

УДК 65.01;174.4
ББК 65.290;87.75
С88

Переводчик Е. Калугин
Редактор М. Савина

Стюарт Д.

С88 Игра в бизнес: Идеи-спагетти, сборщики мусора, виагратор и другие ингредиенты творческого допинга / Дэйв Стюарт, Марк Симмонс ; Пер. с англ. — М.: Альпина Пабlishер, 2016. — 252 с.

ISBN 978-5-9614-1722-7

Дэйв Стюарт и Марк Симмонс придумали и создали совершенно уникальную книгу, в которой ненавязчиво и занимательно рассказывают читателю, как надо вести бизнес, чтобы достичь успеха. Причем для них успех в бизнесе измеряется не только деньгами и борьбой с конкурентами, но и радостью, которую он приносит, значимостью идей, которые он позволяет воплощать, целями, которых можно достичь... В их изложении бизнес — это отнюдь не скучное занятие, как многие привыкли считать, а великое дело, позволяющее творить и жить полной жизнью.

Книга будет интересна не только начинающим предпринимателям, руководителям бизнеса и студентам, но и широкому кругу читателей.

УДК 65.01;174.4
ББК 65.290;87.75

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу lib@alpinabook.ru

ISBN 978-5-9614-1722-7 (рус.)
ISBN 978-0-273-72688-3 (англ.)

© Dave Stewart, Mark Simmons, 2010
© Издание на русском языке, перевод, оформление.
ООО «Альпина Пабlishер», 2012
© Опубликовано с разрешения
Pearson Education Limited

СОДЕРЖАНИЕ



- 7** Предисловие. Ловля коров.
Сэр Ричард Брэнсон
- 9** Благодарности
- 10** Благодарности издателя
- 11 ВВЕДЕНИЕ**
Зачем бизнесу нужен творческий подход
- 17 ГЛАВА 1. КАК ИГРАТЬ**
Высвободив свой творческий потенциал, ты сможешь все
- 37 ГЛАВА 2. ИДЕИ-СПАГЕТТИ**
Чем больше идей, тем выше шанс, что некоторые из них действительно гениальны
- 53 ГЛАВА 3. СБОРЩИКИ МУСОРА**
Всегда в поисках чего-то новенького
- 79 ГЛАВА 4. ОТВЕТ — В САМОМ ВОПРОСЕ**
Почему, чтобы найти наилучшее решение, надо с самого начала задавать правильные вопросы
- 95 ГЛАВА 5. ПРИВЕТ, ПРИЯТЕЛЬ!**
Включите оба полушария и заставьте их работать вместе
- ГЛАВА 6. ОЗАРЕНИЕ**
- 119** Используйте зрительные образы при решении творческих задач
- 139 ГЛАВА 7. ИДЕЯ КОММУНЫ**
Сотрудничество (и игра) как источник новых идей
- 153 ГЛАВА 8. СТРАННАЯ ИДЕЯ**
Мыслите широко и не позволяйте правде вставать на пути хорошей истории
- 169 ГЛАВА 9. ГЛАЗАМИ ДРУГОГО**
Взгляните на проблему с разных сторон
- 183 ГЛАВА 10. СВЯЗЬ**
Искусство соединения несоединяемого для создания абсолютно нового
- 203 ГЛАВА 11. УБЕЙ ИДЕЮ**
Выбирайте, на какие идеи тратить свое время, деньги и энергию
- 219 ГЛАВА 12. ПУСК!**
Создание условий для запуска творческих способностей
- 245 ЗАКЛЮЧЕНИЕ**