

皆さんの回答ダイジェスト

アイデア基礎及び同演習

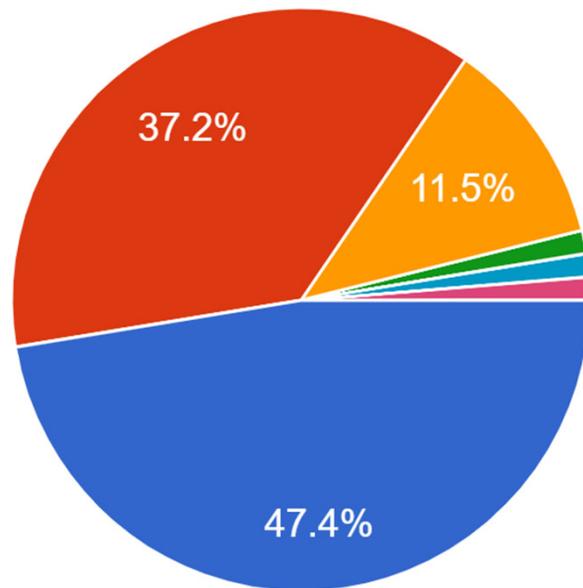
石井担当回1（4月24日）

- **ブレインライティング**
- **創造力のガイド**
- **ブレインストーミング・カード**
- **CEMRAPS**

ブレインライティング

「ブレインライティング」手法はどう感じましたか？

78 件の回答



- かなり使えそう (5点)
- まあ、使えそう (4点)
- 使えそうな感じもするが、いざ自分でやってみないとわからないかな (3点)
- あまり使えない (2点)
- 全然、使えない! (1点)
- 完璧に分かった!
- 分かった感じもするが、いざ自分でやってみないとわからないかな

提案ください。ブレインライティングで得られる大量のアイデアの収束方法として、「こうしたら、いいんじゃない?」というやり方を。

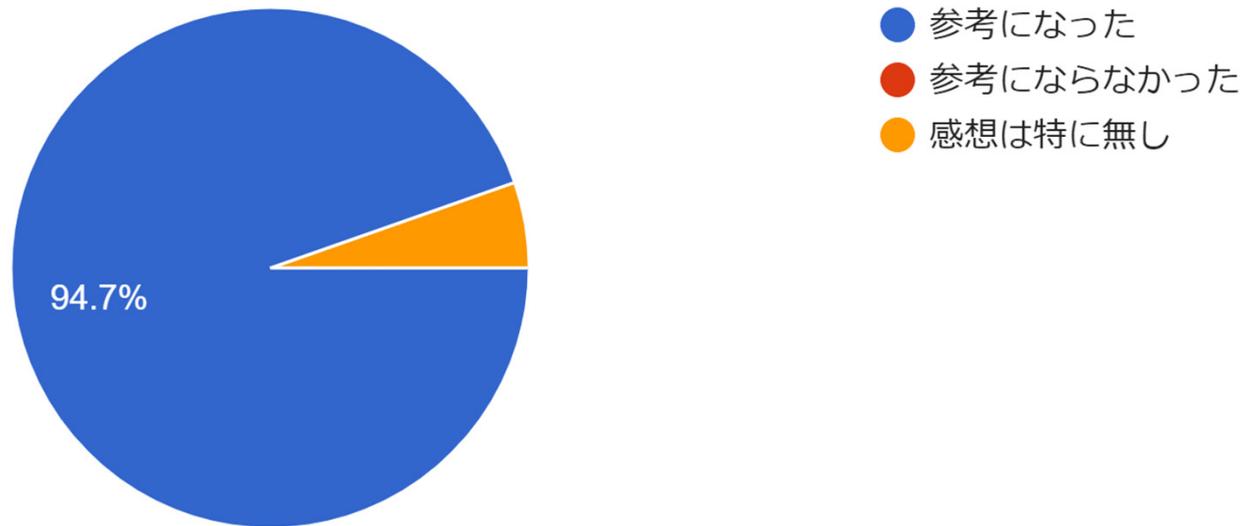
50件の回答

- 一つのアイデアを基に他のアイデアを加えてたり、削ったりする。
- 一つ一つ確実に
- KJ法を使う
- ジャンルに分ける
- 1回みんな寝て起きてからやる
- 似てるのをグループに分けてそれぞれの長所をまとめてく
- 写真を撮る。
- 対決させて1番面白いやつにする
- ***
- それぞれが18枚のカードを持って1番いいと思う順に出していく
- ユニークなものを採用する
- 納得するまで話し合い
- 静かにでなく、ふつうに楽しく話し合いながら
- 自分の出したアイデア以外で「これはないだろ」というようなアイデアを消していき、残ったものが最良のアイデア。
- 各個人でどんなテーマでまとめるかを出し合い、比べる。考え方、理由の違いからまた新たなアイデアが生まれると思う
- 似たので合わせる
- グループ分け
- 出たアイデアについて話し合っ、ジャンル分けと厳選をする
- 誰かが1つのアイデアを出して周りが似たようなアイデアがあったら出していくという方法
- 同じ項目同士で分ける。インテリアや運動の道具など
- 堀江先生に頼む
- 突飛な意見をあげる
- グループ分け 実現出来そうな可能性順 手をつけられそうな順に並べる
- 同じアイデアからさらに掘り下げていく
- ・実現しそうな可能性順 ・予算の上限 ・おもしろい!順 ・世の中のニーズ順
- グループ分けしてまとめて見る。
- 似てる意見をまとめてみる
- カテゴリーでまとめる
- 似たようなものや、使う場所が似ているものなどをグループ化する。(キッチンで使うものならキッチンでグループ化)
- アイデア提案者の話を詳しく聞いて、規模の順に並べ替え、最終的に全部巻き込んだひとつの「流れ」にする
- 堀江さんに委ねる
- 全部シュレッターにかけて新しいアイディアを1つ出させる。
- イラストにしてみる
- ***
- AIに判断してもらう
- 共通してるものをまとめる
- いいと思うやつとかでアウフヘーベンするといいと思います
- いいと思ったやつだけ切り取る
- ジャンル分け
- 今のまがいいと思う
- 同じ場所で使えそうなものをまとめる
- ジャンル分けをして、実現しやすさや突飛なアイデア等の項目で順位をつける。
- 独特なものや突飛的なものをあげていく
- 1人3ついいと思ったのだし会うと大体一緒になりそう。
- 付箋などを使用してジャンル分け

創造力のガイド

「創造力のガイド」は、どう感じましたか（※「熱湯と冷水」とかのやつ）

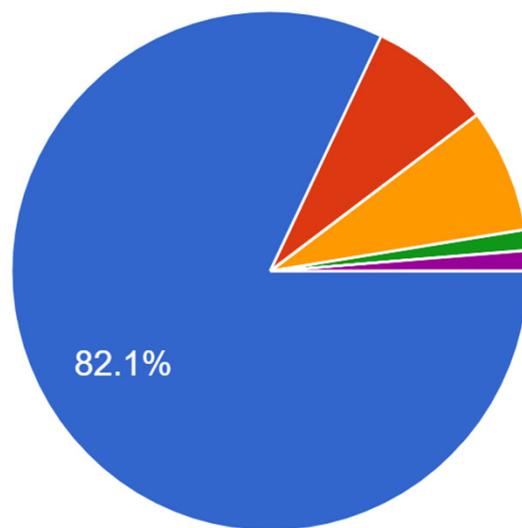
75 件の回答



ブレインストーミング・カード

ブレインストーミング・カードは、どう感じましたか？

78 件の回答



- 発想しやすくなった
- 発想をするうえでのストレスとなった
- 特に、感想はない。
- 制限があるため少し悩む
- 色んな発想が見れておもしろい！

CEMRAPS

CEMRAPS（8枚のポストイットに書くやつ）について、ご自由に感想を教えてください。

36 件の回答

アイデアの出し方が分からない状態で、『なんにも浮かばないこんな普通のしか出ない私ダメかもしれない』と落ち込むことがこれまでに多々ありました。出し方を教えていただき、ハードルが下がったように感じています。

難しい

うまく考えをひねり出せず難しいと感じた。

お題的に他の使い道が難しかった

難しかった

むっずい

- ・CEMRAPSに適さない発想ばかりしてしまう。
- ・適した発想できているか分からない。
- ・適した発想できているか判断してしまい、上手く思いつかない

出尽くした後はフィーバータイムなんですね

脱線しそうときの対処法

テーマによって質問に答えにくかった

発想が沼ったときにぱっと出てくる感じが気持ちいい

AとPとSが難しかった

お題をアイデア発想難しいものにしてしまって、発想がわかかなかった

難しかったです

以外と自分の意見が偏っていることに気づいた

面白い発想法だと思いました。

自身の力のみでアイデアを思いつかせる手段として実用的で良いと思います

様々な角度からアイデアの検討をすることが出来た

いろいろな人の考えがみれておもしろい。イラストも可能なので見やすく、イメージしやすい。

全部埋めるのが難しかった

とっても難しかったです

どう発想するかが決まっているから考えやすかった

考える対象によって、8つの中でやり考えやすかったり考えにくくなるものがあると感じました

お題を決めるのが1番難しい

いっぱい想像できて簡単にできてよかった

太文字を意識しすぎて例えばEの削れとかの考え方が一方向的になってしまう

ちょっと難しかった

自分1人だと埋まらない欄がみんなあるんだなぁと思いました

感想・質問・ご要望

現時点での今日の授業への感想・質問・要望を教えてください。（いつでも、何度でも、どうぞ。）（なるべく、リアルタイムにフィードバックを試みます）

45件の回答

- 余計な話がないぶん楽しいしすごくわかりやすい！
- カードのおかげでアイデアが出やすくなった
- カードいいとおもう
- 削るというのがよくわかりません。
- 削るという作業があまり出来ないのですがどうすればいいですか？
- 楽しい
- アイデア発想の良いトレーニングになる。とても実践的だと感じた
- 先生が思いついた"古タイヤの新しい使い道"を教えてください
- 数打っても当たらないです
- 発想のための基礎を知れた気がする
- 杖をついている理由を差し支えなければ教えてください
- バスに乗れるの嬉しい
- こんなにたくさんのアイデアを考えたのは多分初めてです
- アイデアの発想にもさまざま種類があるのだなあ勉強になりました！
- 面白い内容でした。
- 後半アイデア出すのきつかったけど意外なアイデアが出てきて気持ちよかった
- 学生の頃の将来の夢は何でしたか？今に反映されてたり影響されてますか？
- 先生の説明がわかりやすいです！
- 具体的な例えが欲しい時がありました！
- デザイナーは日本語にするとしたら、設計家だと言えますか？
- あたみたい
- 友達もできてチョーハッピー♡♡♡♡
- SCAMPAR法のそれぞれの文字のニュアンスがわからない
- とても興味深いです。
- グループでいろんなアイデア出して楽しいです
- 最後の方とかはアイデアを出すのに苦しんだりはしましたが、結構楽しかったです！
- 頭を柔らかくして考えてみると意外とアイデアが出てくるので楽しいです！
- ナイツの土屋さんに似てますね
- お疲れ様です☺🎵🎵
- よろしくお願いします
- 難しいけど楽しさもある
- モラルを守ろうってやつですね。
- ブレスト結構楽しい
- カードを出せない人がいるときは褒めた方がいいですか？逆に急かした方がいいですか？
- ホワイトボードいいですね
- 授業楽しいです。
- わかりやすい！
- このカードは持ち帰り可能ですか。また、拡大や複製をしていつかのブレストの際に掲示することは許容されますか。
- めっちゃおもしろい

ピックアップ回答集

(回答していないのも十分に見ています。
特に、ほめてくださっているものは、励みになります。
それを糧にもっと精進します。)

Q1)

**CEMRAPSに適さない発想ばかりしてしまう。
適した発想できているか分からない。
適した発想できているか判断してしまい、
上手く思いつかない**

A)

いいコメントですね。
まず、大事なこととして「発想トリガー法」は
出し尽くしてから使う方が、効果的です。

アイデアは普通にしても出るもので、
それを、7つのどれかに当てはめるために、まよう、
なんてのは余計な口スをしているのです。
まずは、徒手空拳に（何も使わずに）出す。
で、もう、でないな一となったら、発想トリガーを使う。
すると、そこからあと10個ぐらい出せるものなんです。

アイデアを出す時に、型が窮屈になるなら、何かおかしいな、
と思ってください。まずは、想像の翼を自由に。
で、存分にアイデアを出したら、そこから更に技法を使う。

Q2)

出尽くした後はフィーバertimeなんですね

A)

そうですね。フィーバーというほどの楽しい感じになるか
分かりませんが、創造性のおいしいゾーンは、
「出し尽くし」という門をくぐってからだ、と。

Q3)

削る、がよく分からない

A)

たとえば、、、ふろに入るのがめんどくさい。これが
お題だとして解決案を考えてみます。
で、“削る”。この状況で、試しに何かを削ってみます。
（～～イメージを実況中継しますと～～）
ボディを削ってみる？上半身を削るとか？
そうすると下半身だけ、の絵が浮かぶ。
で、下半身だけが風呂にいく感じ？それって・・・
あ、そうだ、足湯。足だけ入ったら、お風呂済んだこ
とにして寝ちゃっていい、とか。足だけなら2分で済む。
で、足洗ったら、気持ちいい。すると、汗かいたところ
も洗いたくなっていつのまにシャワー浴びちゃって、
みたい。・・・そうすると、濡れてもいい部屋着
（ちょっとずつ風呂入りOK）、部分セパレートウエア
なんて作ったらおもしろいかも。
こんな感じです。

（創造的認知の「発明先行形状」の話を講義内で
ちょっとしました。そのステップを意識しないので、
一足飛びに閃きがくる感じがしますが、実は「閃きの
前の想像」みたいなものがあります。）

Q4)

先生が思いついた"古タイヤの新しい使い道"を教えてください

A)

使用済みF1タイヤももらえると仮定し、それを小さい
プレートにして、試験に滑らないお守りとして、売る
なんてどうでしょう。

Q5)
数打っても当たらないです

A)
ヒドイことを言いますが、“もっと”、です。
あなたが出し尽くしたと思える段階はこんなものじゃない
でしょう？

Q6)
杖についている理由を差し支えなければ教えてください

A)
腰が痛いんです。

Q7)
バスに乗れるの嬉しい

A)
約束（授業の17:50終わり）を破ってごめんなさい！
次は、超過分（14分）、早く終わります。

Q8)
**学生の頃の将来の夢は何でしたか？
今に反映されてたり影響されてますか？**

A)
はい。かなり語りたいたことがあります。
石井の最終講義（12月）で、ゲスト講師陣の
パネルトーク的な時間に、また。

Q9)
具体的な例えが欲しい時がありました！

A)
至らずすみません。〇〇の例をって、指定してくれたら
可能な限り回答しますのでー。

Q10)
デザイナーは日本語にするとしたら、設計家だと言えますか？

A)
デザインは多義で、設計、ともいえます。
設計にあたる英語も多数あります。
設計「家」という表現がいいのかわかりませんが、
設計する人、ではあるでしょう。

Q11)
あたりたい

A)
病気由来の痛みでなければ
それは「Growth pains」かもしれません。
あと、酸素が薄いですよ、100人でブレストは。

Q12)
SCAMPAR法のそれぞれの文字のニュアンスがわからない

A)
石井のデザイン力の至らなさです。。。
パワポの動画ニュアンスを持たせたかったのですが。

Q13)

最後の方とかはアイデアを出すのに苦しんだりはしましたが、結構楽しかったです！

A)

そう、実はとても大事なことです。
コメントしたいことがいっぱいありますので折に触れてまた関連することを話します。

Q14)

モラルを守ろうってやつですね。

A)

モラル大事になって、わけではありませんで（大事ですが）、お客さんを大事に、って観点から、私語に厳しいのです。
「他のお客様の迷惑です」と注意してくれる店員さんって嬉しいですね。
個人的には「みんなで幸せになろうよ」路線なんですけれど。

Q15)

難しいけど楽しさもある

A)

余裕の課題より、ある割合の難しさがある時に、学習の努力が最適に活きます。
その線を狙っていきたいです。
実際は、大人数ではそうしきれませんが。。

Q16)

カードを出せない人がいるときは褒めた方がいいですか？逆に急かした方がいいですか？

A)

状況によります。が、関連して、持っておきたい視点があります。それは「沈黙まで含めて大切にしたい」というものです。
熟慮黙考の人は、ブレスト中に黙ります。そういう時、新米のファシリは発言を促してディスターブします。
見極めも必要ですが、ある程度は、その人の熟慮を許容するように、したいところです。

Q17)

このカードは持ち帰り可能ですか。また、拡大や複製をしていつかのブレストの際に掲示することは許容されますか。

A)

はい、できれば卒業までの4年間、持っていてください。
学内の活動においてならば、複製して活用していただいて結構です。
活用しやすいように、ファシリ動画もアップしてあります。
<http://ishiirikie.jp/article/183831205.html>

アンケート結果は
以下のURLからも
見ることができます。

https://docs.google.com/forms/d/1CavslwWGzoC8EkP6y_9vfA4R0K6j0DtlhYn1FyLom5s/edit#responses

毎回、この回答スライドを作るのは大変ですし、
皆さんも思い出して理解するのはロスでしょうから、
授業中にもっと時間の余裕をつくり、
現地で回答するように努めます。
(≡回答スライドは、今回だけです)