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 Паблишер, 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

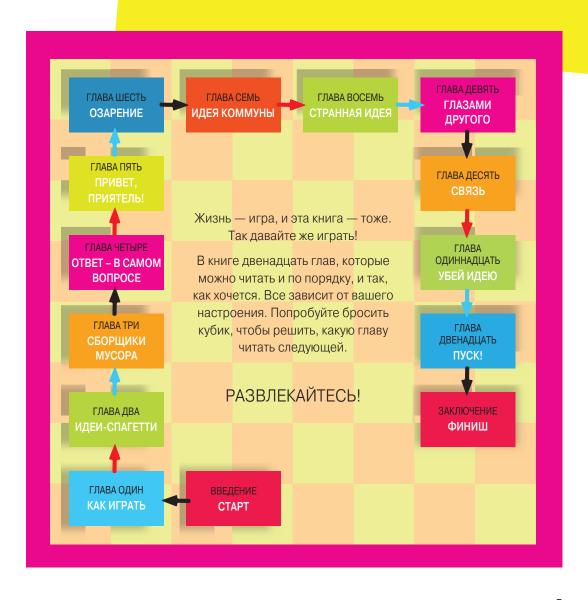
- © Dave Stewart, Mark Simmons, 2010
- Издание на русском языке, перевод, оформление.
  ООО «Альпина Паблишер», 2012
- © Опубликовано с разрешения Pearson Education Limited

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

# .

Ä

# СОДЕРЖАНИЕ



Ä

- **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

Ä

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

Ä

#### 245 ЗАКЛЮЧЕНИЕ