

2016年7月23日 13:00~17:30
大阪産業創造館 17F フリースペース

起業・スタートアップのための、 アイデアビルディング 1DAYワークショップ



ワーク中は、色んな人と発想ワークを行います。

始まるまで、周囲の人と軽く挨拶して
話しやすい関係を作っておいてください。
(学びやすくなります。)

石井力重 Rikie Ishii
アイデアプラント 代表
早稲田大学 非常勤講師
rikie.ishii@gmail.com

1

感じる

- 13:00 1. 発想の特性、三枚の絵 (10)
13:10 創作的努力の具体的な方法 (10)
13:20 2.ブレインストーミング・カード (10)
13:30 3. アイデア・ワークショップ

見つける

- 13:30 3a. 流れ、発想テーマの紹介 (5)
13:35 3b. アイデアの部品を見つける (「エネルギー」と「スピード」) (20)
13:55 <小休憩 (5)>

発想する

- 14:00 3c. アイデアを醸成する (三人ブレスト) (30)
14:30 3d. 一人で発想する (クリエイティブ・ジャンプ) (20)
14:50 3e. アイデアスケッチ (+その前に、4分絵心教室) (20)

表現する

- 15:10 <小休憩 (10)>
15:30 3f. 良案抽出&アイデアレビュー (上位案5案の共有) (7+7)
15:45 3g. プレゼンターナメント (3+3+3+コメント =20)
(3人でプレゼン・勝ち抜き。もう一段階。ファイナリストが登場)
16:15 3h. リーダーズピッチ (自分のアイデアをサンプルとしてブラッシュアップしたい人) (5)
16:20 <小休憩 (10)>

育てる

- 16:30 4. 創造工学の雑談 (アイデア群からピックアップし、サンプル・ワーク)
4a. 軌道修正でつまらないアイデアになる、の回避法 (35)
「Plan3」
「クリエイティブ分析」
「実現PIVOT」
4b. アイデアを鍛える3要素 (ベンチャープラン評価の3ステージ) (15)

強くする

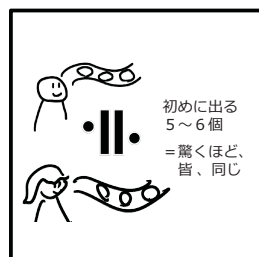
- 17:205 5. まとめ、メッセージ (10) (終了後に個別に質問受け付けます。)

2

1
頭が持っている
発想の特性?

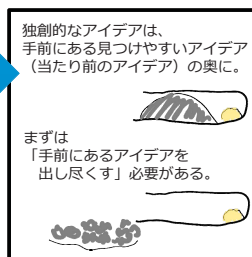
発想の特性

“アイデアメーション”



『スウェーデン式アイデア・ブック』
フレドリック・ヘレーン

(Next Zone)



『アイデア・スイッチ』
石井力重

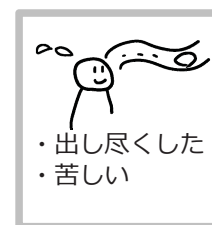
“アイデアの通せんぼ”



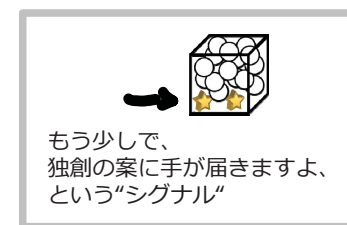
『創造力を生かす』
A. オズボーン

3

【創作的努力の具体的な方法】



を



と、捉えて・・・

出し尽くしたら、あと10個

(出すと苦し紛ればかりに思えますが、2~3 / 10は、“☆”が)

4

2

Brainstorming Card

ブレストの準備運動

Warming Up of Brainstorming

5

まず、発想のお題を1つ選ぼう（90秒）

1 古タイヤの新しい使い道

New uses for old tires

2 プチプチの面白い使い方

Creative use of bubble wrap

3 楽しく勉強・仕事するには、
どうすればいいか？

How to enjoy boring job / study?

4 ダイエットを始めて一定の期間で
断念してしまう。あと100日間長く
継続させるにはどうしたらいいか？

How to keep proper weight?

5 恋人・家族との会話がだんだんと
減ってきた。どうすれば、今の倍の会
話量になるだろうか？

How to increase the time with
family or partner?

6 勉強・仕事が忙しくて、交友関係
がだんだん狭まってきた。友達を増や
すにはどうすればいいか？

7 忘れ物を減らす工夫アイデア

6

Brainstorming Card



この4色カードはBrainstormのルールを、ゲームの「役」にしたものです。
使っているうちに、自然とブレインストーミングの心理様式を学ぶことができます。

そのカードに書いてある指示の内容（アイデアを出す、等の行為）が
実行できれば、そのカードを場に出すことができます。

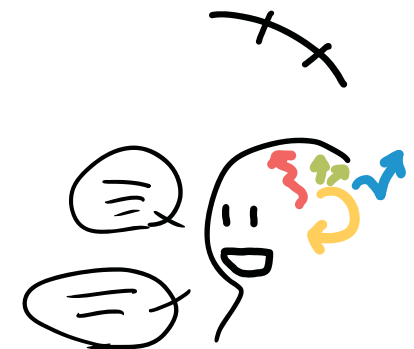
You can learn Brainstorming rules with playing card game.

7

日常のブレストでも、4つの心理様式を
ぜひ、意図的に実施してください。

創造的なアイデアや、
新しい選択肢を得ることが増えます。

Please remind the cards on the daily job.
So that, you can get new ideas.



本日の、以降のワークでは、
Brainstorming Cardは使いません。

今日のブレストの際に
手元に置いておいて眺めたり、
手帳に挟むなどして
自由に使ってください。

（4色のカードは、差し上げます）

Please take the cards to
your office, and use it.

8

3

アイデア・ワークショップ

9

3a

流れ、発想テーマの紹介

10

流れ

3a. 流れ、発想テーマの紹介 (5)

見つける

3b. アイデアの部品を見つける (「エネルギー」と「スピード」) (20)

発想する

3c. アイデアを醸成する (三人プレスト) (30)

3d. 一人で発想する (クリエイティブ・ジャンプ) (20)

3e. アイデアスケッチ (+その前に、4分絵心教室) (20)

表現する

3f. 良案抽出&アイデアレビュー (上位案5案の共有) (7+7)

3g. プレゼンテーション (3+3+3+コメント = 20)
(3人でプレゼン・勝ち抜き。もう一段階。ファイナリストが登場)

11

発想のお題：

起業アイデア (個人のsmallビジネス～企業の事業アイデア)

◎今日は大半の方が、smallビジネスを起業しようとして
ビジネス・アイデアを考え出そう、検討ネタを洗練させよう、
としている段階です。

まず、アイデアの部品をたくさん見つけて、徐々に育てていきましょう。

◎企業内の新事業開発に取り組んでいる方が少数おられます。

※今日のこのワークショップでは、多くの人とアイデアを引き出しあいます。守秘義務があるネタだと、話しにくくなります。

企業内の立ち上げ中のネタは、一旦脇に置いておいて、
自社創業時代に立ち会わせたと考えて、
「制限も資源もほとんど無しにゼロからアイデアを考えている場面」を
想定して取り組んで見てください。

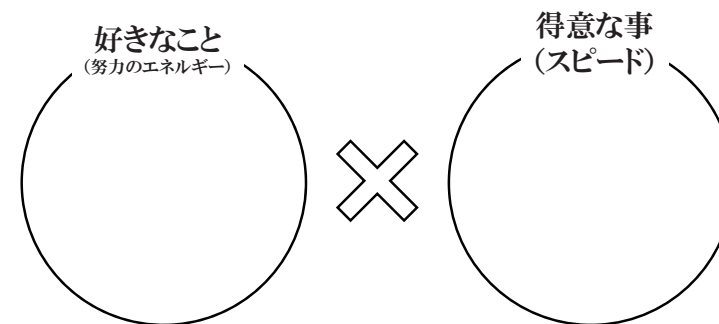
12

3b

アイデアの部品を見つける (「エネルギー」と「スピード」の話し)

13

この2つを、アイデアの部品を見つける道具として、使います



14

実践！

起業アイデアの材料として、
次のワークシートの【好きな事】と【得意な事】を
書けるだけ書いてみてください。

(掛け算の所は
→ 空白のまま結構です。
→ 書ける人はぜひ書いてください。)

補足：

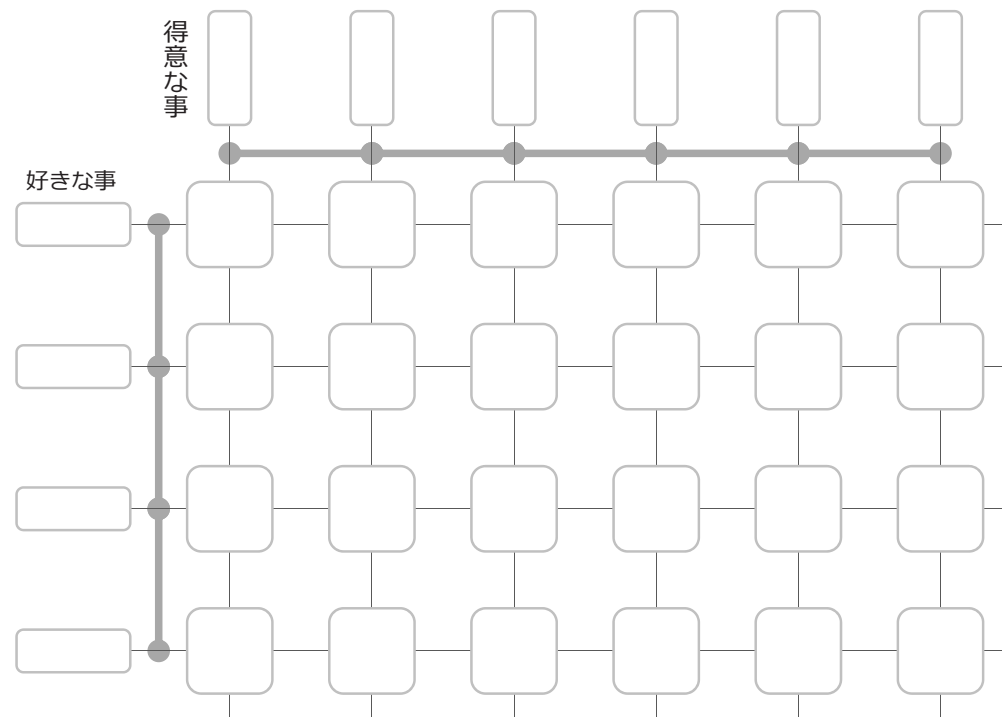
「好き」と「得意」は関係しあうので
割と重なっていることもあります。
なので、迷ったら両方に書いて結構です。

起業アイデアがある方や
既に創業している方も

未来の第二・第三の
発想材料として
書いてみてください。

将来、軌道修正時の
優れた指針になります。

15



16

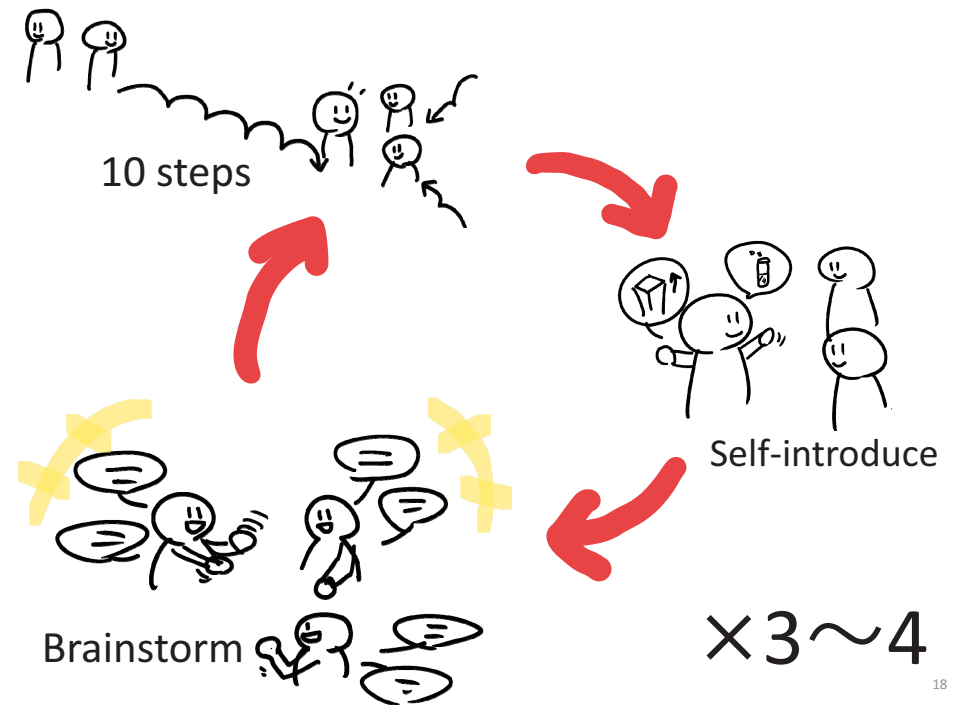
3c

(アイデアを醸成する)

3人ブレスト

10歩いて、出会った人とアイデアを出し合う

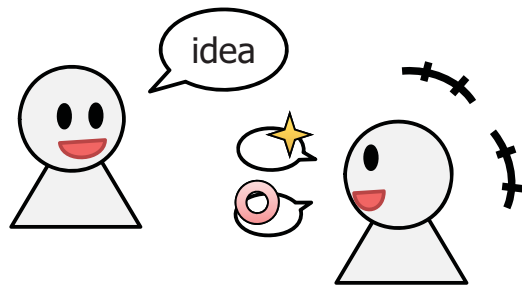
17



18

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”

19



「プレイズ・ファースト」

(相手のアイデアの良い所に光を当てて、コメントする)

効果1)

アイデアを言いやすい場ができる



効果2)

創造性のエンジンが回り始める

(肯定的心理→(刺激)→創造的思考)



20



(一人で発想する)

Creative Jump ?

21

Mind Wandering
(課題に直接関係ない考え)

無意図的想起
(意図せずに、ふと、おもい浮かぶ記憶)

46%

この多さは、Creativityと関連

22

仮説

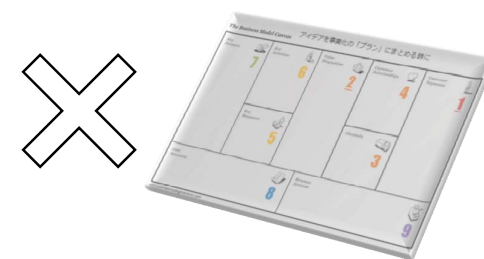
Creative Jump の中核は、
Mind Wandering によるものである

23

Creative Jump

↓ 今回は・・・

“死者の書”で、
『無意図的想起』を誘発！



出展：『アイデア・バイブル』マイケル・マノレロ “死者の書”より

24

発想法「死者の書」

出典：『発想法の使い方』加藤昌治（日経文庫、2015）

- ◎いわゆる「右脳」系の発想技法
- ◎考え始めるスタート地点を「飛ばす」
- ◎ふんわり、あいまいな着想でいいんです
「手堅いの」は手中にあるんですから
・・・今、欲しいのは「新しい可能性」



- 3種類の象形文字文書から1つを選ぶ。
そして、象形文字の模様をざっと見る。



- 心から雑念を追い払って、
テーマに集中する。

目を閉じて、3分間、
アイデアについて瞑想する。

- 目を開けて、象形文字の一行一行を
“翻訳”してみる。

「死者の書」は課題を解決するためにあり、それぞれの行が自分のために書かれているのだと想定する。
いま抱えている、ビジネス上の課題解決法の秘密が
象形文字のイメージ解釈に隠されているのだ。

- それぞれの象形文字について解釈を
するごとに自由連想を行う。

象形文字の1つが、星（スター）のように見えるかもしれない。そこで陸上競技のスターだった友人を連想する。
そして、（中略）犬と旅行することを連想し、自転車によく乗っている近所の獣医を思い出し、折り畳み式自転車を連想し……。それがヒントになって課題を解くアイデアを思い浮かべかもしれない。

すべての行、形、構造などがなんらかのメッセージを伝えている。象形文字を解釈するときには、驚いた部分、何か抜けているような気がした部分、視点を変えたら見えてきた部分に注意をする。

「これは何だろう？」「どうして彼らは、この形を使ったのだろう？」「これはどういう意味だろう？」「この形が頻繁に現れるのはなぜ？」「どの形が、私の課題と最も密接なかわりがある？」「これは誰だ？」「これから何を思い出すだろう？」
こういった問いかけを繰り返していく中に、課題を解決する鍵が見えてくる。

- 自分なりの解釈を書く。

ヒントや新しいアイデア、ひらめき、新しい方向性などがないかを探そう。各行の解釈を結びつけて全体をまとめた解釈を書いてみる。すべての解釈を合わせて、物語を作ることができるかどうか試してみよう。そのストーリーには課題解決の方法が含まれているかもしれない。

文献

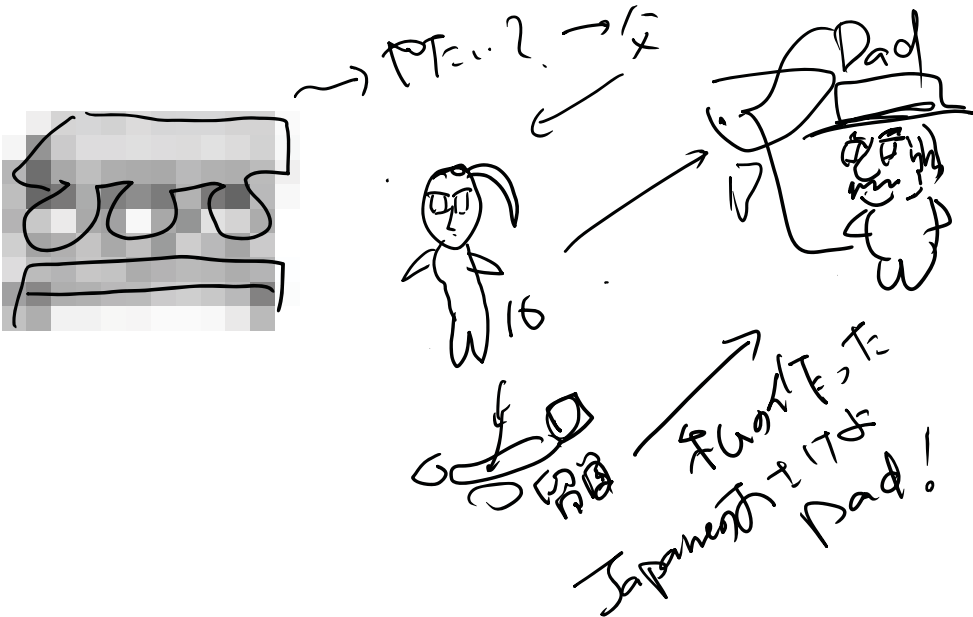
原著：“Thinker Toys 2nd edition”（Michael Michalko, 2006）
P287 ‘The Book of the Dead（hieroglyphics）’

和書1：『アイデア・バイブル』（上記の本の翻訳書、ナビゲーター＝加藤昌治氏）
（ダイヤモンド社、2012）

・・・大量のアイデア発想法が、軽快なトーンで読めます。
現代の日本語の本にはあまり掲載されないタイプの技法も含め。

和書2：『発想法の使い方』（加藤昌治）
（日経文庫、2015）

・・・企業内研修でアイデア発想法の初級編をするのに丁度いい技法がつまっています。
技術系にもあうように、VEで言及される発想技法をカバー。



3e

アイデアスケッチ

(+ 4分絵心教室)

29

4分 絵心教室

- 顔 = ○ + □ + 目 + 眉
- ユーザ = 顔 + 台形 + 手足
- モノ = 細線 + 太い輪郭 + 機能部分をカラー塗り
- 雰囲気 = まんぷ「€」、吹き出し「イガイガ、ふわふわ」

30

アイデアスケッチ (15分)



コツ

“Plan 3” (最小企画要素) = 【誰】 【何】 【狙い】

・・・を、具体的に書いておくと、良く伝わります。

31

- ◎ A4白紙を使ってください。
- ◎ 文字は、太くはっきり見えるよう、プロッキーを使ってください。
- ◎ 1 アイデア 1 枚で。 (一枚に3案を列記する、のはNG)
- ◎ 時間をかけて、じっくり1枚だけ描くのもOKですし、シンプルな描き方でさっと複数アイデア (複数枚) を描くのもOKです。

(類案だけど微妙に違うアイデアがあるならば、独立した別案として2枚描く、というもOKです。)

32

3f

ハイライト法 & アイデアレビュー

(魅力的なものに☆をつけて回る)

(上位案紹介)

33

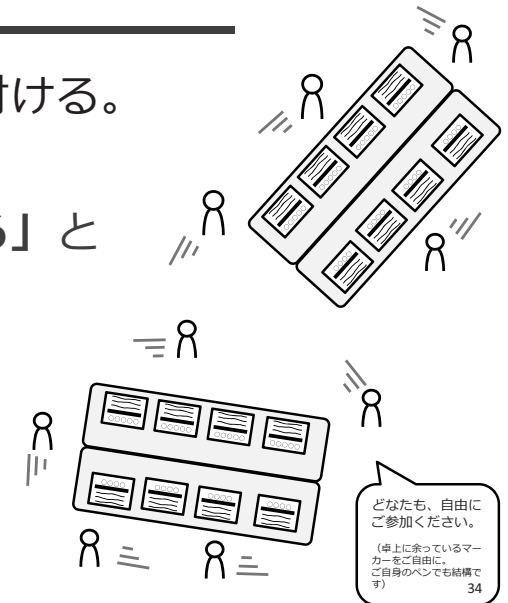
ハイライト法

テーブルを回る。☆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。

☆いくつでもOK

自分のスケッチや
自分のチームメンバーのスケッチも
後で、客観的に見て☆を付ける



34

上位案を紹介・共有する (アイデア・レビュー)



- ① ☆の数をスケッチごとに数えて数字で書いてもらう
- ② 「☆の数が、*個以上の方は？」と確認し、閾値を徐々に上げて、トップを確認
- ③ トップから順に、☆の多いスケッチを、順にレビュー（書いた人がミニプレゼン）
- ④ 終わる度に「ありがとうございました」と言って拍手を送る

35

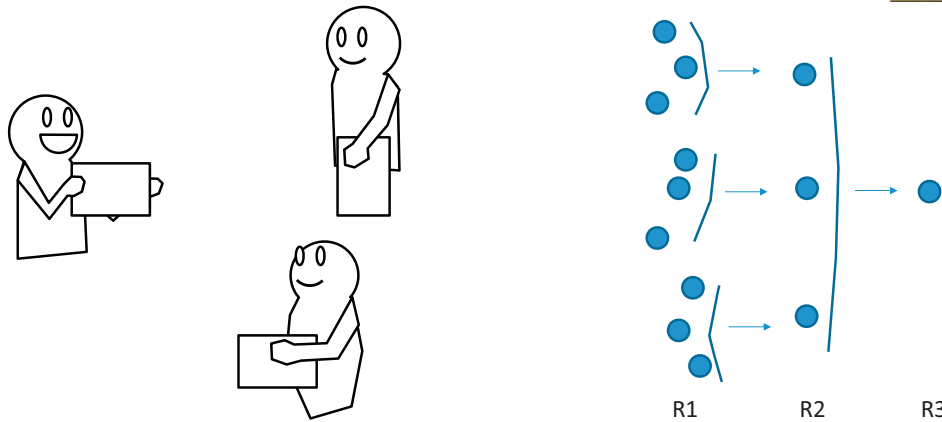
3g

プレゼン・トーナメント

プレゼン込みでアイデアを評価

36

プレゼン・トーナメント



近くの人と3人組に。2分ずつプレゼン。
全員実施後、誰かを指さす（自分も指すのもあり）
勝者による第二ラウンド。

2～4ラウンドを経て、ファイナリスト数名による全体プレゼン

37

社会評価されているアイデア以上に、
やりたい人の（劣勢評価の）案は、具現の推進力がある。

この後の、「組織」（チーム作り）のフェーズでは、
このピッチに立った人は、
その案のリーダーとして、メンバーを引っ張ります。

「スキルを活かして、ほかの人のアイデアの実現を
後押しすることをしたい」という方は、ぜひ、具現化の力の強い
この登壇者のプラン、しっかり聞いておいてください。

**本当に具現化していくアイデアは、
世界が発見してくれる前は、平凡な姿をしていたり、しますから。**

39

3h

今日のアイデアワークショップでは、
ここまで。

通常はTeaming（チーム形成）をする場合は
上位案以外に、こうすることもします。

リーダーズ・ピッチ

リーダとなって自分のアイデアを発展させたい人は、
無条件に登壇でき、プレゼン。

38

では、リーダーズ・ピッチを！（8分）

その
後

（今日は、これはしません）

※社内でアイデアソンを実施したい人むけに、
一連のプロセスを示したものです。

<会話と休憩、自分の入りたいチームを内心決定する：10分>

40

4

創造工学の雑談

「PIVOTでつまらないアイデアになる、の回避法」
「アイデアを鍛える3要素（ベンチャープラン評価の3ステージ）」

41

進行

4a. 軌道修正（PIVOT）でつまらないアイデアになる、の回避法
「Plan3」（アイデアを初期段階の企画へ）
「Creative分析」
「実現PIVOT」

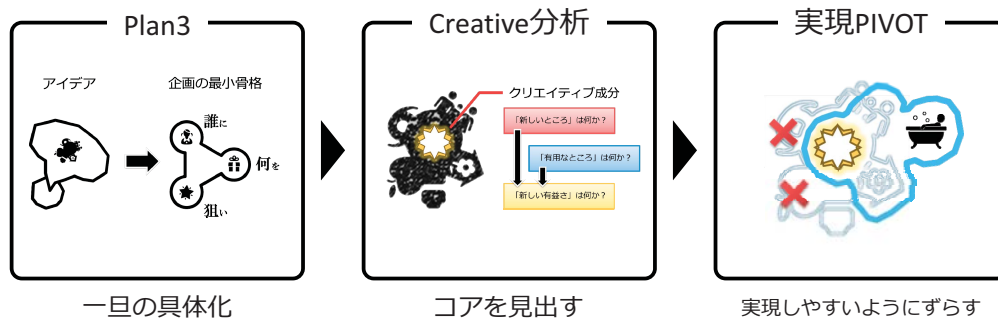
4b. アイデアを鍛える3要素（ベンチャープラン評価の3ステージ）

42

4a

アイデアPIVOT

軌道修正でつまらないアイデアになる、の回避法

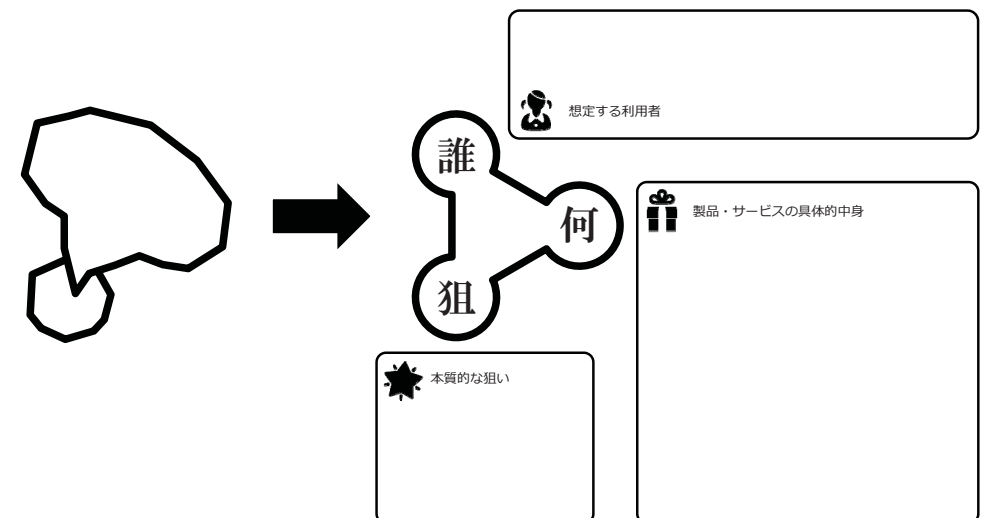


43

【Plan 3】 worksheet

アイデア

企画の最小骨格



44

【Creative分析】

アイデア

具象

(わかりやすい形) (具体的なモノ)
(説明のために使っていた具体的なコトバ)

→全部変えてよい

クリエイティブ成分



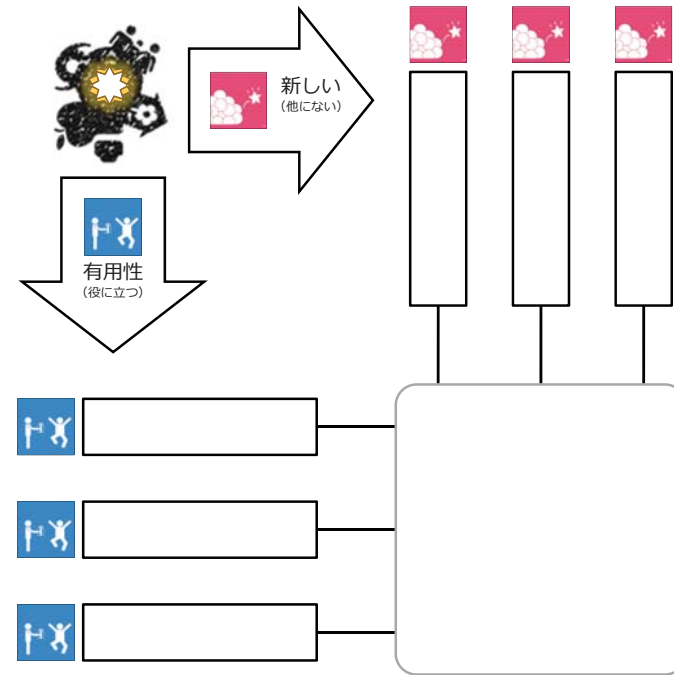
「新しいところ」は何か？

「有用なところ」は何か？

「新しい有益さ」は何か？

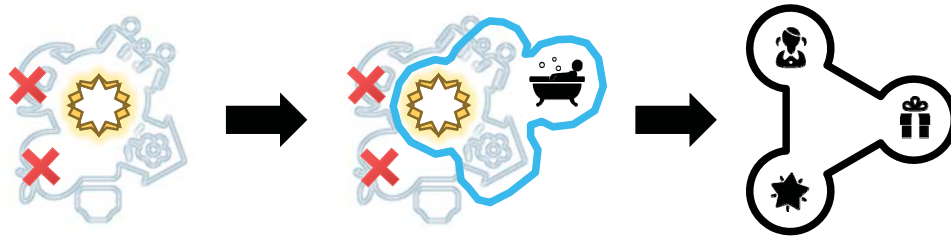
45

【クリエイティブ分析】 worksheet



46

【実現PIVOT】 worksheet



「実現しにくい部分」を挙げる
(挙げにくい時は「FES」を使う)

挙げたものは「未定要素」と捉え、
いろいろ変えて、実行しやすい
アイデアへ再発展 (プレスト)

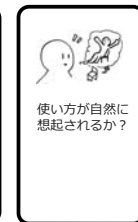
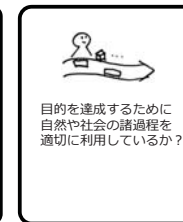
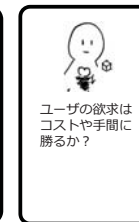
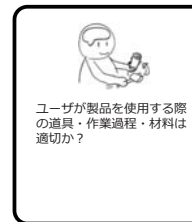
案を「誰に」「何を」「狙い」の
フレームで仕上げる

47

「実現しにくい部分」を見出すチェックリスト【FES】

以下の7つの問いから思い浮かぶことをメモする。特に該当しない項目はSkipしてよい。

「F」



「E」



「S」



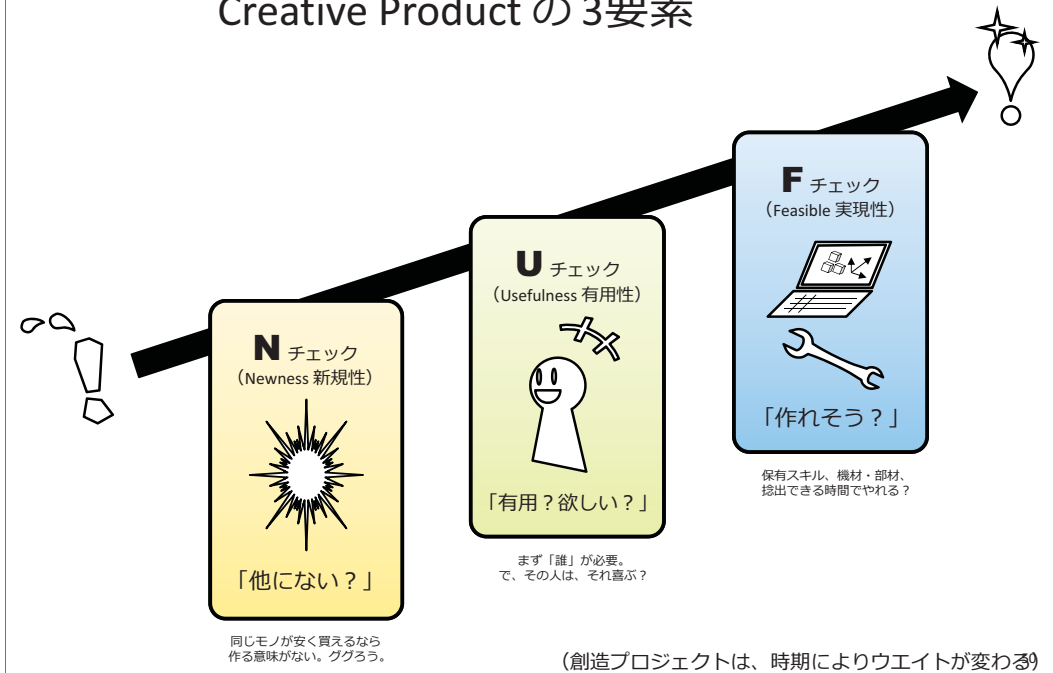
48

4b

アイデアを鍛える3要素 (ベンチャープラン評価の3ステージ)

49

Creative Product の3要素



◎3段階の図※の「強いのか」に応える

⇒「イノベーションの占有可能性」



52



(評価は難しい)
(これを備えるのも難しい)



(評価は慎重に)
(可能性の議論を含みはじめる)



(評価は一瞬)
(魅力度が高くてもここがNGだと終わる)

プラン評価ステージ
(Management)



(閃き)

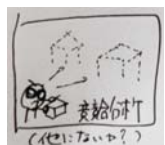


有用性



実現可能性

Creative Productの3要素
(Creative Leader)



(安く買えるなら作る意味がない)



(誰に提供？何人いる？)



(ひと・こと・ときに展開)

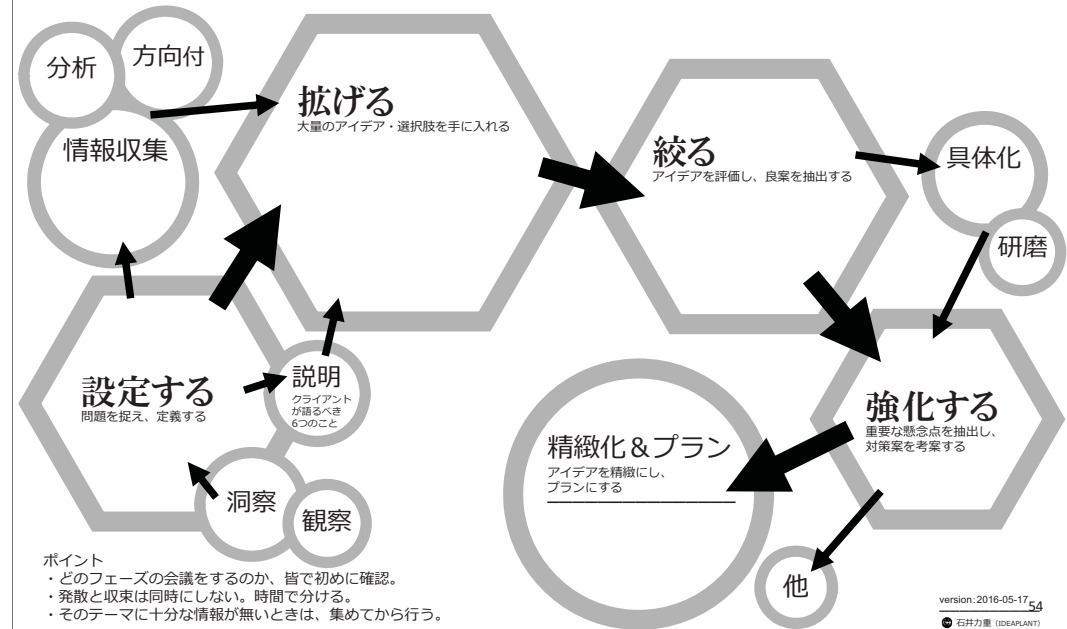
3C
(Strategy)

51

まとめ、メッセージ

53

アイデア創出ワーク・プロセス



参考文献

- ➡ 1 『アイデア・スイッチ ～次々と発想する装置～』 (拙著)
(創造的思考のためのガイドや、多様な発想の方法など)
- 2 『創造的問題解決 ―なぜ問題が解決できないのか?』
(CPS - Creative Problem Solving - の教科書書籍。
創造力について示唆深い、本質を理解に至るには実践が必要)
- 3 『創造力を生かすーアイデアを得る38の方法』
(A.オズボーンの著書。創造的イマジネーションについて示唆深い。)
- ➡ 4 『スウェーデン式アイデアブック』
(60分で読める、創造的思考についてのヒントの本。)
- ➡ 5 『発想法の使い方』
(加藤昌治著。「死者の書」や「属性分析」など、分析的と直感的の発想法をカバー)
- 6 『アイデア・バイブル』 (マイケル・マノレコ)
(論理的、感性的、の多様な発想技法など)



55

発想道具一覧

- ➡ IDEAPLANT 『Brainstorming Card』
アイデアワークショップ専用ツール
- IDEAPLANT 『アイデアトランプ』
<http://www.ideaplant.jp/products/ideatrump/>
- IDEAPLANT 『SCAMPERカード』
アイデアワークショップ専用ツール (一般販売無し)
⇒図表: 拙著『アイデア・スイッチ』まえばき
- IDEAPLANT 『ASOPICA (連想の4法則カード)』
<http://ideaplant.jp/products/asopica/>
- IDEAPLANT 『智慧カード』
<http://www.ideaplant.jp/products/chiecard3/>
- IDEAPLANT 『ブレインライティングシート2』※
<http://www.ideaplant.jp/products/bws2/>

56