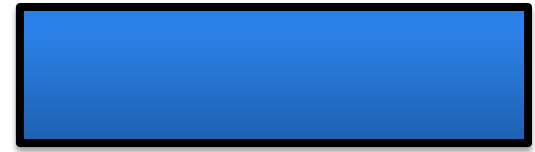




2011年12月11日 10:30-14:30

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

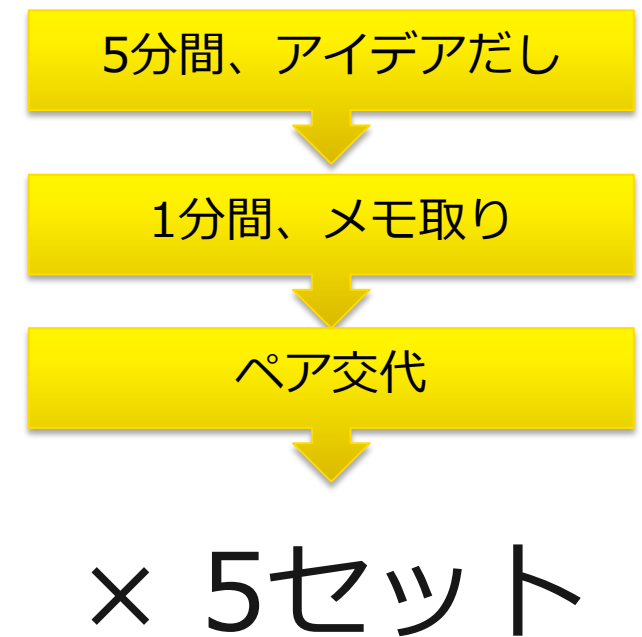
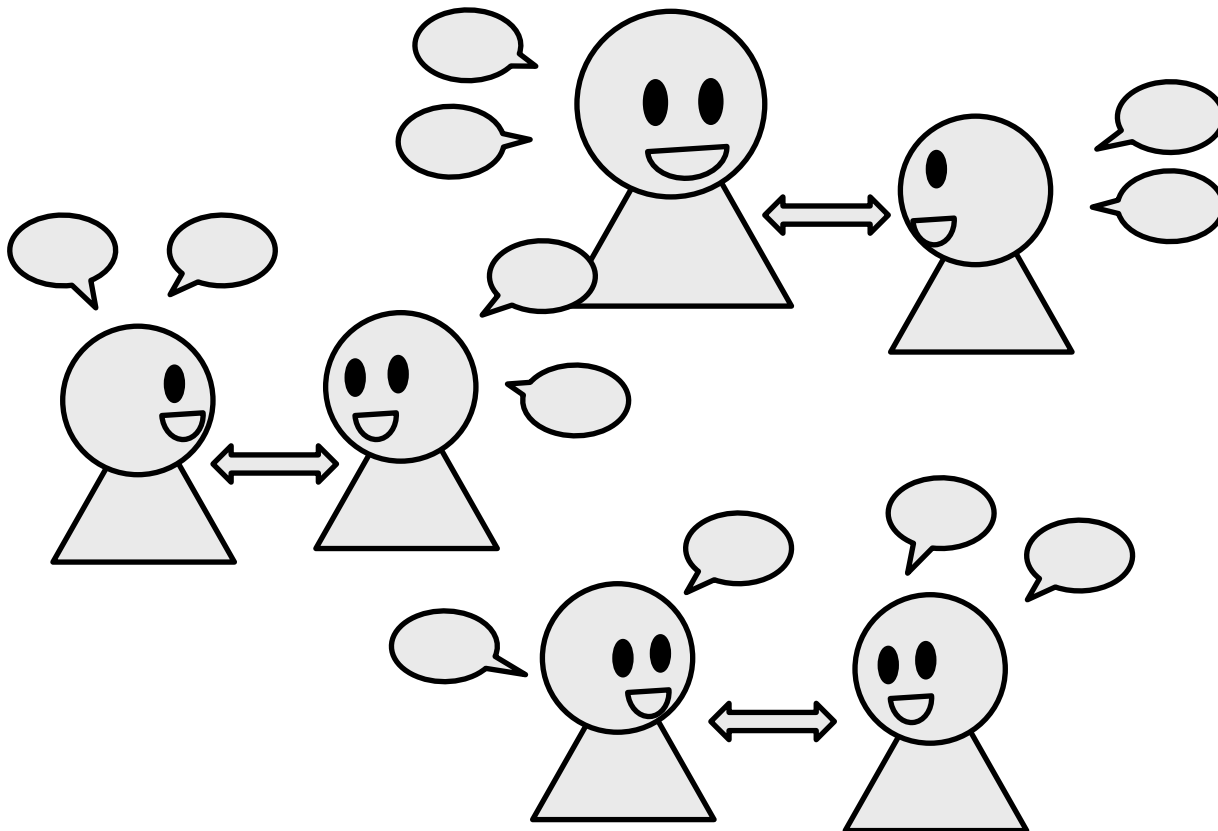
5分交代のペアブレスト

# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

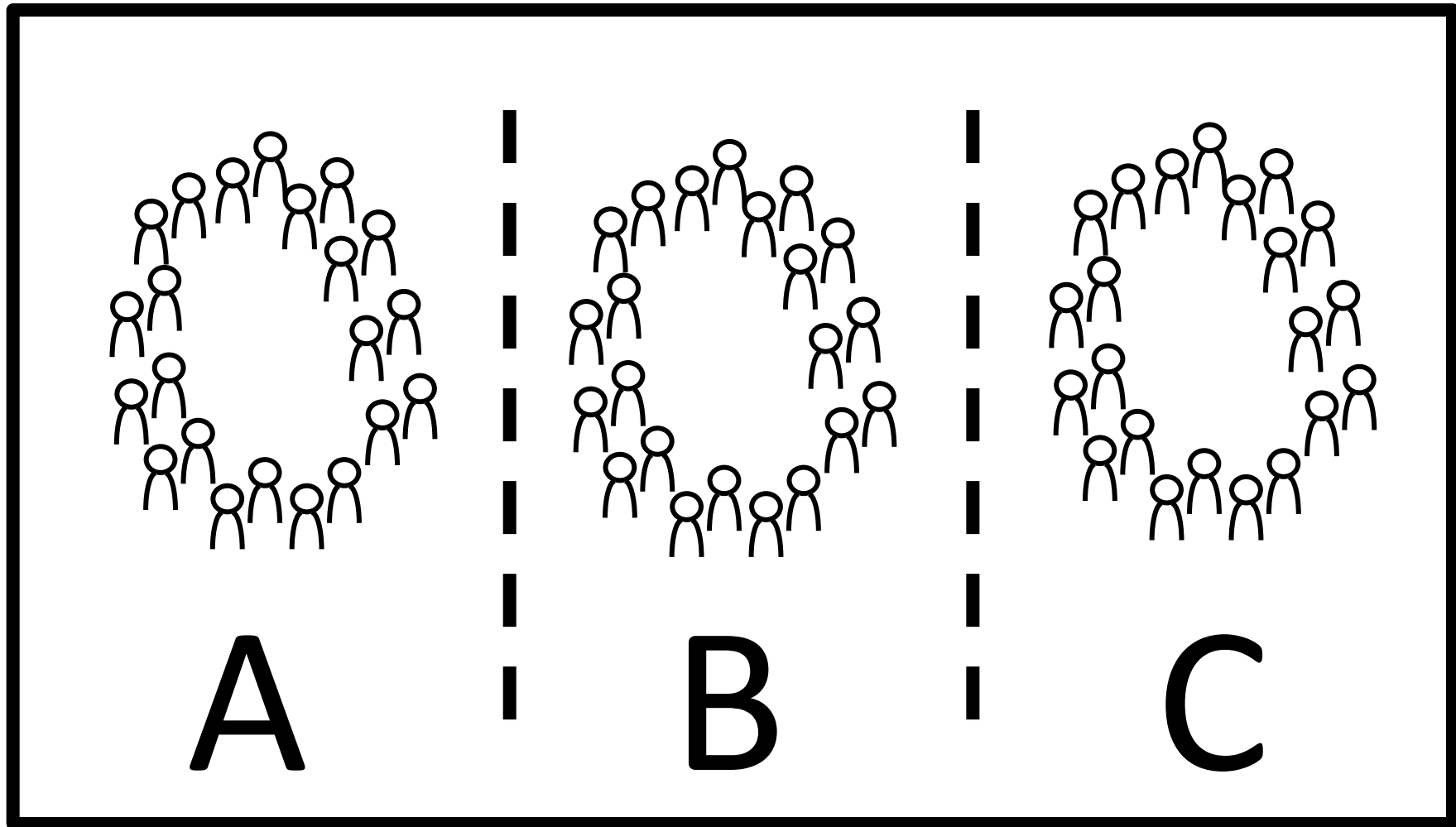
---

## SpeedStorming

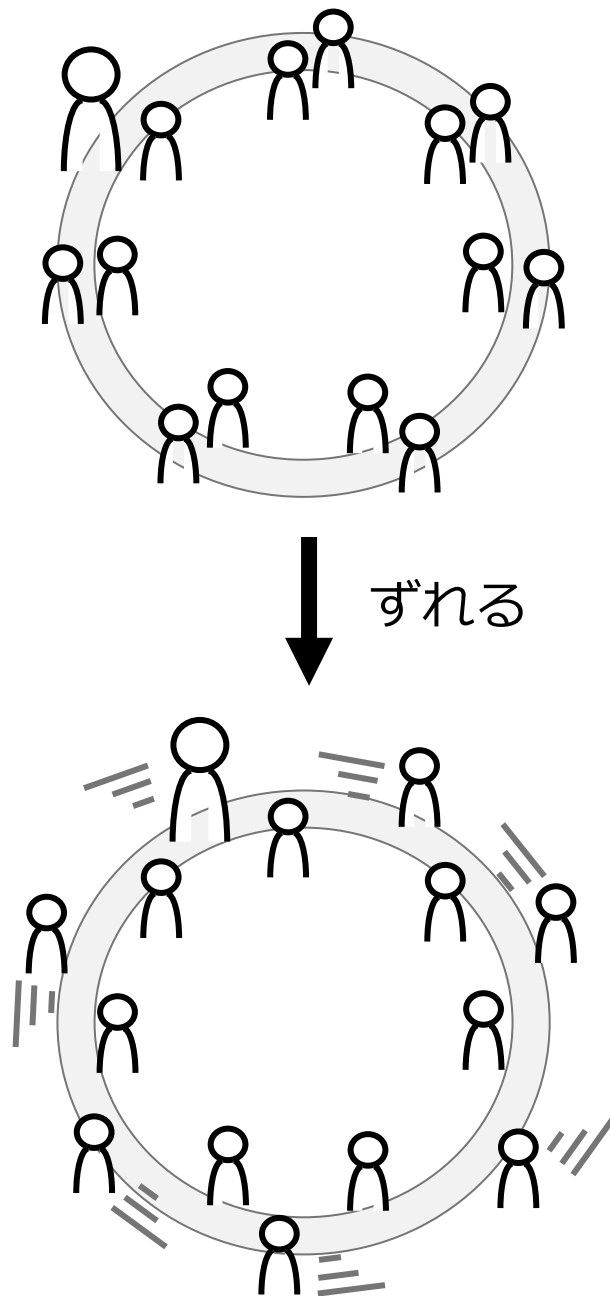
- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



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)



# やり方（30分）



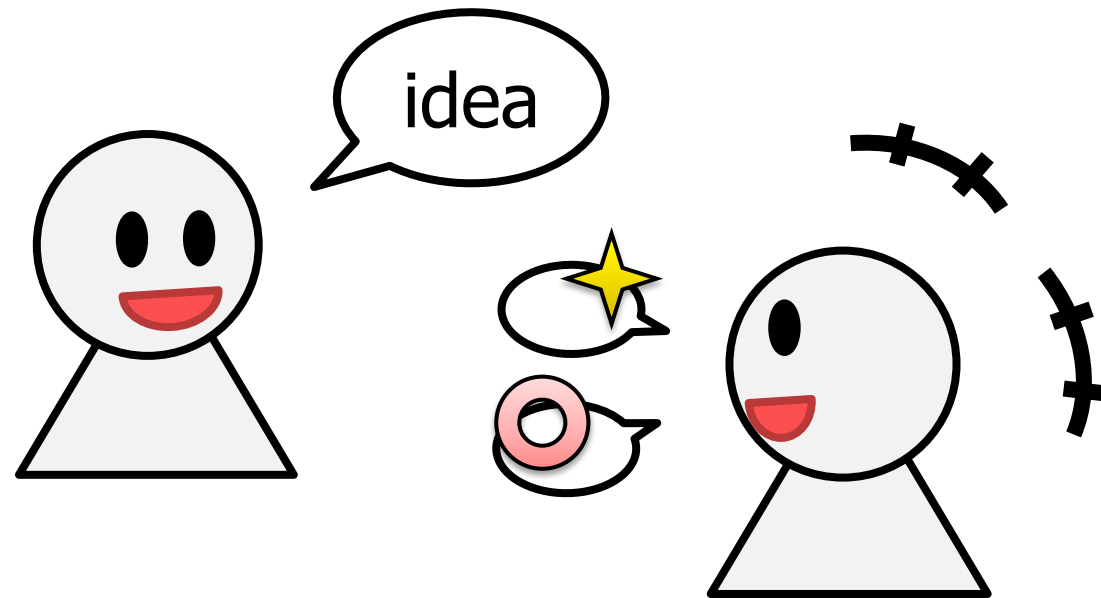
- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで  
(ブレスト。お互いのアイデアを  
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム  
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動  
(時計回りに)

～ 計5回、実施



ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

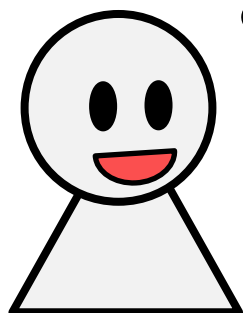


“アイデアの良い所に  
光を当ててコメントする”

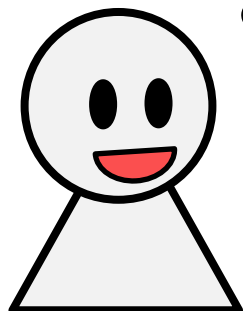
2

# アイデアスケッチ

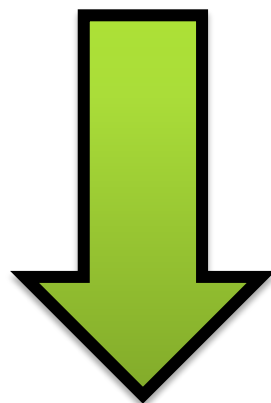
アイデアを書く



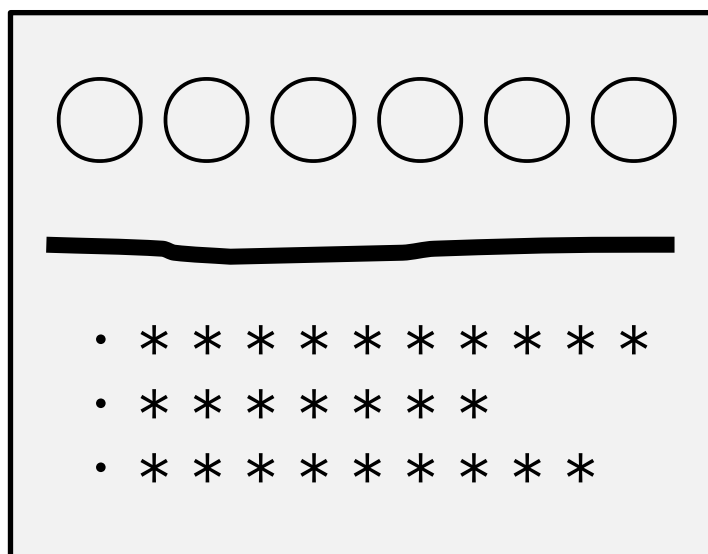
あのアイデア、  
面白かったな



あのアイデア、  
面白かったな



アイデアを、  
少し具体化

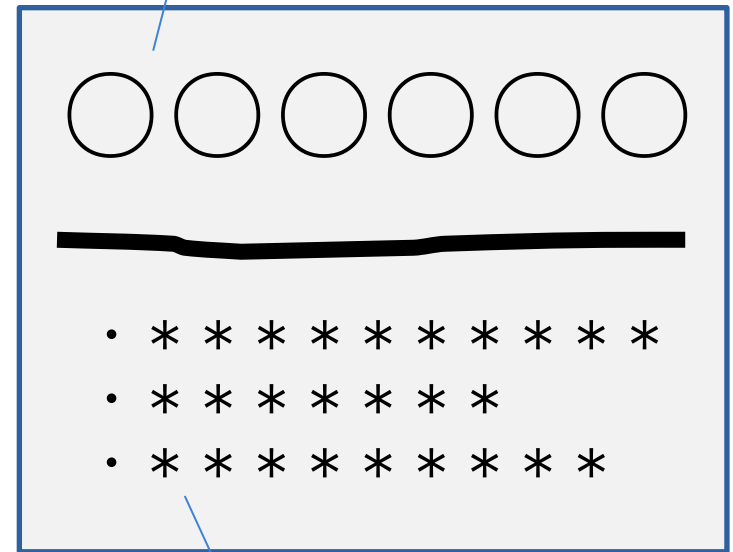


アイデア  
・スケッチ

# 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
- コメントできなかったけど、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。

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで！

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、  
多くの人々が「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」**

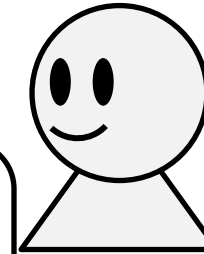
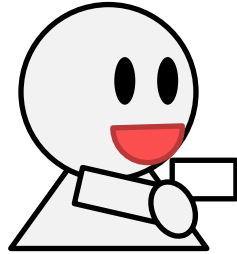
をコメントすることで、  
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する  
というアイデアです

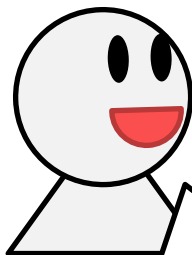
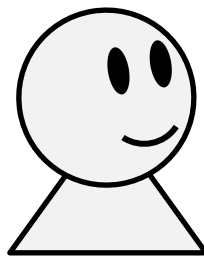
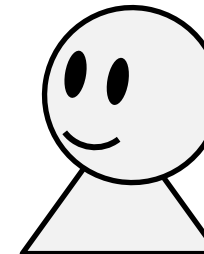
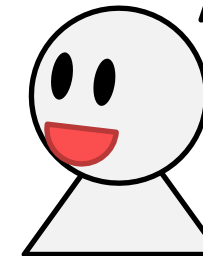
案を紹介  
(発案者)



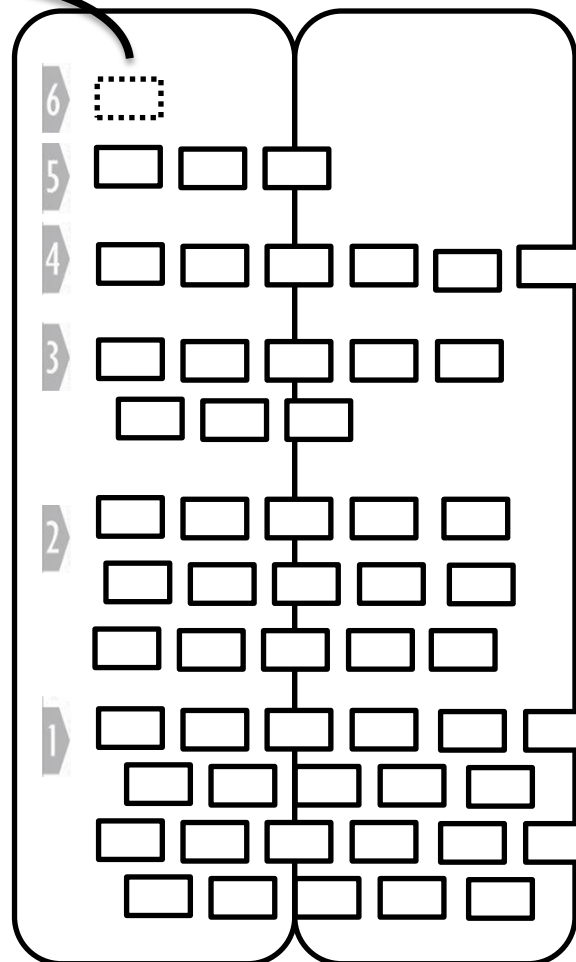
コメント  
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」等



技術的には簡単にでき  
そうで、いいですね！



A社と連携開発したら、  
特殊な市場への  
展開もはかれそう！



目安：  
1シート=1～5分  
合計10～30分

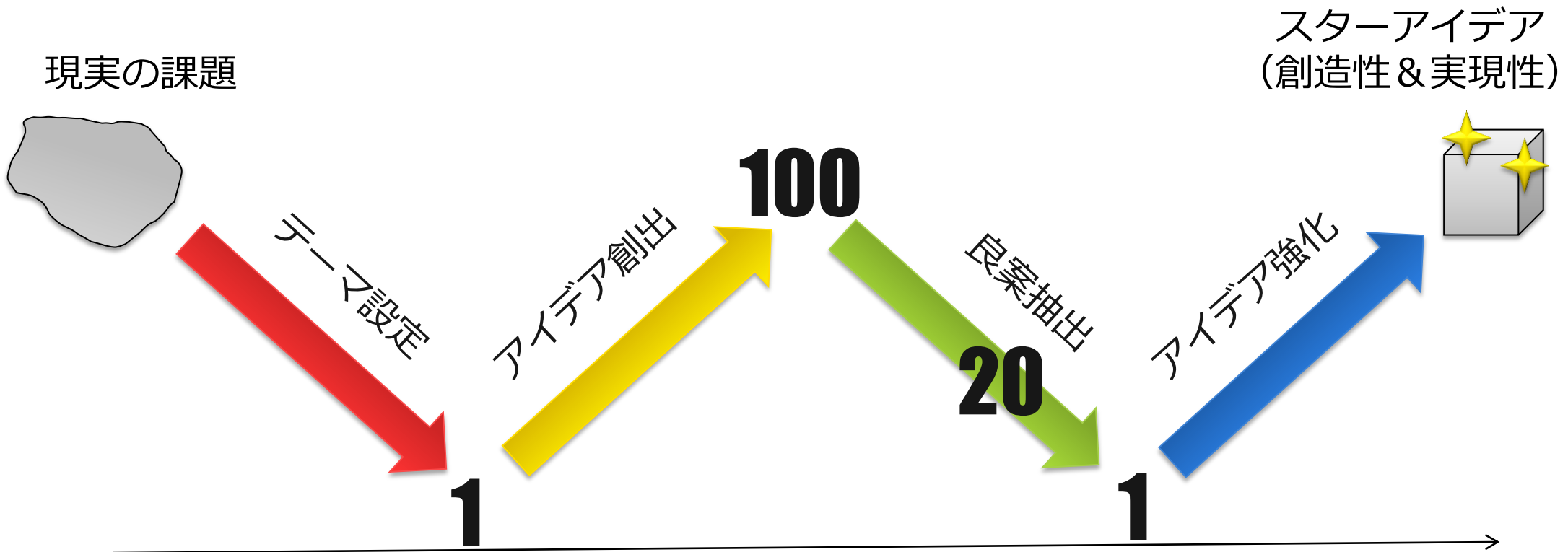
# 次回予告

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



# 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～

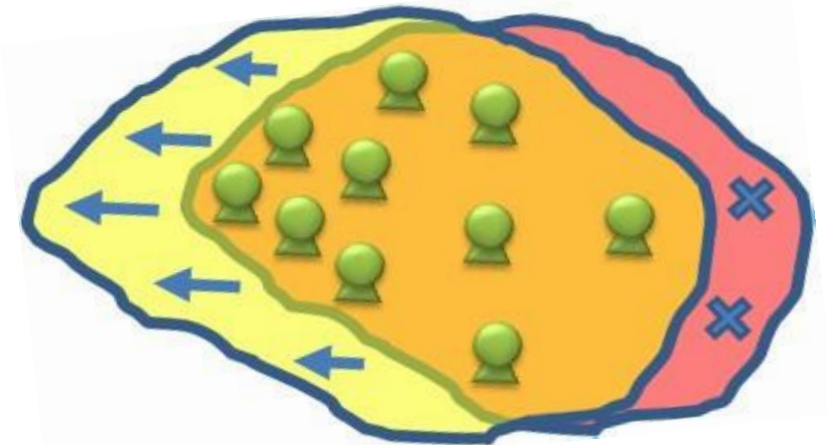
「8分ウォーク」

# 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ぼみ、  
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。

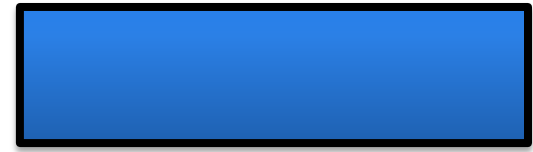






2011年12月17日 10:30-14:30

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」

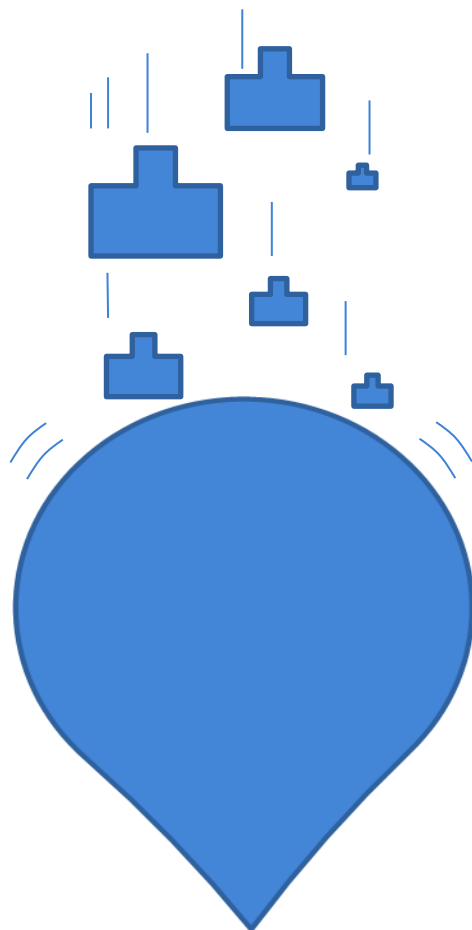
1. 潜在可能性を引き出す
2. 懸念事項を出し尽す
3. 主要な懸念事項を抽出する
4. 対策案ブレスト



PP

Plus Potential

(6観点リスト)



C

Concern

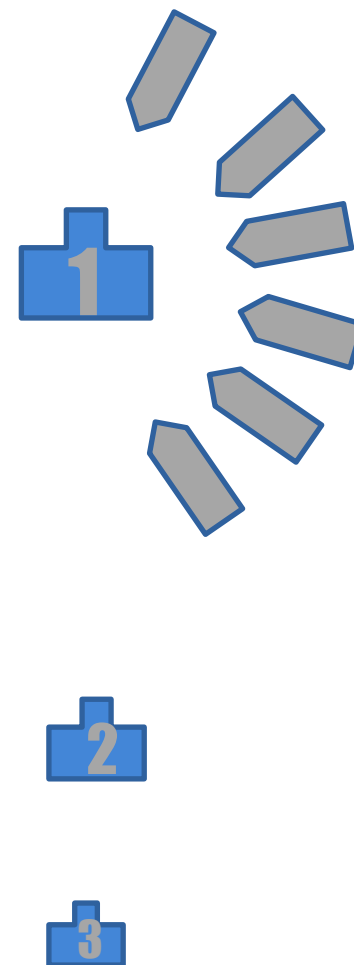
(8つの評価軸)



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「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」といっ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、多様なようであり、  
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

5

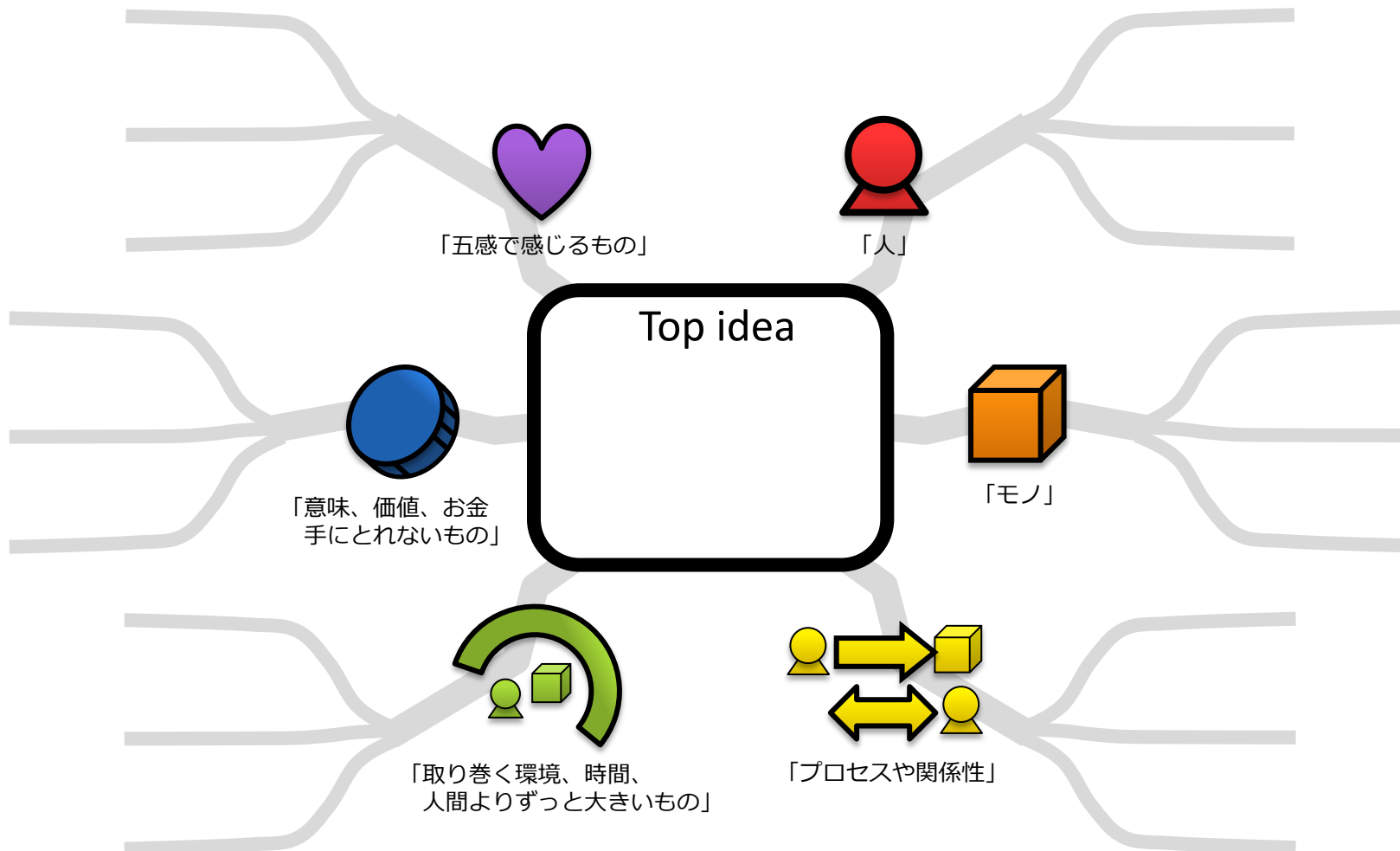
PP

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

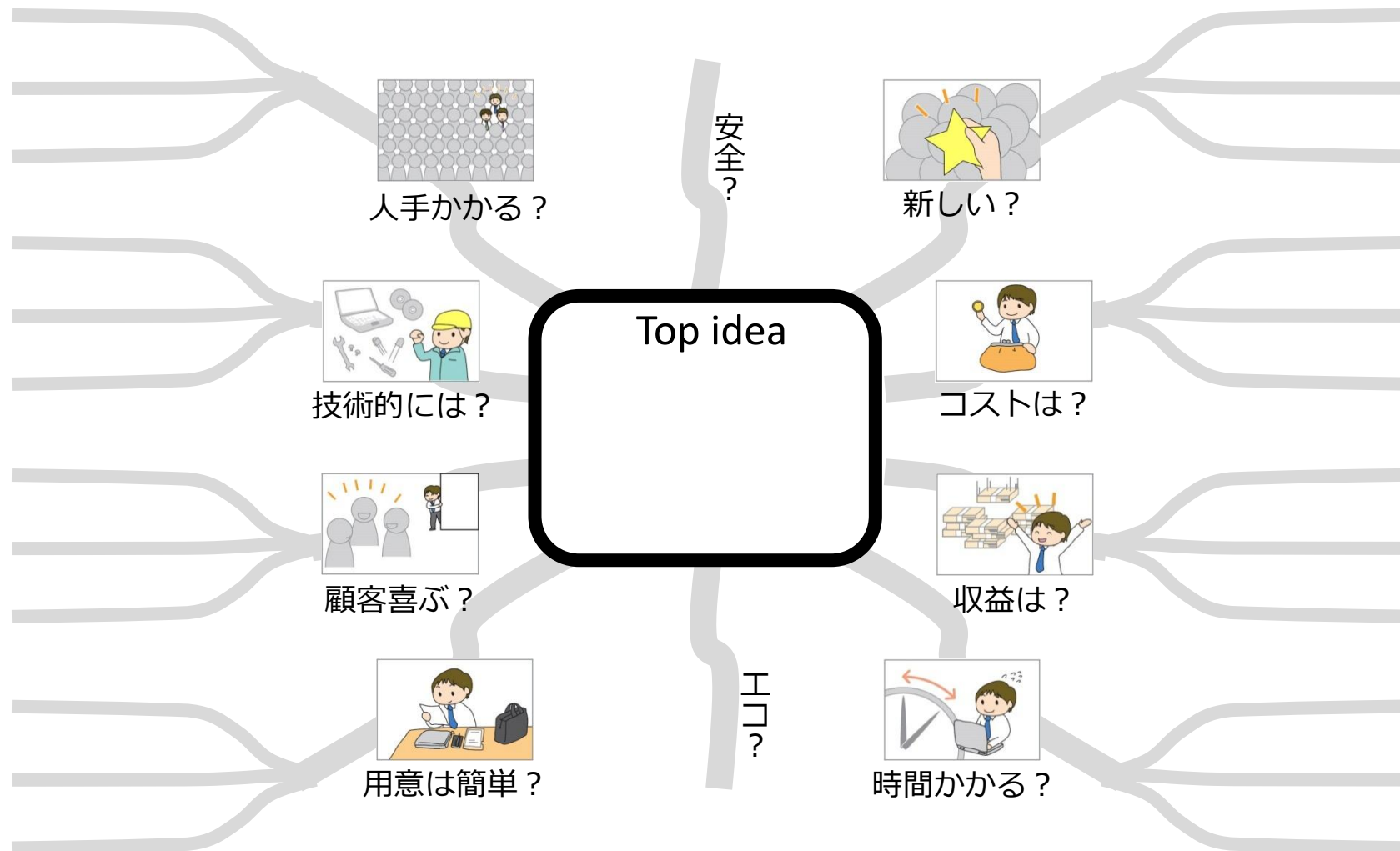
C

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

0

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“○”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 “○”concern、 3rd“○”concernも

O.

- ## ・懸念点の対策案 (Top／2<sup>nd</sup>／3<sup>rd</sup>)

## 対策案ブレストのテーマ

[

1

Top / 2<sup>nd</sup> / 3<sup>rd</sup> (←1つ丸付ける) の懸念点

[

1

を無害化させるには、どうしたらよいか  
(生じなくさせるには、どうしたらよいか)

## ブレインストーミング・ボード

## 結論（主要な対策案）

- 
- 
-

# ブレストを助けるツール

- 智慧カード
- はちのすボード

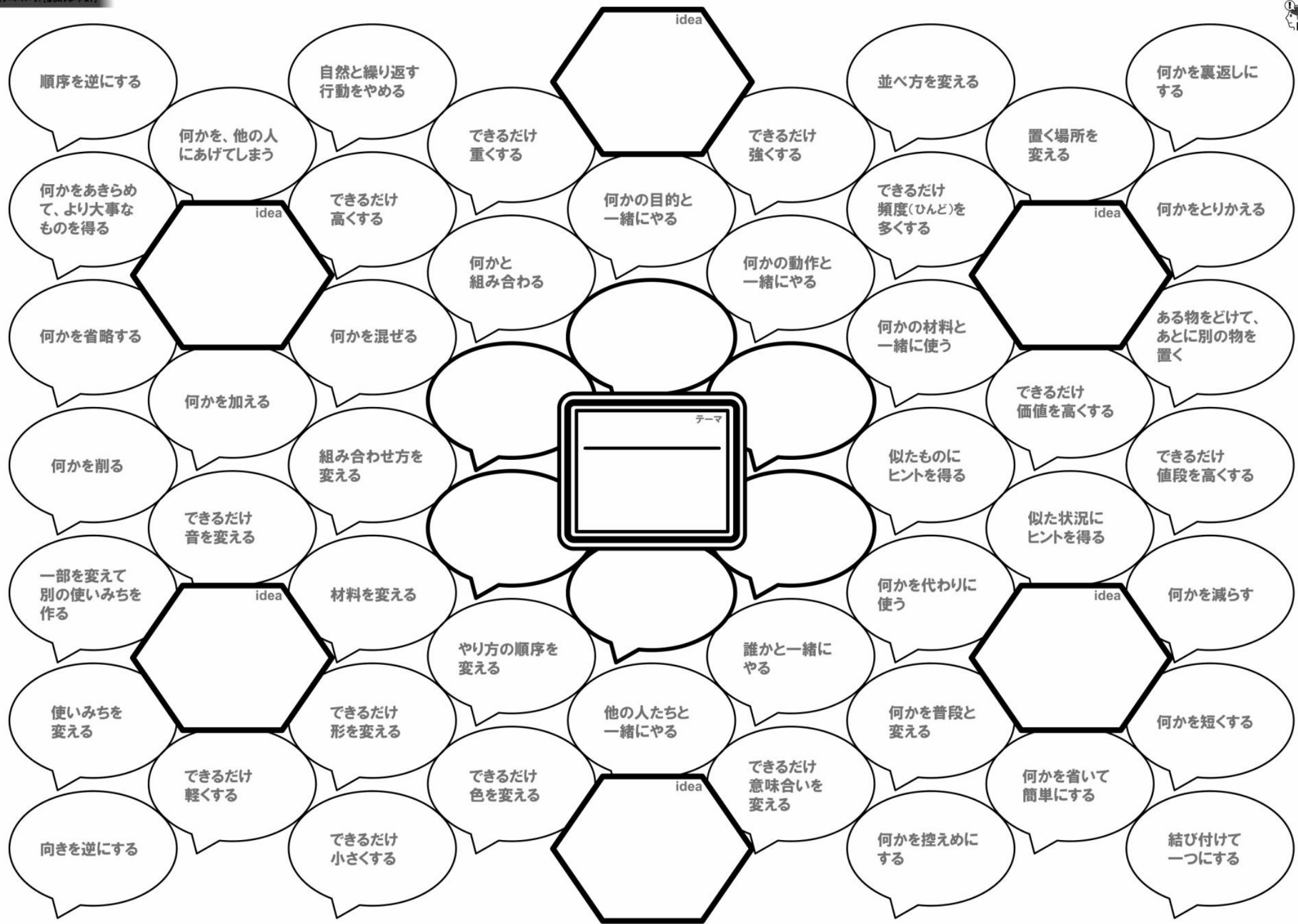
# 智慧カード・リスト

<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
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
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
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





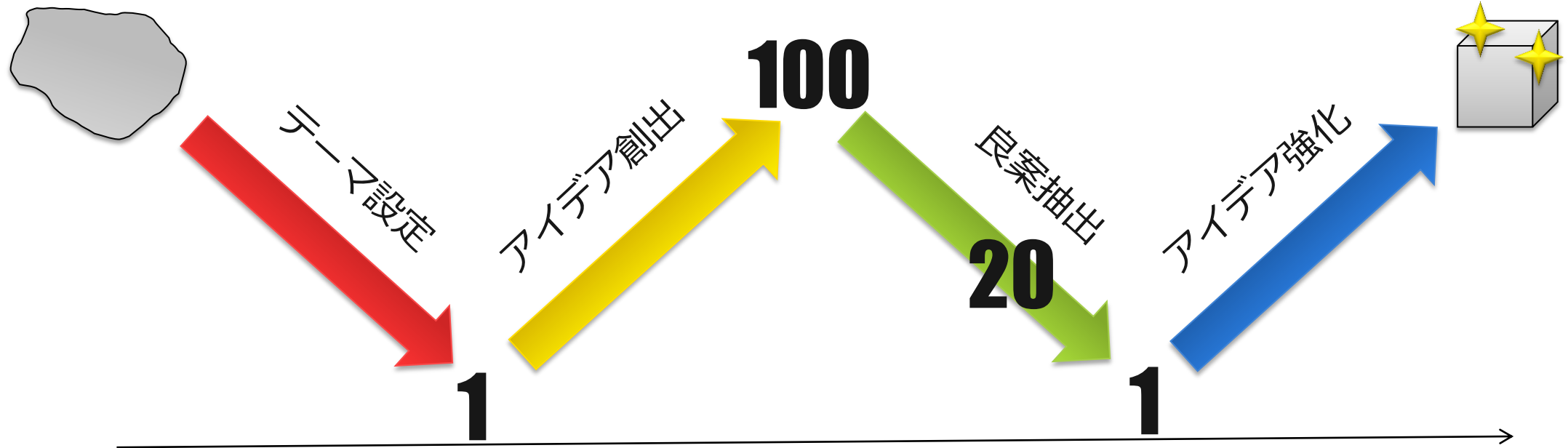


m

メッセージ

現実の課題

スターアイデア  
(創造性&実現性)



# 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

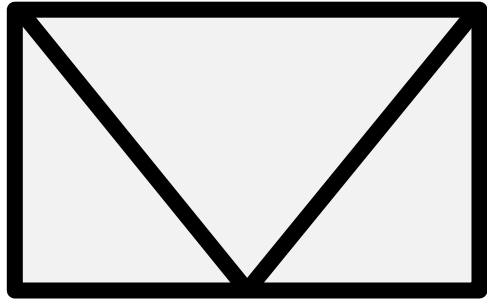
アイデアプラント

代表 石井力重

rikie.ishii@gmail.com

---

創造支援が必要な時には、いつでもご相談ください  
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