

アプリのアイデアのブレスト

アプリのアイデアのブレスト

これを大量に観察

アプリのアイデアのブレスト

これを大量に観察



魅力的なアイデアに至る発想の仕方

アプリのアイデアのブレスト

これを大量に観察



魅力的なアイデアに至る発想の仕方
には

アプリのアイデアのブレスト

これを大量に観察



魅力的なアイデアに至る発想の仕方
には
いくつかのパターンがある

5つの
パターン

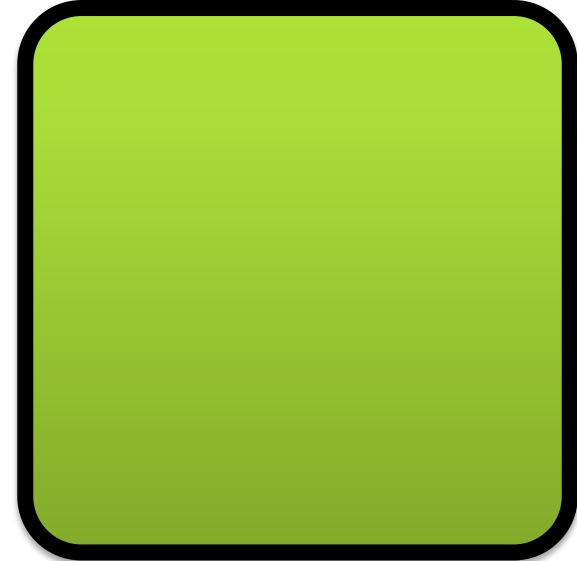
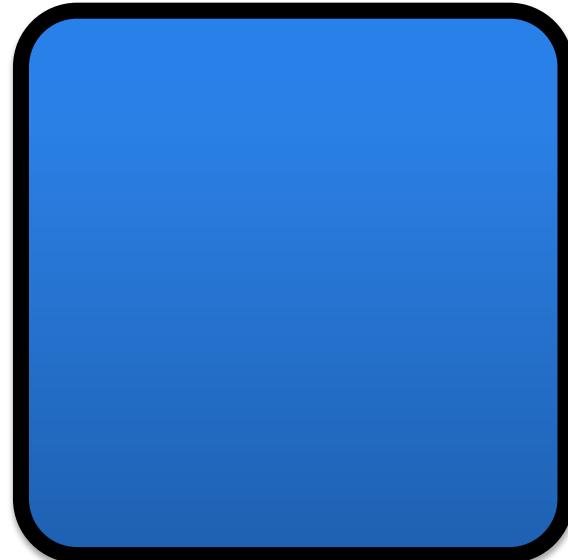
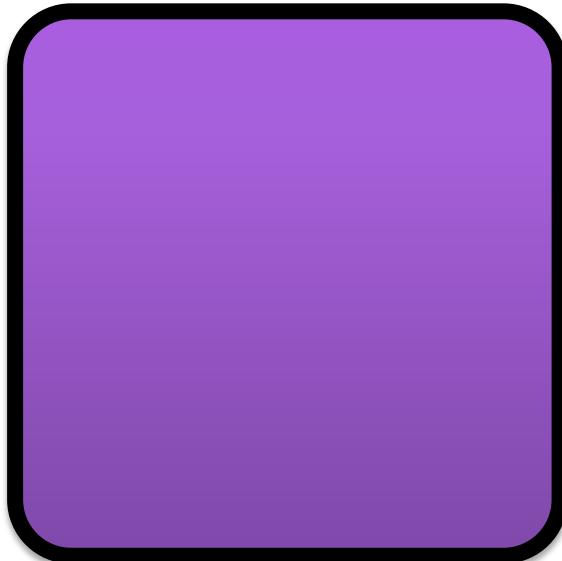
未踏
路線

5つの
パターン

未踏 路線

5つの
パターン

熟成 路線



未踏

路線

5つの
パターン

熟成

路線

無理

路線

未踏

路線

5つの
パターン

熟成

路線

無理

路線

時間

路線

未踏

路線

5つの
パターン

熟成

路線

意外

路線

時間

路線

無理

路線

発想のパターン

- 未踏路線
- 熟成路線
- 無理路線
- 時間路線
- 意外路線

発想のパターン

- 未踏路線：まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 熟成路線
- 無理路線
- 時間路線
- 意外路線

発想のパターン

- 未踏路線：まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 熟成路線：既存のアプリ市場に、切りこむ
- 無理路線
- 時間路線
- 意外路線

発想のパターン

- 未踏路線：まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 熟成路線：既存のアプリ市場に、切りこむ
- 無理路線：センサーが無い／感性的なことを、目指す
- 時間路線
- 意外路線

発想のパターン

- 未踏路線：まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 熟成路線：既存のアプリ市場に、切りこむ
- 無理路線：センサーが無い／感性的なことを、目指す
- 時間路線：アプリを使うには短すぎる行動を、対象に
- 意外路線

発想のパターン

- 未踏路線：まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 熟成路線：既存のアプリ市場に、切りこむ
- 無理路線：センサーが無い／感性的なことを、目指す
- 時間路線：アプリを使うには短すぎる行動を、対象に
- 意外路線：意外な機能の利用で、ひねりを効かせる



未

「体験をよりよく」

未

「体験をよりよく」

- ・まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す

未

「体験をよりよく」

- まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 自然なアプローチ
 - 動詞を書き出しまくる

未

「体験をよりよく」

- まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
- 自然なアプローチ
 - 動詞を書き出しまくる
- 発想法
 - 職業エクスカージョン  で、新しい動詞を発見する

未

「体験をよりよく」

- まだアプリがない行動（体験）を、見つけ出す
 - 自然なアプローチ
 - 動詞を書き出しまくる
 - 発想法
 - 職業エクスカージョンで、新しい動詞を発見する
- 
- 職業、8つ
 - 行動、8つ
 - ☆付ける（アプリで改善できたら面白いに）
 - ブレスト

熟

孰

「既存に楽しさ」

孰

「既存に楽しさ」

- 既存のアプリ市場に、切りこむ

孰

「既存に楽しさ」

- 既存のアプリ市場に、切りこむ
- 自然なアプローチ
 - 機能の高度化

熟

「既存に楽しさ」

- 既存のアプリ市場に、切りこむ
- 自然なアプローチ
 - 機能の高度化
- 発想法
 - ゲーム要素ブレスト





孰

「既存に楽しさ」

- 既存のアプリ市場に、切りこむ
- 自然なアプローチ
 - 機能の高度化
- 発想法
 - ゲーム要素ブレスト



- ゲーム要素を3つ
- アプリとその要素を組み合わせそれが意味を持つとしたら？
- で、ブレスト

無

無

「センサー無い感性領域」

無

「センサー無い感性領域」

- ・センサーが無い／感性的なことを、目指す

無

「センサー無い感性領域」

- ・センサーが無い／感性的なことを、目指す
- ・自然なアプローチ
 - ユーザに都度都度入力を要求する前提のアプリ

無

「センサー無い感性領域」

- ・ センサーが無い／感性的なことを、目指す
- ・ 自然なアプローチ
 - ユーザに都度都度入力を要求する前提のアプリ
- ・ 発想法
 - 作業仮説
「それと相関は何？」
 - 人の、刺激に対する反応特性

無



「センサー無い感性領域」

- ・ センサーが無い／感性的なことを、目指す
 - ・ 自然なアプローチ
 - ユーザに都度都度入力を要求する前提のアプリ
 - ・ 発想法
 - 作業仮説
「それと相関は何？」
 - 人の、刺激に対する反応特性
- 

- ・ 計りたいものと相関するものを列挙
- ・ 既存のセンサーで計測可能なものはないか、をブレスト





「短すぎる体験」



「短すぎる体験」

- ・ アプリを使うには短すぎる行動を、対象に



「短すぎる体験」

- ・ アプリを使うには短すぎる行動を、対象に
- ・ 自然なアプローチ
 - 終わった後にせめて記録する



「短すぎる体験」

- アプリを使うには短すぎる行動を、対象に
- 自然なアプローチ
 - 終わった後にせめて記録する
- 発想法
 - ずっと走らせる
 - 遊び要素を入れる





「短すぎる体験」

- アプリを使うには短すぎる行動を、対象に
 - 自然なアプローチ
 - 終わった後にせめて記録する
 - 発想法
 - ずっと走らせる
 - 遊び要素を入れる
- 

- 時間軸上、短い動作を列挙する
- ずっと走らせておくことで何かできないか、とブレスト





「ひねり」

意

「ひねり」

- 意外な機能の利用で、ひねりを効かせる



「ひねり」

- 意外な機能の利用で、ひねりを効かせる
- 自然なアプローチ
 - 逆を考えてみる。他のアプリがやっていないやり方を探そうとする。



「ひねり」

- 意外な機能の利用で、ひねりを効かせる
- 自然なアプローチ
 - 逆を考えてみる。他のアプリがやっていないやり方を探そうとする。
- 発想法
 - マトリックス
(7パート×用途)



「ひねり」

- 意外な機能の利用で、ひねりを効かせる
- 自然なアプローチ
 - 逆を考えてみる。他のアプリがやっていないやり方を探そうとする。
- 発想法
 - マトリックス
(7パート×用途)



- 行列を書く。
- 表首 = スマホ 7 機能
パート + WEBサーバ
- 行頭 = アプリの機能
を一般化した表現
- 既存在にチェックを入れ空欄をブレスト

一枚にまとめると

未踏路線

体験をより良く



職業エクス
カーション

5つの 発想法

熟成路線

既存に楽しさ



ゲーム要素
ブレスト

意外路線

ひねり



マトリックス
("7+1" ×
一般化名称)

時間路線

短すぎる体験



ずっと走らせる

無理路線

センサー無い
感性領域



作業仮説

