

۲۰۴۵۹۱۸

به نام خدا

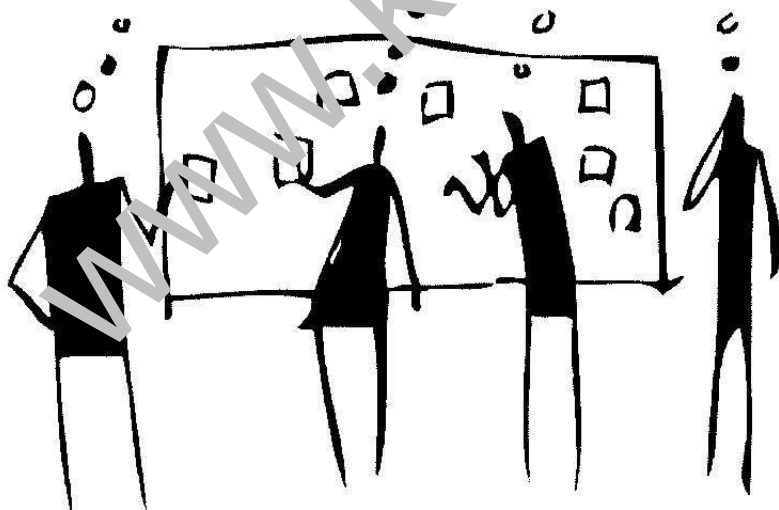
مدیریت با بازی

نویسندگان:

دیو گری، سانی بران، و جیمز مکانونفو

مترجمان:

آناهیتا گرشاسبی و ایمان ارسطو



Game Storming

A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers

سرشناسه	گری، دیو Gray, Dave
عنوان و نام پدیدآور	مدیریت با بازی/نویسندگان دیو گری، سانی بران، جیمز مکاتوفو؛ مترجمان آزاده گرشناسی، ایمان ارسطو.
مشخصات نشر	تهران: سارگل، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	۳۱۲ ص: مصور
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۸۰۴۶-۱۳-۴
وضعیت فهرست نویسی	لیبا
یادداشت	عنوان اصلی: Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers.
موضوع	سیال سازی ذهن
موضوع	Brainstorming
موضوع	بازی های مدیریت
موضوع	Management games
موضوع	گروه های کار — آموزش
موضوع	Teams in the workplace -- Training of
موضوع	حل گروهی مسائل
موضوع	Group problem solving
شناسه افتخاری	براون، سانی
شناسه افزوده	Brown, Sunni
شناسه افزوده	مکاتوفو، جیمز
شناسه افزوده	Macanuf, James
شناسه افزوده	گرشناسی، آزاده، ۱۳۶۴-، مترجم
شناسه افزوده	ارسطو، ایمان، ۱۳۵۰-، مترجم
رده بندی کنگره	BF۶۰۸
رده بندی دیویی	۶۰۲۲
شماره کتابشناسی ملی	۵۷۲۸۸۷۲

حق هرگونه کپی رایت برای ناشر و مترجمان محفوظ است.

نویسندگان	دیو گری، سانی بران، و جیمز مکاتوفو
مترجمان	آزاده گرشناسی و ایمان ارسطو
ناشر	انتشارات سارگل
ویراستار	سارا علیمیرزایی
صفحه آرای	سارگل (محرّم پور)
نویت چاپ	اول - پاییز ۱۳۹۸
تیراژ	۵۰۰ نسخه
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۸۰۴۶-۱۳-۴
قیمت	۳۵،۰۰۰ تومان



تهران، میدان فاطمی، خیابان یکم، پلاک ۱۲، طبقه پنجم

تلفن: ۸۸۹۸۳۳۲۴ - ۸۸۹۵۴۰۴۱

www.goto847.ir

فهرست مطالب

۹	پیش‌گفتار
۱۱	مقدمه

فصل ۱

۱۳	بازی چیست؟
۱۵	تکامل دنیای بازی
۱۷	بازی کسب و کار
۱۸	اهداف نامعلوم
۲۲	طراحی بازی

فصل ۲

۳۱	ده اصل اساسی طوفان فکری با بازی‌سازی
۳۱	۱- افتتاحیه و اختتامیه
۳۳	۲- روشن کردن آتش
۳۳	۳- دست‌سازها
۳۵	۴- ایجاد گره
۳۶	۵- فضای معنادار
۳۸	۶- نقشه‌کشی و مدل‌سازی
۳۹	۷- تصادفی بودن، برگشت و چارچوب‌بندی مجدد
۴۱	۸- بداهه‌پردازی
۴۲	۹- انتخاب
۴۳	۱۰- چیز جدیدی را امتحان کردن

فصل ۳

- مهارت‌های اصلی طوفان فکری با بازی‌سازی ۴۵
- سؤال پرسیدن ۴۵
- ساخت اشیای دست‌ساز و ایجاد فضای معنادار ۵۲
- استفاده از زبان تصویری ۶۰
- بداهه پردازی ۷۱
- تمرین ۷۴

فصل ۴

- بازی‌های اصلی ۷۷
- چارچوب 7P ۷۸
- نمودار نزدیکی روابط ۸۰
- طوفان فکری با استفاده از بدن ۸۴
- مرتب کردن کارت ۸۷
- رأی‌گیری نقطه‌ای ۸۹
- نمودار همدلی ۹۱
- رتبه‌بندی اجباری ۹۳
- پُست‌آب ۹۶
- استوری بورد ۹۸
- چه کسی چه کاری انجام دهد ۱۰۱

فصل ۵

- بازی‌های افتتاحیه ۱۰۳
- طوفان فکری ۳-۱۲-۳ ۱۰۴
- ضد مسئله ۱۰۷
- مکتوب کردن محتویات ذهن ۱۰۹

۱۱۱	نقشه محدوده
۱۱۵	طرح روی جلد
۱۱۸	تشریح مسئله
۱۲۰	تنگ ماهی
۱۲۳	قیاس اجباری
۱۲۵	مانع گرافیکی
۱۲۸	تکنیک اندیشه پردازی ابتکاری
۱۳۰	نقشه تاریخچه
۱۳۴	خیال پرداز
۱۳۶	شبکه اجتماعی قدیمی
۱۳۸	مأموریت غیرممکن
۱۴۰	طوفان فکری اشیا
۱۴۲	پچاکوچا/ شروع کنید
۱۴۴	دستور جلسه نمودار دایره ای
۱۴۶	جلسه پوستر
۱۴۹	پیش از وقوع اتفاق
۱۵۱	نشان بده و بگو
۱۵۳	ارزش هایت را به من نشان بده
۱۵۶	تحلیل افراد ذینفع
۱۶۰	ترسیم نقشه طیف های مختلف
۱۶۳	کارت های بازرگانی
۱۶۵	دستور جلسه تصویری
۱۶۷	به دنیای من خوش آمدید

فصل ۶

۱۷۱	بازی هایی برای کاوش
۱۷۲	چهار C (اجزاء، ویژگی ها، چالش ها، و شخصیت ها)

۱۷۵	پنج چرا
۱۷۸	نمودار نزدیکی روابط
۱۸۲	تقسیم کردن به اجزای تشکیل دهنده
۱۸۴	نقطه کور
۱۸۷	درست کردن فهرست
۱۸۹	تصویر مدل کسب و کار
۱۹۲	دکمه
۱۹۴	گردهمایی خد مانی
۱۹۷	کارت‌های چالش
۱۹۸	مشتری، کارمند، دامدار
۲۰۰	طراحی جعبه
۲۰۴	انجام بده، دوباره انجام بده و به دست بیاور برگردان
۲۰۶	بیانیه آسانسور
۲۱۱	اجماع پنج انگشتی
۲۱۲	شیر یا خط آوردن
۲۱۶	تحلیل میدان نیرو
۲۲۰	ماتریس بده-بستان
۲۲۲	قلب، دست، ذهن
۲۲۴	به من کمک کن بفهمم
۲۲۷	یک دنیا بساز
۲۲۹	بورد وضع و حالت
۲۳۱	فضای باز
۲۳۴	نقشه خوشی‌ها-ناخوشی‌ها
۲۳۶	بیانیه
۲۳۸	محصول پینوکیو
۲۴۵	مشخص کردن مسیر
۲۴۸	ماتریس RACI

۲۵۱	کارت‌های قرمز/سبز
۲۵۲	قایق سریع‌السير
۲۵۵	نمودار پرسش و بینش ترتیبی
۲۵۷	انتخاب کردن یک روند
۲۵۹	تحلیل سوات
۲۶۴	احساس متقارن
۲۶۵	ژتون صحبت کردن
۲۶۶	زنجیره درک
۲۶۹	نقشه ارزش
۲۷۱	چرخه درست
۲۷۳	واژه‌نامه تصویری
۲۷۵	جادوی اُز
۲۷۷	کافه جهانی

فصل ۷

۲۷۹	بازی‌های اختتامیه
۲۸۰	تست ۱۰۰ دلاری
۲۸۲	چشم‌انداز ۲۰/۲۰
۲۸۶	صفات و شخصیت، منطق، احساس
۲۸۷	برنامه بازی گرافیکی
۲۹۱	ماتریس تأثیر و تلاش
۲۹۲	دیوار خاطرات
۲۹۵	تست جمش (جدید، مفید و شدنی)
۲۹۷	مثبت/دلنا
۲۹۸	هرس کردن آینده
۳۰۱	شروع کردن، متوقف کردن، ادامه دادن
۳۰۲	ماتریس چه کسی/چه چیزی/چه وقت

فصل ۸

- ۳۰۵ استفاده از طوفان فکری با بازی سازی
- ۳۰۵ دنیایی را تصور کنید: داستان بتاکاپ
- ۳۰۷ بازی ۱: جلسه پوستر
- ۳۰۸ بازی ۲: قدم زدن
- ۳۰۹ بازی ۳: چیزی را ملموس کردن
- ۳۰۹ بازی ۴: طوفان فکری با استفاده از بدن
- ۳۱۱ نتایج طوفان فکری با بازی سازی

پیشگفتار

با توجه به افزایش ارزش منابع انسانی مسئله آموزش کارکنان به سمت کسب مهارت‌های ضروری امری حیاتی است. در بین تمام روش‌های آموزش و توسعه کارکنان بازی و شبیه‌سازی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. در بازی‌ها محیطی فراهم می‌شود تا افراد توانایی‌های خود را محک‌زده و چالش‌ها را جدید را تجربه کنند. به تعبیر دکتر انصاری رنایی بازی‌ها نه تنها می‌توانند به عنوان ابزارهایی که یک آرزوی به کار گرفته شوند، بلکه می‌توانند همچون ابزارهای آموزشی منشأ اثر باشند. توجه به سه حوزه مهارت‌های مدیریتی (یعنی مهارت‌های فنی، انسانی، و اداری) توانایی در سازمان‌ها و تعامل با افراد از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. بازی یکی از ابزارهای مهم و مناسب جهت پرورش مهارت‌های ارتباطی مدیران است.

در بازی به کارکنان فرصت داده می‌شود افکار و احساسات خرد را در آن رفتارهای خود را اصلاح کنند. خنده و شادی افراد را به هم نزدیک می‌کند و باعث کسب مهارت‌های جدید می‌شود.

اگر چه بازی‌های مدیریتی نسبت به دنیای واقعی از پیچیدگی‌های کم‌تری برخوردارند، اما یک امتیاز ویژه دارند و آن این است که می‌توانند منجر به یادگیری اثربخش تفکر راهبردی و سیستمی شوند. بازی‌ها ابزارهای قدرتمندی برای پشتیبانی آموزش‌های شغلی هستند. در این میان، کارکنان در معرض فرصت‌هایی جهت بهبود تصمیم‌گیری گروهی و تمرین عملکرد در محیطی بدون ترس از اقدامات بدون بازگشت قرار می‌گیرند.

نکته ضروری این است که کاربرد این روش تنها در کنار سایر روش‌های توانمندسازی کارکنان اثربخش خواهد بود. یافته‌های تجربی نشان داده‌اند که طراحی درست بازی‌های متناسب با اهداف آموزشی و برنامه‌ریزی دقیق برای اجرا و ارزشیابی می‌تواند نقش بسازی در توانمندسازی و توسعه کارکنان سازمان ایفا کند.

www.ketab.ir