



2012年5月12日 13:30~17:40  
@ミューザ川崎 4F



# アイデアワークショップ

アイデアプラント  
石井力重

[rikie.ishii@gmail.com](mailto:rikie.ishii@gmail.com)

# 本日の内容

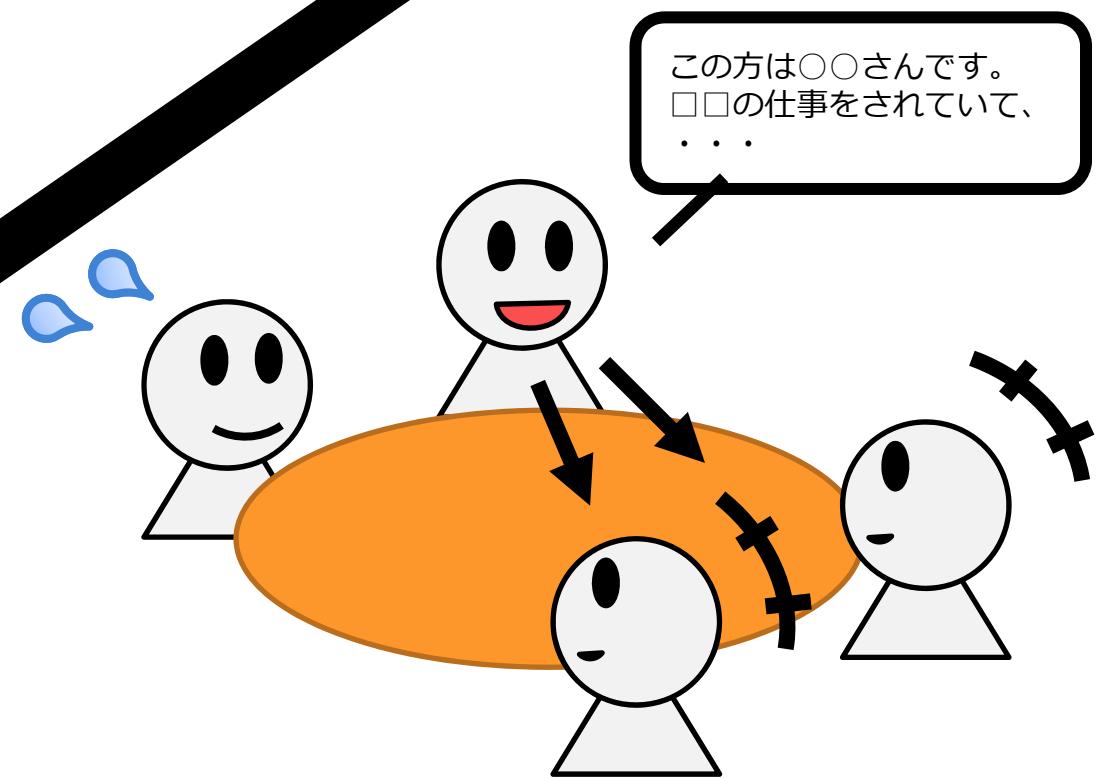
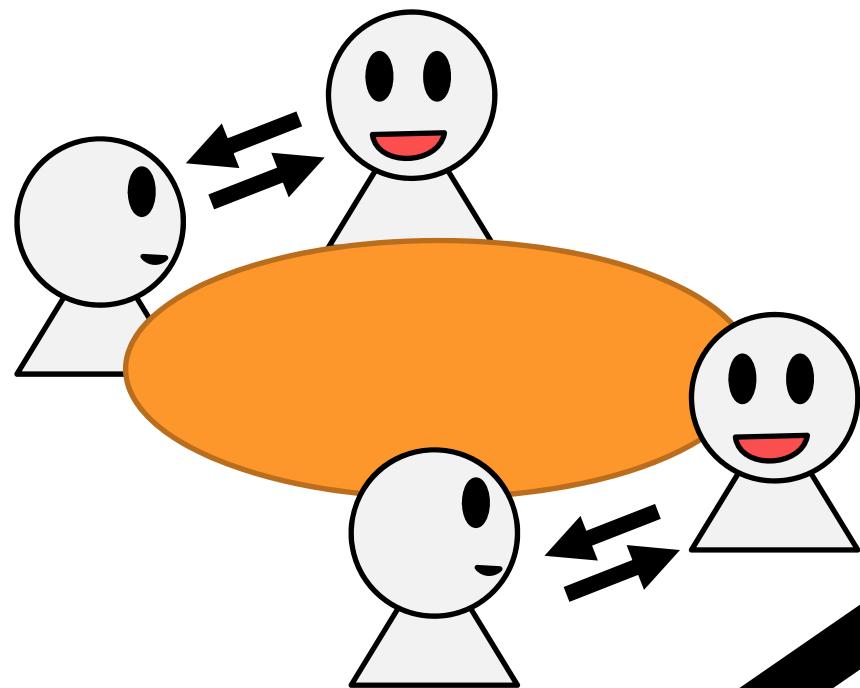
---

1. 導入
2. アイデアの発散
3. アイデアの収束

1

『他已紹介』

# 1) ペア、自己紹介（30秒ずつ）



# 2) グループ、他己紹介（30秒ずつ）

2

## スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

# 発想のお題

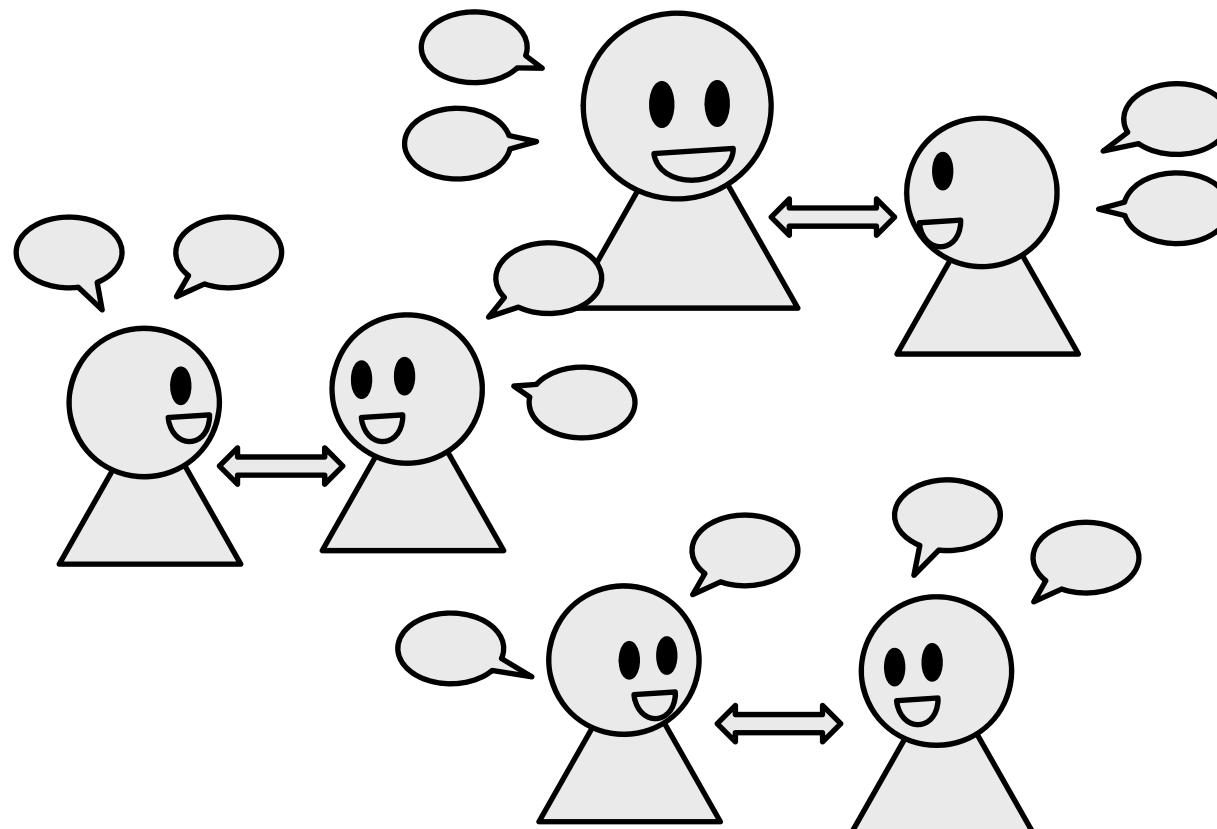
---

**新しい製品・サービスの  
アイデア**

# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

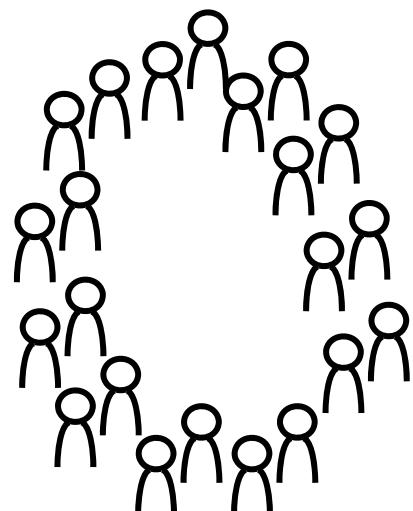
## SpeedStorming

- UC Berkeley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

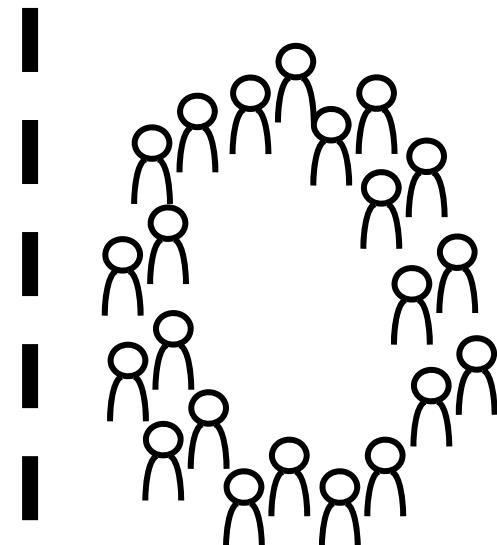


今のメンバーとできるだけ分かれ  
会場全員で、大きな二重の円を作ります

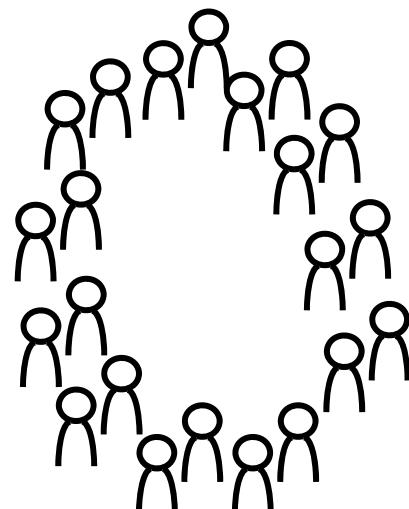
(目安=1ユニット20名)



**A**

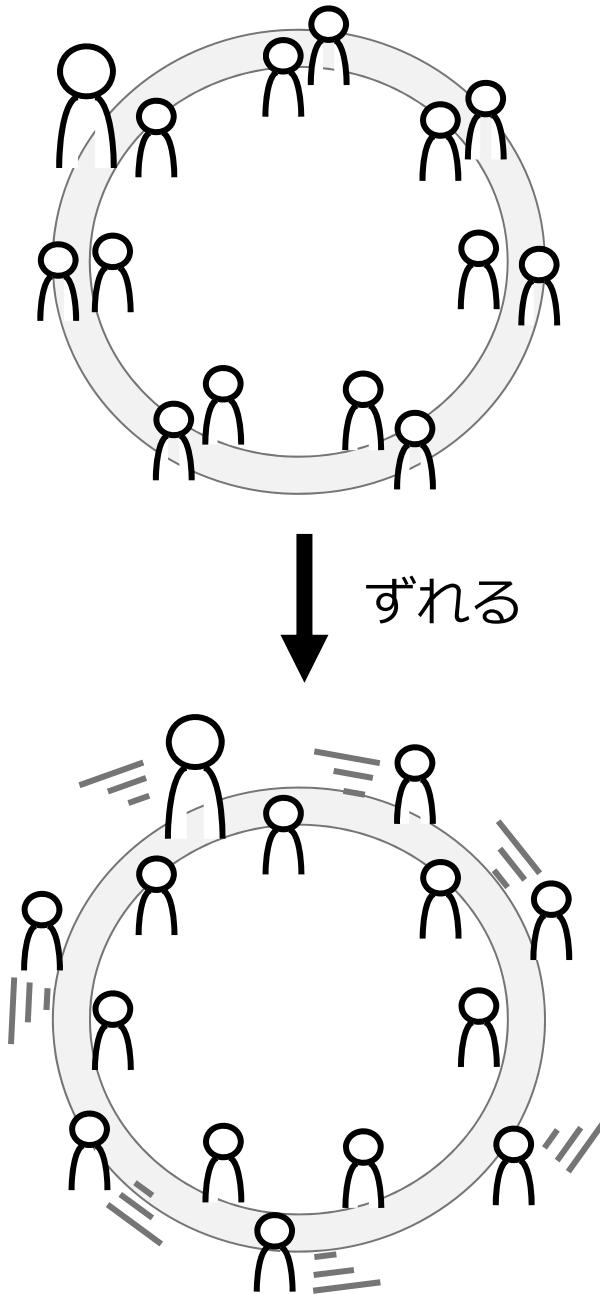


**B**



**C**

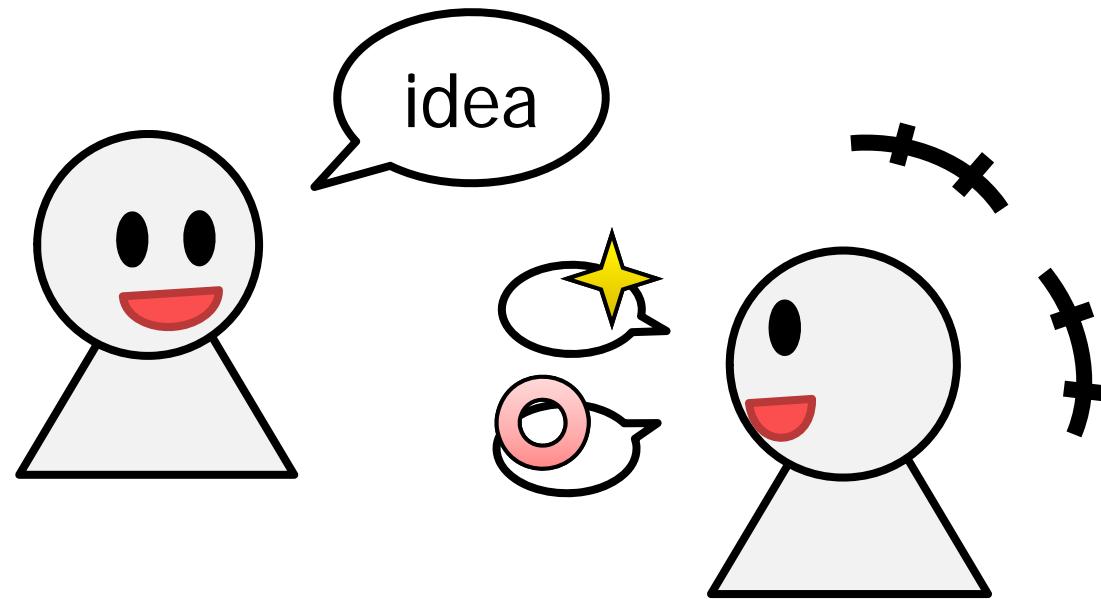
# やり方 (30分)



- 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、拡げる)
  - 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」

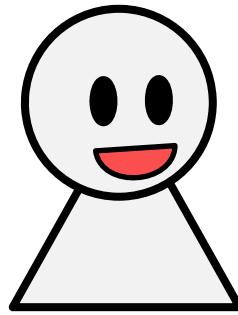


“アイデアの良い所に  
光を当ててコメントする”

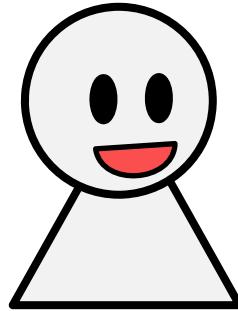
2-2

## アイデアスケッチ

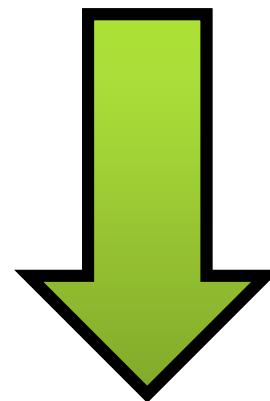
アイデアを書く



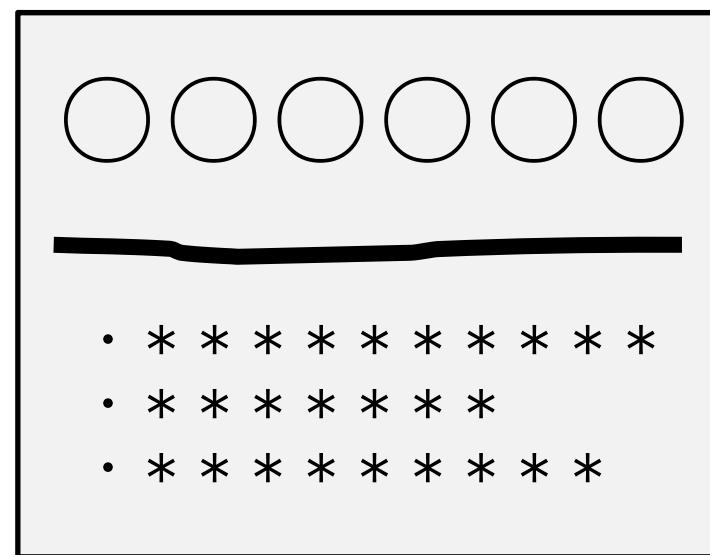
あのアイデア、  
面白かったな



あのアイデア、  
面白かったな



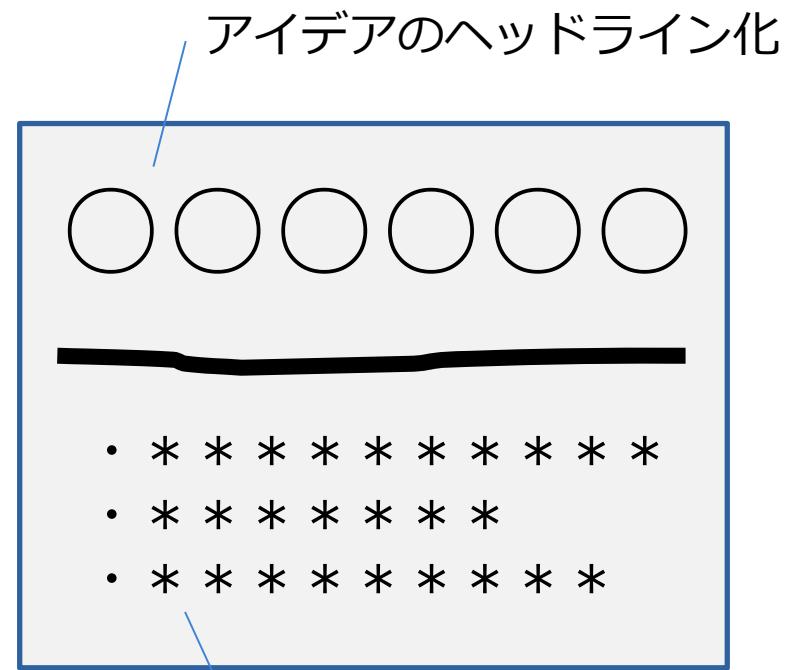
アイデアを、  
少し具体化



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
- ・コメントできなかつたけど、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）

# 感情キーボードPC

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- ・ キーボードは「押圧」「温度」「湿度」「血流」を測るセンサーが、各キーの表面に内蔵されている。
- ・ バイタルデータから、イライラや集中力の低い状態を判別し誤入力や確認ミスの起きがちな作業を、システムが自動支援。
- ・ キーボードの硬さやキー表面の温度を変えて、知的生産に向く状態に、物理的にもフィードバックをしてくれる

休憩

10分休憩 (再開= )

2-3

# ハイライト法

良案抽出

# ハイライト法

---

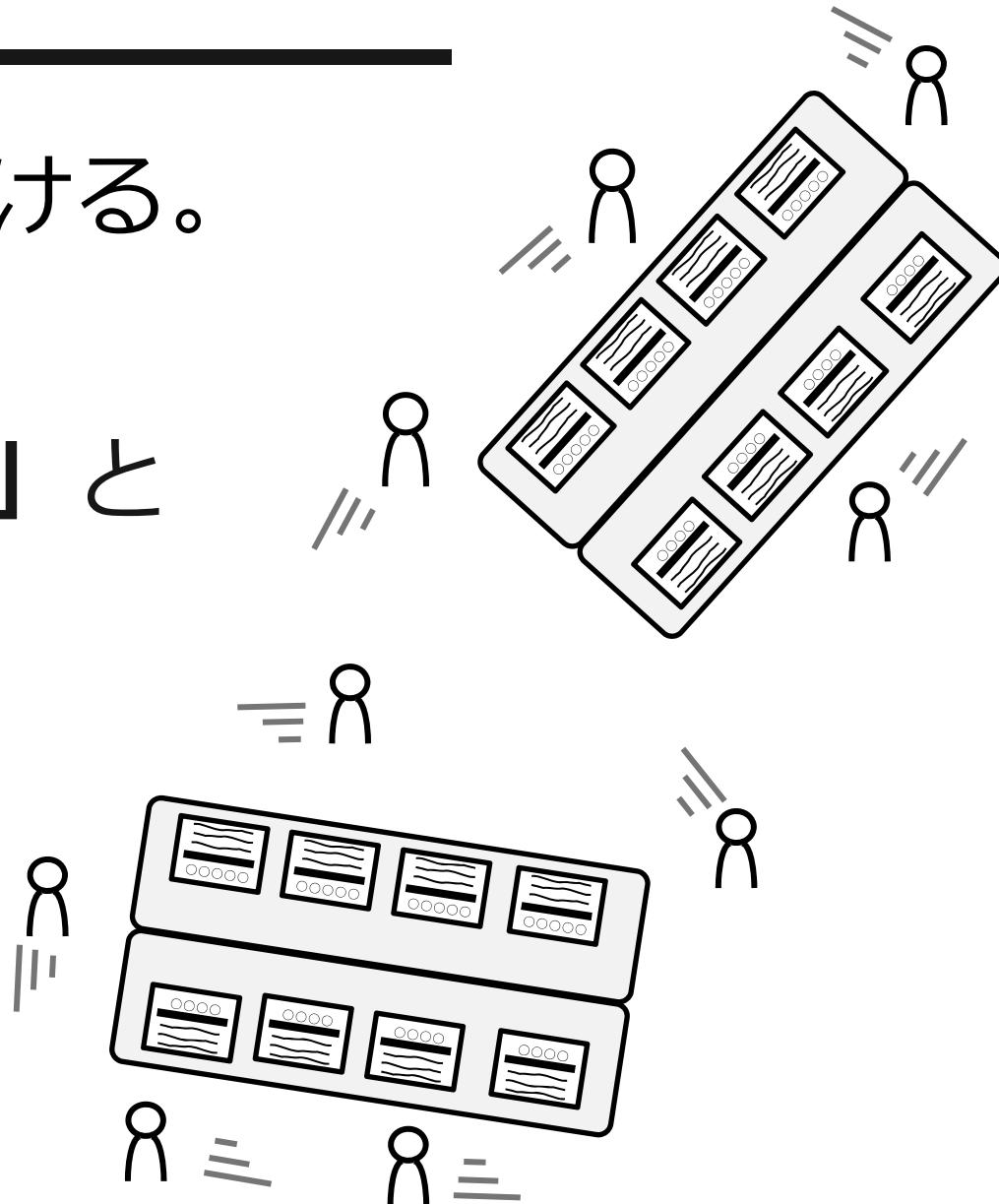
テーブルを回る。☆を付ける。

- ・「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

自分のスケッチにも  
客観的に見て付ける



2-4

## アイデアのレビュー

上位案をレビュー

# トップN個を紹介

(N = 参加者数 / 4)



(この後、発展ブレストを行う場合は、次のことを事前にアナウンス)

## ■ 発展ブレスト

- ・発展ブレストは、トップ1~Nのアイデアがネタ。
- ・参加者は、自分の参加したいアイデアへ集まる。
- ・1グループ = 4人。（目安。多すぎるときは調整）

⇒ このレビューの際に、参加したい案を見つけてください。

2-5

## 発展ブレスト

良案を発展させる

# 発展ブレスト

---

1. 発展ブレストに参加したいところへ移動  
(1グループ = 4人程度)
2. 発展ブレスト (30分)
  - 元のアイデアを、発展させたアイデア
  - 詳細部分のアイデア
  - 具現化への懸念事項とその対策アイデア
  - などなど。各グループの自由裁量。

2-6

# アイデアスケッチ

、再び

アイデアを書く



似てもいいので、アイデアを各自3案描く（アイデアスケッチで）

（後で選択作業を体験するために、数がある程度要ります。  
選ばれそうにもないものでも、人とかぶりそうなものでも  
発展ブレストでは出なかったけれど書いているうちに思いついた  
ものでも、一度目のアイデアスケッチで出したものでも、OKです）

時間：8分

休憩

10分休憩 (再開= )

3

# Pugh Method

アイデアの「評価と選択」方法

本日は、12個ぐらいですが

良案が、20個。

これを、もっと絞って、  
さらに、発展させる。

# やり方

- 1) 評価軸を3つ、作る
- 2) 良いアイデアを評価基準に
- 3) 「+」「-」「s」を付ける
- 4) 相補的なアイデアを融合する

# 1 アイデア評価の際に重視したい評価軸を、各々、あげる。

新規性を重視したい！

収益性の高さ！

既存技術で可能なものがいい！

短時間で実現できるほうがいいよ

顧客満足を重視したい！

2

なぜその軸を重視したいか議論し、チームで合意できる3軸を作る。

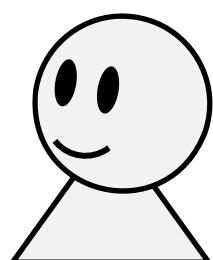
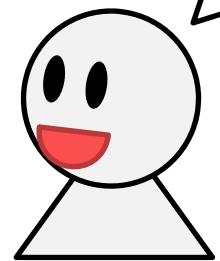
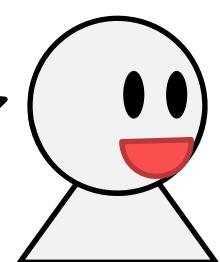
新規性が高ければ  
ニュースになるし

開発も  
楽しそう

ビジネス的に  
早めに成果が  
いるから時間  
はやっぱり重  
視したい

多少の追加開発は  
有ってもいいか

ユーザにとっての  
価値の高さは  
利益にも効くから



この時、議論は十分に行います。

「アイデアを評価し始めるまえに  
評価軸の合意が、十分になされること」

これがとても大事です。

注意点)

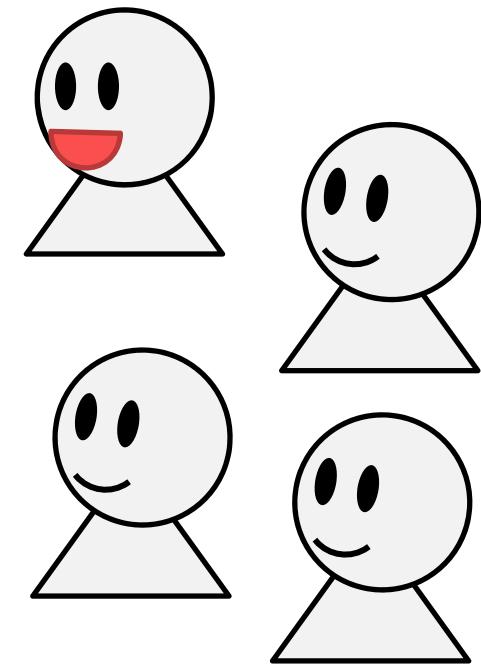
- ・あがった軸を全部採用せずに、3つに絞ること
- ・複数の軸を統合したい場合は慎重に。本質の違うものをまとめると、総論的になる。

例) チームの「アイデア評価軸」3つ

1. 新規性がある

2. 顧客満足の高さ

3. 短時間でやれる



本日は、最初の体験でありそれを円滑にするために  
プリセットされた「評価軸」群を用意しました。

チームでどの3軸を選ぶかには、自由度が大きくあります。  
議論して、アイデアを評価する上で重視したい要素を  
選んでください（合議）

IDEAVoteの軸カード

# 評価軸をセレクト

## IDEAVote

### 8つの評価軸

※他の評価軸を入れたい場合は  
予備の軸カード（2つ）で  
新しい軸を作ってもよい

例えば・・・

優位性

事業ドメイン  
とのマッチ度

安全性

省資源



自分が重視  
する評価軸を  
左へ  
2センチ進める

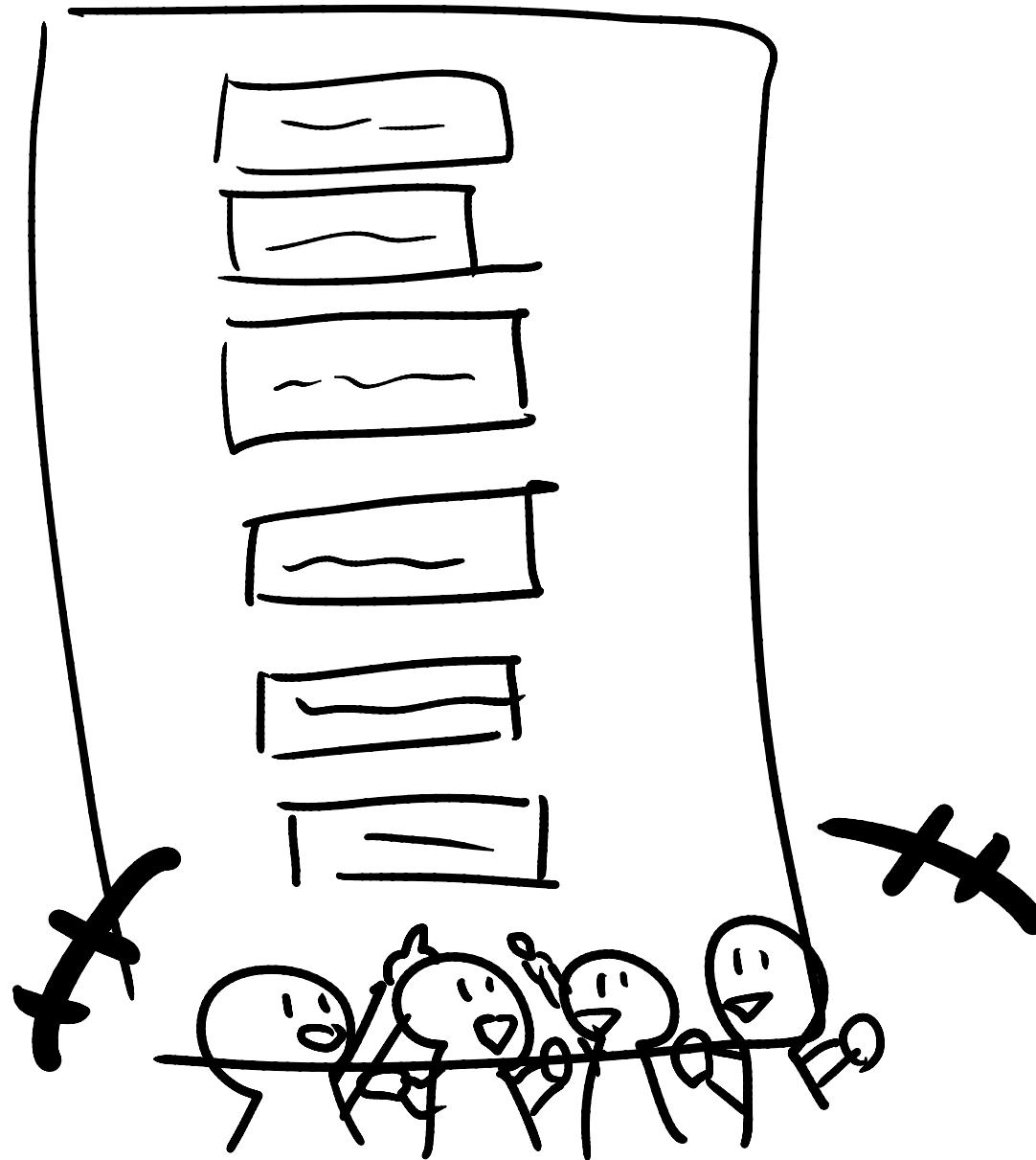
↓ 順に全員行う  
↓ Top 4 の軸を

# IDEAVote（評価軸を、共有するツール）

1. 8つの組織の評価軸を縦一列に並べます。
2. 順番に、自社内を想定して「重視されるだろう評価軸」を選び「2センチ」ほど「左に」ずらします。
3. 一周したら、沢山右に移動している軸4つを後半のワークの評価軸として採用します。
4. なお、非常に良く似た意味の軸が複数採用された場合は一方をはずし、別の評価軸を選びます。
5. 重視したい軸が8つの評価軸の中に無い場合は、予備の軸で独自の評価軸を作成してもかまいません。
6. ついでに、チームメンバーの中から4つの評価軸の担当者を割り当てます。

チームで重視したい評価軸を3つ、選ぶ

時間：5分



# 3 表を書く

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2			
idea20			

# 4 ベストの案を「基準」にする

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2			
idea17	S	S	S
idea20			

(厳密に、これがベスト！と言えなくてもOK。多分上位だな、位でよい)

# 5

「軸1」について「基準案」と「各案」を比べ「+」「-」「s」をつける

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	-		
idea2	+		
idea17	s	s	s
idea20	s		

※ s = same (同程度)

# 6

## 「軸2」についても、つける

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	—	—	
idea2	+	—	
idea17	S	S	S
idea20	S	+	

## 7

## 「軸3」についても、つける

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	—	—	—
idea2	+	—	—
idea17	S	S	S
idea20	S	+	—

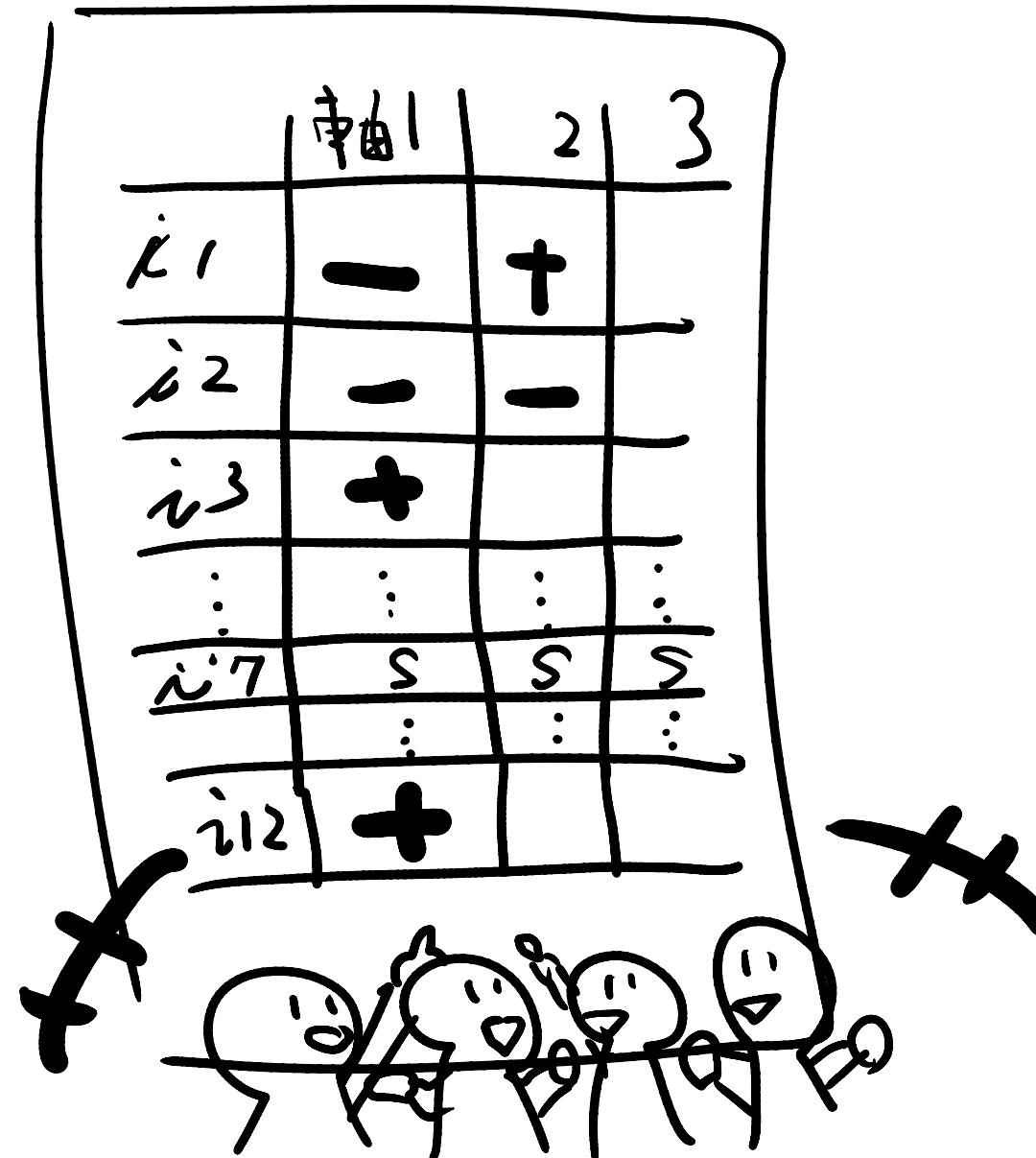
## 8

「－－－」の案は、削り込む  
(すると、20個⇒10個ぐらいになる)

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	－	－	－
idea2	+	－	－
idea17	S	S	S
idea20	S	+	－

基準アイデアを選ぶ→軸1→2→3→「---」消し込み

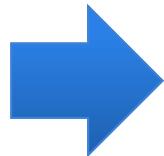
時間：12分



9

2度目の基準アイデアを選ぶ。  
「+」の多いものを選ぶと良い。

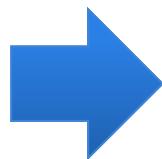
	新規性	顧客満足	短時間
idea1	—	—	—
idea2	+	—	—
idea17	S	S	S
idea20	S	+	—



10

表の記号を消し、二度目の「基準案」と各案を「軸1」について比較し、記入

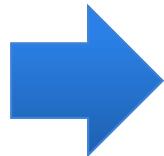
	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	—		
idea17	—		
idea20	S	S	S



# 11

「軸2」についても比較し、二度目の  
「基準案」で比較し、記入

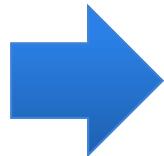
	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	—	+	
idea17	—	—	
idea20	S	S	S



# 12

「軸3」についても比較し、二度目の  
「基準案」で比較し、記入

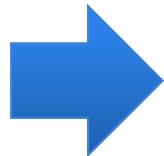
	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	—	+	—
idea17	—	—	+
idea20	S	S	<u>S</u>



# 13

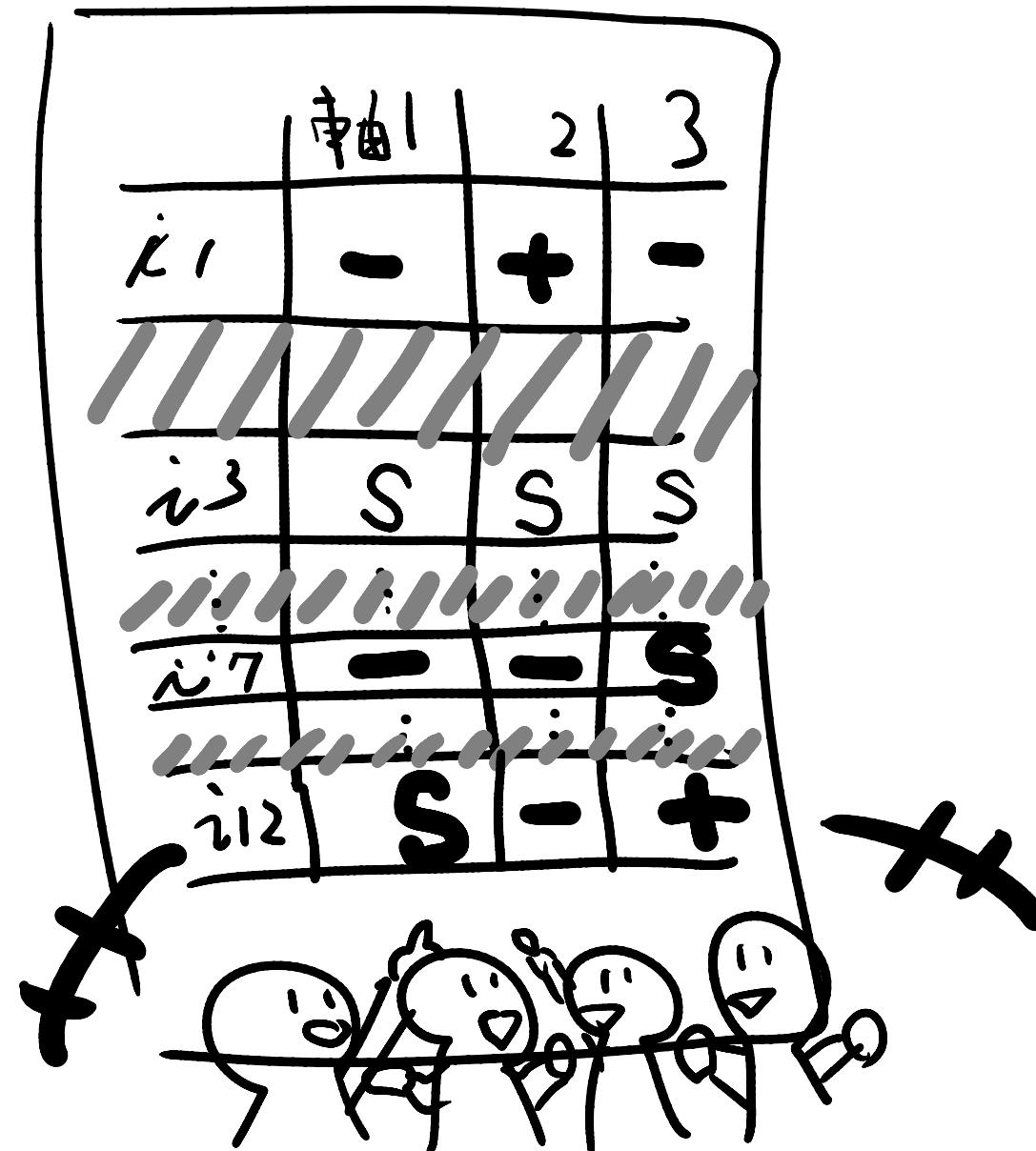
「－－－」の案は、削り込む  
(すると、10個⇒5個ぐらいになる)

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	－	+	－
idea17	－	－	+
idea20	S	S	S



二度目の基準アイデアを選ぶ→軸1→2→3→「---」消し込み

時間：7分



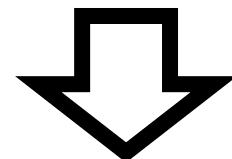
# 「+」はわずか、になる

	新規性	顧客満足	短時間
idea2	—	+	—
idea5	+	—	—
idea11	S	—	—
idea17	—	—	+
idea20	S	S	S

# 14

相補的な案の、良いところ「+」を  
融合させるブレストをする

新規性 顧客満足 短時間



「+ - -」と「- + -」

「s - -」と「- - +」

など、“相補的な案”の、いろんな組み合わせについて、考える。

## 補足

「2案の良いとこ取り」を行うのは、簡単ではない。

大抵、矛盾が生じる。

なので、頑張って、何とか発想しよう！

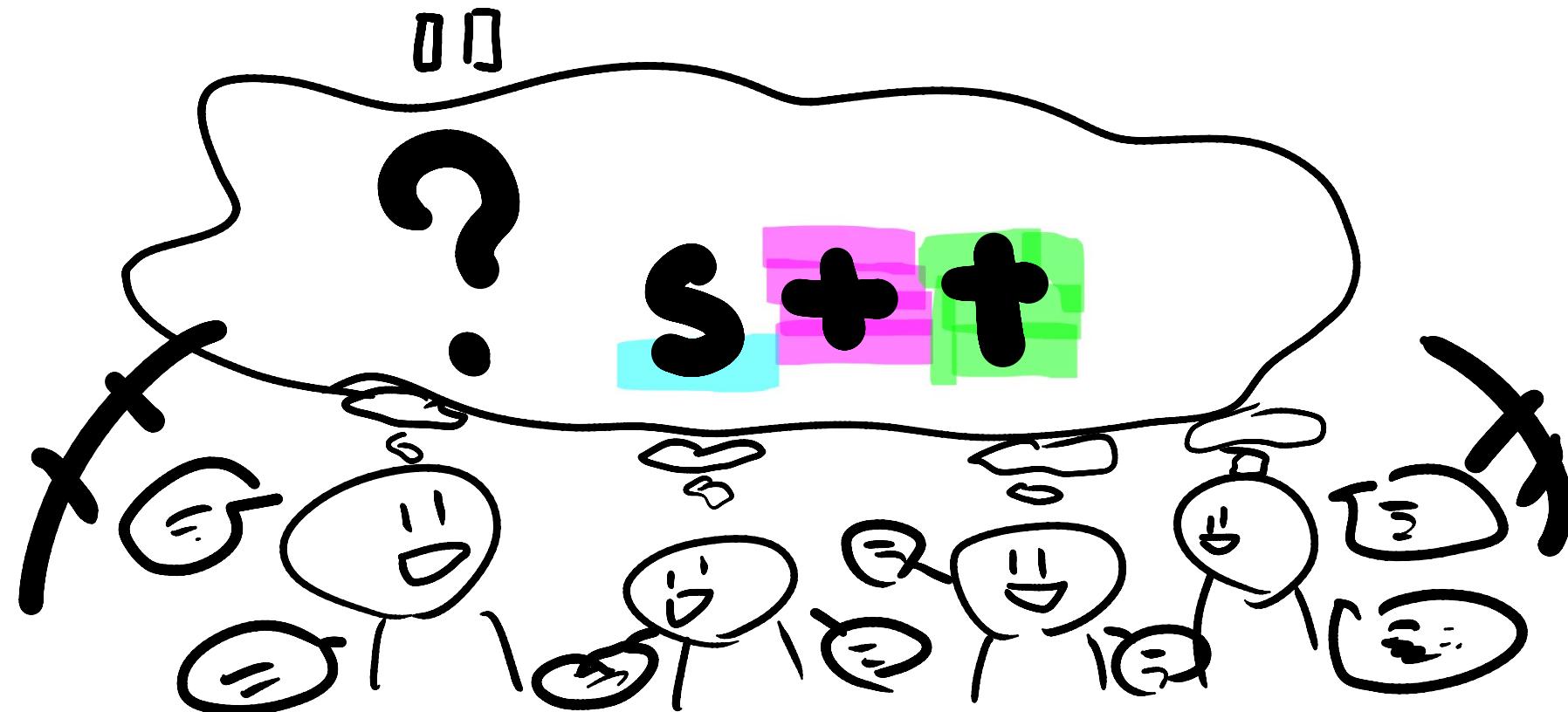
工学的に発想を引き出す手法を使うケースもあります。  
そのケースでは「TRIZ」というものを使いますが、今日は割愛します。

## 融合案ブレスト

時間：15分

$$21 - \boxed{+} -$$

12 - +



こうして「良い所を足し合わせた案」  
が、いくつか得られる

idea2

idea5

idea11

idea17

idea20

---

idea21

idea22

idea23

進化したアイデア

この「二度目の生き残り案」と  
「新しいアイデア」が、

**「評価と選択、発展をへた  
アイデアリスト」**

である。

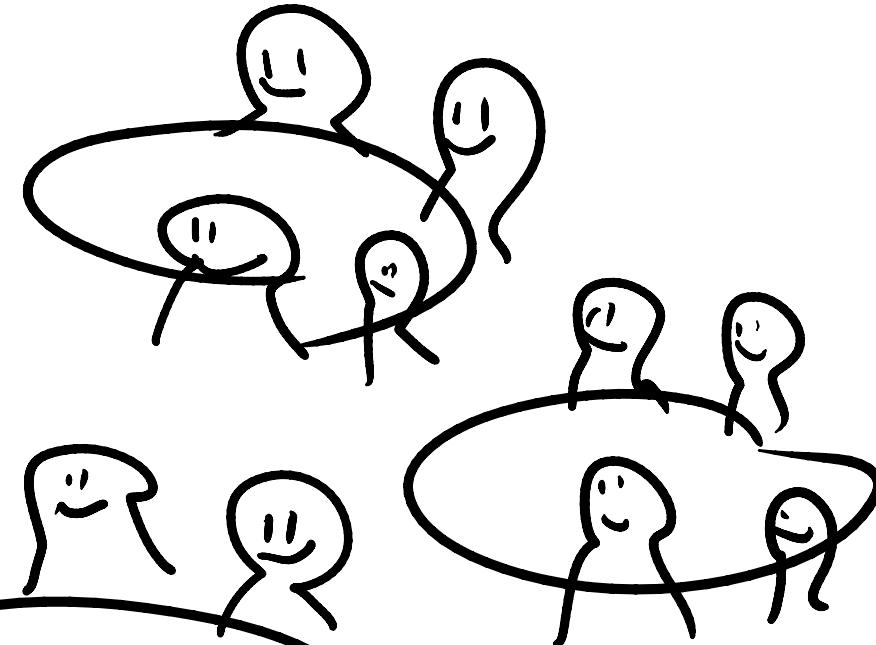
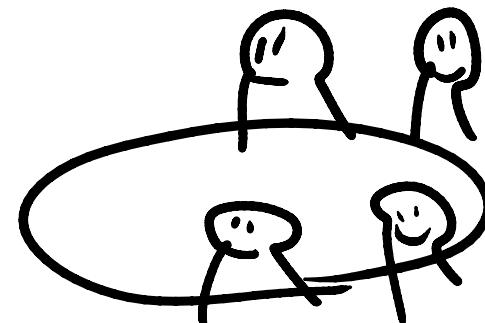
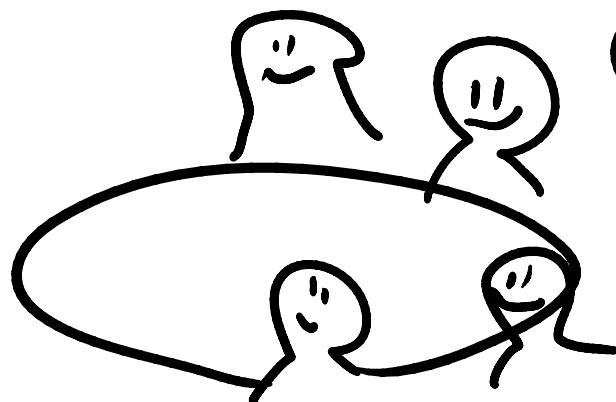
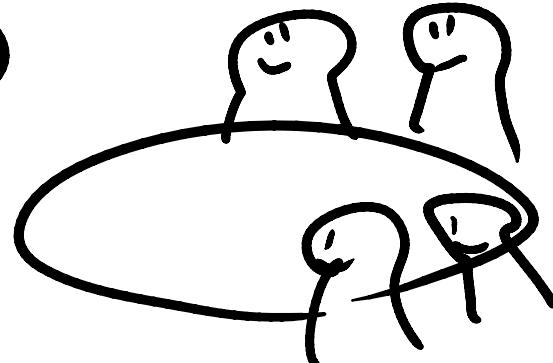
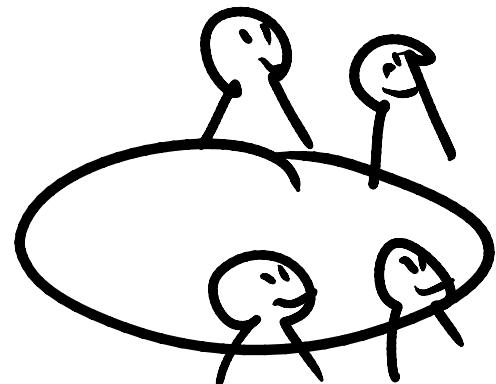
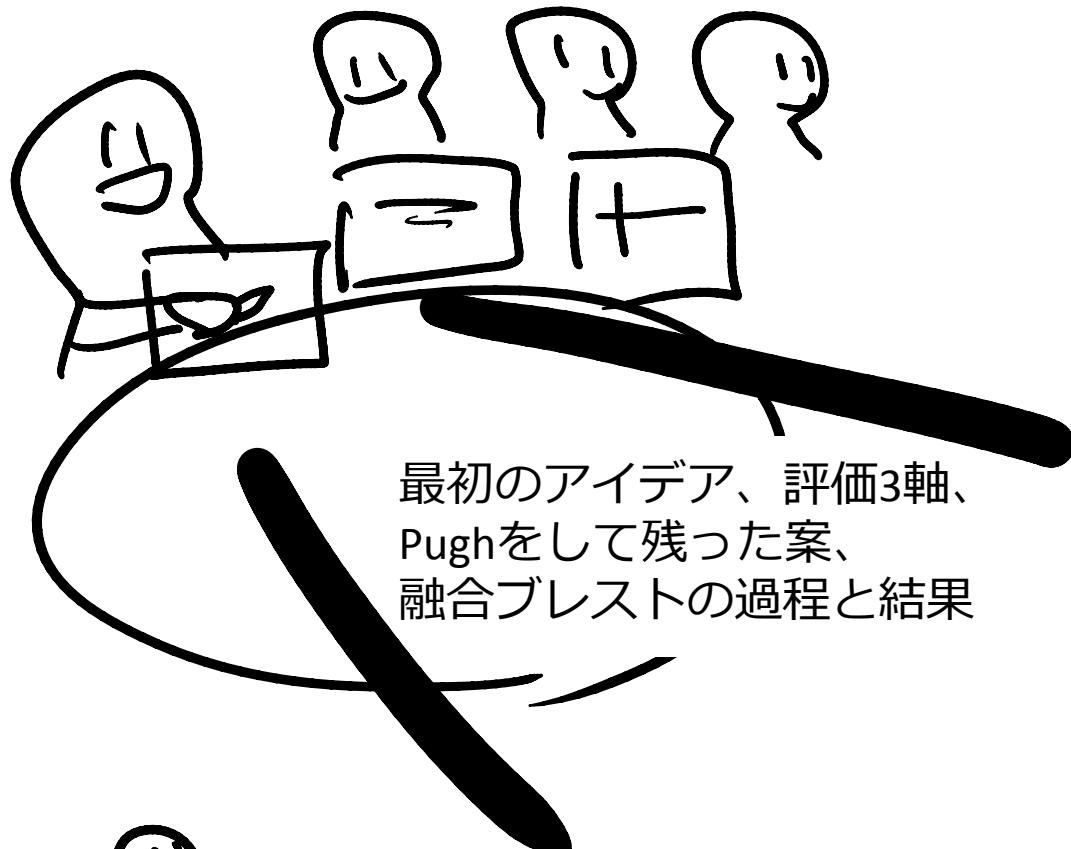
なお、生き残り案のうち「進化したアイデア」に比べ  
3軸いすれも劣るものは、削ります。

3-2

## アイデアの発表

(ランダムに選んだサンプルチームだけ)

時間：5分（×2?）



これは、非表示スライド  
主催者＆講師の連絡用ページです。

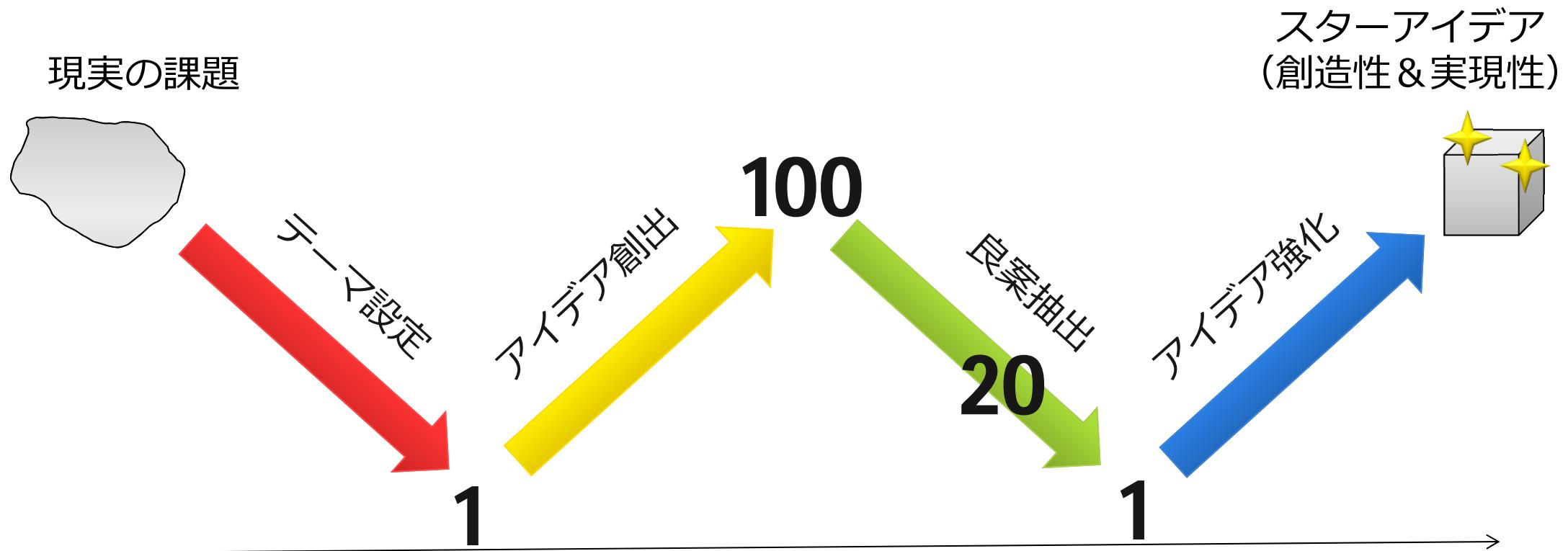
(この時点で、  
75分 + 80分 + 70分 = 3時間45分が経過しています。  
実際は、10%程度の遅延が予想されます。  
その場合、この時点で、4時間5分ぐらいでしょう。

残り5分でメッセージを話します。

m

メッセージ

現実の課題



# 4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

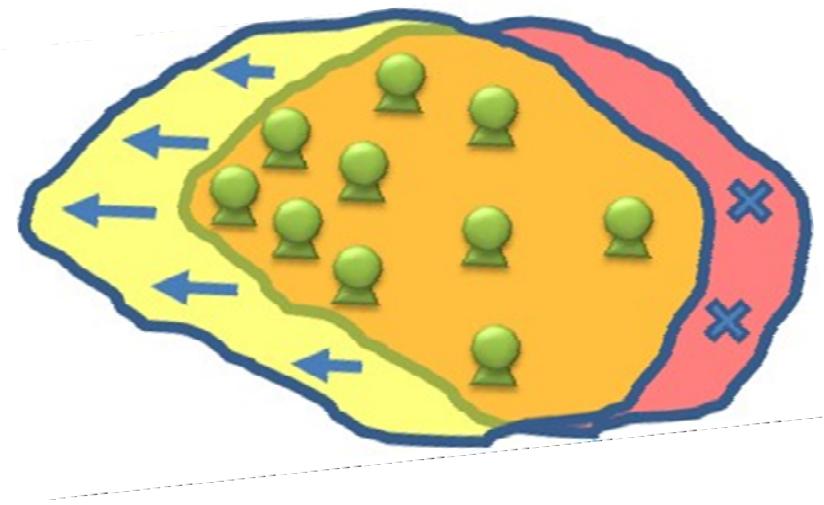
「8分ウォーク」

# 明日生まれる事業機会については 万人が同じスタートラインにいます。

人間は常に未充足を生み出します。  
既存の市場は必ずしほみ、  
新しい市場が「毎日」生まれます。

明日生まれる事業機会については  
万人が同じスタートラインにいます。

(既存を守ると同時に) 常に新しいことを企画し、  
取り込んでいくことが、必要です。

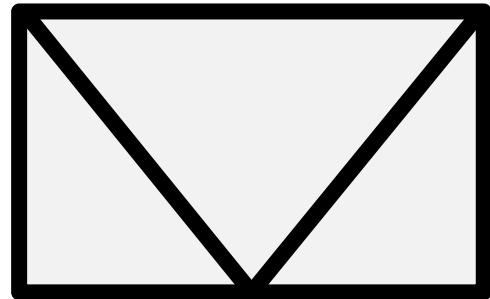


# 創造的な人や組織が 次々と生まれてくる社会を 創りたい

アイデアプラント  
代表 石井力重  
[rikie.ishii@gmail.com](mailto:rikie.ishii@gmail.com)

---

創造支援が必要な時には、いつでご相談ください  
新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。



rikie.ishii@gmail.com  
アイデアプラント 石井力重

---

ブログ  
IDEAPLANT  
twitter  
Facebook

<http://ishiirikie.jpn.org/>  
<http://www.ideaplant.jp/>  
[@ishii\\_rikie](http://@ishii_rikie)  
<http://www.facebook.com/ishiirikie>