

1

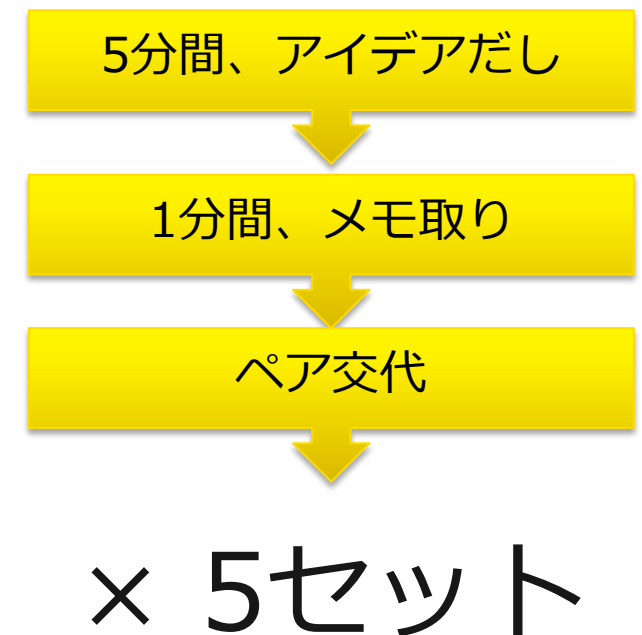
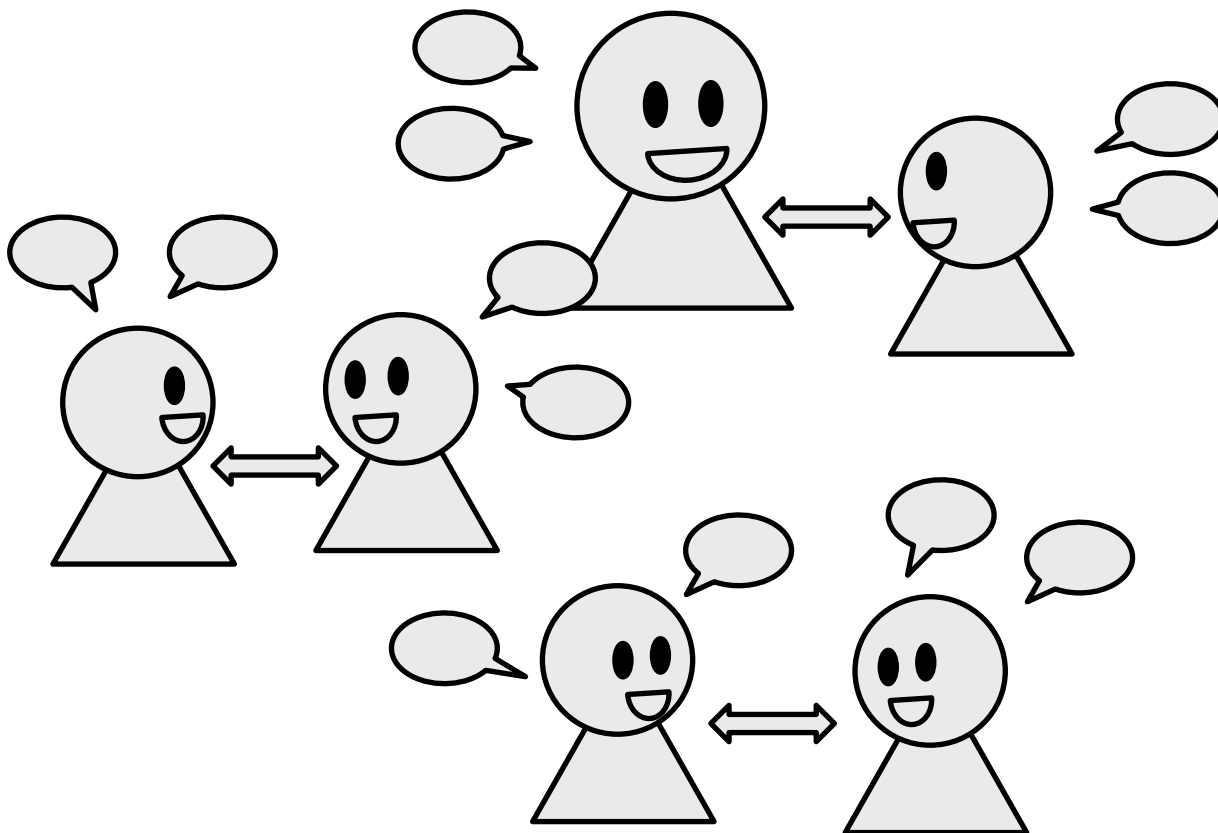
スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

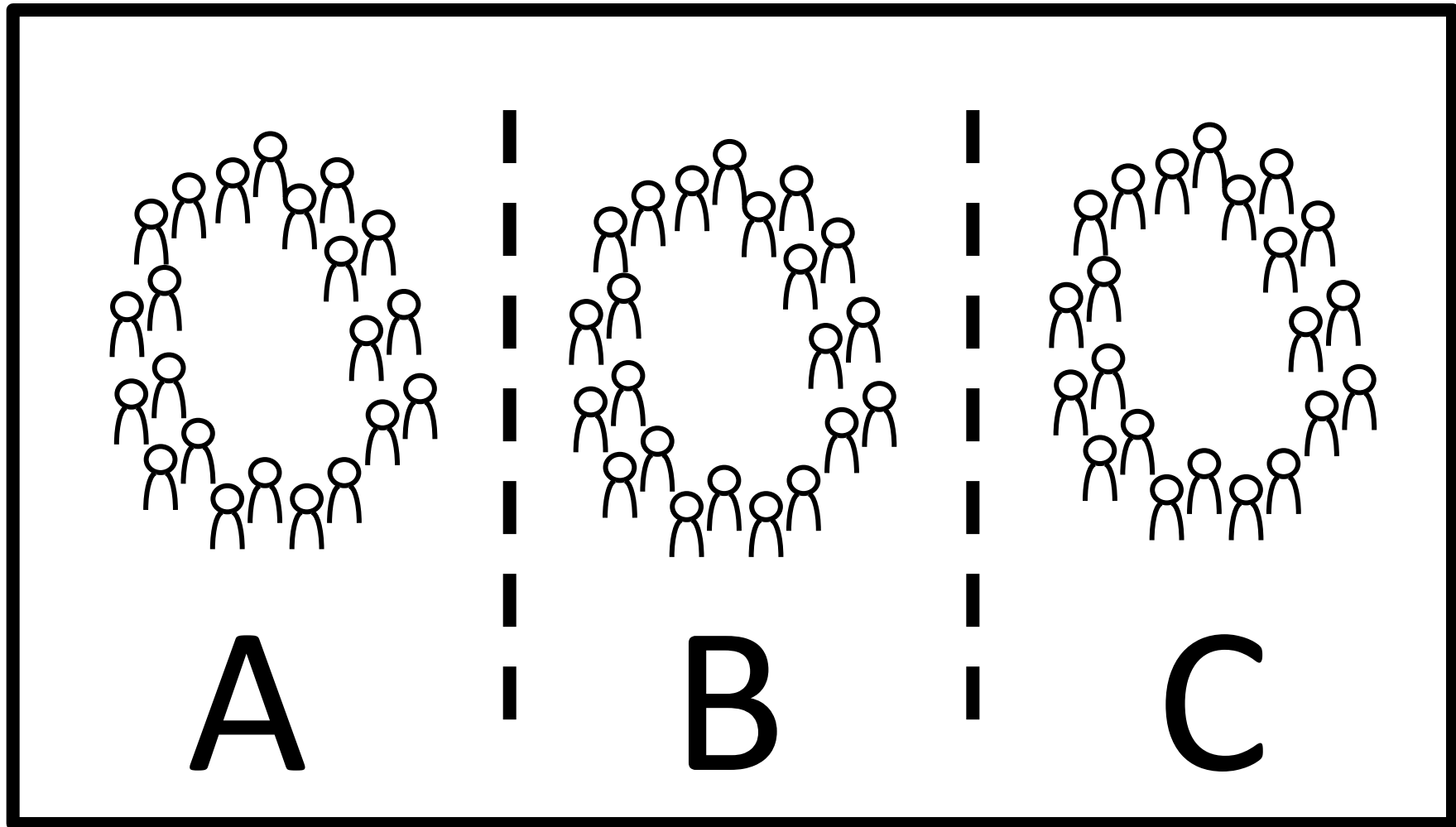
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

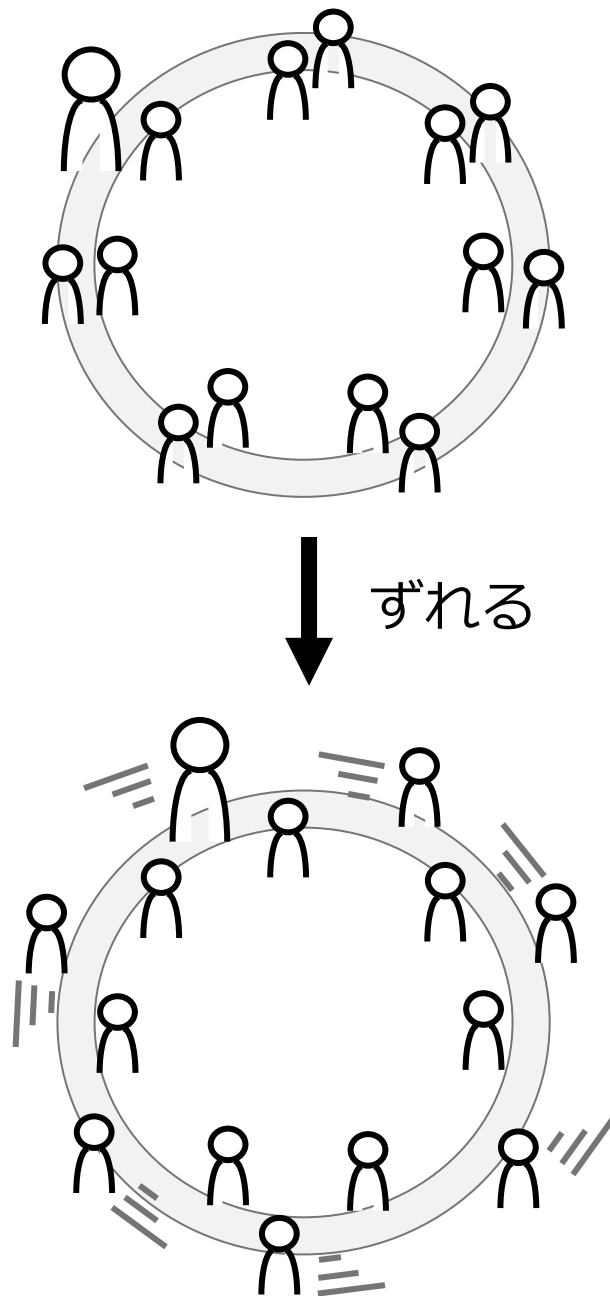
- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



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）

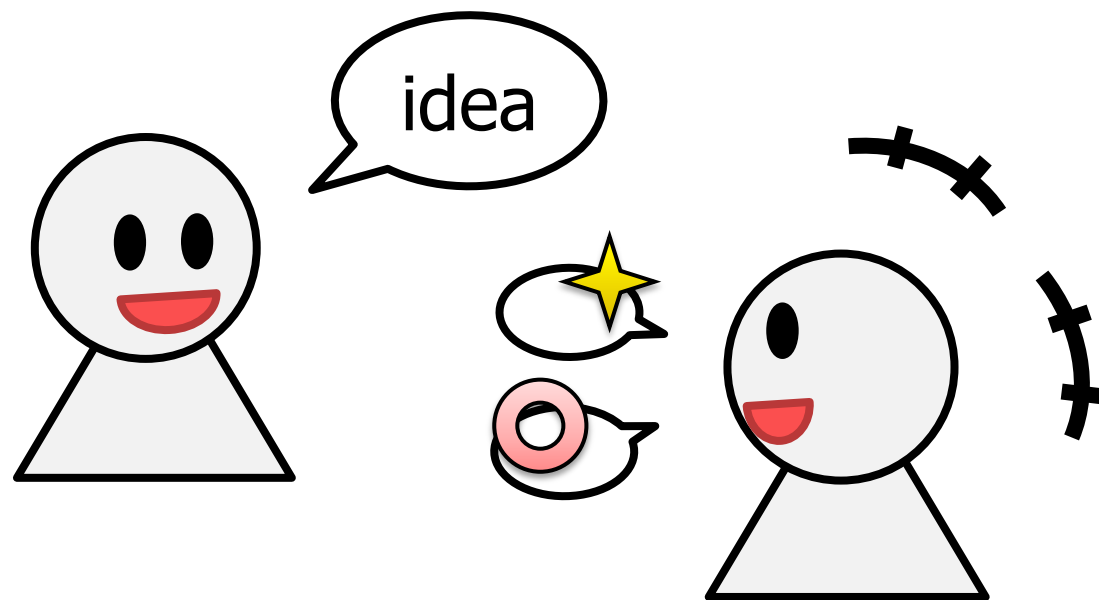


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

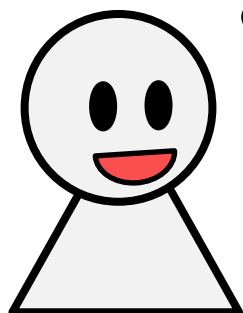


“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

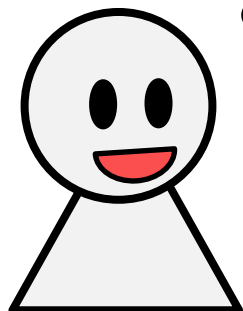
7

アイデアスケッチ

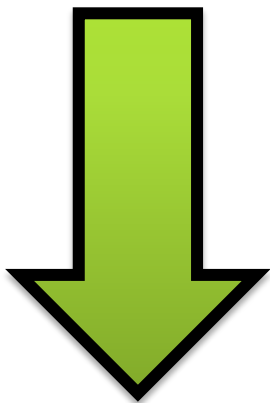
アイデアを書く



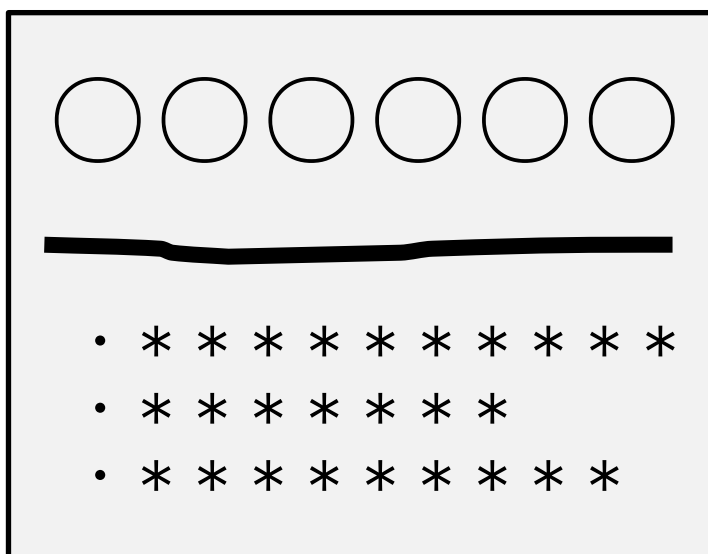
あのアイデア、
面白かったな



あのアイデア、
面白かったな



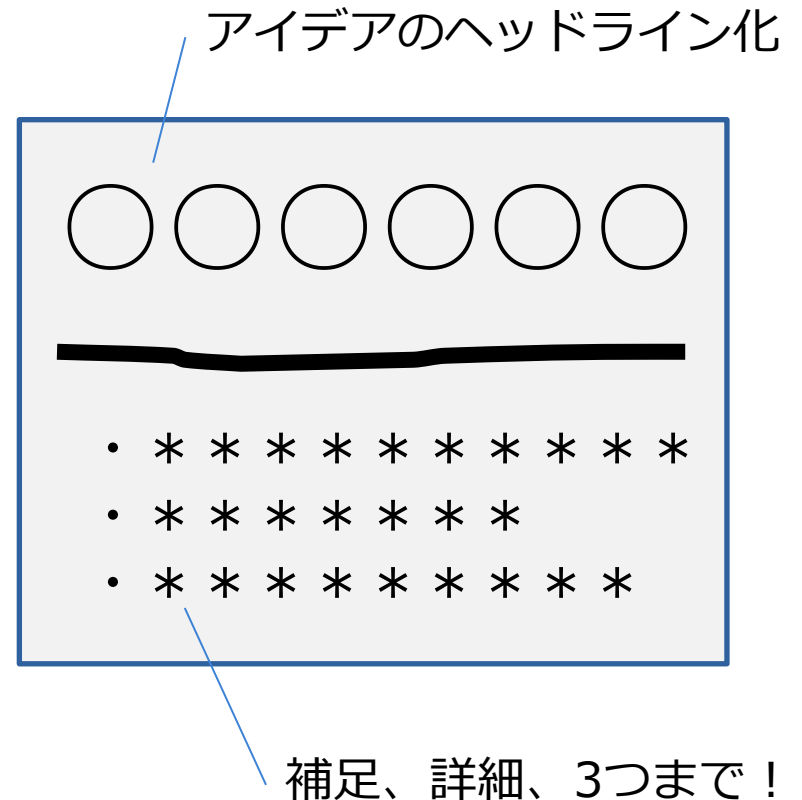
アイデアを、
少し具体化



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。



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）

●

●

●

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）

モバイル瞑想室

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- 椅子に座った状態で、全身すっぽり、の箱
- 豊かな気持ちの暖かい色合いの瞑想室
- 静寂な青の瞑想室、など

8

ハイライト法

良案抽出

ハイライト法

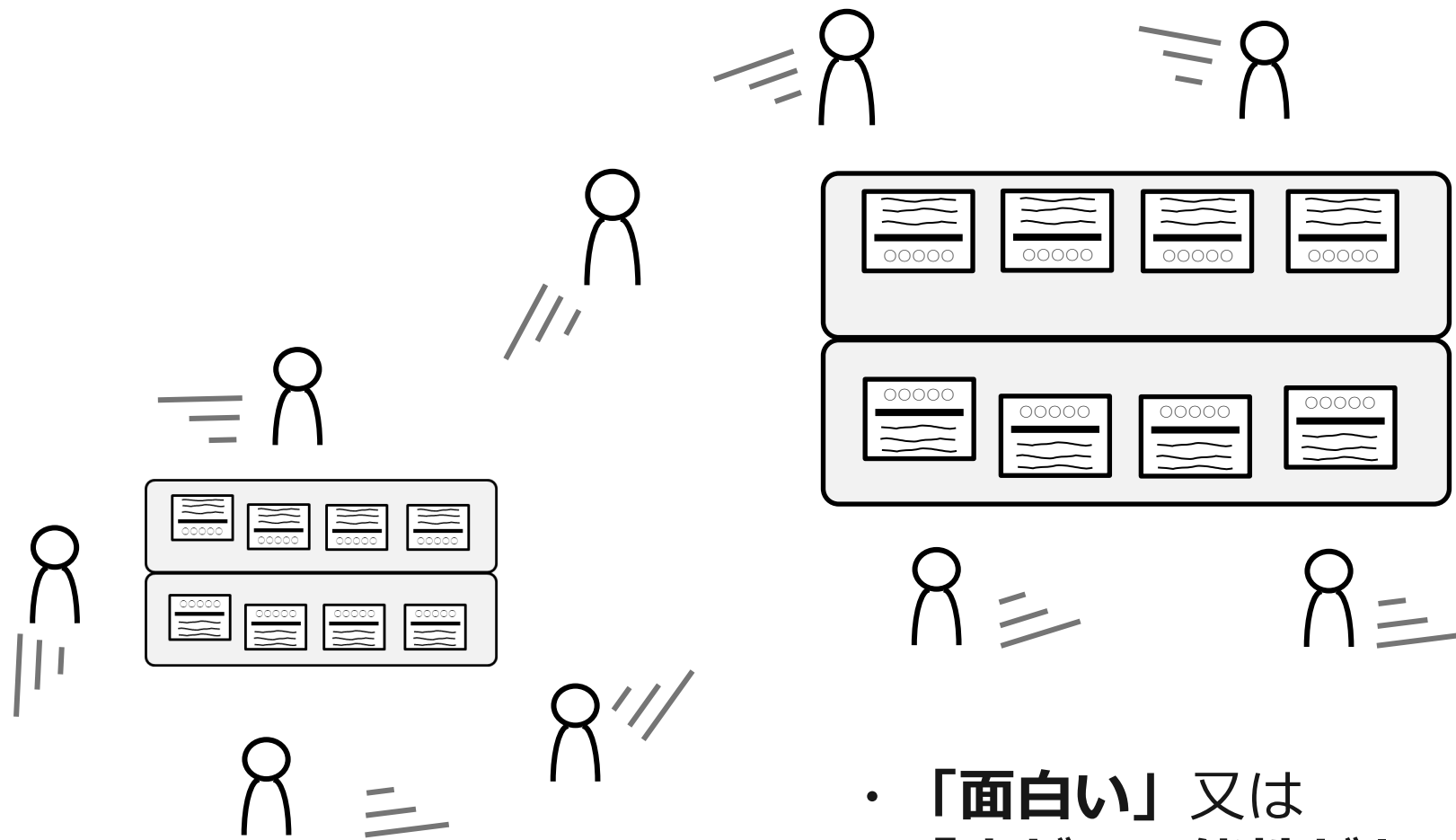
スケッチを机に並べ、皆でペンを持って
周り☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「**広がる可能性がある**」と
感じるものに、つける。

その後、トップアイデアを、紹介。

テーブルを回る。☆を付ける。

どれか
で説明



- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と感じるものに

良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出す

(参考：役割付与型ブレストも)

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」**

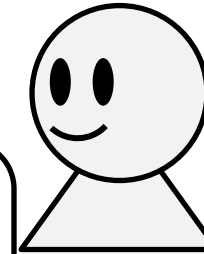
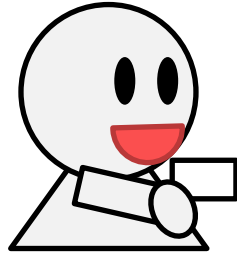
をコメントすることで、
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する
というアイデアです

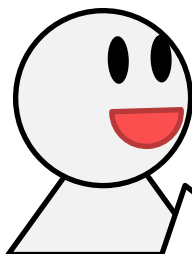
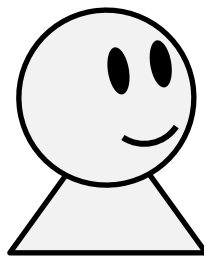
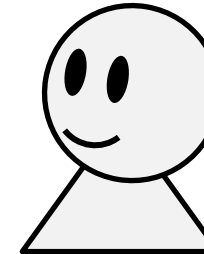
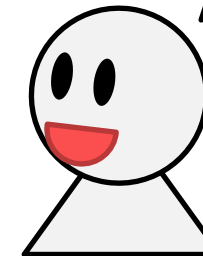
案を紹介
(発案者)



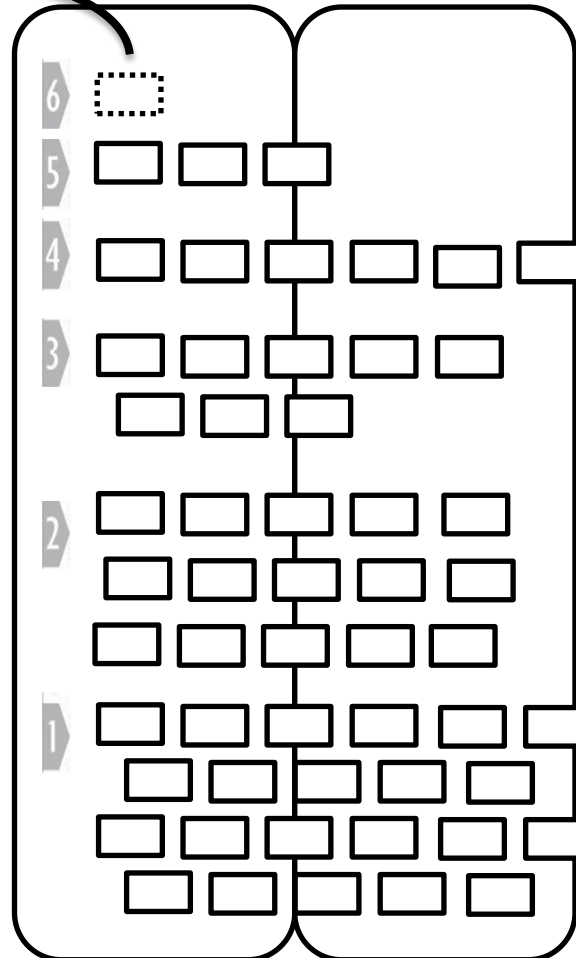
コメント
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」等



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

「役割付与型ブレスト」を したい場合

各自が仮想の役割を担当し
その観点で、

- 1) アイデアの良い点をコメントします。
- 2) 改良できる余地を見つけ提案します。

ex. 「営業担当」「生産担当」「収益担当」等々
あるいは、IDEAVoteにある「標準的な評価軸」（8つ）を利用

(人数が多い場で行っている場合)
や
(少数のアイデアをより深めたい場合)

トップ3つの案を旗にして、
そこへ均等に分かれて、
その即席チームで、
5分程度のミニブレストをします