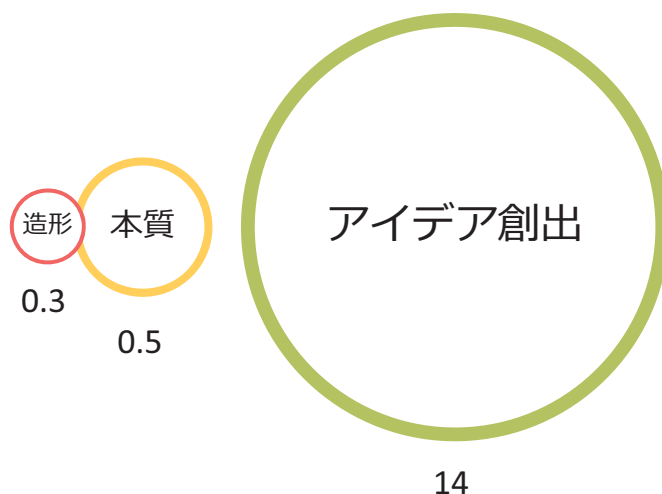


デザイン論



石井力重 Rikie Ishii
<http://ishiirikie.jp/>

アイデアプラント 代表
<http://ideaplant.jp/>

1

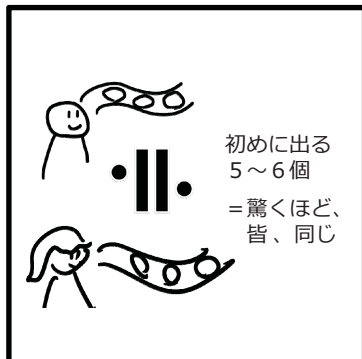
配布シラバスから更新あり

2	第1回：	導入ワーク「発想の特性」「Brainstorming Card」、「デザイン論の基礎」
3	第2回：	アイデアワークショップ1「良いテーマを設定する」（テーマ設定技法）
4	第3回：	アイデアワークショップ1「アイデアを拡げる」（場全体でブレスト、アイデアスケッチ）
5	第4回：	アイデアワークショップ1「アイデアを絞る」（良案抽出ワーク）
2	第5回：	アイデアワークショップ1「本質を保ちつつ、実現可能なアイデアへ改良する」（アイデアPIVOT）
3	第6回：	概論「アイデア創出の4つのフェーズ」「創造性を促進する要因」「創造的組織風土の6つの要因」
4	第7回：	アイデアワークショップ2「黙って書くスタイルのブレスト」（BW）
5	第8回：	アイデアワークショップ2「一人発想と集団発想を交互に行うブレスト」（ZBS）+（1/3 アンケ）
2	第9回：	アイデアワークショップ2「WhatとHowを分けて行うブレスト」（二段階ブレスト）+（F&3）
3	第10回：	アイデアワークショップ3「発想トリガー法（発想の切り口集を使う一人発想作業）」「Story C」
4	第11回：	アイデアワークショップ3「SCAMPER」（CEMRAPS）+（時間次第で「MM」と「LMM」 アンケ）
5	第12回：	アイデアワークショップ3「TRIZ（技術的ブレイクスルーのパターン集）」（予習実施者のへ加点点機会）
2	第13回：	アイデアワークショップ3「エクスカーション（ノート1つで100以上発想する方法）」
3	第14回：	プロトタイピング1「自分専用のCreative Thinking Toolsを作る」、及び【最終課題のお題を発表】
4	第15回：	プロトタイピング2「自分専用のCreative Thinking Toolsを作る」、及び【アイデアリストの提出】

2

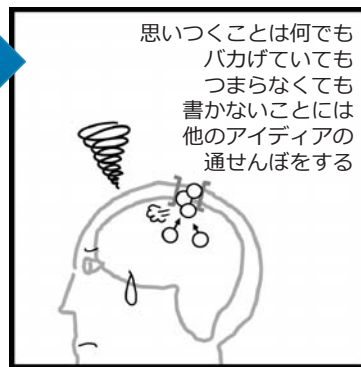
発想の特性

“アイデアメーション”



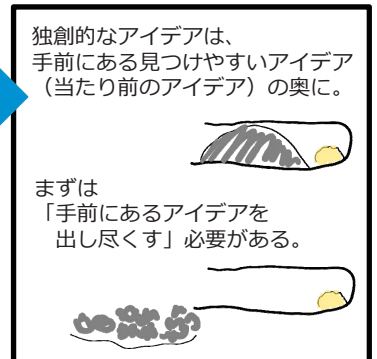
『スウェーデン式アイデア・ブック』
フレドリック・ヘレーン

“アイデアの通せんぼ”



『創造力を生かす』
A. オズボーン

(Next Zone)



まずは
「手前にあるアイデアを
出し尽くす」必要がある。

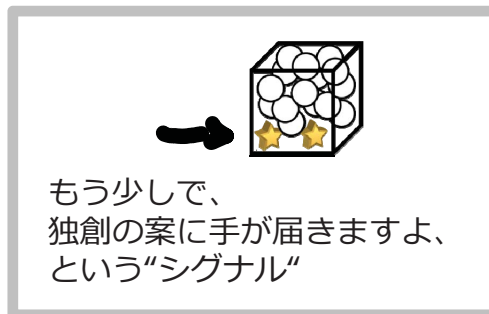
『アイデア・スイッチ』
石井力重

3



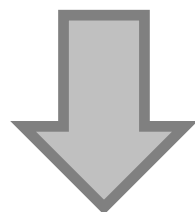
・出し尽くした
・苦しい

を



もう少しで、
独創の案に手が届きますよ、
という“シグナル”

と、捉えて・・・

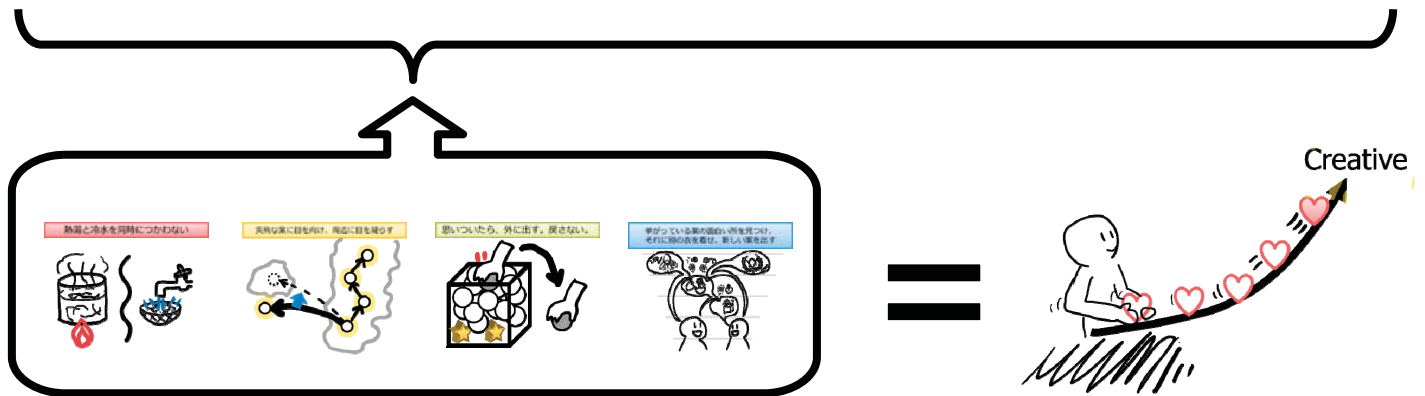


出し尽くしたら、あと10個

(出すと苦し紛ればかりに思えますが、2~3 / 10は、“☆”が)

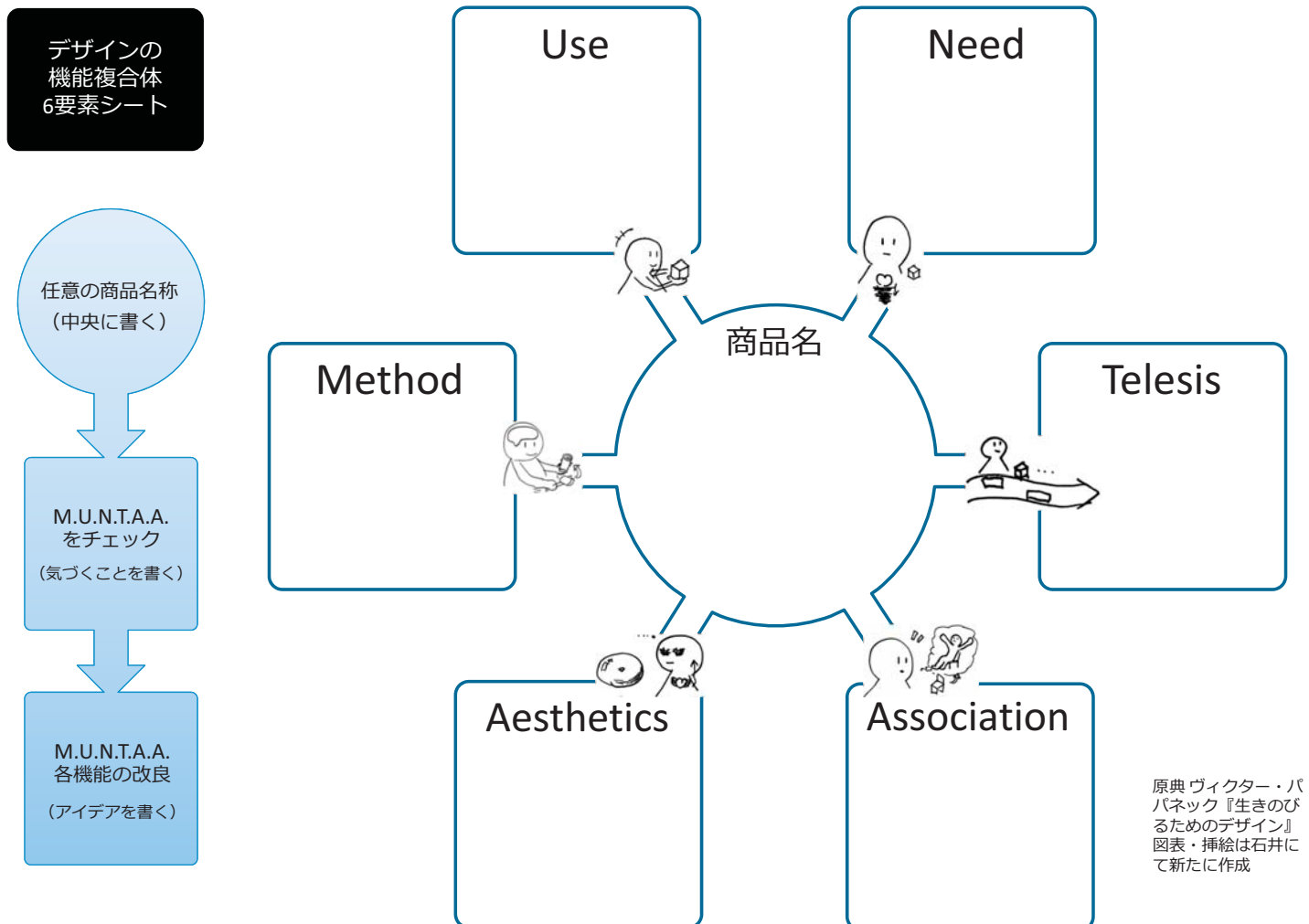
4

ブレストのルール（をロールカードにしたものでブレストを体験）



ブレストのルールの根底にあるもの = 創造力のガイド

5



6

問題が明確に理性的にとらえられない場合に、
どうすればよいか

まず自分が問題だと「感じて」いることに
「関係のありそうな」ことがらを全部列挙してみる。

具体的に外に投影した諸要素を組み立てる。

諸要素はお互いどういう関係にあるかを表現してみる。

それを組み立ててみた時に、はじめて問題の構造が分かる。

それをさらに圧縮的に、短い一行の文句もしくは一言で表現する。

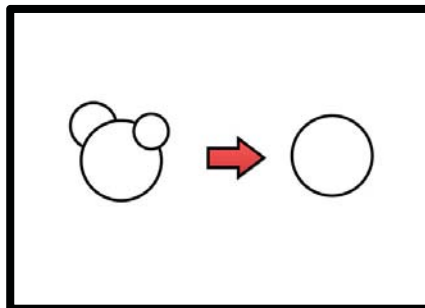
どういう問題が迫及すべきものかということが、
当事者にもはっきりと浮かび上がってくる。

内部探索によって、その後の努力目的がはっきりし、**問題解決に向かって注意力が集中する。**

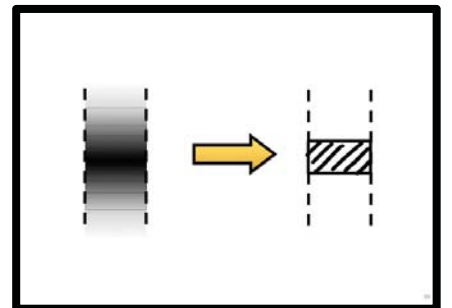
出典：『発想法』（川喜田二郎、1967、中央公論社）をもとに、筆者、一部加筆。

7

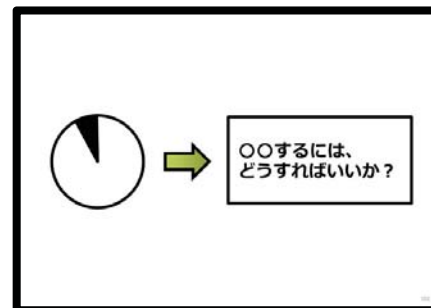
① 1つにする



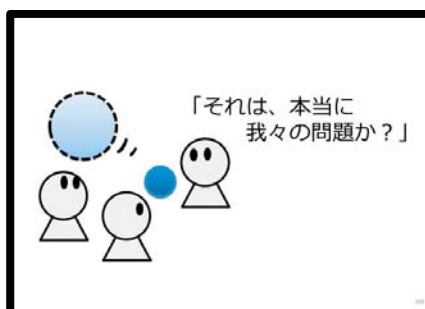
② 狭くする



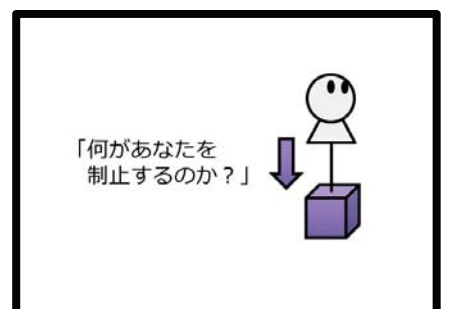
③ 問いにする



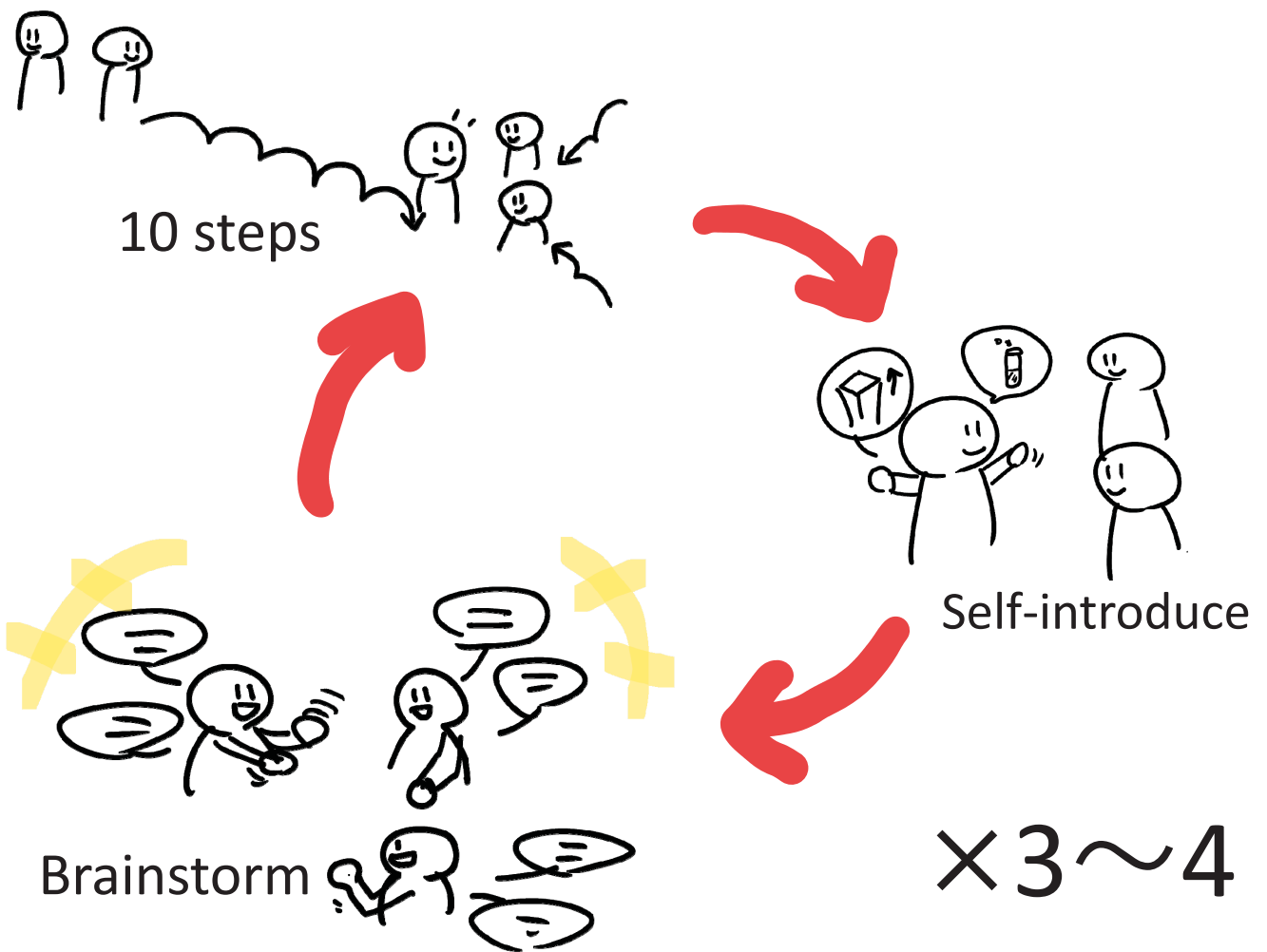
④ 把握する(我)



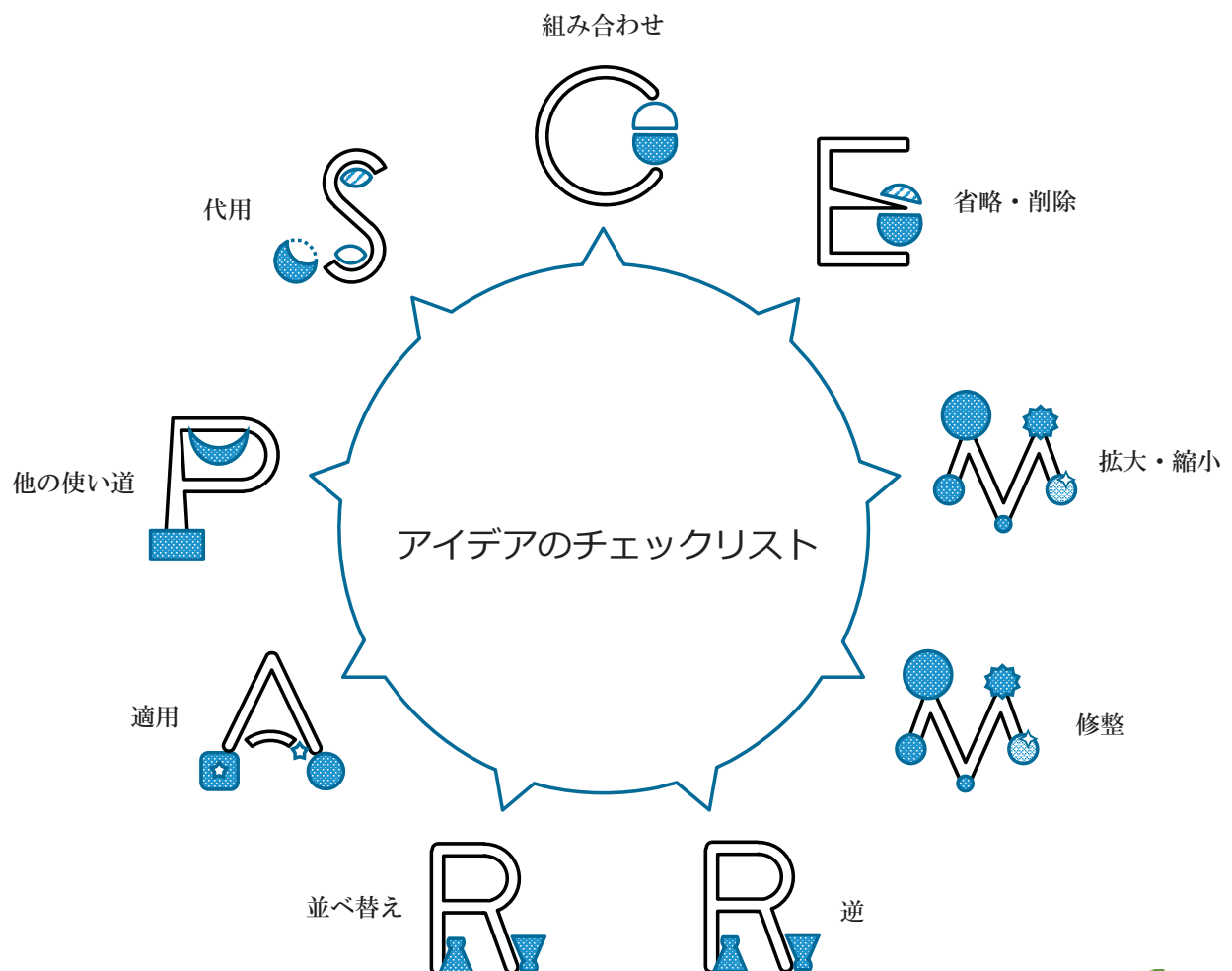
⑤ 把握する(根)



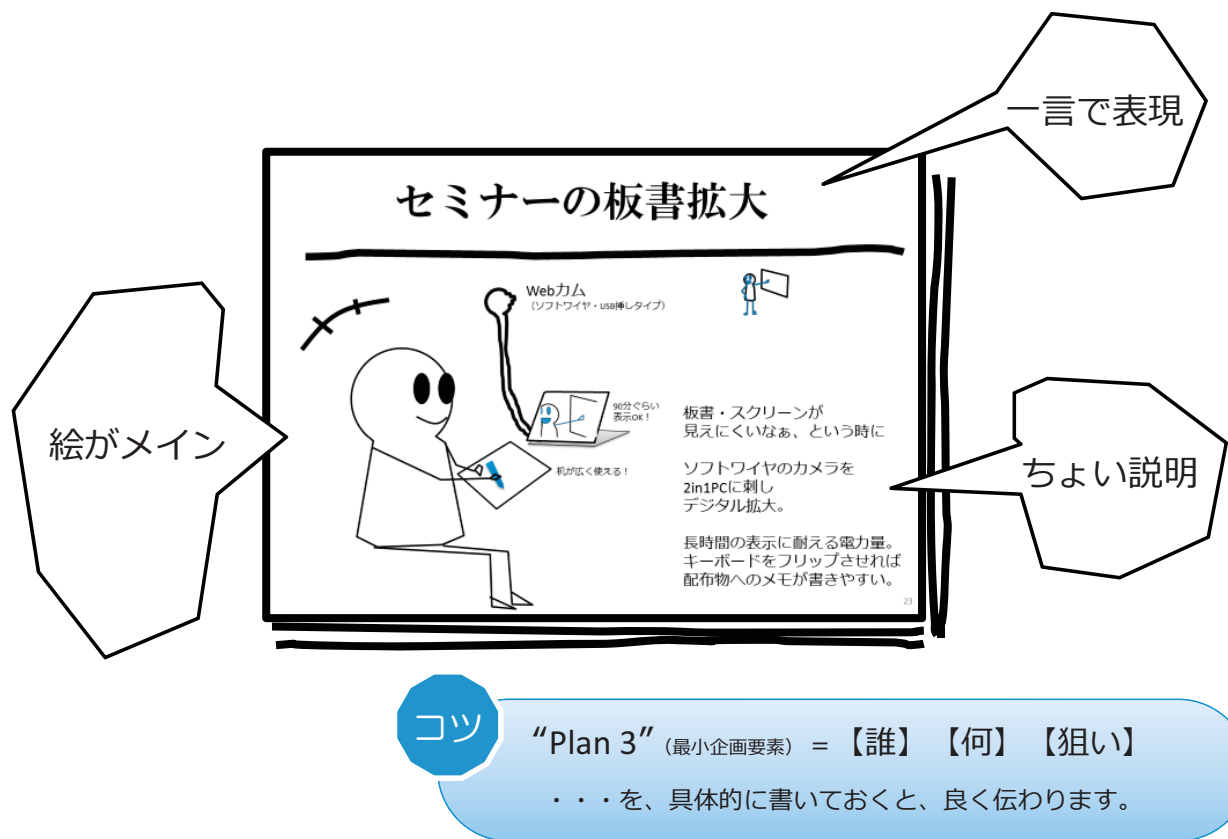
8



9



アイデアスケッチ



11

4分 絵心教室

- 顔 = 【輪郭は○】 + 【口】 + 【目】 + 【眉】
- 人 = 【顔】 + 【胴体は□】 + 【手、足】
- モノ = 【細線】 + 【太い輪郭】 + 【機能部分カラー塗り】
- 雰囲気 = まんぷ「€」、吹き出し「イガイガ、ふわふわ」

12

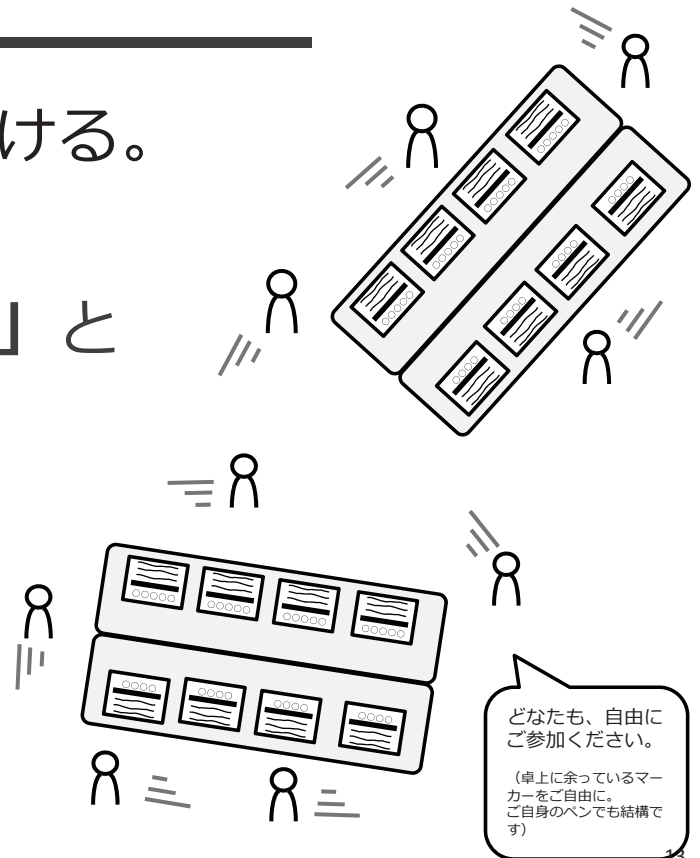
ハイライト法

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。

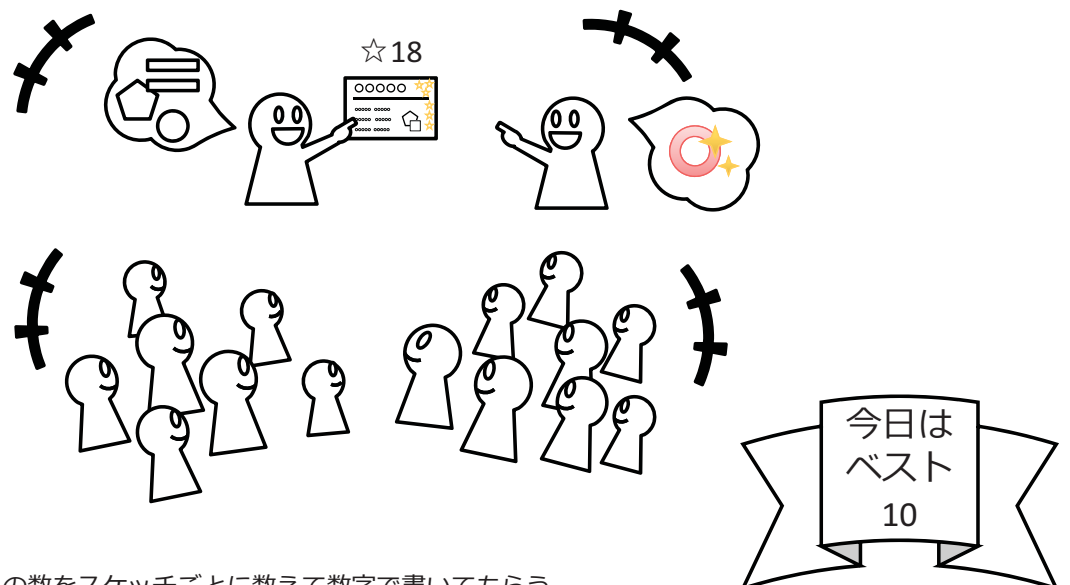
☆いくつでもOK

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



13

上位案を紹介・共有する (アイデア・レビュー)

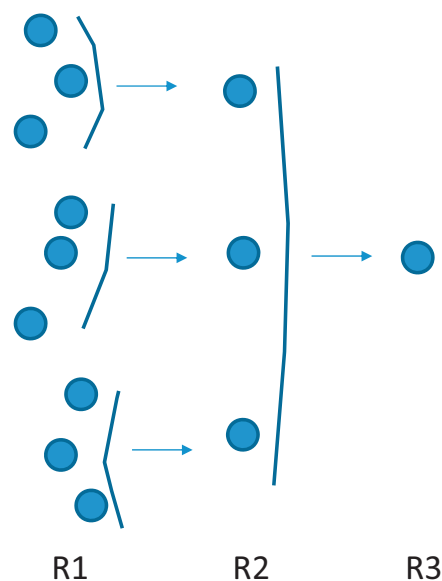
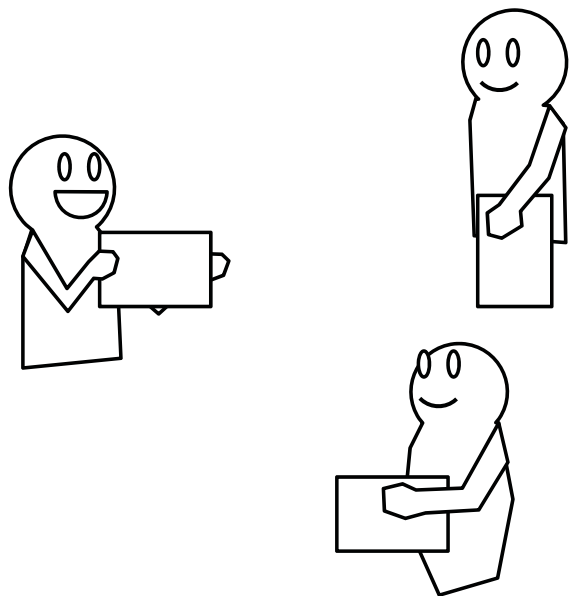


- ① ☆の数をスケッチごとに数えて数字で書いてもらう
- ② 「☆の数が、*個以上の方は？」と確認し、閾値を徐々に上げて、トップを確認
- ③ トップから順に、☆の多いスケッチを、順にレビュー（書いた人がミニプレゼン）
- ④ 終わる度に「ありがとうございました」と言って拍手を送る

14

プレゼン・トーナメント

突破する



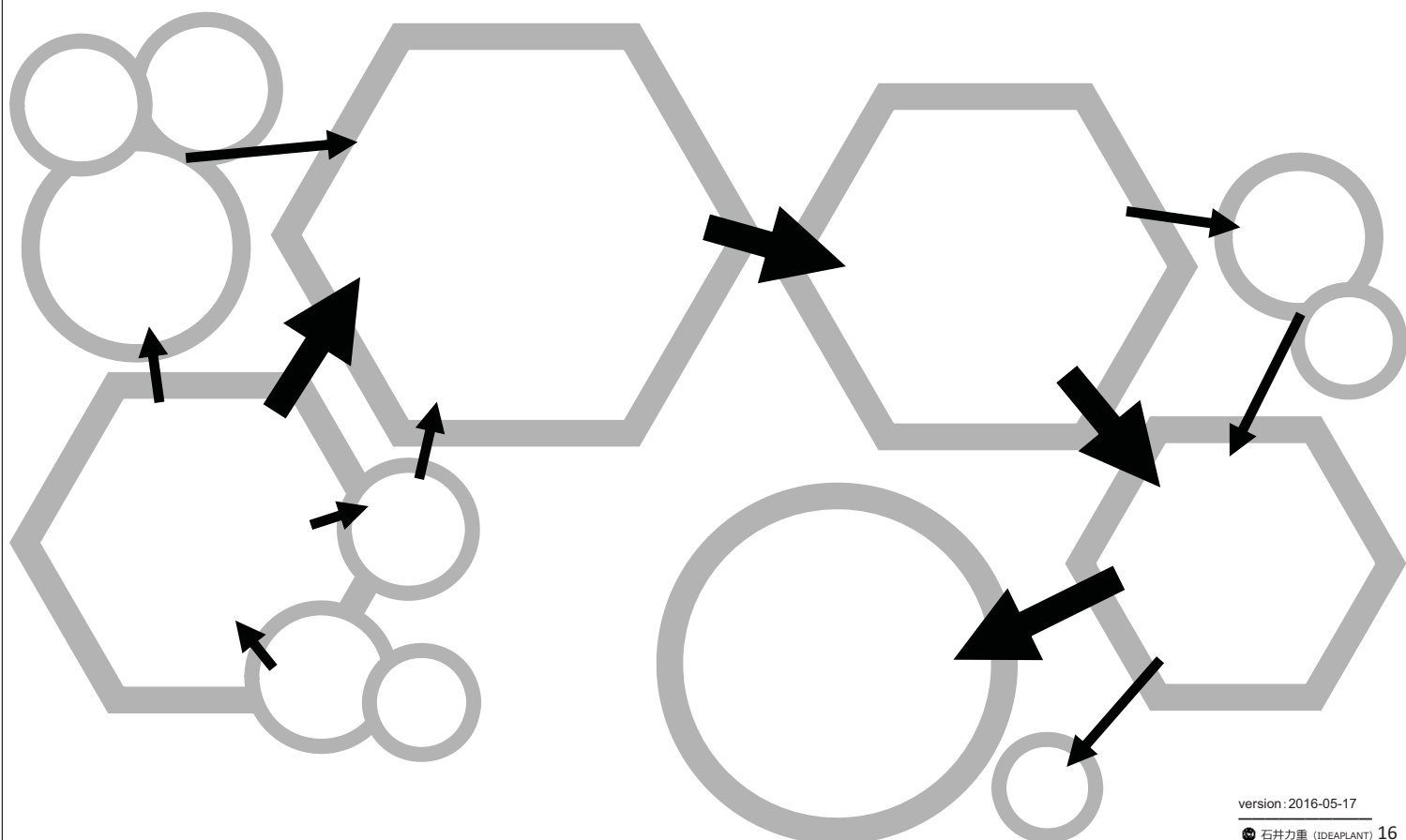
近くの人と3人組に。2分ずつプレゼン。
全員実施後、誰かを指さす（自分も指すのもあり）

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

15

アイデア創出ワーク・プロセス



version:2016-05-17

石井力重 (IDEAPLANT) 16