart	173
Wizualizacja programu.....	175
Witaj w moim świecie	179
Rozdział 6. Gry pogłębiające.....	181
Cztery elementy	183
Pięć razy „dlaczego?”	187
Mapa podobieństw	191
Atomizacja	195
Poza polem widzenia	197
Lista kontrolna	201
Podstawa modelu biznesowego	203
Żeton.....	205
Ognisko	207
Wyzwania	211
Klient, pracownik, udziałowiec	213
Zaprojektuj pudełko	215
Stworzyć, przetworzyć i rozmontować	219
Definicja	221
Pięciostopniowe porozumienie	225
Odwracanie	227
Analiza pola oddziaływania.....	231
Matryca brania i dawania	235
Serce, dłoń, umysł.....	237
Pomóż mi zrozumieć.....	239
Stwórz świat	241
Tablica nastroju.....	243
Otwarta przestrzeń	245
Mapowanie zysków i strat	247
Prezentacja	249
Produktowy Pinokio	251
Oznacz ścieżkę	257
Matryca odpowiedzialności	259
Czerwone i zielone karty.....	261
Łódź wyścigowa.....	263
Kałamarnica	265
Przypnij się do czegoś	267
Analiza SWOT	269
Synestezja	273
Gadające żetony.....	275
Zrozumieć powiązania	277

Mapowanie wartości	281
Doskonały proces	283
Słowniczek	285
Czarnoksiężnik z krainy Oz.....	287
Kawiarnia	289
Rozdział 7. Gry na zakończenie	291
Test 100 dolarów	293
Wizja 20/20	295
Etos, logos, patos	299
Graficzny plan gry	301
Matryca wpływu i wysiłku	305
Ściana pamięci	307
Test wykonalności	311
Plus/delta	313
Przycinaj przyszłość	315
Zacznij, zakończ, kontynuuj	317
Matryca kto/co/kiedy	319
Rozdział 8. Wykorzystanie gier w praktyce	321
Wyobraź sobie świat: historia Betacup	321
Gra 1: Sesja z plakatem.....	322
Gra 2: Idź na spacer.....	323
Gra 3: Stwórz coś namacalnego	324
Gra 4: Praca z ciałem	324
Rezultaty wykorzystania gier.....	325
Indeks	327