

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



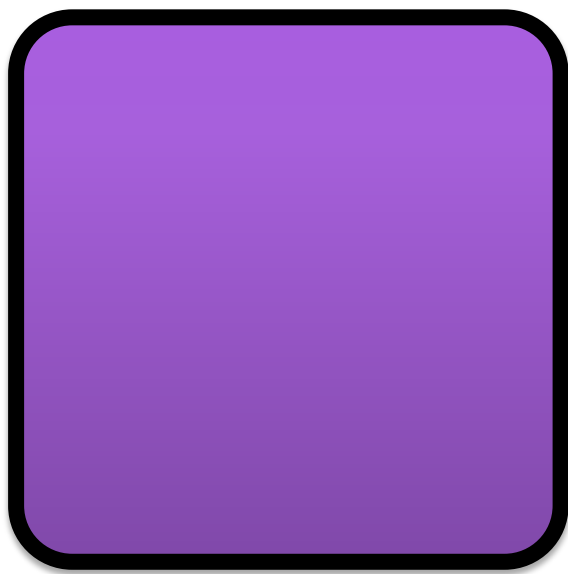
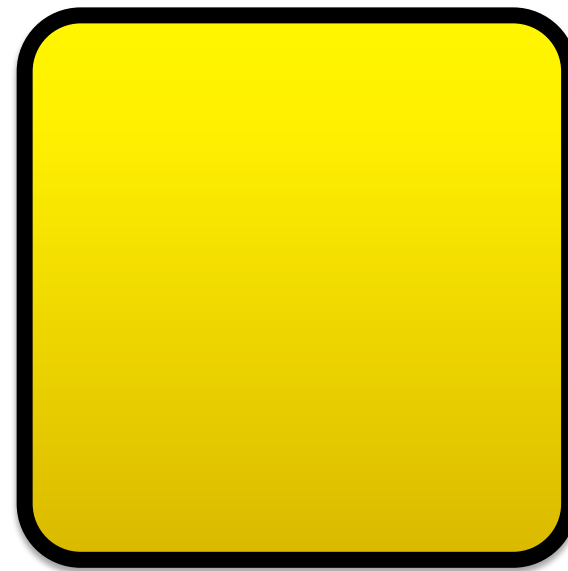
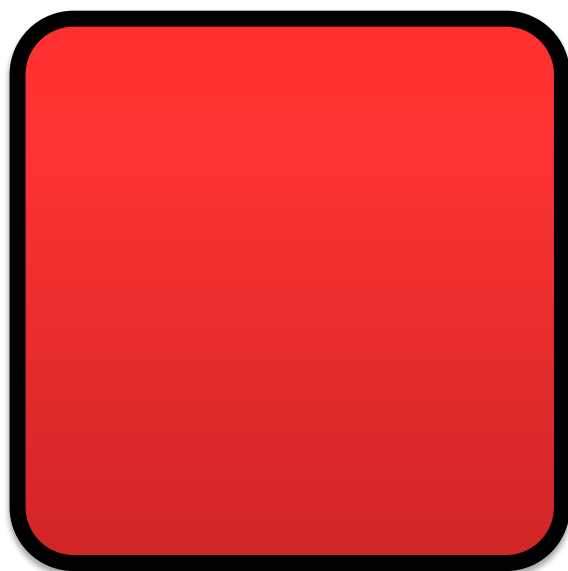
魅力的なアイデアに至る発想の仕方  
には

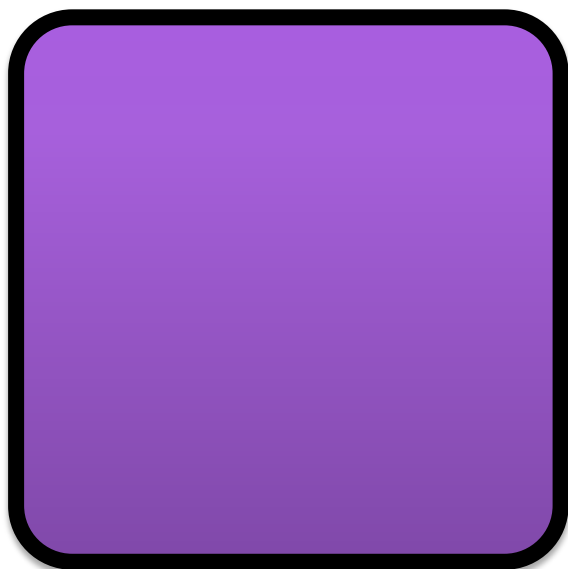
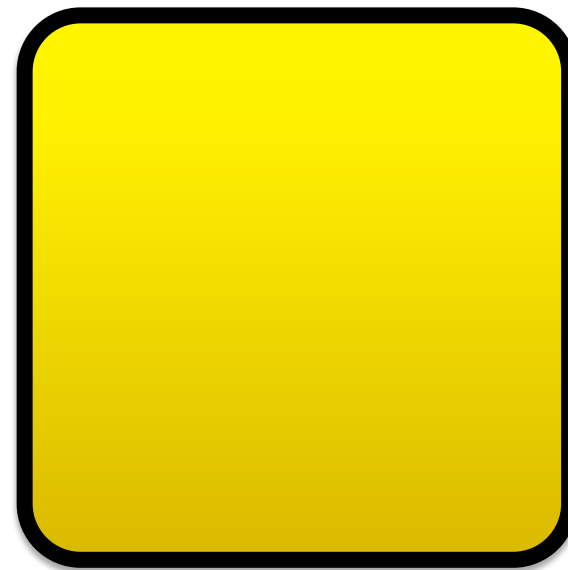
アプリのアイデアのブレスト

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

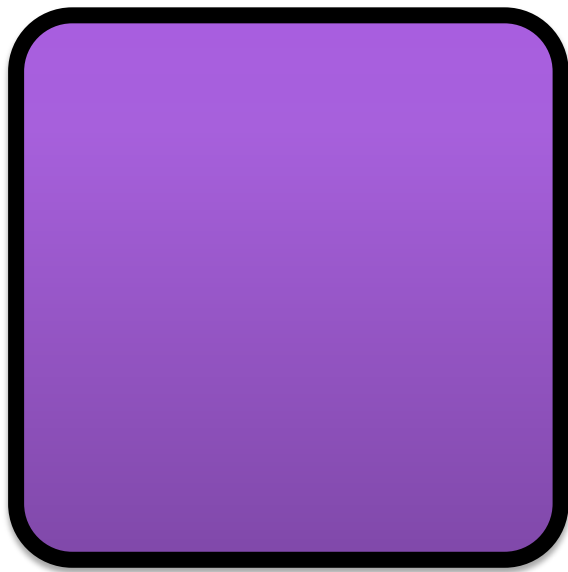




未踏<sub>路線</sub>

5つの  
パターン

熟成<sub>路線</sub>





未踏<sub>路線</sub>

5つの  
パターン

熟成<sub>路線</sub>

無理<sub>路線</sub>

未踏<sub>路線</sub>

5つの  
パターン

熟成<sub>路線</sub>

無理<sub>路線</sub>

時間<sub>路線</sub>

未踏<sub>路線</sub>

5つの  
パターン

熟成<sub>路線</sub>

意外<sub>路線</sub>

時間<sub>路線</sub>

無理<sub>路線</sub>

# 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





「体験をよりよく」



# 「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



# 「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



# 「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





# 「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







「既存に楽しさ」



# 「既存に楽しさ」

- 既存のアプリ市場に、切りこむ



# 「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



# 「既存に楽しさ」

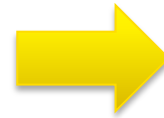
- 既存のアプリ市場に、切りこむ
- 自然なアプローチ
  - 機能の高度化
- 発想法
  - ゲーム要素ブレスト



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



- 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





「センサー無い感性領域」



# 「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





# 「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



# 「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





# 「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」



# 「ひねり」

- 意外な機能の利用で、ひねりを効かせる



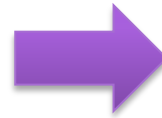
# 「ひねり」

- 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」

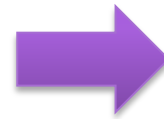
- 意外な機能の利用で、ひねりを効かせる
- 自然なアプローチ
  - 逆を考えてみる。他のアプリがやっていないやり方を探そうとする。
- 発想法
  - マトリックス  
(7パーツ×用途)





# 「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パーツ×用途)



- 行列を書く。
- 表首 = スマホ 7 機能  
パーツ + 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<sub>路線</sub>

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<sub>路線</sub>

既存に楽しさ



ゲーム要素  
ブレスト

意外<sub>路線</sub>

ひねり



マトリックス  
("7+1" ×  
一般化名称)

時間<sub>路線</sub>

短すぎる体験



ずっと走らせる

無理<sub>路線</sub>

センサー無い  
感性領域



作業仮説

