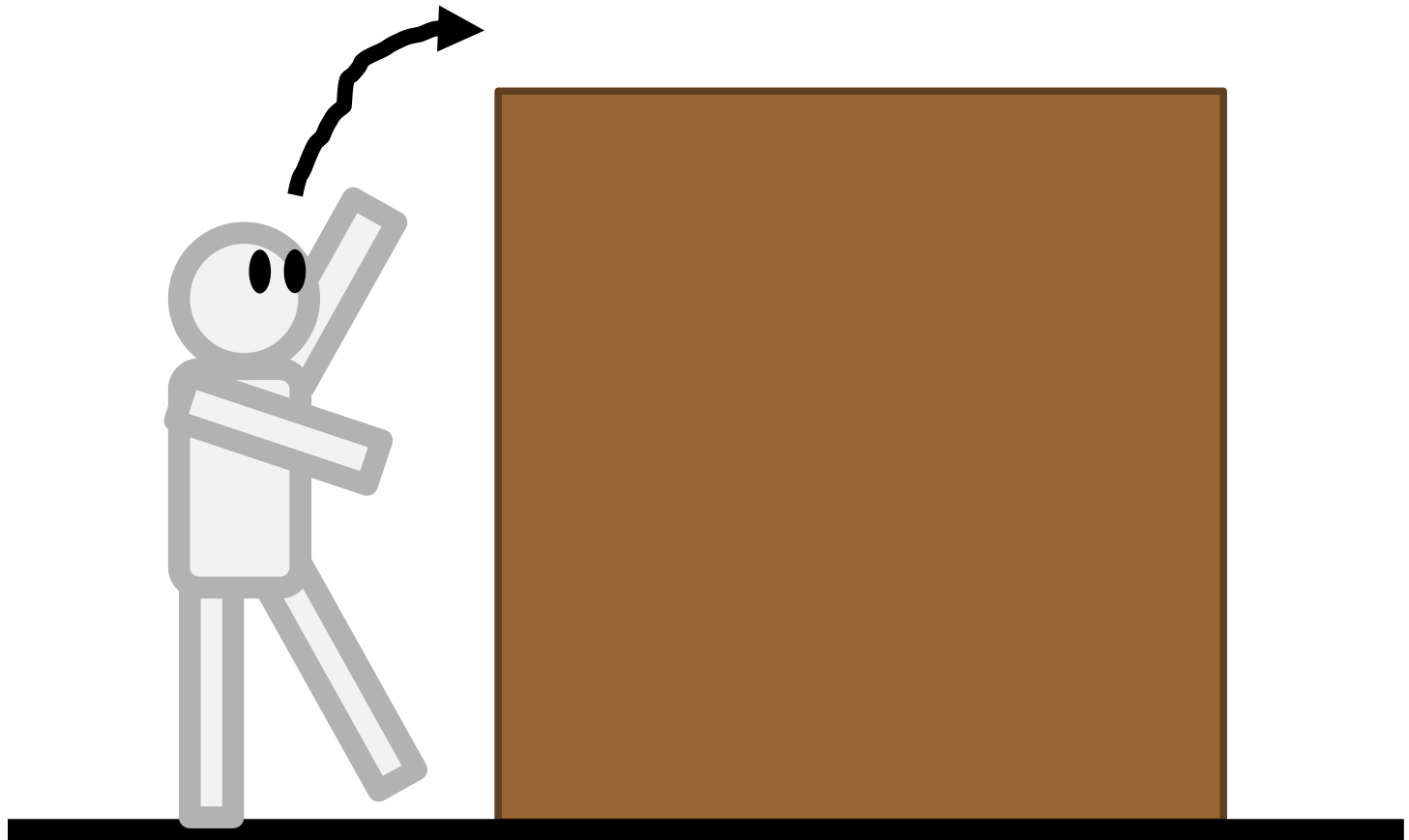


# 「2メートルの壁」 で楽に発想する

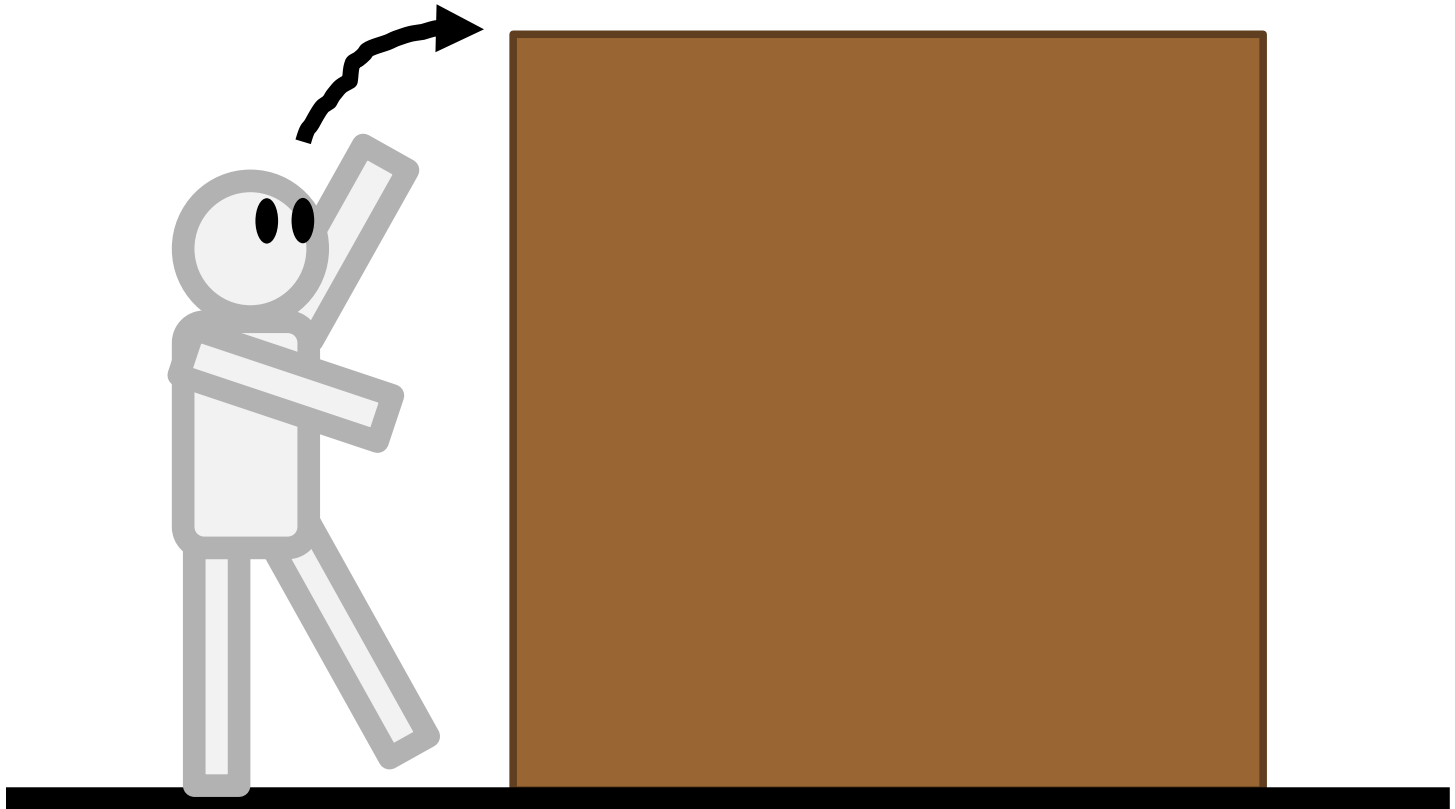
(人はどうやってアイデアを考え出しているのか)

# 登れる時もあれば

---



ちょっと調子の悪い日だと、ダメ…



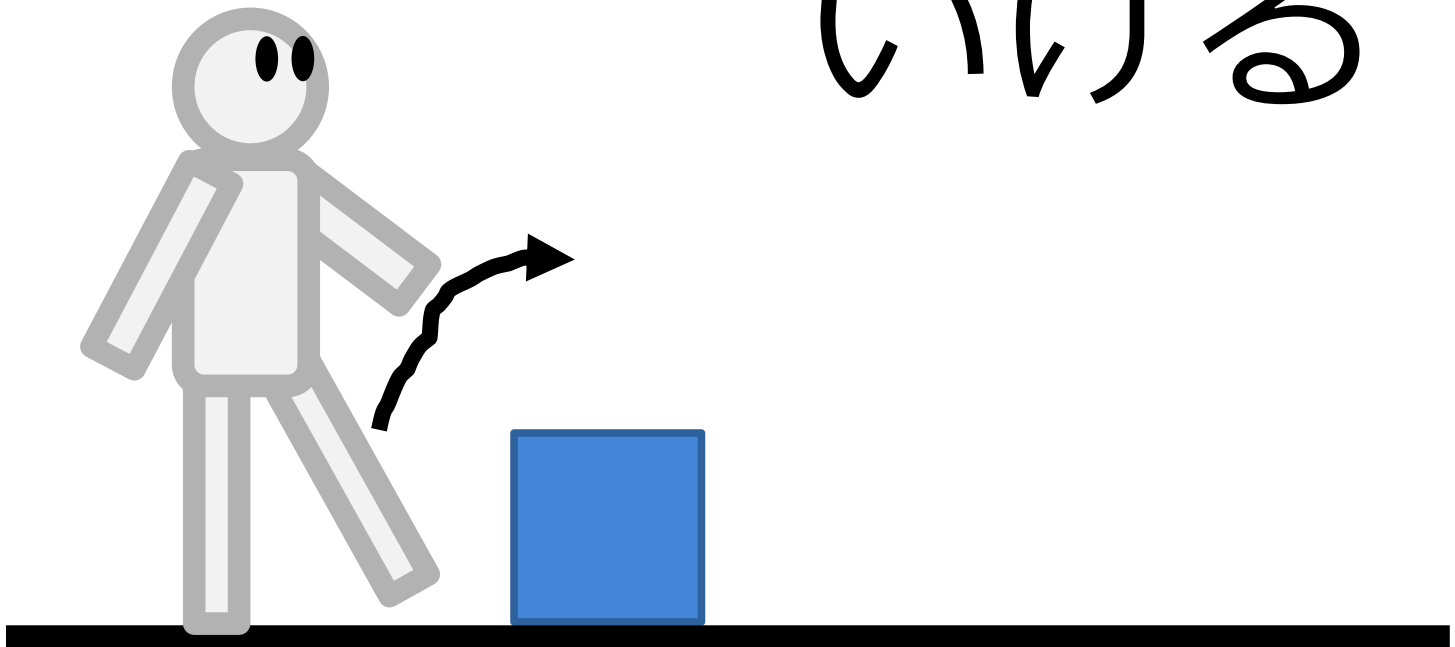
---

2mの壁を  
超えることは  
ぎりぎりの  
難しさ。

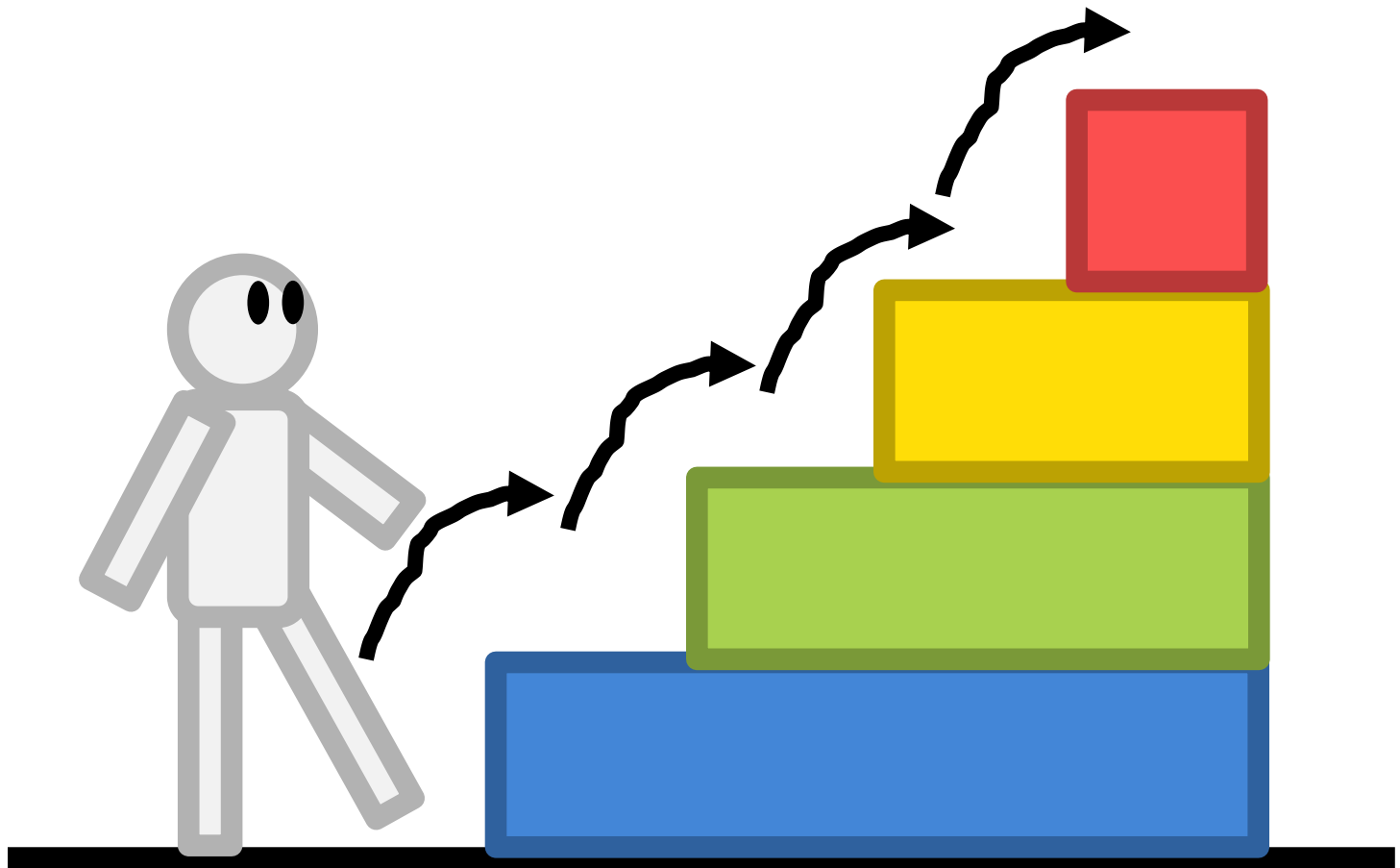
# 50センチなら？

---

いける



手順は多いけど、2mに、いける





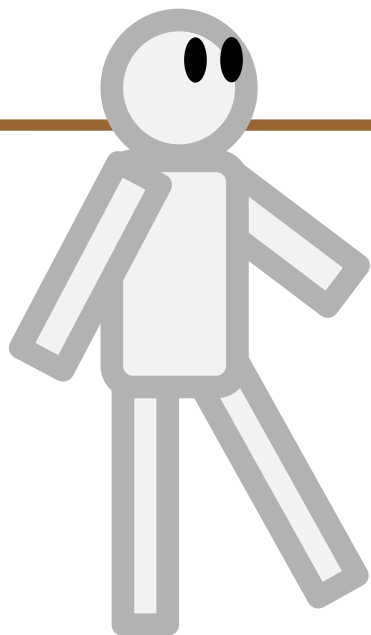
優れたアイデアを出す

||



?

(何だと思えますか)



悪いところを  
極力抑える

良いところを  
明確に書く

自分の状況に  
当てはめる

ヒントを  
見つける



---

ジャンプできる時は  
すればいいんです。

登れない時だけ  
階段（ステップ）を。

# 発想する時のポイント (発想トリガー 編)

1

発想トリガーの**内容を読む**／カードを眺める。

2

示唆を、自分の状況に置き換え  
「**それが意味をもつとしたら、何だろうか**」  
と考える。

厳密でなくてもOK。不完全でもOK。  
ふわっと、思いついたことをそのまま書きとめます。

3

そのアイデアの適用によって  
**生じる良いことを、明確に、紙に書く。**

「紙に書く」ことは、とてもよい効果があります。

4

一方で、生じる**悪いことは、  
極力小さくなるように、工夫する。**

# 小まとめ2

「腕組みしてても出てこない」時は  
発想の作業を小分けにする。

- ヒントを得る <TRIZの示唆／現場・現物を見る>
- それを、自分の状況に置いてみる
- よい所を明確に書きだす
- 悪い所を極小化できるよう工夫する