

内容概要

目前，原型已经成为最主要的平台，而模型则成为风险管理和价值创造的核心媒介。它们提高了创造的成本效率，推动了企业的即兴表演与前所未有的合作。本书是一本专为产品、流程和项目管理者撰写的简明手册。本手册将帮助这些管理者成功管理创新行为。

书籍目录

序
前言
致谢
概论
第一部分变为现实
第1章新创新经济学
第2章电子表格式的知识
第二部分行为建模
第3章我们的模型，我们自己
第4章生产性浪费
第5章为意外做好准备
第6章病态原型构建的危险
第三部分模拟（激励）创新
第7章模拟（激励）干涉
第8章衡量原型构建的回报
第9章走向超越 进化，成为商业惯例
阅读指南

精彩短评

- 1、很深奥· · 从模型模拟到 原型· · 三个过程决定了产品和创新的一切
- 2、平心而论，这是我这些年来看过的关于创新的最好的一本书。唯一的缺点可能就是翻译了，一本原来可以拿五星的神书，因为翻译的问题水准会略打一点折扣，但并不影响它成为一本举足轻重的读物。详见书评
- 3、汤姆-彼得斯说这本书是他读过的最好的一本写创新的书，原名《serious play》，我觉得也可以叫《认真玩》，这也是《视觉会议》作者大卫-西贝特最喜欢的10本书之一。
- 4、这本书的真正书名是《严肃的游戏-世界顶尖公司的创新思维》，在微博上看到有人推荐这本关于创新的书，十年前出版的，石家庄没货，从网上下单让安徽的同事代收又给带过来，很值得看的一本书，任何创新或问题其实关键都在于模型的提炼能力，这样才能找到思路和切入点。

精彩书评

1、为了参加周四的讨论会，我从上周五开始拜读这本《严肃的游戏》，因为时间比较紧张，这几天囫囵吞枣地把书看完了，留下一点自己浅薄的看法。平心而论，这是我这些年来看过的关于创新的最好的一本书。唯一的缺点可能就是翻译了，一本原来可以拿五星的神书，因为翻译的问题水准会略打一点折扣，但并不影响它成为一本举足轻重的读物。我们也许都会陷入这样的想法中，所谓创新，无非就是think out of the box。而对于政府、国企领导无非就是抽根烟、拍拍脑袋、鼓掌通过。作者在多年的摸爬滚打后发现，创新并不只是头脑风暴，更不是拍拍脑袋。人们的创新是被模型限制着的，有怎么样的模型就有怎么样的创新。是创新的模型产生创新的团队。电脑以及相关程序的普及使得原本依靠图纸的设计师开始依靠电脑设计蓝图，财务也不用再记录厚厚的账簿。这都是创新模型带来的改变。不光如此，那些各领域的成功者无不强烈依赖各种形式的模型，设计师离不开绘图软件，投行离不开PPT、Excel，科学家离不开模拟试验。是模型使得这个世界的变化速度呈几何倍的增长！创新的精髓在于如何面对各种不确定，如何面对未知，如何解决未知难题，如何摸着石子过河。而创新的动力又在于建立并操作模型，我们创造了模型，模型改变了我们。这其中最成功的案例毫无疑问是EXCEL。因为它的诞生，几乎所有办公室工作得到了大大的解放，而弊端则是越来越多的EXCEL被生产出来，效率提高的同时也产生了大量的垃圾和无意义劳动。当今最成功的模型基本都与IT系统有关，可惜IT系统的设计往往不能符合用户的期待。最有效的解决方式可能是改变设计的模型，迅速生产粗糙的半成品，然后让用户参与其中，参与设计成品的过程。在最初时候，客户往往并不清楚自己究竟想要什么，对许多细节也考虑的不清楚，而这种参与感会让他们深入思考，同时也赋予新的责任与满足。这种互动形式的模型必然比原来死板的模型更有效果！模型的优势就在于迅速试错，然后迅速调整方向，向着用户心中的目标快速转换。又如微薄，利用创新的业务关系来改变人们的传统交互方式，达到新型的创新。在模型的背后，原来还有一个人与人的交互，这或许才是更值得挖掘的！人的因素往往是影响模型好坏的关键，那些模型中的各种假设关系、各种逻辑条件。绝对是差之毫厘，谬以千里。当然，各种领导也都是高手，各部门往往利用表格或者流程上的漏洞来玩自己的小游戏，追逐自己的利益。人的因素一旦牵扯到模型之中，模型就成了领导的玩具了。传说中的翻手成云，覆手为雨大概就是这么一回事吧~无论如何，模型会决定未来的发展方向，而模型和人与人关系的结合将成为真正的重中之重。想玩大的吗？那得先会玩模型！

2、它的副标题应该是我写的标题，内容是聚焦的。但涉及到的方法论并不系统和富有操作性，也许这就是这本好书，压根没人看的原因吧？

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