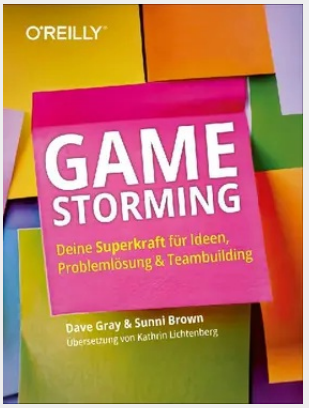
Gray / Brown

Gamestorming

Deine Superkraft für Ideen, Problemlösung und Teambuilding



36,90 €
34,49 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783960092902
Medium: Buch
ISBN: 978-3-96009-290-2
Verlag: dpunkt.Verlag
Erscheinungstermin: 25.06.2026
Sprache(n): Deutsch
Auflage: 2. Auflage 2026
Produktform: Kartoniert
Gewicht: 784 g
Seiten: 424
Format (B x H): 173 x 227 mm

Games und Visual Thinking als Superkraft für dein Business Das ultimative Toolkit mit rund 95 Spielen und Techniken für jede Business-Herausforderung Für alle Branchen geeignet: vom Tech-Startup bis zur Bildungseinrichtung Workshops und Meetings zielgerichtet planen und effektiv mit KI vor- und nachbereiten Gamestorming ist eine Superkraft, mit der Teams, Organisationen und Unternehmen komplexe Probleme und Situationen durchdringen und kreative Lösungsansätze entwickeln können. Gerade bei Businessfragen sind Spiele ein mächtiges Innovationswerkzeug. In Zeiten von Homeoffice und verteiltem Arbeiten bringen Workshops Teams wieder näher zusammen und ermöglichen erstaunliche Ergebnisse. In dieser Neuauflage ihres Bestsellers haben Dave Gray und Sunni Brown 95 praxiserprobte Spiele und Techniken zusammengefasst. Mit Gamestorming bieten die Autoren ein umfassendes Playbook für gelingende Gamestorming-Sessions. Konzepte des Gamestorming und Visual-Thinking-Tipps für Einsteiger Spiele für Ideenfindung, Perspektivwechsel, Geschäftsmodellentwicklung, Entscheidungsfindung, Teambuilding u.v.a.m. Hinweise, wie die jeweiligen Spiele auch online funktionieren KI-Einsatz: von Material-Checklisten bis zur Auswertung von Klebezetteln und Transkripten von Online-Meetings

Games und Visual Thinking als Superkraft für dein Business

- Das ultimative Toolkit mit rund 95 Spielen und Techniken für jede Business-Herausforderung
- Für alle Branchen geeignet: vom Tech-Startup bis zur Bildungseinrichtung
- Workshops und Meetings zielgerichtet planen und effektiv mit KI vor- und nachbereiten

Gamestorming ist eine Superkraft, mit der Teams, Organisationen und Unternehmen komplexe Probleme und Situationen durchdringen und kreative Lösungsansätze entwickeln können. Gerade bei Businessfragen sind Spiele ein mächtiges Innovationswerkzeug. In Zeiten von Homeoffice und verteiltem Arbeiten bringen Workshops Teams wieder näher zusammen und ermöglichen erstaunliche Ergebnisse.

In dieser Neuauflage ihres Bestsellers haben Dave Gray und Sunni Brown 95 praxiserprobte Spiele und Techniken zusammengefasst. Mit Gamestorming bieten die Autoren ein umfassendes Playbook für gelingende Gamestorming-Sessions.

- Konzepte des Gamestorming und Visual-Thinking-Tipps für Einsteiger
- Spiele für Ideenfindung, Perspektivwechsel, Geschäftsmodellentwicklung, Entscheidungsfindung, Teambuilding u.v.a.m.
- Hinweise, wie die jeweiligen Spiele auch online funktionieren
- KI-Einsatz: von Material-Checklisten bis zur Auswertung von Klebezetteln und Transkripten von Online-Meetings

Games und Visual Thinking als Superkraft für dein Business- Das ultimative Toolkit mit rund 95 Spielen und Techniken für jede Business-Herausforderung- Für alle Branchen geeignet: vom Tech-Startup bis zur Bildungseinrichtung- Workshops und Meetings zielgerichtet planen und effektiv mit KI vor- und nachbereitenGamestorming ist eine Superkraft, mit der Teams, Organisationen und Unternehmen komplexe Probleme und Situationen durchdringen und kreative Lösungsansätze entwickeln können. Gerade bei Businessfragen sind Spiele ein mächtiges Innovationswerkzeug. In Zeiten von Homeoffice und verteiltem Arbeiten bringen Workshops Teams wieder näher zusammen und ermöglichen erstaunliche Ergebnisse.In dieser Neuauflage ihres Bestsellers haben Dave Gray und Sunni Brown 95 praxiserprobte Spiele und Techniken zusammengefasst. Mit

Kundenservice Verlag Dr. Otto Schmidt KG
Neumannstraße 10, 40235 Düsseldorf | kundenservice@otto-schmidt.de | 0221-93738-997 (Inland)