

<<过关>>

图书基本信息

书名：<<过关>>

13位ISBN编号：9787509204986

10位ISBN编号：7509204984

出版时间：2009-4

出版时间：中国市场出版社

作者：（英）克莱格，（英）伯奇 著，李志宏，郭延吉 译

页数：238

字数：302000

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：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;过关&gt;&gt;

## 内容概要

本书由两大部分组成。

在第1章中，介绍了一些基本概念，以便于读者更好地理解后面的练习和技巧。

创造力是一种非常特别的东西，有时候甚至会给人以莫名其妙的感觉。

因此，在开始进行这样的实践之前，理解这些理论基础是非常重要的。

这一章篇幅很短，几个小时就可以读完。

接下来的第2章，安排了一个学习进度对照表，介绍本教程的内容和结构。

然后，我们就将进入本书的核心部分——练习和技巧。

其中，练习是专为开发读者个人的创造力技能而设计的，而技巧则可供你与他人同时使用。

全部内容被划分为多个单元。

这样设计的目的是便于你利用每周的空余时间灵活安排自己的学习。

当然，如果你想尽可能地收到速成的效果，也可以每天固定地学习一个单元。

此外，每个单元还推荐了1~2本参考书。

我们推荐这些参考书的目的是为了强化本教程的教学效果。

因为对于创造力这样的课题，广泛的阅读总是会有所帮助的。

当然，你并不一定要读完我们推荐的所有的书，也不一定非要读我们推荐的这几本。

在本书的最后，你将看到一个回顾性的章节。

它总结了前面学到的所有内容，并附有一张参考书目总表（如果你想在结束整个教程之后再阅读那些参考书，这张书目会对你有很大帮助）和一些归纳表（有些表是用来配合前面章节中的各个技巧的，有些则是为了方便读者根据自己特定的需要有选择地挑取个别的技巧来进行学习）。

此外，你还可以找到有关其他推荐读物以及练习辅助材料的许多网络链接。

<<过关>>

作者简介

作者：(英国)布赖恩·克莱格 (英国)保罗·伯奇 译者：李志宏 郭延吉

## <<过关>>

### 书籍目录

#### 第1章 为什么要有创造力 为什么要创造？

创造力入门

文化

技巧

个人发展

精神能量

趣味性

准备开始

#### 第2章 工作计划

教程介绍

学习进度对照表

#### 第3章 培训创造力教程

第1单元 引子

1.1 练习/技巧：考察你的思想

1.2 技巧：结

1.3 练习/技巧：随机图

1.4 练习：救生术

1.5 技巧：使你激动的创意

第2单元 认识你——让新团队放松下来

2.1 技巧：这是我的朋友

2.2 技巧：巴别塔

2.3 练习：脑筋急转弯

2.4 技巧：学领袖

2.5 技巧：真真假假

第3单元 澄清问题——你究竟需要做什么？

3.1 练习/技巧：指南针

3.2 技巧：障碍图

3.3 练习：水与酒

3.4 技巧：目的地

3.5 练习/技巧：化整为零

第4单元 挑战假设——透过全新的视角更好地理解问题

4.1 练习/技巧：什么都不做

4.2 技巧：上看下看

4.3 练习：环绕地球

4.4 技巧：时间跨度

4.5 练习：质疑一切

第5单元 积极的心态——培养正面思考的习惯

5.1 练习/技巧：时空转换

5.2 技巧：是！

5.3 技巧：运气如环

5.4 练习：酒馆测验

## &lt;&lt;过关&gt;&gt;

5.5 技巧：把我抬起来

第6单元 “怎样”——获得问题的不同切入点

6.1 练习/技巧：追求卓越

6.2 技巧：重述

6.3 练习/技巧：万能的衣架

6.4 技巧：恶意诽谤

6.5 练习：上楼下楼

第7单元 渐进式创造——分步变革的技巧

7.1 练习/技巧：水平链

7.2 练习/技巧：跑车与山羊

7.3 技巧：属性

7.4 练习/技巧：发现的故事

7.5 练习/技巧：实用创造术

第8单元 变形——改变问题性质的技巧

8.1 技巧：挑战假设

8.2 练习/技巧：变形

8.3 练习：生日喜相逢

8.4 技巧：反转

8.5 技巧：规模效应

第9单元 奇妙的能量——注入活力

9.1 技巧：调羹与绳子

9.2 技巧：背人接力

9.3 练习：发现另一种生活

9.4 技巧：坐在我腿上

9.5 技巧：回形针比赛

第10单元 寻求知识——建立个人知识库以促进创造力发展

10.1 技巧：坏掉的CD

10.2 练习：感觉与理解

10.3 练习/技巧：小“黑名单”

10.4 练习：闪光的并不都是金子

10.5 练习：程序化思维

第11单元 横看成岭侧成峰——从不同的视角考虑解决方案

11.1 技巧：幻想

11.2 技巧：他山之石

11.3 练习：笑一笑

11.4 技巧：隐喻

11.5 练习：没时间读书

第12单元 当头棒喝——利用随机刺激获取新的灵感

12.1 技巧：随机词

12.2 练习/技巧：酷站

12.3 技巧：顺手牵“羊”

12.4 技巧：引用语

12.5 练习：出色的错误

第13单元 抬眼望别处——超越显而易见的东西

13.1 技巧：这是偷窃

13.2 练习/技巧：内部看法

13.3 技巧：恶魔

## &lt;&lt;过关&gt;&gt;

13.4

练习：放学谜题

13.5 技巧：形态学

第14单元 快乐到底——笑声制造者

14.1 技巧：眼睛对决

14.2 技巧：我是而且我知

14.3 技巧：变脸

14.4 技巧：障碍赛

14.5 技巧：巨人、女巫和侏儒

第15单元 分解——把问题划分成组件

15.1 技巧：化整为零

15.2 技巧：移花接木

15.3 练习：变换视角

15.4 技巧：昨日再现

15.5 练习/技巧：深入浅出

第16单元 温情触动——巧用右脑获得创意

16.1 练习/技巧：插上音乐的翅膀

16.2 练习/技巧：达·芬奇的信手涂鸦

16.3 技巧：指尖的奇迹

16.4 技巧：妙手丹青

16.5 技巧：百宝箱

第17单元 自然的输入——从自然与科学中汲取创意灵感

17.1 技巧：未来新世界

17.2 练习：一树一世界

17.3 技巧：挑战重力

17.4 练习：兴奋点

17.5 技巧：大自然的智慧

第18单元 记忆的奥秘——记忆技巧

18.1 练习/技巧：自由狂想曲

18.2 技巧：故事链

18.3 技巧：音符的印迹

18.4 练习/技巧：数字韵律

18.5 练习：昨日重现

第19单元 奇异的转换——利用误解激发创意

19.1 技巧：愚蠢第一

19.2 练习：谍影重重

19.3 技巧：翻译迷城

19.4 技巧：他们走在前面了

19.5 练习：构建知识网络

第20单元 创造性沟通——用不同的沟通模式来激发创意

20.1 技巧：“盲侠”的使命

20.2 技巧：外国数字

20.3 技巧：走过路过，不要错过

20.4 技巧：“盲侠”的生日

20.5 技巧：建筑工地

第21单元 走进新天地——巧用环境来增强创造力

21.1 练习/技巧：换脑筋

## &lt;&lt;过关&gt;&gt;

21.2 技巧：无意识创造力

21.3 练习/技巧：参观画廊

21.4 技巧：游戏世界

21.5 技巧：照片还乡

第22单元 空间想象——开发团队的右脑资源

22.1 练习/技巧：魔力隧道

22.2 技巧：戴手铐的搭档

22.3 练习：绘画天才

22.4 技巧：万丈高塔糊纸起

22.5 技巧：飞机比赛

第23单元 选择技巧——哪个创意是最好的？

23.1 技巧：100英镑的投标

23.2 技巧：SWOT分析法

23.3 练习：“新型”材料

23.4 练习/技巧：简单评价系统

23.5 练习/技巧：复杂评价系统

第24单元 调节团队心态——注入更多的活力和乐趣

24.1 练习/技巧：动物偶像

24.2 技巧：引爆激情

24.3 技巧：广场“列队”

24.4 技巧：魔毯

24.5 技巧：寻找队伍 184

第25单元 完善技巧——“打磨”你的创意

25.1 技巧：优点展示牌

25.2 技巧：危险警示牌

25.3 练习：马语者

25.4 技巧：次优方案

25.5 练习/技巧：左右逢源

第26单元 知识拓展——提高个人知识管理水平的技巧

26.1 练习：荧屏交锋

26.2 练习/技巧：分类魔法

26.3 练习：行与知

26.4 练习：信息查询

26.5 练习：告别故纸堆

第27单元 斯波克规则——通过逻辑性练习挑战左脑

27.1 技巧：多余的空格

27.2 技巧：合同垂钓

27.3 练习/技巧：And

27.4 技巧：破解规则

27.5 练习/技巧：跑得快

第28单元 走下纸面——推动创意实施的技巧

28.1 技巧：推销计划

28.2 技巧：实施计划

28.3 练习：故事时间

28.4 练习/技巧：“十大”清单

28.5 练习：信“笔”由缰

## <<过关>>

### 第29单元 右脑协作——更多激励团队调动右脑的练习

29.1 技巧：错误的图画

29.2 技巧：抽象的图画

29.3 练习/技巧：最荒唐的公关任务

29.4 技巧：传球接力

29.5 技巧：人体造型

### 第30单元 脑力总动员——个人创造力练习

30.1 练习：比喻的世界

30.2 练习：整体性感知

30.3 练习：边界的风景

30.4 练习：糟糕的模型

30.5 练习：专注的境界

### 第4章 回顾

行动起来

参考书目总表

### 附录

随机词汇列表

“他山之石”技巧使用的人名列表

“文化”项得分较高的技巧

“技巧”项得分较高的技巧

“个人发展”项得分较高的技巧

“精神能量”项得分较高的技巧

“趣味性”项得分较高的技巧

适合第1阶段（理解问题）使用的技巧

适合第2阶段（产生创意）使用的技巧

适合第3阶段（选择与完善）使用的技巧

适合第4阶段（制订推销与实施计划）使用的技巧



## &lt;&lt;过关&gt;&gt;

## 章节摘录

我们都经历过下面这样的情形——我们努力要做成某件事情。

但是却始终无法成功。

于是你告诉自己，这件事是不可能成功的。

于是，你把这个问题暂时放到一边，然后去做一些与它毫不相干的事情。

但是当你重新回过头来审视这个问题的时候，却发现一个新的看待问题的角度。

而且那个问题也不再像你原先想象的那么棘手。

这种情形在创造过程中更为普遍。

无数事实已经证明。

在处理一个特殊问题的时候。

暂时分散注意力，做一些完全不同的事情，可以提高个人或者团队的创造力。

这其实并不难理解。

当你回到原先的问题时，那些所谓的分心之事会为你提供一个新的起点、新的视角。

中断或搁置性质的活动其道理也正在于此。

当一个团队的效率开始滑坡的时候。

当它的创造力水平开始下降的时候，当它需要一些灵感来激发的时候，这类活动可以帮助它打破习惯性思维的束缚。

不过，说服团队成员暂停手头的工作有时候也殊非易事。

他们可能会反对说：你这样做使他们无法专心思考问题——他们想继续工作下去。

但是当你已经走进一条死胡同的时候。

花些时间去尝试一个完全不同的视角还是很值得的。

在将趣味性引入创造活动的过程中，你将面临的最大阻力之一就是那种相当迂腐的工作理论。

它总是说（至少是暗示），“如果员工们成天都乐呵呵，那只能说明他们没有努力工作”。

当企业景况不佳——经济不景气或者处于生死关头——的时候，追求趣味就更容易被那些卫道士们视为不合时宜之举。

此外，趣味性也有被视为不够职业化的危险。

持这种观点的人们认为。

一个职业性的工作场所。

必须时刻保持严肃，杜绝任何嘻笑取乐的行为。

才能获得员工的认真对待。

这种看法其实也不无道理。

有时候。

我们确实需要在工作环境中得到严肃的回应。

没有几个病人愿意接受一个拿重大疾病乱开玩笑的医生。

但是这并不意味着工作场所就不能容许任何乐趣的存在。

## <<过关>>

### 编辑推荐

《过关:创造力培训和练习》中包含30个职业化创造力培训和练习,使你从容应对职场上的风云变幻,成为立于不败之地的一流人才,打造你作为真正职场精英生存和发展的核心能力!  
经济危机下你凭什么保住饭碗高速成长中你凭什么另谋高就职场竞争中你凭什么脱颖而出在新的职场竞争中你能“过关”吗?

企业生存出路只有一条,那就是创造。

如果没有创造力,公司将销声匿迹。

一场新的游戏已经开始,创造力就是这次游戏的规则,没有创造力。

你就将沿用过去的老方法解决问题,固步自封。

所以说创造力不是什么“有之固善,无之亦可”的东西,它是未来生存的基本要素。

创造力有5个方面:文化、技巧、个人发展、精神熊量和趣味性。

<<过关>>

#### 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:<http://www.tushu007.com>