

《任天堂》

图书基本信息

书名：《任天堂》

13位ISBN编号：9787111431541

10位ISBN编号：7111431545

出版时间：2013-8

出版社：机械工业出版社

作者：彭剑锋 主编,周禹,刘晓雷,陈静淑 著

页数：316

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《任天堂》

内容概要

为何任天堂的产品能够影响几代人的成长？为何任天堂看似“简单”的产品，销量却遥遥领先于“强大”的微软和索尼游戏机？它的发展又能够为中国的消费产业提供怎样的经验和教训？《任天堂：让世界充满微笑》重現任天堂120多年的风雨历程，主要从发展历程、公司治理、领导力、创新管理、产品理念、产业链管理、企业文化以及游戏业竞争状态八个方面透视任天堂株式会社，尝试解答为何在百年的发展历程中遭遇多次灭顶之灾的任天堂依然保持旺盛的生命力。

《任天堂》

作者简介

彭剑锋

中国人民大学教授、博导，华夏基石管理咨询集团董事长，中国企业联合会管理咨询委员会副主任，中国人力资源开发企业人力资源研究会会长，曾任中国人民大学劳动人事学院副院长。彭剑锋教授长期深入企业，为企业提供咨询服务，先后被深圳华为公司、山东六和集团、新奥集团等企业聘为高级管理顾问、专家组组长，在中国企业界和咨询界享有极高的声望，曾获第二届中国人力资源管理大奖“十佳人物”，被中国企业联合会管理咨询委员会评为“十大值得尊敬的管理咨询专家”。

书籍目录

总序	
绪论	娱乐大众+不断创造奇迹
第一章	专注下的任天堂风雨路
第一节	“三位一体”创新下的日本游戏业
第二节	从小作坊到游戏巨头
第三节	聚焦策略：将游戏进行到底
第二章	日式色彩突出的治理结构
第一节	强控制：透明化的治理结构与管理
第二节	重风险：归类式危机管理
第三章	成就任天堂的几把手
第一节	从博者到溥者：实用主义为上的山内溥
第二节	“霸业”成就者：“简单有趣”的岩田聪
第三节	游戏界的魔术师：扩大游戏人口的宫本茂
第四节	创业元勋：稳步创造独特的横井军平
第五节	美国市场的拓荒者：“不务正业”的荒川实
第四章	制胜之本：任天堂的全方位创新管理
第一节	创新理念：客户、未来、多元化
第二节	一个“坚持”与N个“创新”
第三节	“软”“硬”兼施的创新之道
第四节	技术创新模式：自主+模仿+引进
第五节	无生产线经营：游戏业委托生产之先河
第六节	探究任天堂创新之谜：以Wii为例
第五章	“简单”产品的“直击客户”
第一节	电视游戏平台的代际更迭
第二节	便携式四大掌机的成败兴衰
第三节	风靡之作：代表性游戏软件
第四节	品牌建设：强聚焦、重道德、望长远
第五节	立体式营销：全方位、倡联盟、五策略
第六节	全线盈利模式：以Wii为例
第六章	把控产业链的规则缔造
第一节	“权利金”制度成就“任天堂体系”
第二节	以“初心会”为核心的控制体系
第七章	成长助力：注重内外客户的文化与管理
第一节	企业工作制度与管理实况
第二节	简单制胜的平民娱乐文化
第八章	三强纷争之战局：索尼、微软、任天堂
第一节	主营产品的三方争鸣
第二节	游戏世界观的对比剖析
第三节	任天堂与索尼的霸主之争
附录A	任天堂大事记
附录B	电子游戏的分类
附录C	任天堂2012年企业社会责任报告
附录D	任天堂股份处理原则
附录E	知名的第三方软件商
附录F	任天堂开发团队组织结构
参考文献	

《任天堂》

《任天堂》

精彩短评

- 1、后面那一坨附录...太不地道了~
- 2、这本书真是烂得可以，错漏百出，根本就是一个对游戏市场毫无了解的人在这指点江山，可笑。
- 3、感觉重复的比较多，但是对任天堂算是一个比较全面的剖析。虽然不是任饭，但是还是拥有过GBA和NDS，希望任天堂能够战胜目前的困境。
- 4、多看的限免电子书，怎么说呢，像是看论文而不是在剖析NINTENDO，很多内容重复讲来讲去，文章缺乏核心，看着累。
- 5、内容太水了，而且见解完全就是非玩家写给非玩家看的，谁说老任的游戏简单没深度来的，隐藏要素，操作难度，玩到后面根本就是难精通的节奏。
- 6、感觉逻辑有点乱，当然对了解游戏的历史还是有很大帮助的。原来很多经典游戏都是任天堂推出的！！！！
- 7、重复内容较多。不过大体上说的还是很清楚的。
- 8、也算创立了一种商业模式。尽管现在也不太理解这种商业模式是怎么成立的。
- 9、我刚看7页就发现两个错误，这种书游戏迷还是别看了，会疯的
- 10、内容不够精简，不过也好，资料重复多次加深记忆。对游戏行业总算有入门级认识了，不错！
- 11、这书看下来就觉得任天堂跟腾讯游戏的策略比较接近呢.....注水有点严重，整体感觉略外行
- 12、这本书虽然这么厚，可是里面有很多重复的资料翻来覆去说，不够精简，编者完全没有好好阅读修改。不过身为电子游戏狂热者真的很想对游戏行业大佬进行了解！！发现任天堂跟我想象中的不完全一样呢.....
- 13、啰嗦，反复，没逻辑，堆砌。周六下午逛同方三联看到的，作为mh忠实拥趸，想了解下任天堂发展史和管理思路，发展史讲的还算详细，管理思路就算了。装帧、纸张和排版真不错
- 14、Leave heaven to do，后面的内容重复有骗稿费的嫌疑，这是继续比我买wii的节奏啊。()
- 15、哦 难道任天堂没有缺点么？
- 16、还可以，打1星2星有点过了。
- 17、重点不明，也不是很专业。不少内容多次重复，读起来很无趣。
- 18、基本了解了任天堂的发展史，但里面重复的内容是不是多了点。
- 19、对领导者/创业者的启发
1. 领导者考察了美国第一扑克企业，理解了行业瓶颈果断发展新方向

对企业经营的启发

1. 聚集游戏产业-战略上的执着 简单的游戏，低价，为世人带来微笑
2. 以主机作为平台的基础，吸引第三方开发游戏，以权利金制度及游戏分成获益，同时打造以己为中心的游戏生态。
3. 简单的游戏+塑造长生不衰的角色（IP）马里奥、Pokemon
4. 利用现有技术来改造优化而非一直利用最新技术
5. 制定标准外包
6. 从初心会分销到自有渠道
7. 家族文化，终生雇佣，年功序列

失利：

1. 曾经的多元化
2. 索尼ps系列产品、xbox的崛起

创新：

超级怪手，光线枪，FC（红白机），马里奥，俄罗斯方块，Pokemon，DS，Wii

病毒营销：Wii遥控成了电视杀手

20、任地狱的商业模式和历史的剖析。

21、任天堂是一家让人尊敬的公司，他不同索尼比技术，而是靠创意在残酷的竞争中占一席之地。本

《任天堂》

书在讲任天堂的历史，但感觉泛泛之谈，很多内容不断重复，好奇作者是否真的了解任天堂。文字也很空洞，连故事也不吸引人。

22、闲书，看看孩提的乐趣是被什么人怎么样实现的

23、多看限免。命题作文般，上头丢个题目下来，可怜作家只会查资料，几个小段子翻来覆去讲了六七遍，这书没定位啊，新手玩家会看这个吗，而核心玩家大多对任地狱不屑。看完了这书倒勾起我对索尼的好奇，虽然书里只是略微一提，任天堂在ps2的巨大阴影下委屈了十年...

24、任天堂的发展史，让不玩游戏的人也喜欢上游戏。

25、一本烂书，作者要是玩过老任的游戏我剁扁。

26、资料比较多，有一些还重复叙述。

27、第二章简直是年报governance部分解读，书的内容跟总序里的理想一点不沾边啊，羞不羞？！

《任天堂》

精彩书评

1、说实话，原谅山里娃的鄙陋，任天堂是啥？还好知道个超级玛丽，俄罗斯方块，街机，还有K.O.书全面介绍了任天堂百年品牌的发展历程，也可以算是一部电子游戏发展史。前半部分主要介绍了任天堂从扑克牌的小作坊到上市公司，到后来成为游戏霸主地位的发展历程，后半部分章节重点介绍了企业掌门人的，以及公司管理理念，企业文化、全系产品介绍。估计游戏迷们会更有感触，完全由RENTENDO陪伴成长起来的青葱岁月呀，现在把接力棒交到下一代手里了。部分章节内容前后有重复。

《任天堂》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com