

Gamestorming

Deine Superkraft für Ideen,
Problemlösung und Teambuilding

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DAS VORWORT

Vorwort

Ich begegnete der in diesem Buch beschriebenen Methode – noch bevor sie den Namen »Gamestorming« erhielt – erstmals 2007 in einem Workshop in meiner Firma zum visuellen Denken. Nachdem wir erkannt hatten, wie außergewöhnlich diese Arbeitsweise ist, integrierten wir die Techniken in unsere Consulting-Tätigkeit. Die Methoden inspirierten Yves Pigneur und mich dazu, das erste der heute als »Design-Canvas« bekannten Konzepte zu entwickeln: das Business Model Canvas.

Man vergisst leicht, wie die Geschäftswelt im Jahr 2010 aussah, als *Gamestorming* (O'Reilly) und *Business Model Generation* (John Wiley and Sons) erstmals veröffentlicht wurden, doch diese Werke waren bahnbrechend. Visuelles Denken und multisensorische Werkzeuge waren damals bei Weitem nicht so verbreitet wie heute. Erstaunlich, wie schnell sie im Geschäfts- und Innovationsumfeld Einzug gehalten haben – ein Beweis für ihre Wirksamkeit. Ich freue mich daher, dass dieses Buch so populär geworden ist, und bin stolz darauf, dass Yves und ich zu einem der neuen Kapitel in dieser zweiten Auflage inspiriert haben.

Warum funktioniert Gamestorming? Woran liegt es, dass diese Werkzeuge so leistungsstark sind? Es fällt mir schwer, das in Worte zu fassen. Aber ich weiß, dass sich die Dynamik verändert, sobald Menschen mit visuellen Tools und Frameworks zu tun haben. Die Arbeit wird schneller, einfacher, kreativer und kooperativer erledigt. Sie verläuft reibungsloser und führt zu besseren Ergebnissen.

Das ist die Stärke des Gamestormings. Es sorgt dafür, dass die Arbeit funktioniert.

Alex Osterwalder
Genf, Schweiz, 2023