

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| Предисловие | 12 |
| Введение | 14 |
| 1 Что такое игра? | 17 |
| <i>Развитие игрового мира</i> | 19 |
| <i>Деловые игры</i> | 20 |
| <i>Неясные цели</i> | 21 |
| <i>Конструирование игр</i> | 26 |
| 2 Десять «китов» геймшторминга | 34 |
| 1. <i>Открытие и закрытие</i> | 34 |
| 2. <i>Разжигаем огонь</i> | 36 |
| 3. <i>Артефакты</i> | 37 |
| 4. <i>Генерация узловых точек</i> | 38 |
| 5. <i>Значимое пространство</i> | 39 |
| 6. <i>Создание эскизов и моделей</i> | 42 |
| 7. <i>Хаотичность, перестановка и пересмотр</i> | 43 |
| 8. <i>Импровизация</i> | 44 |
| 9. <i>Отбор</i> | 45 |
| 10. <i>Не бойтесь нового</i> | 46 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 3 | Ключевые навыки для поиска новых идей в игре | 48 |
| | <i>Задаем вопросы</i> | 48 |
| | Открывающий вопрос | 50 |
| | Направляющие вопросы | 51 |
| | Контрольные вопросы | 52 |
| | Эмпирические вопросы | 53 |
| | Закрывающий вопрос | 54 |
| | <i>Создание артефактов и значимого пространства</i> | 55 |
| | Узловые точки | 56 |
| | Связывание | 56 |
| | Границы | 57 |
| | Оси | 57 |
| | Окружности и мишени | 58 |
| | Сравнение мерного и упорядоченного пространств | 59 |
| | Сетки | 60 |
| | Ландшафты и карты | 61 |
| | Метафоры | 62 |
| | <i>Визуальный язык</i> | 63 |
| | Визуальный алфавит | 64 |
| | Рисуем человека | 66 |
| | Перспектива | 70 |
| | <i>Импровизация</i> | 73 |
| | <i>Практика</i> | 76 |
| 4 | Базовые игры | 78 |
| | <i>Семь пунктов</i> | 78 |
| | <i>Диаграммы сходства</i> | 80 |
| | <i>Ролевое разыгрывание решений</i> | 84 |
| | <i>Сортировка карточек</i> | 86 |
| | <i>Голосование метками</i> | 88 |

| | |
|--|------------|
| Эмоциональная карта | 90 |
| Принудительная расстановка приоритетов | 91 |
| Генерация идей | 93 |
| Раскадровка | 95 |
| Распределение обязанностей | 98 |
| 5 Открывающие игры | 100 |
| Мозговой штурм 3-12-3 | 100 |
| Антипроблема | 103 |
| Перекрестная запись идей | 104 |
| Контекстная карта | 106 |
| Тема на обложку | 110 |
| Обрисуй проблему | 114 |
| Аквариум | 116 |
| Искусственная аналогия | 118 |
| Графический джем | 119 |
| Эвристическое формирование идей | 122 |
| Историческая карта | 123 |
| Вдохновляющие картинки | 128 |
| Социальная сеть нижнего звена | 130 |
| Миссия невыполнима | 132 |
| Объектный мозговой штурм | 133 |
| Печа-Куча / Блиц-доклад | 135 |
| План мероприятий в виде круговой диаграммы | 136 |
| Плакатная сессия | 138 |
| Перед смертью | 141 |
| Покажи и расскажи | 142 |

| | |
|--|-----|
| <i>Покажи мне свои ценности</i> | 145 |
| <i>Анализ заинтересованных лиц</i> | 147 |
| <i>Спектральное отражение</i> | 151 |
| <i>Информационные карточки</i> | 154 |
| <i>Наглядная программа</i> | 156 |
| <i>Добро пожаловать в мой мир</i> | 158 |

⑥ Исследовательские игры 161

| | |
|---|-----|
| <i>Четыре свойства</i> | 161 |
| <i>Пять «почему»</i> | 164 |
| <i>Диаграммы сходства</i> | 167 |
| <i>Разложение на атомы</i> | 171 |
| <i>Слабое место</i> | 173 |
| <i>Списки</i> | 175 |
| <i>Канва бизнес-модели</i> | 176 |
| <i>Эстафетная палочка</i> | 179 |
| <i>Костер</i> | 180 |
| <i>Карты задач</i> | 182 |
| <i>Клиент, служащий, акционер</i> | 183 |
| <i>Создай коробку</i> | 185 |
| <i>Сделай, переделай, вернись назад</i> | 188 |
| <i>Блиц-резюме компании</i> | 190 |
| <i>Голосую всей пятерней</i> | 194 |
| <i>С ног на голову</i> | 195 |
| <i>Методика факторов</i> | 199 |
| <i>Матрица взаимодействий</i> | 202 |
| <i>Сердце, рука и разум</i> | 204 |

| | |
|---|------------|
| <i>Помоги мне понять</i> | 205 |
| <i>Создай свой мир</i> | 207 |
| <i>Карта настроений</i> | 209 |
| <i>Открытое пространство</i> | 210 |
| <i>Карта аргументов за и против</i> | 212 |
| <i>Подача</i> | 214 |
| <i>Буратино</i> | 215 |
| <i>Поиск пути</i> | 223 |
| <i>RACI-матрица</i> | 225 |
| <i>Красные и зеленые карточки</i> | 227 |
| <i>Катер</i> | 228 |
| <i>Кальмар</i> | 230 |
| <i>Отождествление</i> | 232 |
| <i>SWOT-анализ</i> | 234 |
| <i>Синестезия</i> | 238 |
| <i>Право голоса</i> | 239 |
| <i>Цепочка понимания</i> | 240 |
| <i>Карта ценностей</i> | 243 |
| <i>Заколдованный круг</i> | 245 |
| <i>Визуальный словарь</i> | 247 |
| <i>Волшебник страны Оз</i> | 249 |
| <i>Всемирное кафе</i> | 250 |
| 7 Закрывающие игры | 253 |
| <i>Стодолларовая проверка</i> | 253 |
| <i>Стопроцентное зрение</i> | 255 |
| <i>Ethos, Logos, Pathos</i> | 259 |

| | |
|--|-----|
| <i>Графическая стратегия</i> | 260 |
| <i>Матрица влияния и усилий</i> | 264 |
| <i>Стена памяти</i> | 265 |
| <i>NUF-тест</i> | 267 |
| <i>Плюс / Дельта</i> | 269 |
| <i>Древо будущего</i> | 270 |
| <i>Начни, остановись, продолжи</i> | 272 |
| <i>Кто / Что / Когда</i> | 274 |

8 Применение игр276

| | |
|---|-----|
| <i>Воображаем мир — история бета-чашки</i> | 276 |
| <i>Игра 1. Плакатная сессия</i> | 278 |
| <i>Игра 2. Прогулка</i> | 279 |
| <i>Игра 3. Сделай нечто реальное</i> | 279 |
| <i>Игра 4. Ролевое разыгрывание решений</i> | 280 |
| <i>Результаты поиска новых идей в игре</i> | 281 |

Благодарности283

Об авторах286