

- ・本ワークショップは以下の企業・個人の方のスポンサーによって、行われています。



カレイドソリューションズ株式会社



林省吾氏

&

匿名希望の方 2名 (新潟・大阪)

P IDEA PLANT

被災地向け無料アイデアワークショップ  IDEA PLANT

アイデアワークショップ Hack for Japan (仙台)

2011年7月23日

アイデアプラント



1) 導入

2) インプット法

講演者の話を「動詞メモ」
(エクスカージョンの代わりに)

10:30～[20分]導入（小泉さん）&進め方の説明（小泉さん・石井）

（コメント：
エクスカージョンの代わりに「動詞メモ」を、マンダラートで）

10:50～[20分]仙台）東北放送吉田氏
(ラジオカーによる取材を通してつかんだ宮城の現状を報告)

11:10～[20分]遠野) NPO遠野まごころネット多田氏
(活動報告とこれからITで実現したいこと)

11:30～[20分]会津) 玉川エンジニアリング鶴見氏
(スマートフォン対応ガイガーカウンター)

11:50～[10分]アイデアがある人のプレゼンタイム（3分） 1件

→or エクスカージョン「被災直後の一 日（起きて寝る迄）。
体験を動詞で列挙ワーク」

12:00

アプリは、
「体験をより良いものにする」道具

体験 → 動詞で考える

(~ デザインシンキング)

1. 動詞をかきだすワーク（一人で）
2. ☆を付ける。
「面白い」「拡がる可能性がある」
(テーブルで)

動詞メモのハイライト法

書いたメモ、6人で回し、
面白そうな動詞に☆を付ける（5分）

戻ったら、☆の多いものを
線で囲い目立たせる
(ブレストの材料に) (2分)

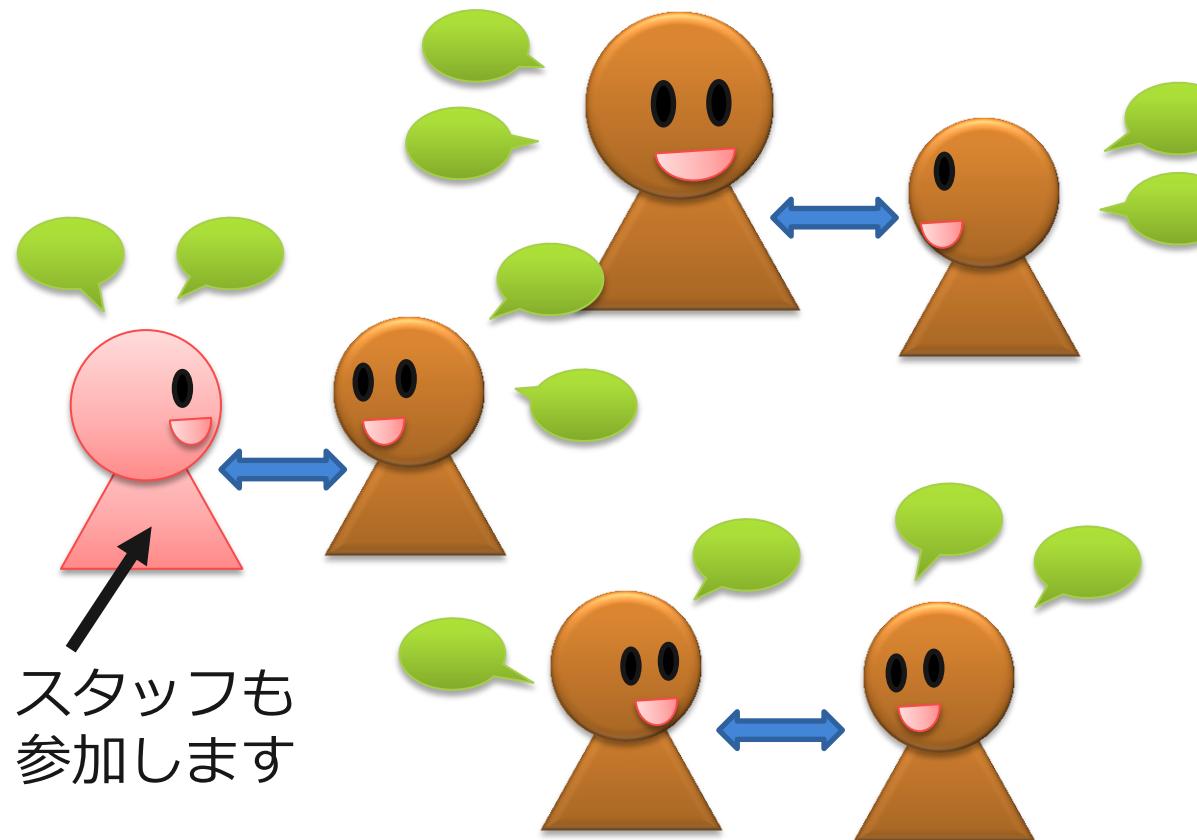
アイデア出しのテーマ

「復興する人々に役立つアプリ
・Webサービスのアイデア」

1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

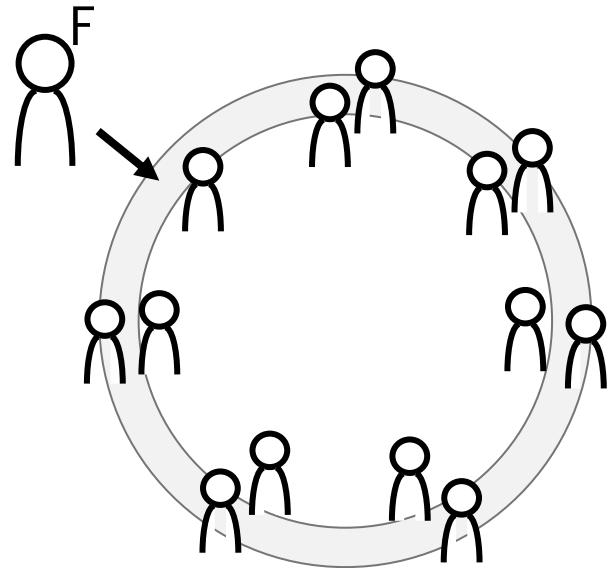
SpeedStorming

- 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



スライドAへ

やり方 (30分)



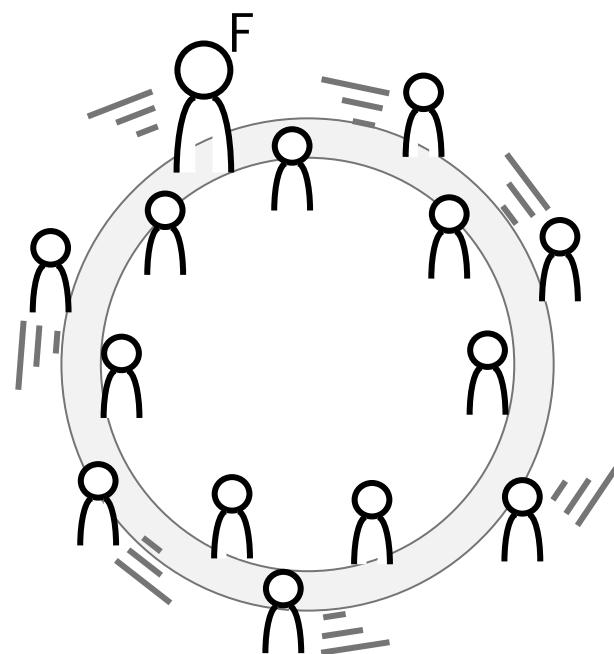
① ペアで、輪に (Fは人数次第)

② 5分間、ペアで
(自己紹介。アイデアだし)

③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)

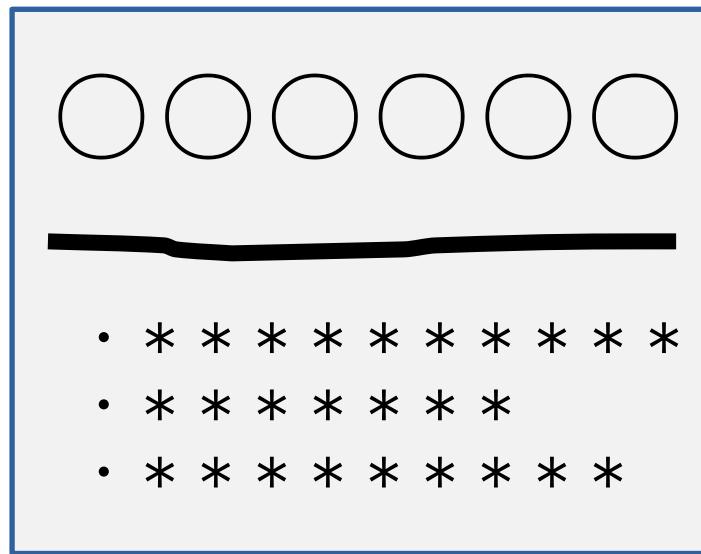
④ 挨拶、外側が 1 つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施





アイデア・スケッチ

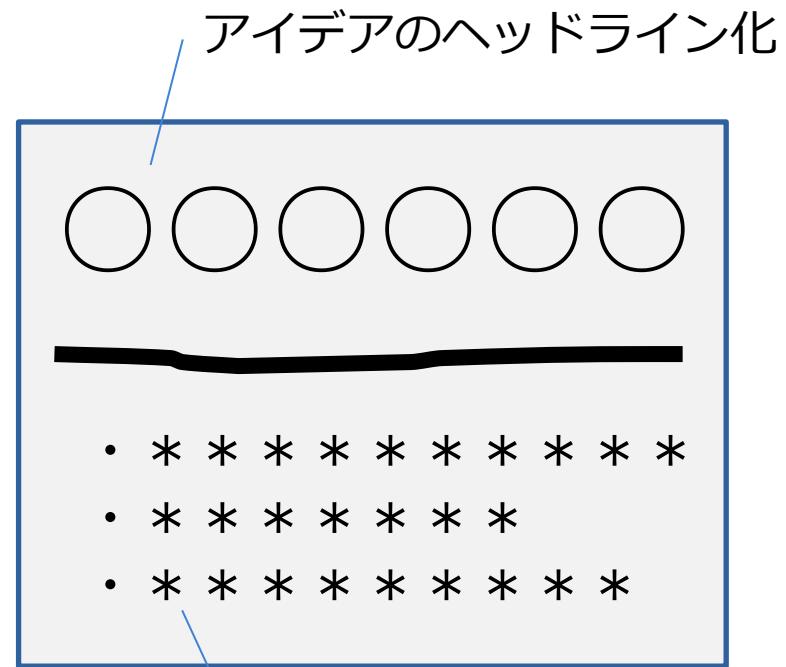


アイデアを、少し具体化。



アイデアの具体化

アイデア・スケッチ
もっとも気に入った
アイデアを書く。
1人2枚、5分 (+a)



☆の多いカードを元にすると
書きやすい。

1つできたら
もう一枚は☆の少ないもので。

ハイライト法

☆を付ける。

「面白い」

「広がる可能性がある」と感じるものに。

(全員が全部、見て回り、つける)

上位レビュー

☆の多いもの・上位10ぐらいを紹介
(10分) (全員で)

(次は、“チーム作り”です)



13:00～ [80分] アイデアワーク Part1 【アイデアをたくさん発想する】

- 動詞メモ・ハイライト法 (7分)

書いたメモ、6人で回し、面白そうな動詞に☆を付ける (5分)

戻ったら、☆の多いものを線で囲い目立たせる (ブレストの材料に) (2分)

- スピードストーミング (5分交代のペアブレスト×6)

他家受粉 (次々相手を変えて、アピリアイデアを話しあう。 (合計35分)
(他者の刺激、アイデア生成、具体化、が起こる)

テーマ「復興する人々に役立つアプリ・Webサービスのアイデア」

- アイデア・スケッチ (概念レベルのアイデアを書く)

形式は「一言化したアイデア + 詳細補足3行。絵もOK」
(ツール：アイデア・スケッチのA4シート)

一人3枚以上書く (15分)

- ハイライト法 (魅力度の高いものを抽出する)

全員がペンを持って、スケッチを見て回る。

「面白い」 or 「拡がる可能性がある」 ものに☆を付ける (10分)

- 上位レビュー

☆の多いもの・上位10ぐらいを紹介 (10分) (全員で)

休憩 10分 (次の、“チーム作り”的なアナウンスをしてから)



持込みアイデア + トップ10が、候補

この中から、各自、やりたいものを決め、
シートの所に集まる（10分）

【！】 グループ成立条件

（人数） = 2～6人
（リーダ） = 翌日ハッカソンに
参加し開発にトライする人

翌日参加する人がいないグループは、
参加する人をよそから
引っ張って来るか、別のグループへ。

14:30～ [10分] (チーム作り)

持込みアイデア + トップ10が、候補

この中から、各自、やりたいものを決め、シートの所に集まる (10分)

グループ成立条件

(人数) = 2～6人

(リーダ) = 翌日ハッカソンに参加し開発にトライする人

翌日参加する人がいないグループは、参加する人をよそから
引っ張って来るか、別のグループへ。



【普段使いするためのアイデアも、オンする】

ゲーム要素を入れて、ブレスト。
(遊び方向の機能を付ける)

普段から使って慣れていることはかなり大事
そうでないと・・・
(いざの時使えない) (必要な時に持っていない)

フリーなブレストでOKです。

(切り口・・・ゲーム要素カード 3枚)



15:40～ [30分] アイデアワーク Part2 コースA

【普段使いするためのアイデアも、オンする】

ゲーム要素を入れて、ブレスト。（遊び方向の機能を付ける）

普段から使って慣れていることはかなり大事

そうでないと・・・（いざの時使えない）（必要な時に持っていない）

ゲーム要素カード 3枚 振りだす →

グループ内で2、3人の小グループに分かれてブレスト（8分）→メモ（1分）→

小グループの組み替え→新しくカードを3枚振出、同じく（8分）→メモ（1分）

【アプリを紙で作る】 (50分) (膨らませ、削り、骨格を見つける)

- 拡げる。

そのアプリ、どういう感じの使い方になるかを
言う＆ポストイット化。矛盾案や別バージョンもOK

- 削ぐ。

「無いと成り立たない」と
「無いと価値・面白さがなくなる」だけに。（

- 骨格。

模造紙に、画面遷移の流れを書く（適宜の方法でOK）
(推奨文字サイズ・シートを参考に)

- オプション (そぎ落としたポストイット) を遷移図の周辺に張る。

16:10～ [50分] アイデアワーク Part3

【アプリを紙で作る（膨らませ、骨格を見つける）】

- そのアプリ、ユーザがどういう感じの使い方になるかを
ポストイットを並べていく。矛盾案や別バージョンもOK。 (20分)
- 削ぐ。
「無いと成り立たない」と
「無いと価値・面白さがなくなる」だけに。 (20分)
- 模造紙に、大きな文字と画面のイラストで画面遷移を書く。 (20分)
(推奨文字サイズ・シートを参考に)
- オプション
(そぎ落としたポストイット) を遷移図の周辺に張る。 (10分 + 10分予備)

[15分] 仙台の中でアイデア紹介

- 各チーム3分前後
(20分を、チーム数で割った時間)
- 2票vote
(自分がいいなと思ったアイデア2つへ投票)

17:30 (終了)

17:00～ [30分] 仙台の中でアイデア紹介

- 各チーム3分前後（20分を、チーム数で割った時間）
- 2票vote（自分がいいなと思ったアイデア2つへ投票）

17:00～[30分] 多拠点間でアイデア紹介

- 各地から10分ずつ・4拠点、プレゼン
- (ここは、主催者の進行に)

—17:30 (終了)

- ・本ワークショップは以下の企業・個人の方のスポンサーによって、行われています。



カレイドソリューションズ株式会社



林省吾氏

&

匿名希望の方 2名 (新潟・大阪)

P IDEA PLANT