

- 本ワークショップは以下の企業・個人の方のスポンサードによって、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）

&



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」
(エクスカーションの代わりに)

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」「広がる可能性がある」
（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）

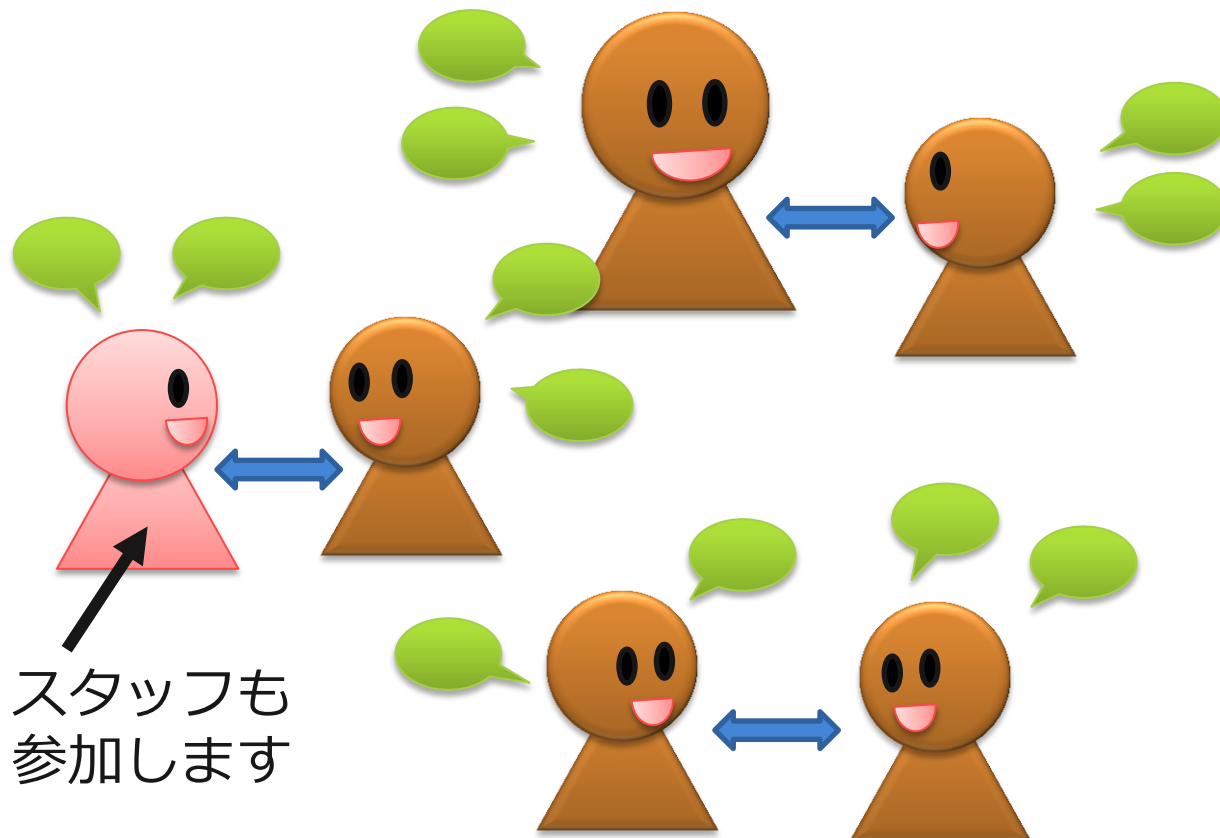
アイデア出しのテーマ

「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



5分間、アイデア出し

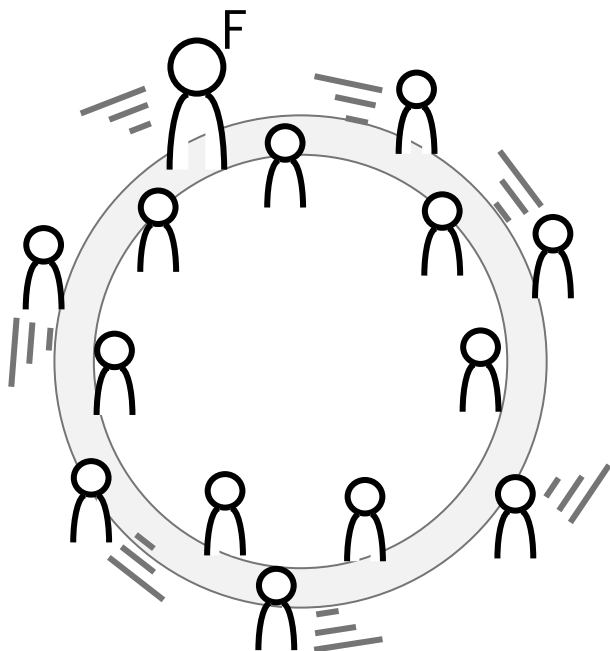
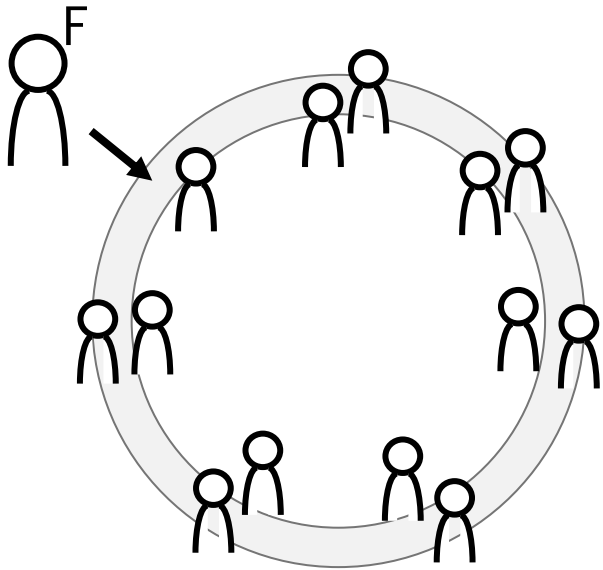
1分間、メモ取り

ペア交代

× 5セット

スライドAへ

やり方 (30分)



- ① ペアで、輪に (Fは人数次第で)
- 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。

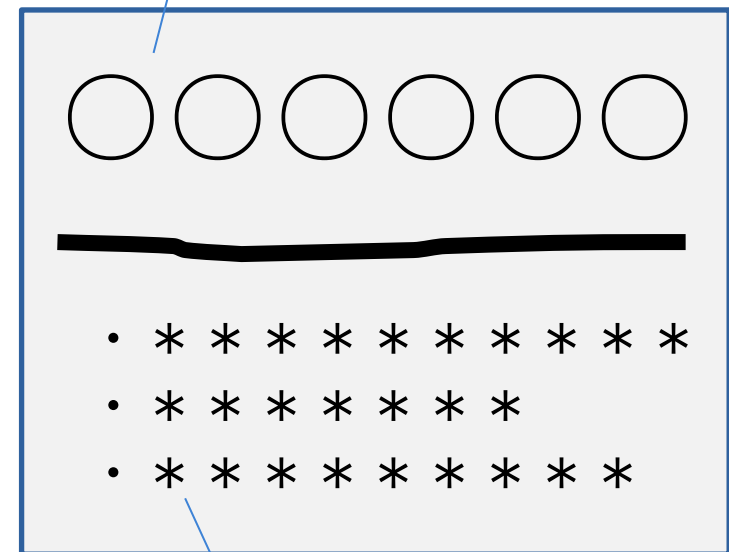
アイデアの具体化

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。

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで！

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】

ー動詞メモ・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）

ー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、アプ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」

ーアイデア・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）

ーハイライト法（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）

ー上位レビュー

☆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”の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

（リーダー）＝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、シートの所に来る (10分)

グループ成立条件

(人数) = 2～6人

(リーダー) = 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)】

- － 広げる。
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ドによって、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）

&

