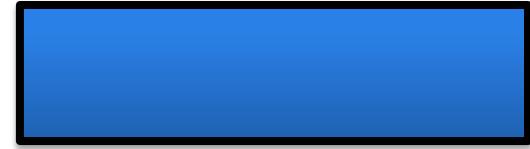




2011年12月11日 10:30-14:30

京都高度技術研究所 ビジネス総合力養成講座「京都D-school」



アイデア創出ワークショップ(1)

アイデアプラント

石井力重

rikie.ishii@gmail.com

技術シーズ・サマリ（10分）



発想のテーマ

「この素材・技術を使った
新製品アイデア」

BtoC（消費者向け）でも、
BtoB（産業財向け）でもOK

「こうできるかもしれない」という“可能性の提案”でよい

本日の内容

1. テーマ説明
2. 5分交代のペアブレスト（スピードストーミング）
3. アイデアを書く（アイデアスケッチ）
4. 良案抽出（ハイライト法）
5. レビューとアイデアの発展

1

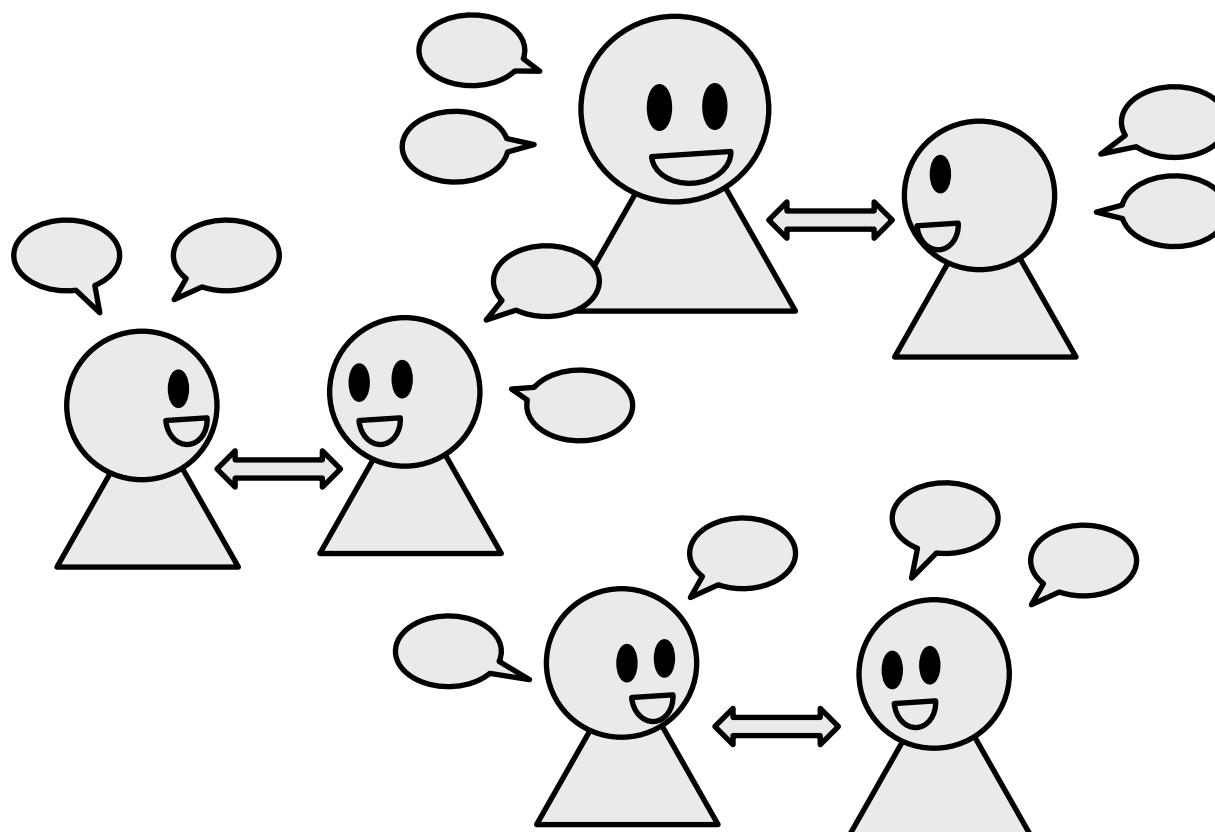
スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

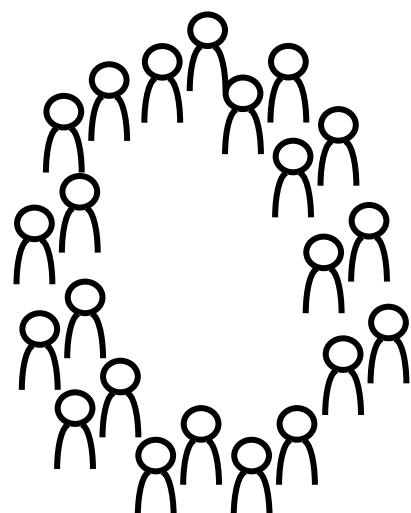
SpeedStorming

- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい

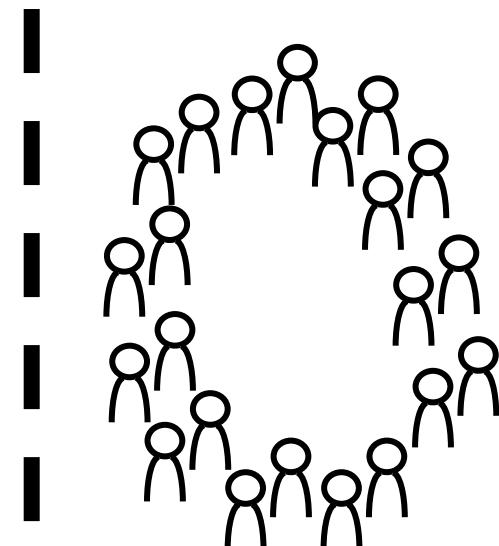


今のメンバーとできるだけ分かれ
会場全員で、大きな二重の円を作ります

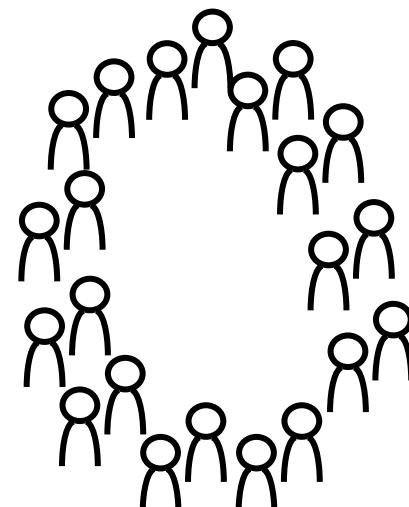
(目安=1ユニット20名)



A

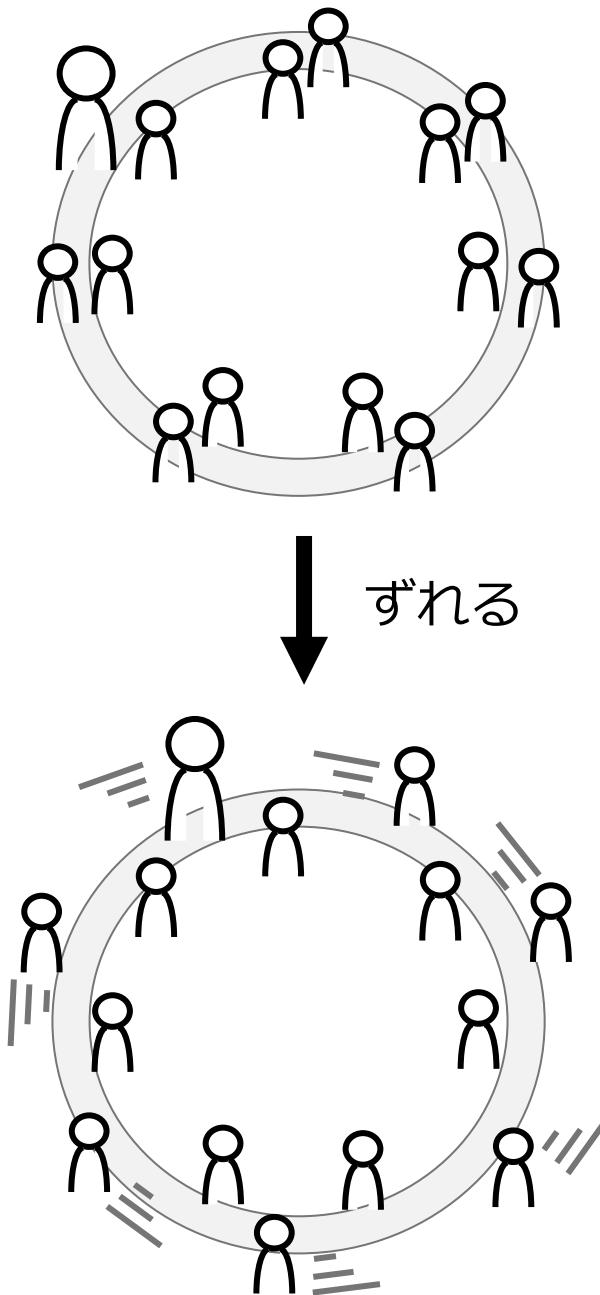


B



C

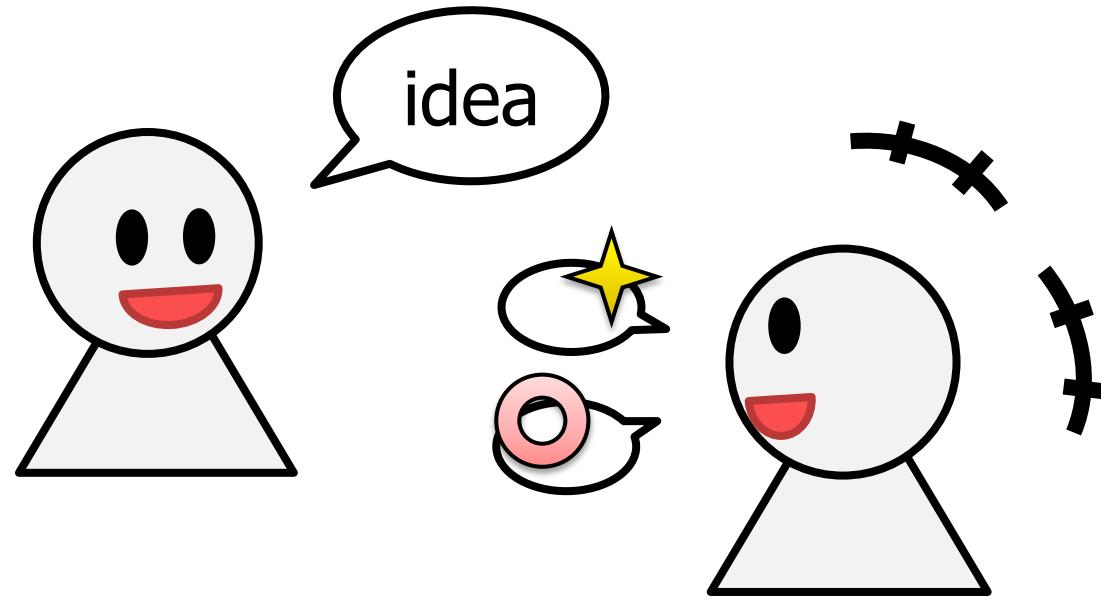
やり方（30分）



- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを紹介しあって、拡げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)
～ 計5回、実施

ルールを 1 つだけ。

「プレイズ・ファースト」

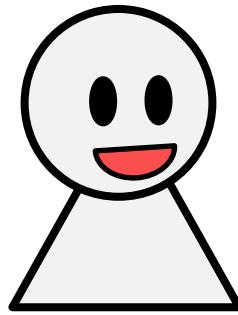


“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

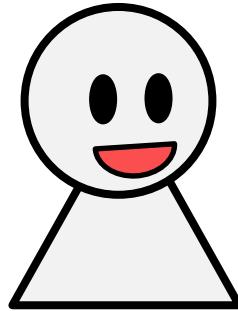
2

アイデアスケッチ

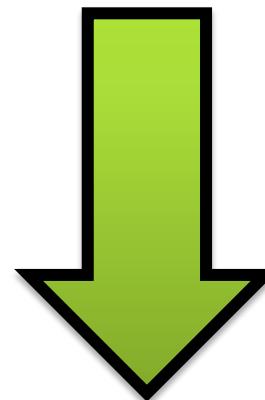
アイデアを書く



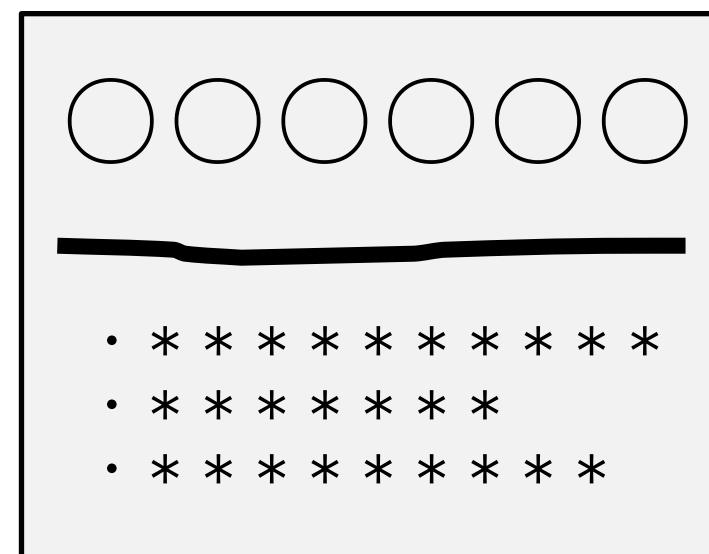
あのアイデア、
面白かったな



あのアイデア、
面白かったな



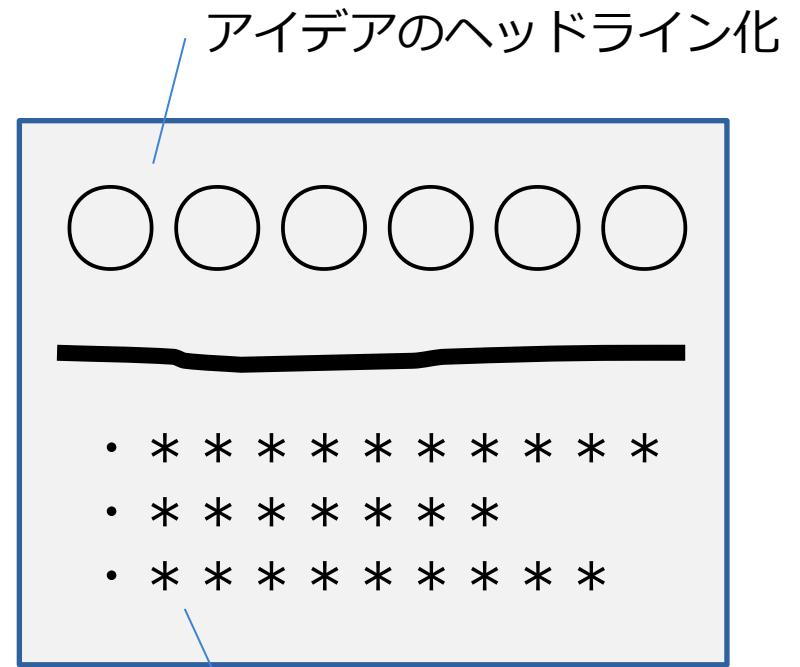
アイデアを、
少し具体化



アイデア
・スケッチ

アイデアの具体化

- ・自分が思いついていたアイデア
- ・人から聞いていいなと思っていたアイデア
- ・コメントできなかつたけど、こういうアイデアもありじゃない？と思ったもの
- ・など、頭の中を、シートに描きます。



1人3枚、8分 (+a)

アイデア・スケッチ

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）



3

ハイライト法

良案抽出

ハイライト法

スケッチを回し、☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と
感じるものに、つける。

4

良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出す

ハイライト法の上位アイデアは、
多くの人が「興味」や
「発展の可能性」を感じているもの

☆の多い順に上から、発案者が紹介し、
メンバーは

「感じた可能性」「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」

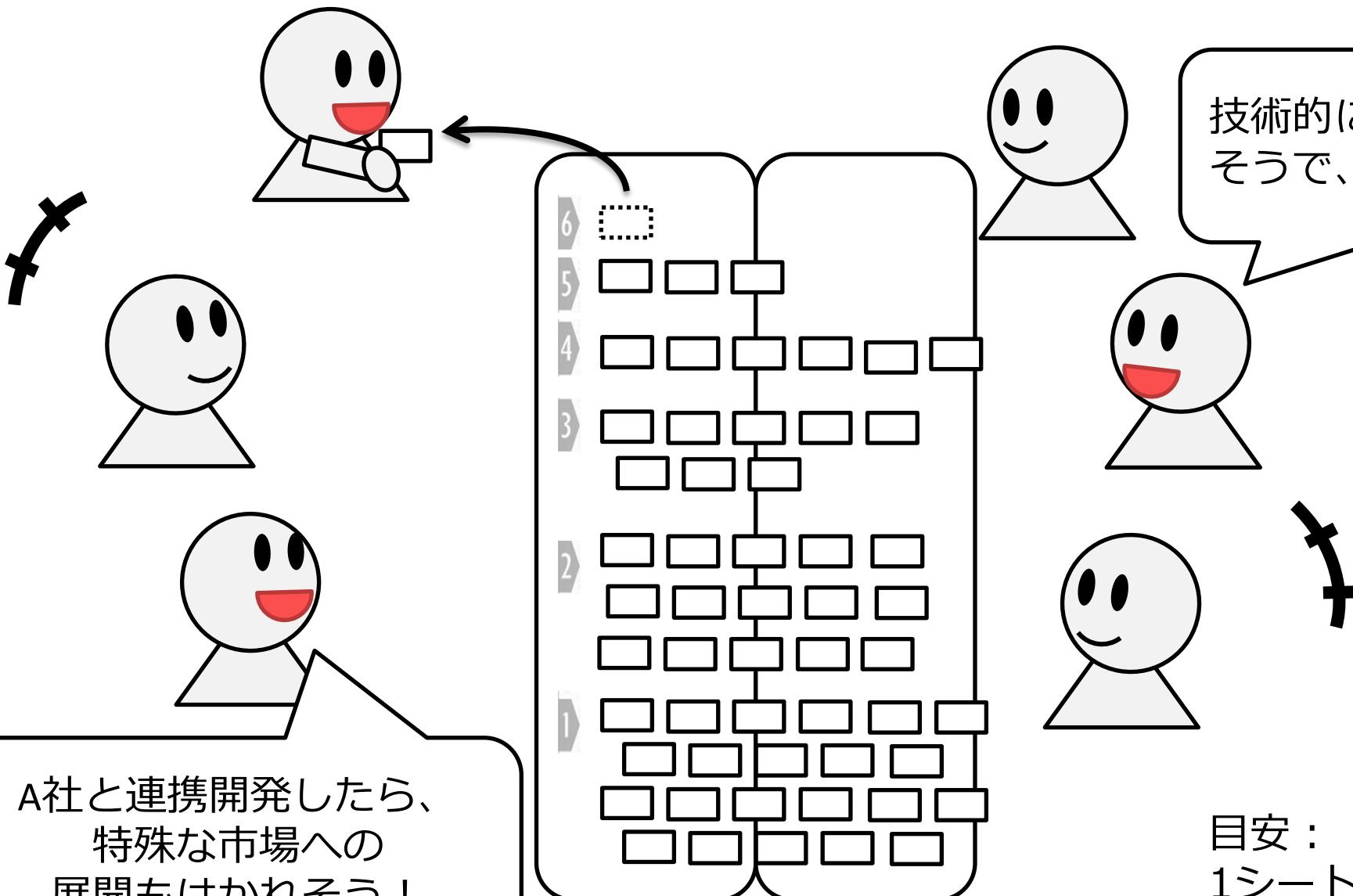
をコメントすることで、
更にアイデアを育てることができる

○○を□□する
というアイデアです

案を紹介
(発案者)

コメント
(メンバー)

「感じた可能性」「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」等



目安：
1シート=1~5分
合計10~30分

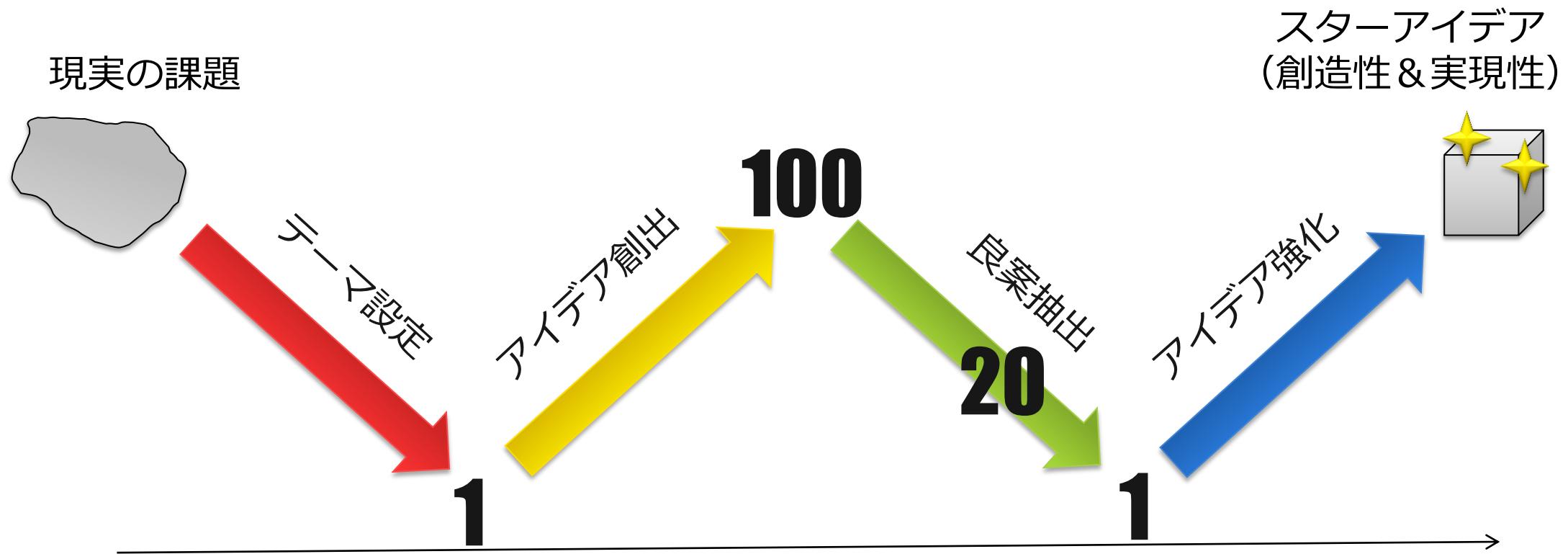
次回予告

次回12/17は
「アイデアの強化」のやり方をやります

m

メッセージ

現実の課題



4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

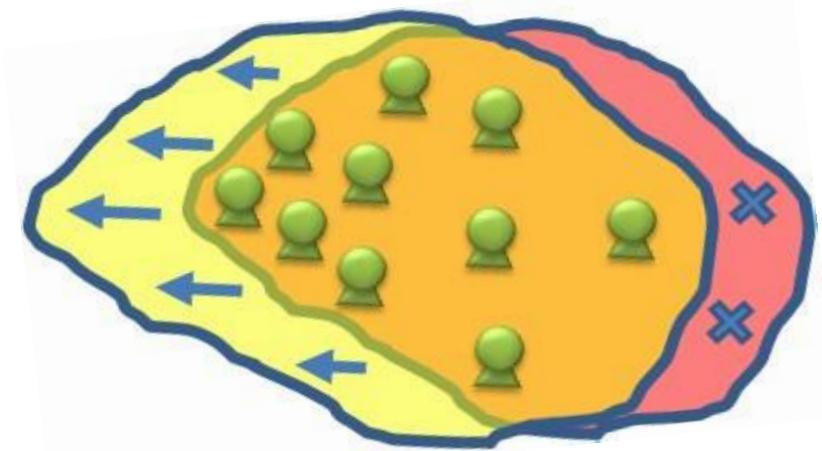
「8分ウォーク」

明日生まれる事業機会については 万人が同じスタートラインにいます。

人間は常に未充足を生み出します。
既存の市場は必ずしほみ、
新しい市場が「毎日」生まれます。

明日生まれる事業機会については
万人が同じスタートラインにいます。

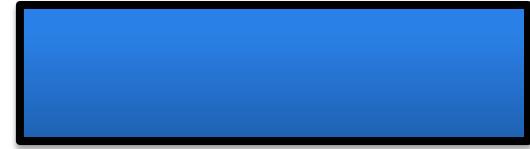
(既存を守ると同時に) 常に新しいことを企画し、
取り込んでいくことが、必要です。





2011年12月17日 10:30-14:30

京都高度技術研究所 ビジネス総合力養成講座「京都D-school」



アイデア創出ワークショップ (2)

アイデアプラント

石井力重

rikie.ishii@gmail.com

本日の内容

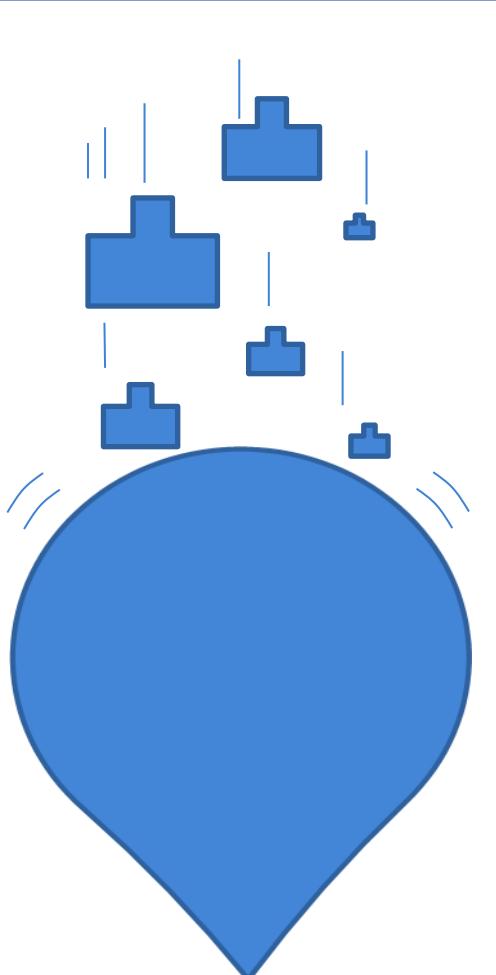
「アイデアの強化ワーク」

1. 潜在可能性を引き出す
2. 懸念事項を出し尽す
3. 主要な懸念事項を抽出する
4. 対策案ブレスト



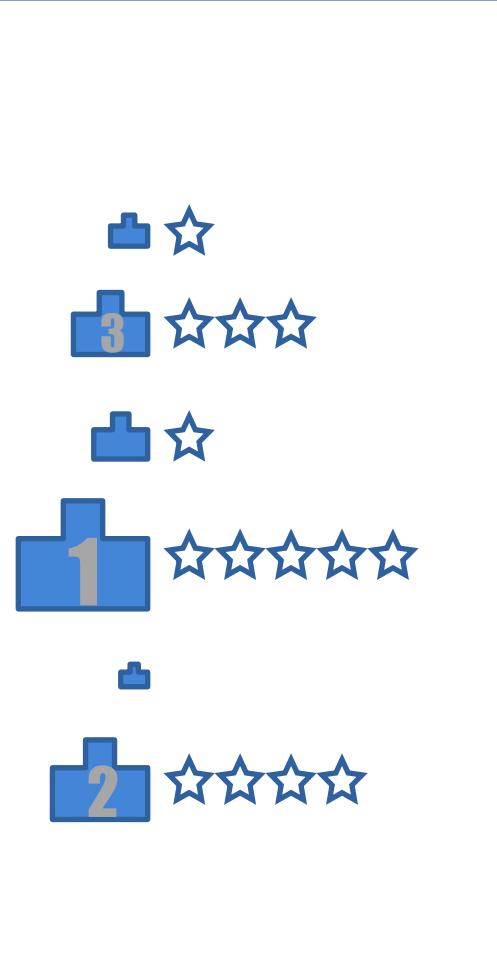
PP
Plus Potential

(6観点リスト)



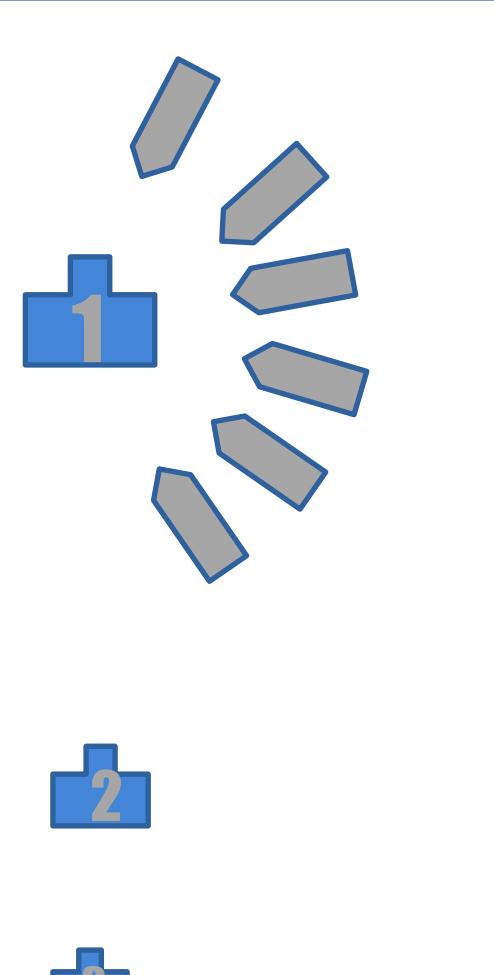
C
Concern

(8つの評価軸)



O
Overcome

(SCAMPER) (TRIZカード)
(プロフィットモデル要素カード)



「PPCO」プロセス

- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
 - “ヘドが出るまで褒める”
- C（コンサーン）のブレスト
 - “批判ブレスト” あらん限りの懸念点を出す
- O（オーバーカム）のブレスト
 - 懸念上位3つに、チームの力を集束させて、打破。

手順（サマリ）

- ・ 強化したい、優れたアイデアを用意。
- ・ 良い面（PP）を、5分ほど、出しあいます。
 - これ自体もブレストですので、便乗したものもOK、自由なほめ方でOK、質にこだわりません。
- ・ 懸念点（C）を、10分ほど、出しあいます。
 - これもブレストです。ただし第一ルールの「判断遅延」だけを、機能停止にして。
 - ちょっとしたのもOK、あり得ないような心配事でもOK、質にこだわりません。
- ・ 上位の懸念点をハイライト法で抽出。5分。
 - 皆がペンを持ち、「重要だと思う懸念事項」に☆をつける。いくつでも。
 - ☆の多い懸念点トップ3を決めます。
- ・ 対策アイデアのブレスト（O）を20分ずつ。
 - トップの懸念事項を、無害化するにはどうすればいいか？をテーマにブレスト。
 - 出しつくしてなお不十分ならば、「あともう1ダース」といつてアイデアをさらに12、24、36個と出す。
 - 第2、第3についても、同様。
(終)

- なぜPP?
 - チームの心をパンパンにする。
不十分だと「C」で折れる。
- Cはどれくらい?
 - 大抵は、30個前後。多くても50～60個に
- Oはなぜ上位3つ?
 - 一番大きな壁を穿つと自然と問題は瓦解する。
 - 解決策のあり方も、多様なようでいて、
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

5

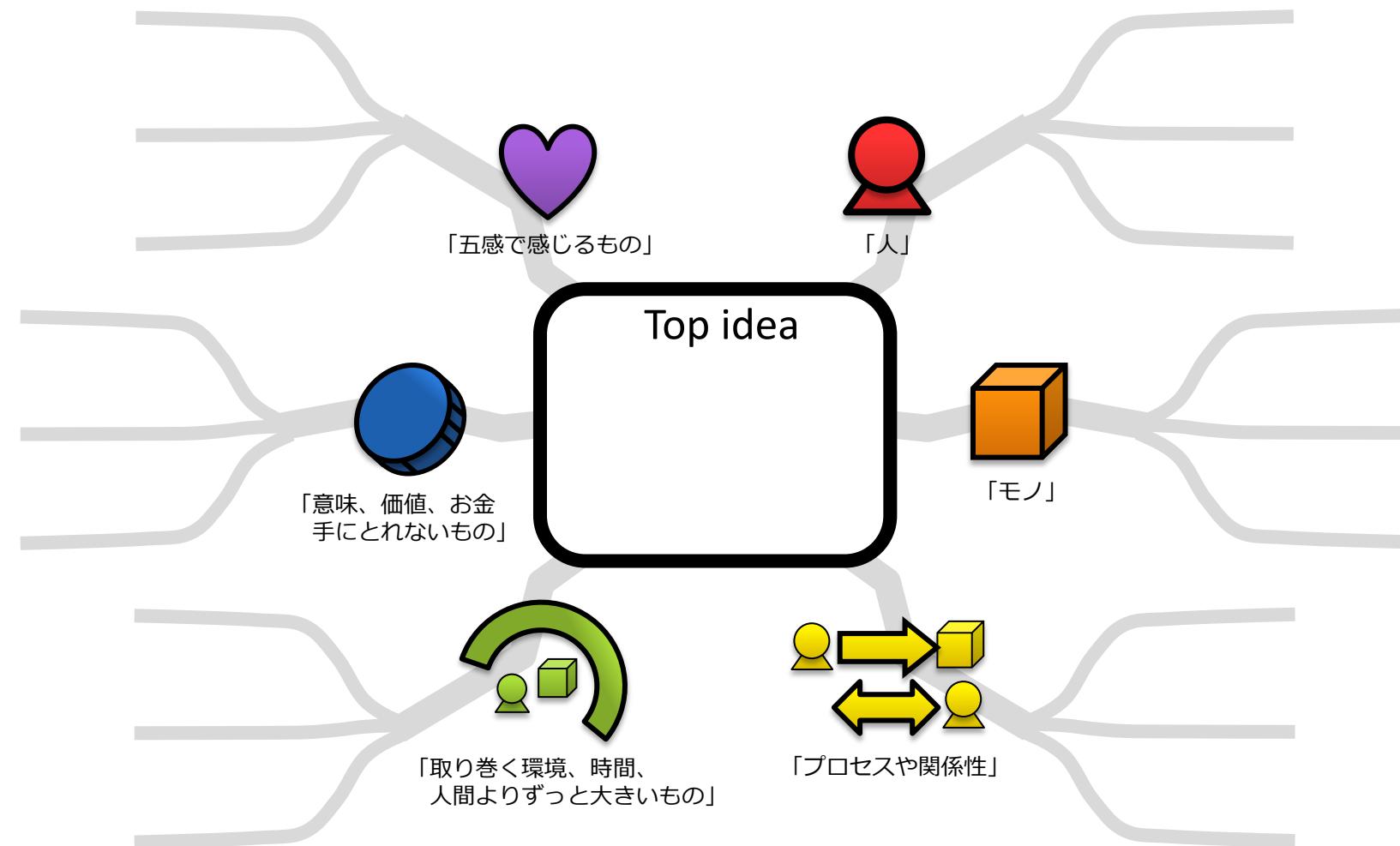
PP

潜在可能性を引き出す

図3

P.P.

- ・良い点
 - ・潜在的な可能性
- を引き出すブレインストーミング



6

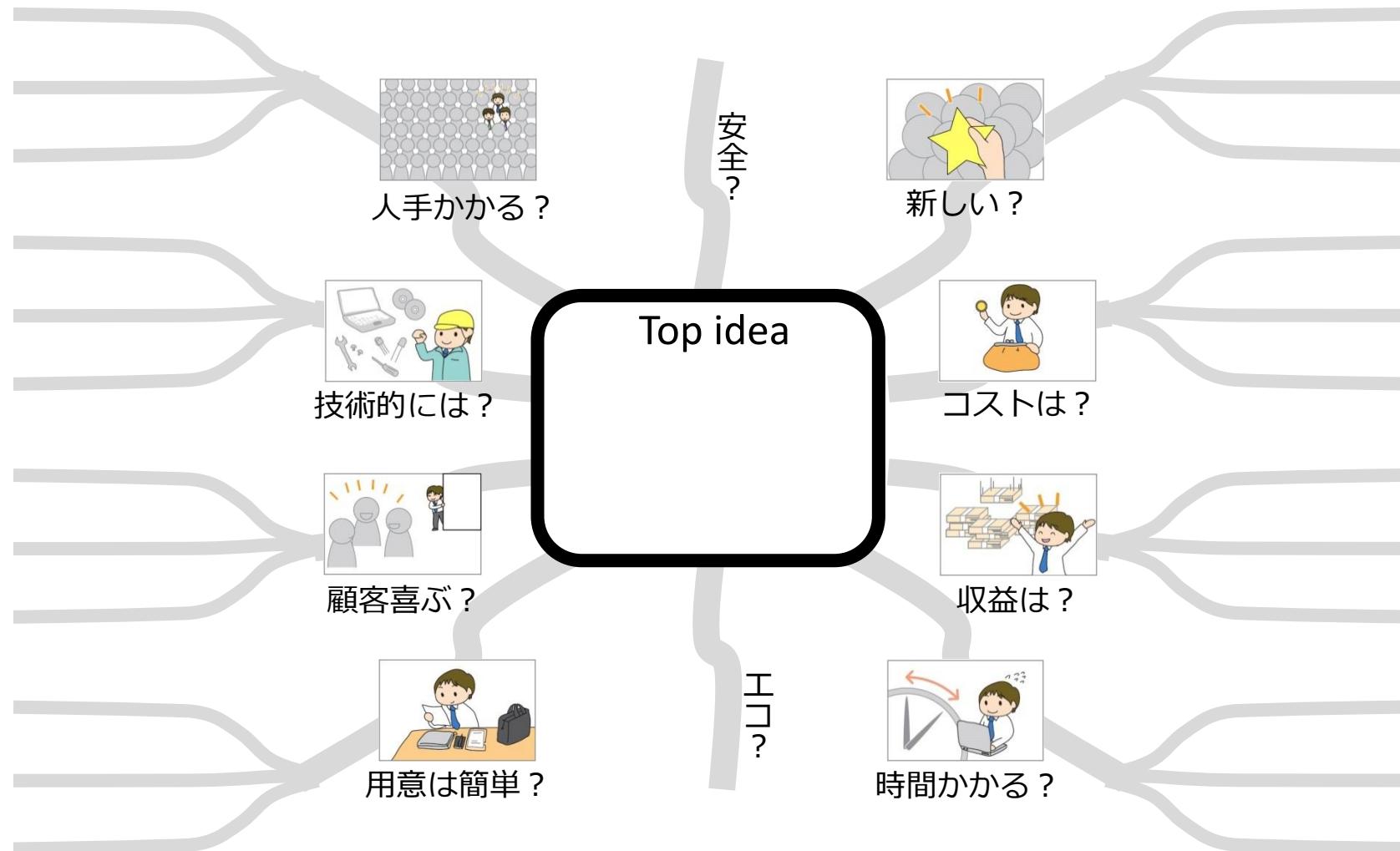
C

懸念点を列挙する

図4

C.

- ・心配な点
 - ・懸念されること
- を引き出すブレインストーミング



7

O

懸念点を打破する

重要だ！と思うものに“○”

- 懸念点をリストにして、“これは重要な懸念点だ”と思うものに“○”を付ける
- ☺☺☺☺ (グループワーク)
※全員がペンを持ち、付ける（複数可）
- グループのMost “○” concernは、どれ？

「Most“〇”concernを打破するには？」
を発想のテーマにして、
ブレインストーミング

図5

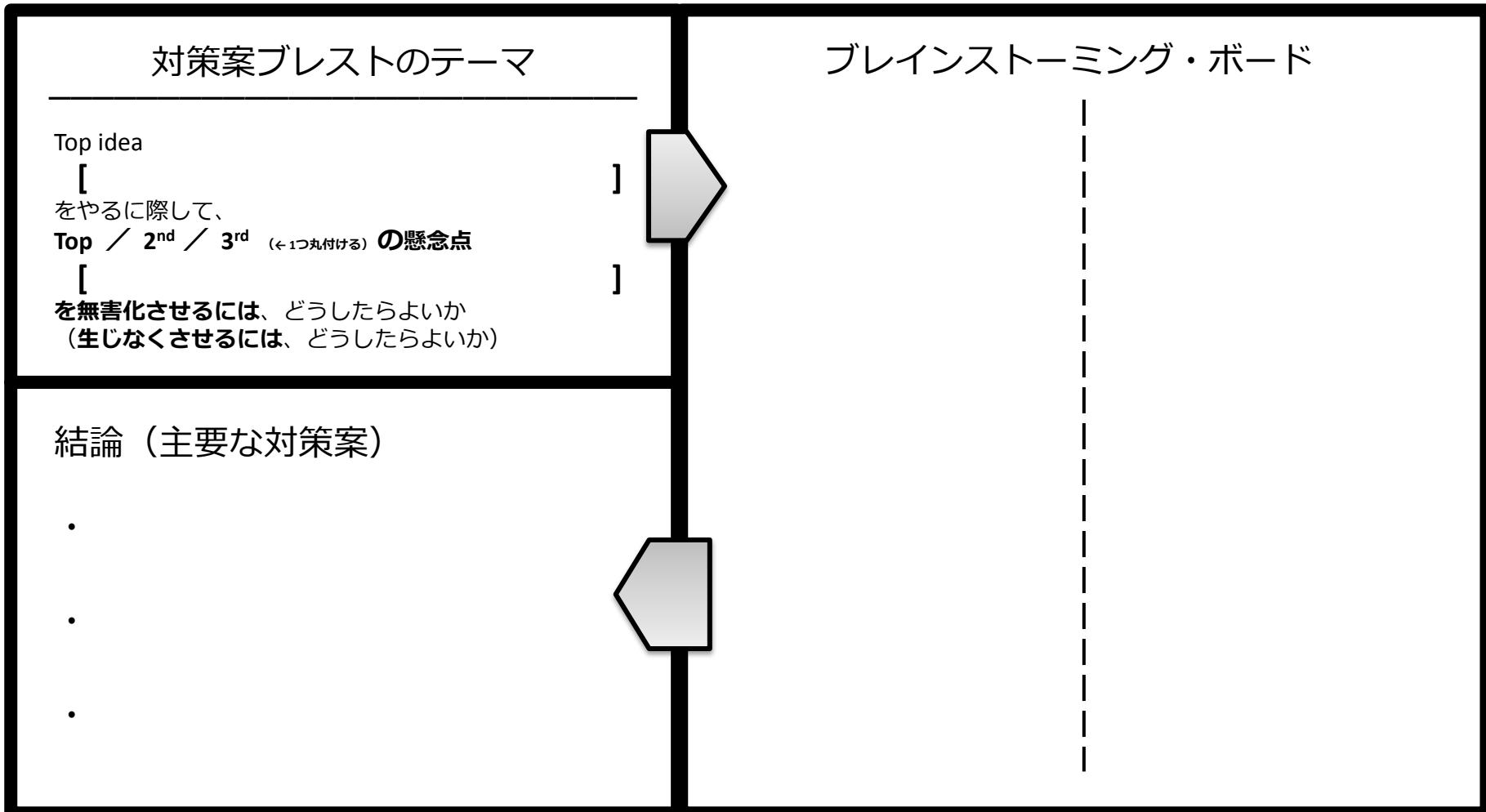
☺☺☺☺ (グループワーク) (20分)

時間があれば
2nd “〇”concern、 3rd “〇”concernも

図5

O.

- ・懸念点の対策案
(Top／2nd／3rd)
をブレインストーミング



ブレストを助けるツール

- ・ 智慧力カード
- ・ はちのすボード

智慧カード・リスト

<http://triz.sblo.jp/>

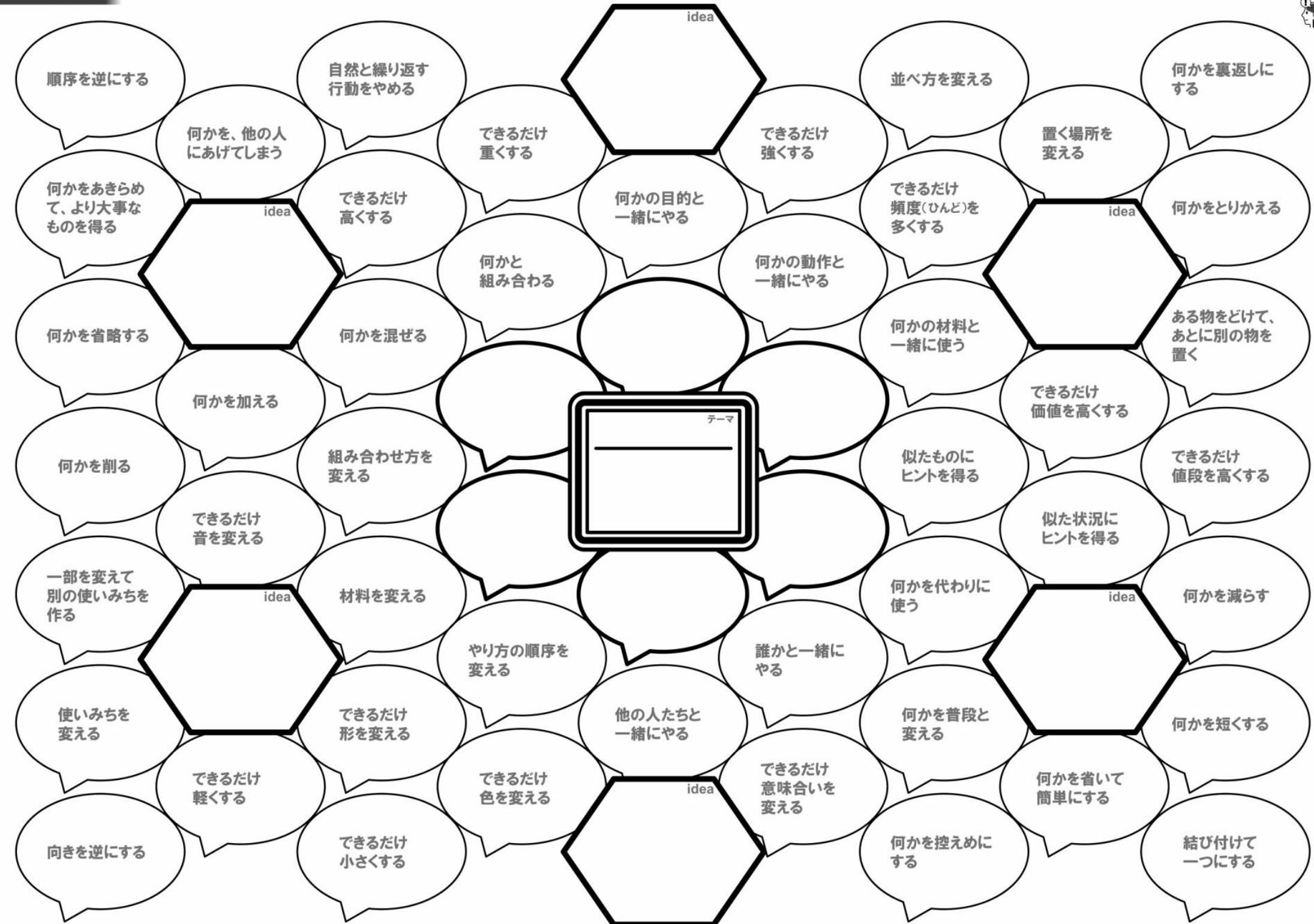


- 1. 分けよ
- 2. 離せ
- 3. 一部を変えよ
- 4. バランスをくずさせよ
- 5. 2つをあわせよ
- 6. 他にも使えるようにせよ
- 7. 内部に入り込ませよ
- 8. バランスを作り出せ
- 9. 反動を先につけよ
- 10. 予測し仕掛けておけ

- 11. 重要なところに保護を施せ
- 12. 同じ高さを利用せよ
- 13. 逆にせよ
- 14. 回転の動きを作り出せ
- 15. 環境に合わせて変えられるようにせよ
- 16. 大雑把に解決せよ
- 17. 活用している方向の垂直方向を利用せよ
- 18. 振動を加えよ
- 19. 繰り返しを取り入れよ
- 20. よい状況を続けさせよ

- 21. 短時間で終えよ
- 22. 良くない状況から何かを引き出し利用せよ
- 23. 状況を入り口に知らしめよ
- 24. 接するところに強いものを使え
- 25. 自ら行うように仕向けよ
- 26. 同じものを作れ
- 27. すぐ駄目になるものを大量に使え
- 28. 触らずに動かせ
- 29. 水と空気の圧を利用せよ
- 30. 望む形にできる強い覆いを使え

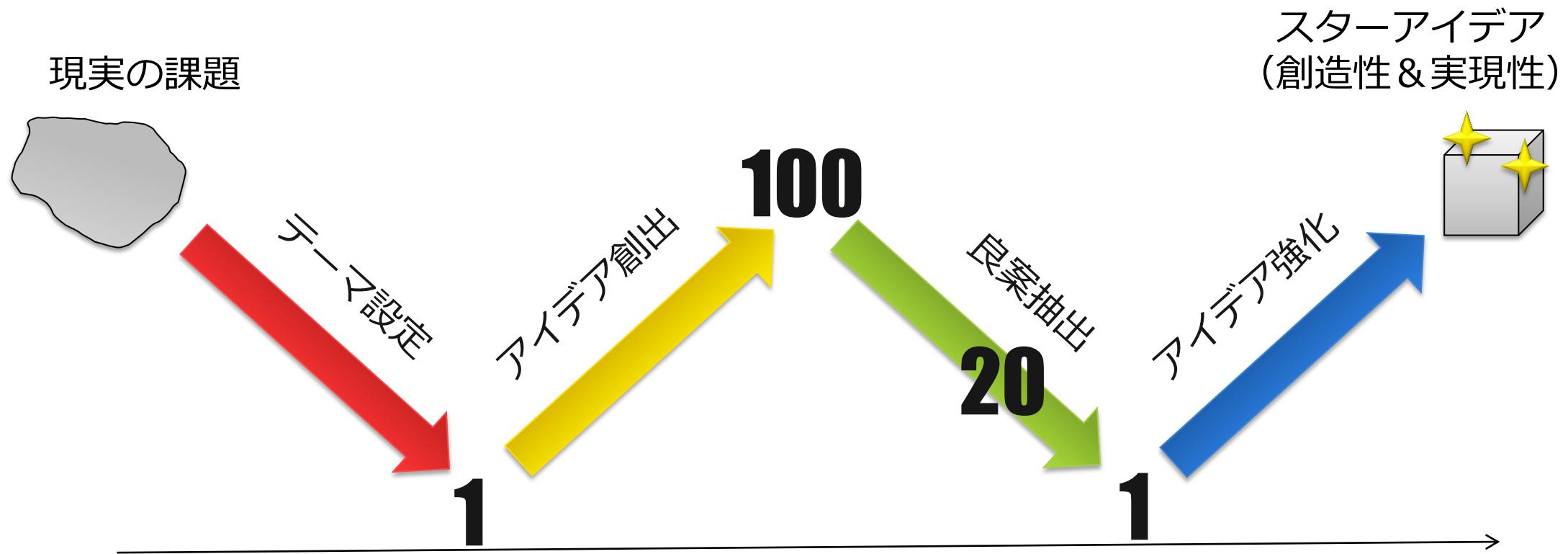
- 31. 吸いつく素材を加えよ
- 32. 色を変えよ
- 33. 質をあわせよ
- 34. 出なくさせるか出たものを戻させよ
- 35. 温度や柔軟性を変えよ
- 36. 固体を気体・液体に変えよ
- 37. 熱で膨らませよ
- 38. そこを満たしているもののずっと濃いものを使え
- 39. 反応の起きにくいものでそこを満たせ
- 40. 組み合わせたものを使え



m

メッセージ

現実の課題



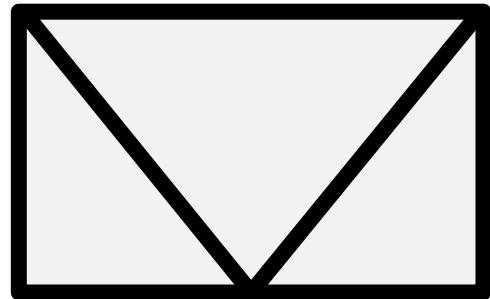
4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

創造的な人や組織が
次々と生まれてくる社会を
創りたい

アイデアプラント
代表 石井力重
rikie.ishii@gmail.com

創造支援が必要な時には、いつでご相談ください
新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。



rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 石井力重

ブログ
アイデアプラント
twitter

<http://ishiirikie.jpn.org/>
<http://www.ideaplant.jp/>
@ishii_rikie