

# アイデアワークショップ (for Hack for Japan)

2011年7月23日

アイデアプラント 代表 石井力重

## ■名称

Hack for Japan 2011年7月23日 前半イベント (アイデアソン)

## ■人数

23名 (確定)

## ■必要な道具

- ・模造紙 10枚
- ・プロッキー 23本
- ・ポストイット 630枚 (目安: 一人30枚)

## ■印刷物

- ・推奨サイズ見本 (”□” と ”あ” が書かれた A4 の紙) (一人1枚) →小泉さん
- ・[A4・白黒]アイデア・スケッチ (115枚) →1.pdf
- ・[A3・白黒]マンダラート形式のシート (23枚) →2.pdf
- ・[A3・白黒]Oシート (23枚) →3.pdf
- ・[A3・カラー]PPシート (10枚) →4.pdf
- ・[A3・カラー]CSheet (10枚) →5.pdf

## ■ワークショップ設計とファシリテーション費

無料

※本件は、ワークショップ3時間パック (23万円) 相当を被災地無償ワークショップ制度にて。

## ■タイムチャート

10:30～[20分]導入（小泉さん） & 進め方の説明（小泉さん・石井）

（コメント：エクスカージョンの代わりに「動詞メモ」を、マンダラートで）

10:50～[20分]仙台）東北放送吉田氏（ラジオカーによる取材を通してつかんだ宮城の現状を報告）

11:10～[20分]遠野）NPO 遠野まごころネット 多田氏（活動報告とこれから IT で実現したいこと）

11:30～[20分]会津）玉川エンジニアリング鶴見氏（スマートフォン対応ガイガーカウンター）

11:50～[10分]アイデアがある人のプレゼンタイム（3分）

→or エクスカージョン「被災直後の一日（起きて寝る迄）。体験を動詞で列挙ワーク」

12:00

昼食（60分）

13:00～ [80分] アイデアワーク Part1

---

【アイデアをたくさん発想する】

ー動詞メモ・ハイライト法（7分）

書いたメモ、6人で回し、面白そうな動詞に☆を付ける（5分）

戻ったら、☆の多いものを線で囲い目立たせる（ブレストの材料に）（2分）

ースピードストーミング（5分交代のペアブレスト×6）

他家受粉（次々相手を変えて、アプリアイデアを話しあう。（合計 35分）

（他者の刺激、アイデア生成、具体化、が起こる）

テーマ「復興する人々に役立つアプリ・Web サービスのアイデア」

ーアイデア・スケッチ（概念レベルのアイデアを書く）

形式は「一言化したアイデア＋詳細補足 3行。絵も OK」

（ツール：アイデア・スケッチの A4 シート）

一人 3枚以上書く（15分）

ーハイライト法（魅力度の高いものを抽出する）

全員がペンを持って、スケッチを見て回る。

「面白い」 or 「広がる可能性がある」ものに☆を付ける（10分）

ー上位レビュー

☆の多いもの・上位10ぐらいを紹介（10分）

（全員で）

休憩 10分 （次の、“チーム作り”のアナウンスをしてから）

### 14:30～ [10分]（チーム作り）

---

持込みアイデア+トップ10が、候補

この中から、各自、やりたいものを決め、シートの所に集まる（10分）

グループ成立条件

（人数）＝2～6人

（リーダー）＝翌日ハッカソンに参加し開発にトライする人

翌日参加する人がいないグループは、参加する人をよそから引っ張って来るか、別のグループへ。

### 14:40～ [30分] アイデアワーク Part2 コースA

---

【普段使いするためのアイデアも、オンする】

ゲーム要素を入れて、プレスト。（遊び方向の機能を付ける）

普段から使って慣れていることはかなり大事

そうでないと・・・（いざの時使えない）（必要な時に持っていない）

ゲーム要素カード 3枚 振りだす →

グループ内で2、3人の小グループに分かれてプレスト（8分）→メモ（1分）→

小グループの組み替え→新しくカードを3枚振出、同じく（8分）→メモ（1分）

---

## 14:40～ [30分] アイデアワーク Part2 コース B

---

### 【アイデアを強化する】

説明 3分

- －そのアイデアの PP（良い所、潜在可能性）を引き出すブレスト 7分
  - －そのアイデアの C（懸念点）を引き出すブレスト 7分
  - －自分が重要だと思う懸念点に印をつけ、最も重い懸念点を可視化する 2分
  - －トップ懸念点を打破する対策案ブレスト 10分
  - －option（2番目を打破する 20分）
  - －option（3番目を打破する 20分）
- （ツール：PPCOシート）

## 15:10～ [80分] アイデアワーク Part3

---

### 【アプリを紙で作る（膨らませ、骨格を見つける）】

- －そのアプリ、ユーザがどういう感じの使い方になるかを  
ポストイットを並べていく。矛盾案や別バージョンも OK。(20分)
- －削ぐ。「無いと成り立たない」と「無いと価値・面白さがなくなる」だけに。(20分)
- －模造紙に、大きな文字と画面のイラストで画面遷移を書く。(20分)  
（推奨文字サイズ・シートを参考に）
- －オプション  
（そぎ落としたポストイット）を遷移図の周辺に張る。(10分+10分予備)

## 16:30～ [30分] 仙台の中でアイデア紹介

---

- －各チーム3分前後（20分を、チーム数で割った時間）
- －2票 vote（自分がいいなと思ったアイデア2つへ投票）

## 17:00～[30分] 多拠点間でアイデア紹介

---

- －各地から10分ずつ・4拠点、プレゼン
- －（ここは、主催者の進行にお任せします）

17:30（終了）