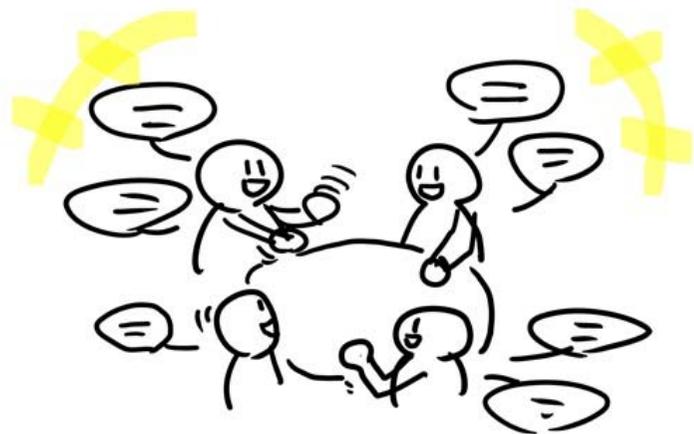


2011年11月6日 9:00-18:00
中小企業大学校・仙台校

経営管理者養成コース（20期）

アイデアのつくり方



アイデアプラント
代表 石井力重
rikie.ishii@gmail.com

1

発想の特性

～3つの絵～

ペンと紙を用意してください。
時間は10秒ずつです。

- お題 1 (口頭で)
- お題 2 (口頭で)
- お題 3 (口頭で)

お題1について
* * なものを書いた方は？

90%

お題2について
□□ なものを書いた方は？

95%

お題3について
○○ なものを書いた方は？

70%

人間の発想は人それぞれ、と思いがちですが
初めのほうは多くの方が同じようなものを思いつく傾向があります。
こうした頭の特徴は実は結構たくさんあります。

自己紹介と事例紹介を兼ね
動画を

1.三つの絵（発想の特性を知る）

Part1. アイデア創出（会議、組織）

2.スピードストーミング（5分交代のペアブレスト）

3.TRIZ for new business Idea（ビジネスアイデアを引き出す道具）

4.アイデアスケッチ（アイデアを書く）

5.ハイライト法（良案を抽出）

6.アイデアのレビュー（良案の紹介）

7.発展ブレスト（上位案を伸ばす）

8.プレゼン&ポストイットFB（更に伸ばす材料を得る）

9.PPCOプロセス（アイデアを強化する本格手法）

10.ブレインライティング（書くブレスト）

11.ハイライト法

12.IDEAVote（アイデア評価の本質をゲーム風に）

13.収束に関する根底ルール（良いアイデアを逃さないために）

Part2. アイデア創出（個人）

14.発想トリガー（次々アイデアを引き出す道具）

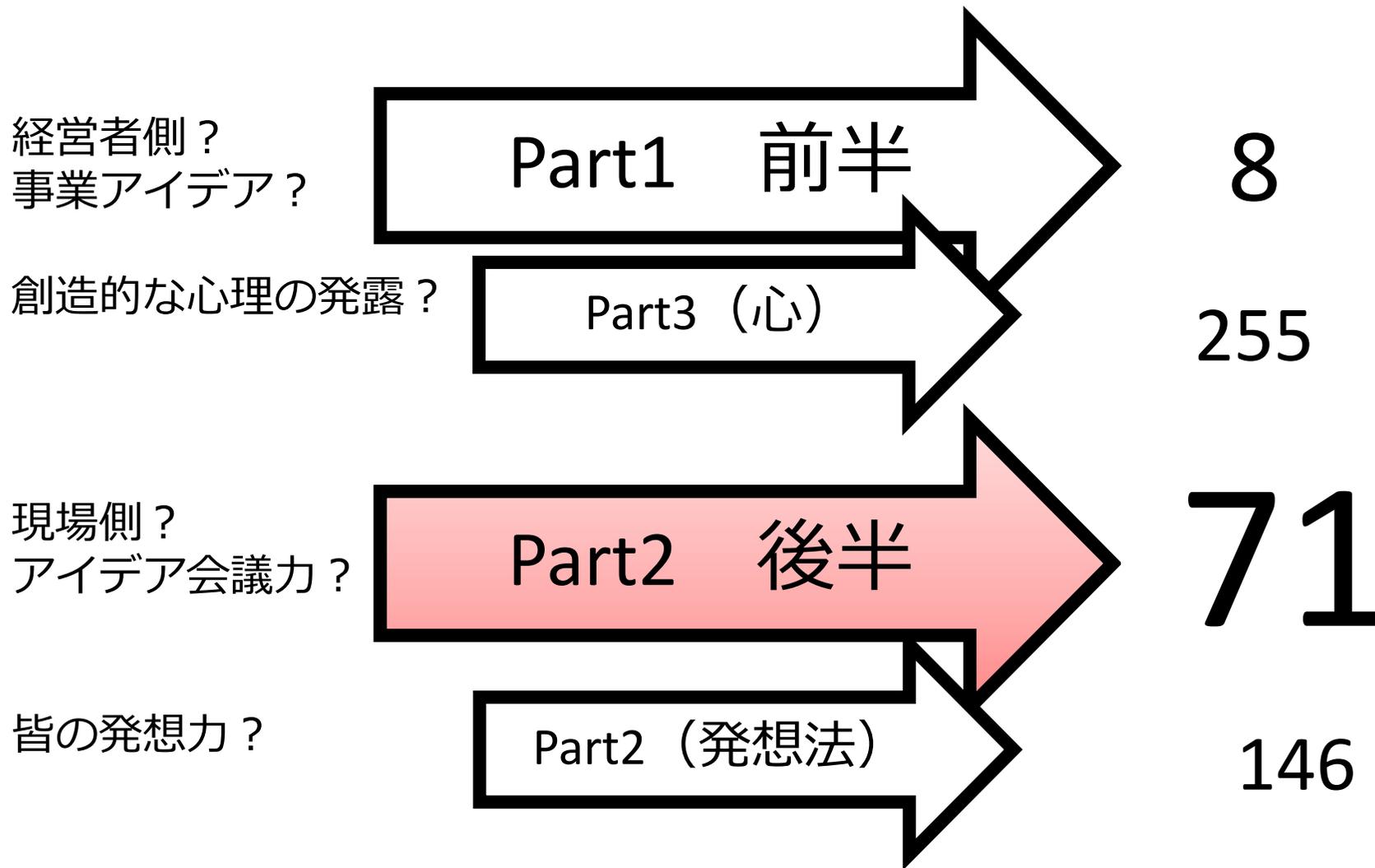
15.SCAMPER（いつでもできる基礎スキル）

16.TRIZ（技術、新製品のアイデアを出す手法）

Part3. 予備コンテンツ（企業、心理、他）

a1～a4、m

(普段、あなたの会社は、
アイデア・企画、という仕事について、何に困っていますか)
この視点から、本日の内容の優先度を決めます。)



Part 1

アイデア創出
(会議、チーム)

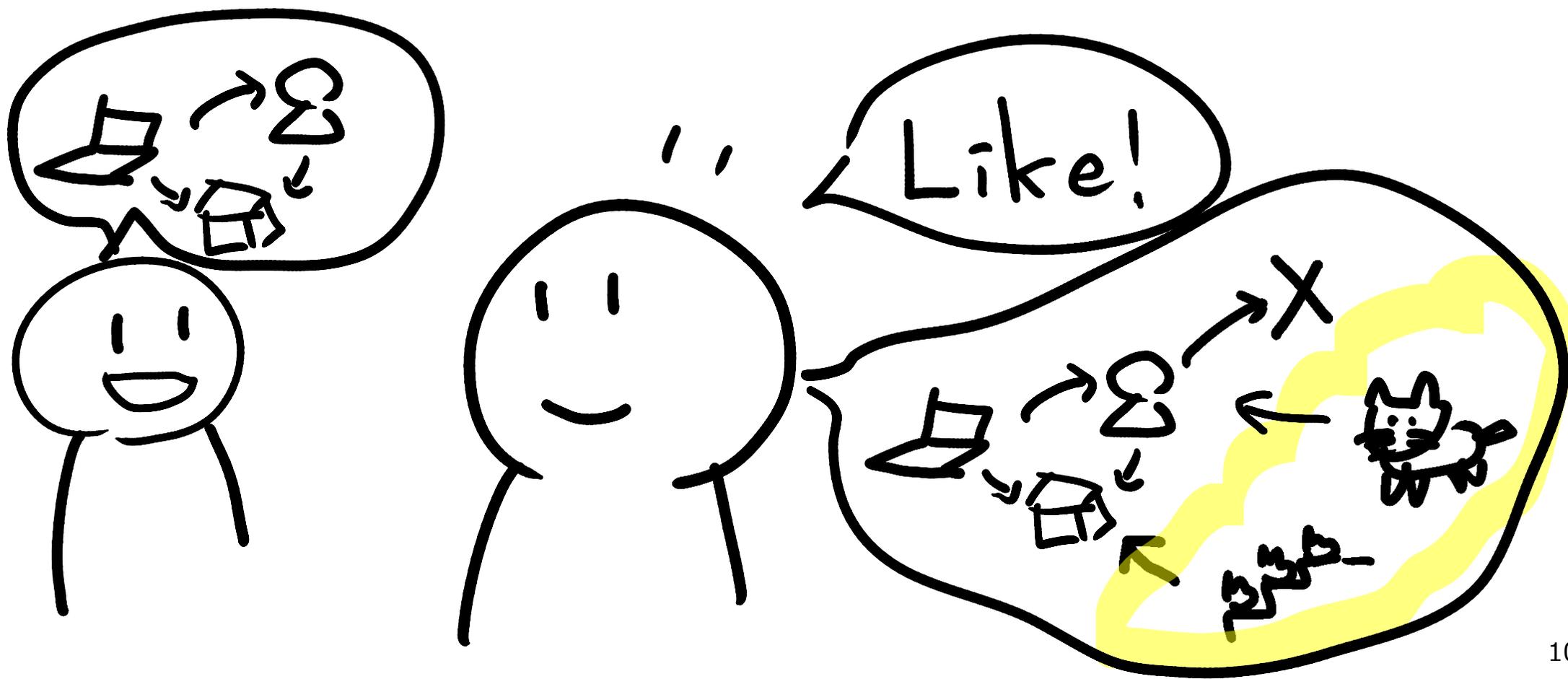
2

スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

ブレストのお題 (1)

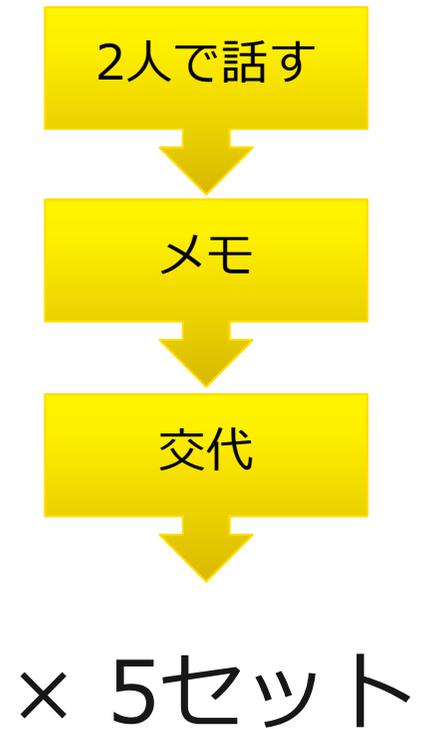
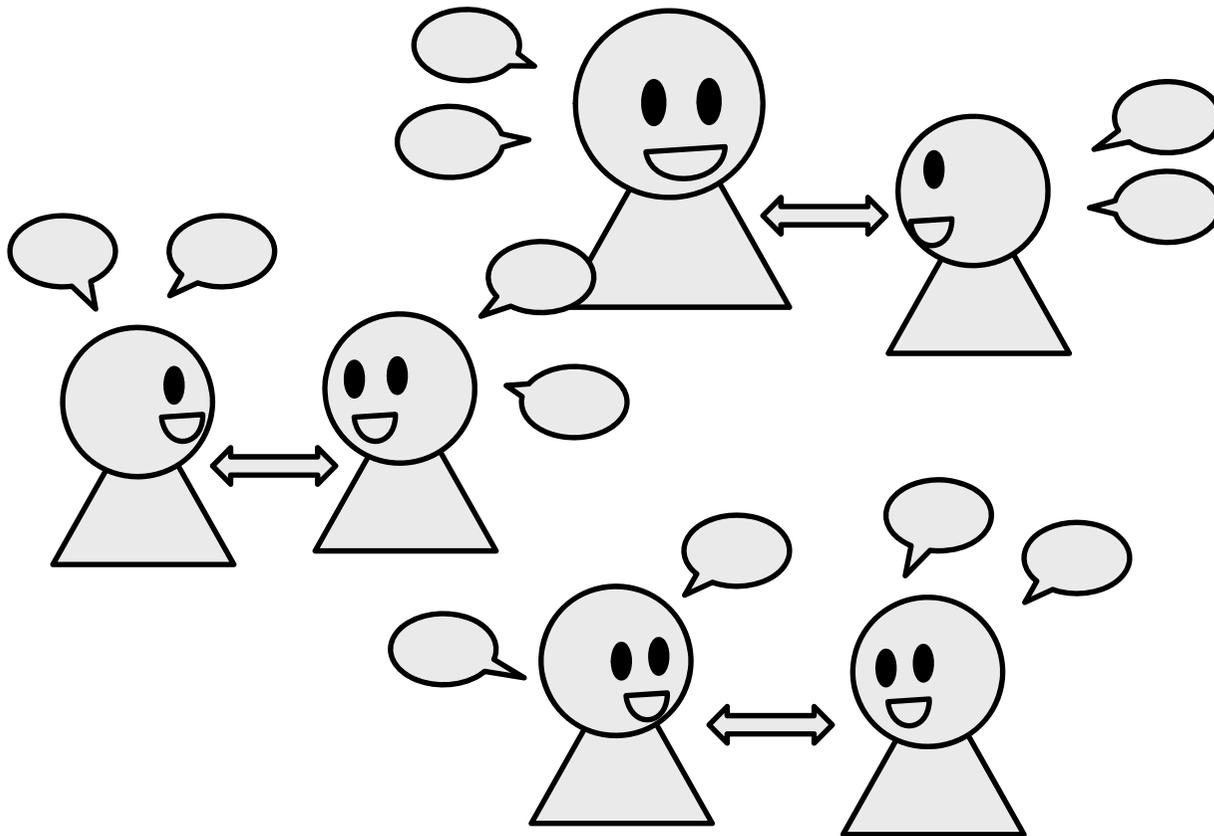
「新しい事業・サービスのアイデア」



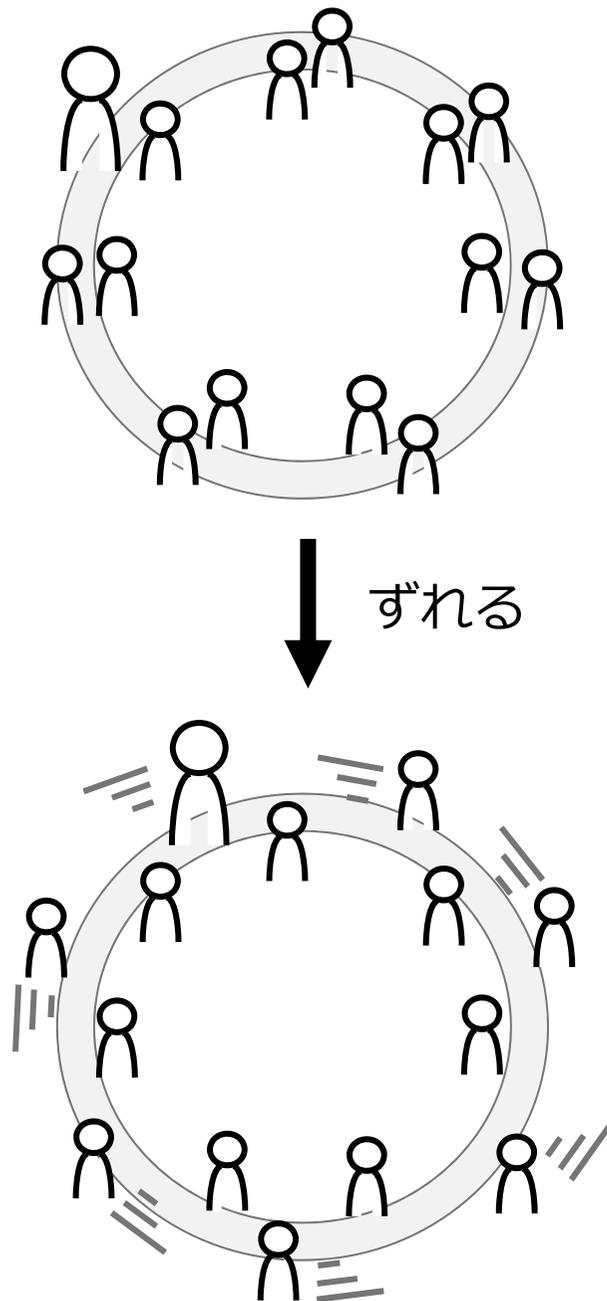
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

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



やり方 (30分)

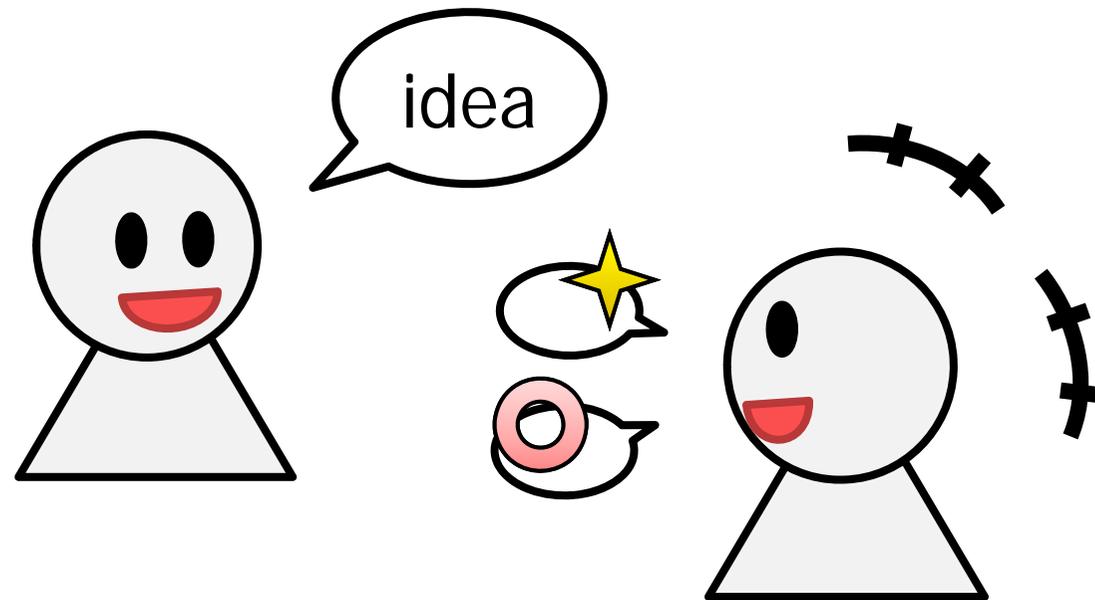


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

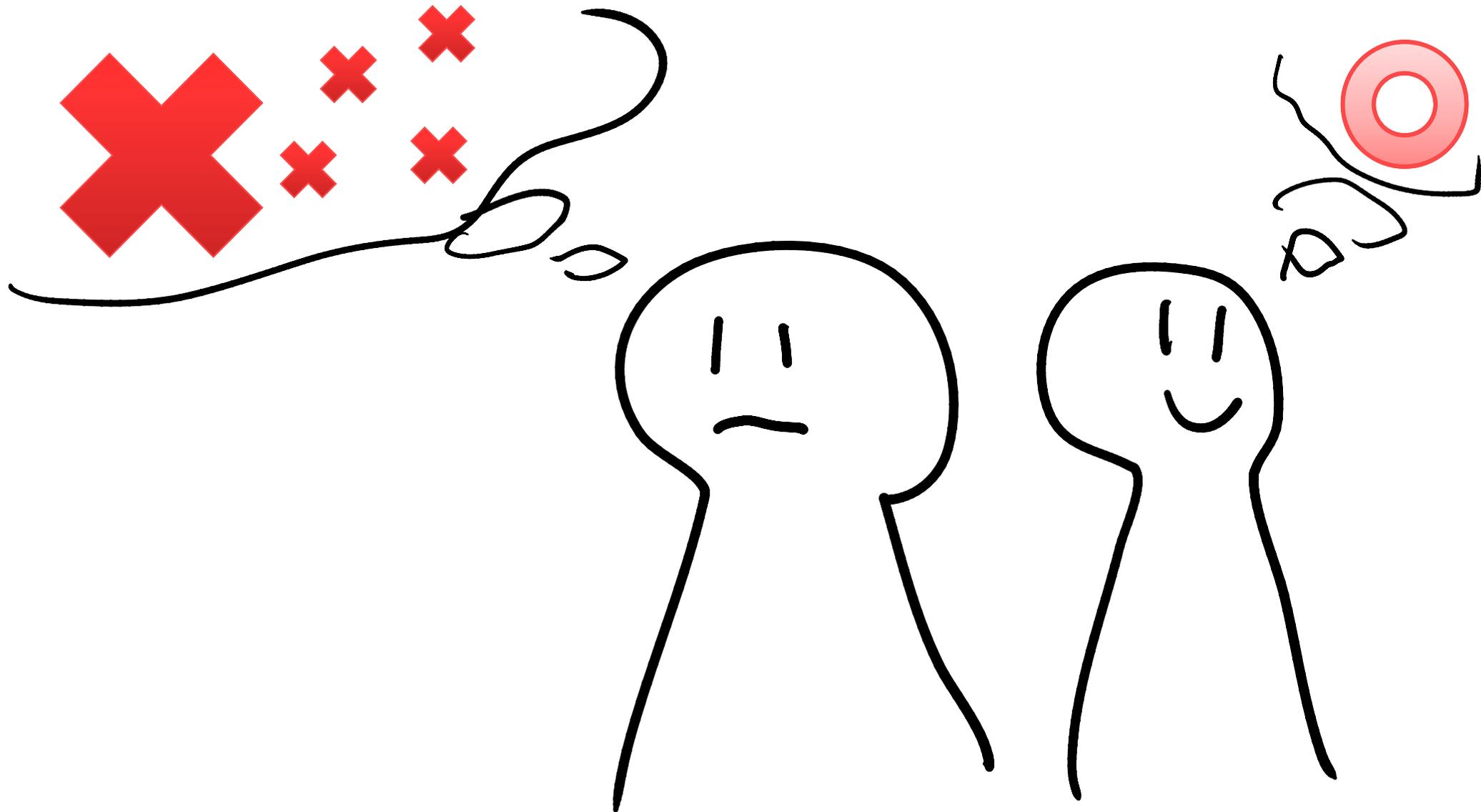
「プレイズ・ファースト」



“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

それについて、
ちょっとだけ、
ミニレクチャーを
はさませてください。

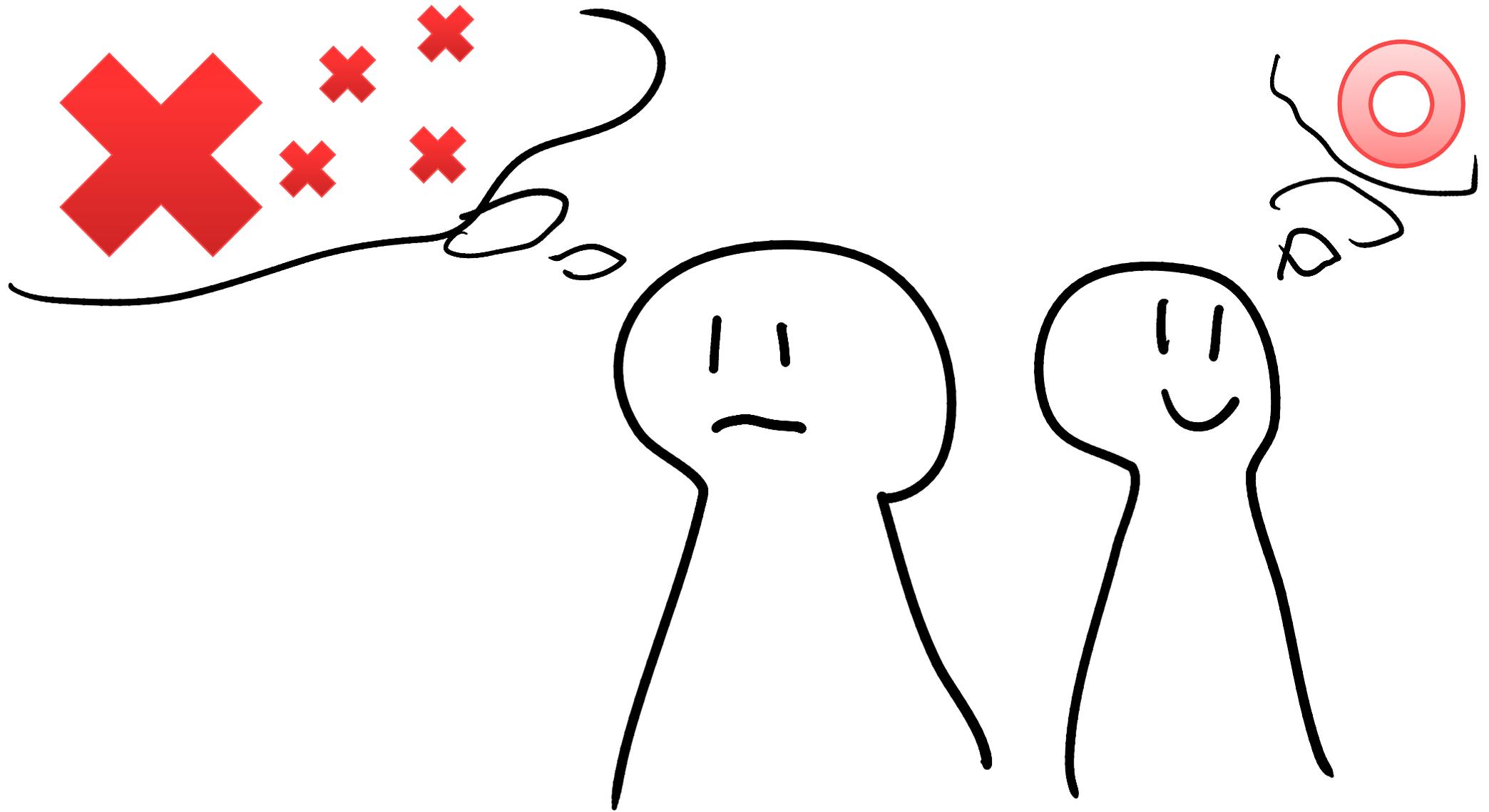
“へんな思いつき”を、
良案にできる人の頭の中？



マイナスと、プラス、2つのことが心に浮かびます。

(新規性の要素を注ぎ込む時、よく、こうなります)

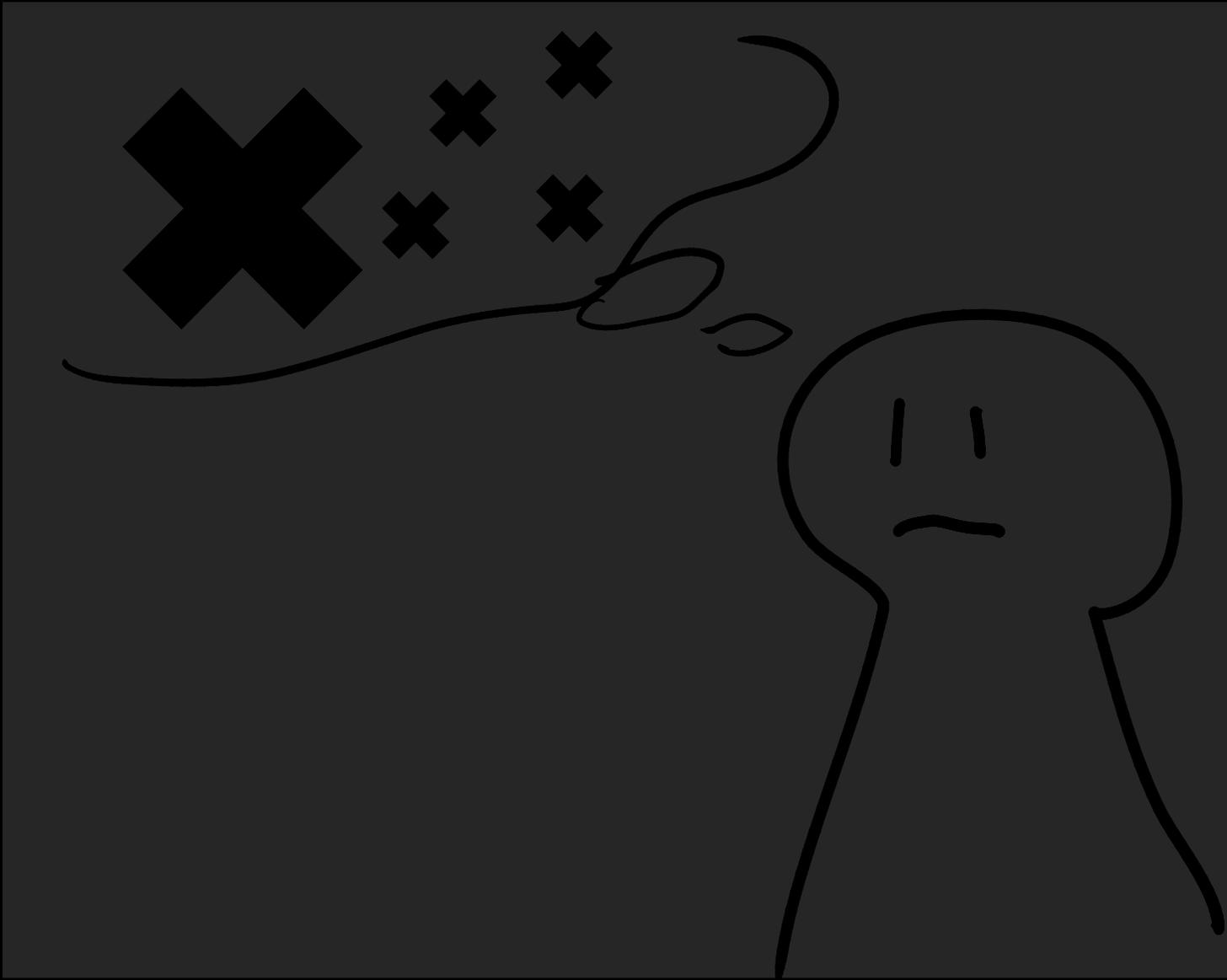
(マイナスの方が、大きい? 経験を積むほど、“×”を想起する力は鍛えられていきます)



普段の仕事においても・・・

部下から、新しい着想を聞いたとき、どちらから先に言おうか、迷いませんか。

実は、順番は、任意ではない

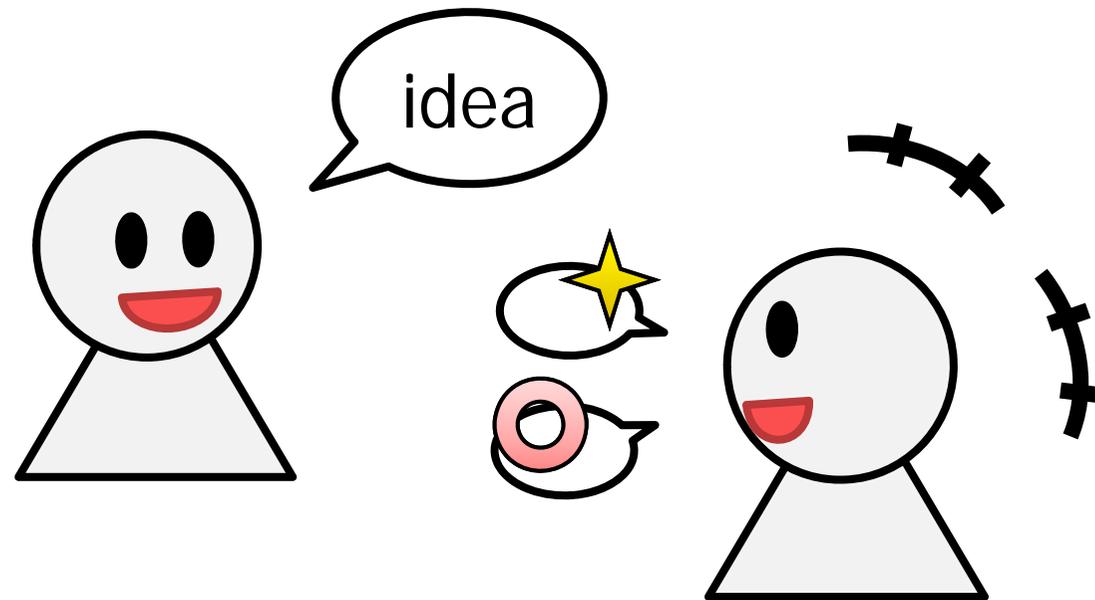


“プレイズ・ファースト”

アイデアの良い所に光を当てて、それを伸ばしていく。それが先です。
(懸念事項の指摘はもちろん大事。ただ、順番は、あと、なんです)

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”

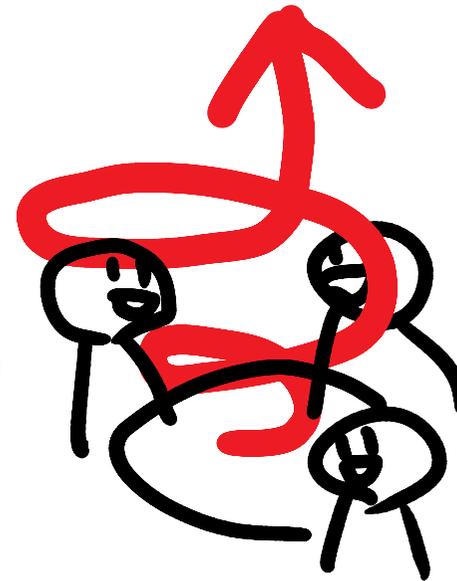


「プレイズ・ファースト」

(相手のアイデアの良い所に光を当てて、コメントする)

効果 1)

アイデアを言いやすい場ができる



効果 2)

創造性のエンジンが回り始める

(肯定的心理 → (刺激) → 創造的思考)



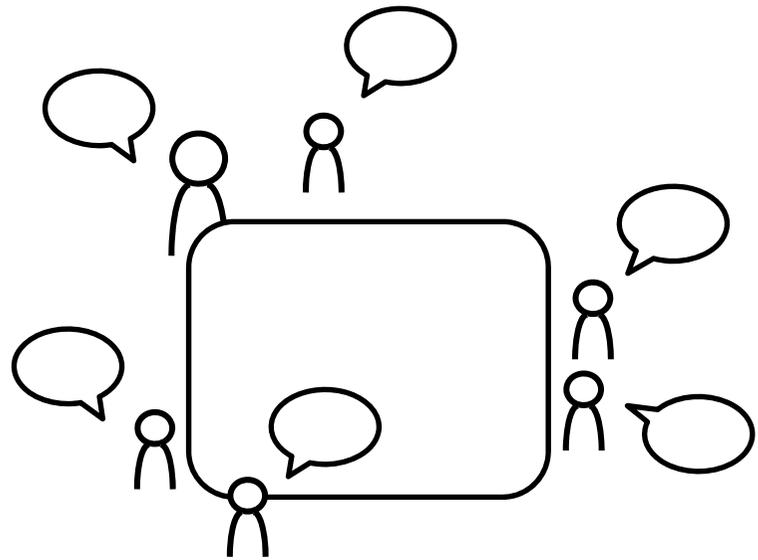
補足

Speedstormingの

(五分交代のペアブレスト)

普段の職場・会議での活用の工夫

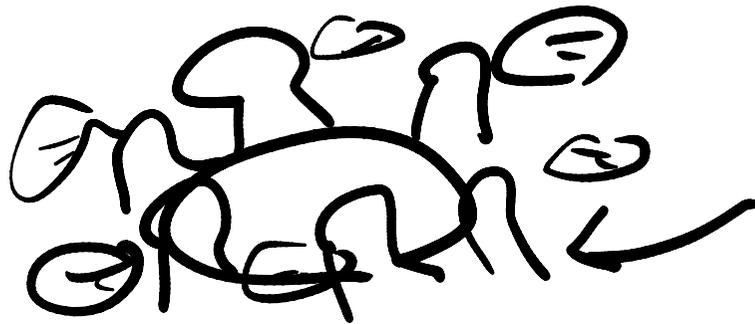
会議でアイデアが出ないときの処方



① 適当に、ペアになる

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、広げる)

③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)



④ 別の人とペアを組む。
(計3回やります。毎回違う人
とペアになってください。)

⑤ 元の会議サイズに戻す

休憩

10分休憩（再開 = 10:35）

3

ビジネスアイデアを
1人で更に広げます

TRIZ for new business idea

ブレークスルーの40パターンで、
ビジネスアイデアの要素を創造的に発展させる

ビジネスアイデアに、
TRIZの発想のエッセンスを用います。

補足：

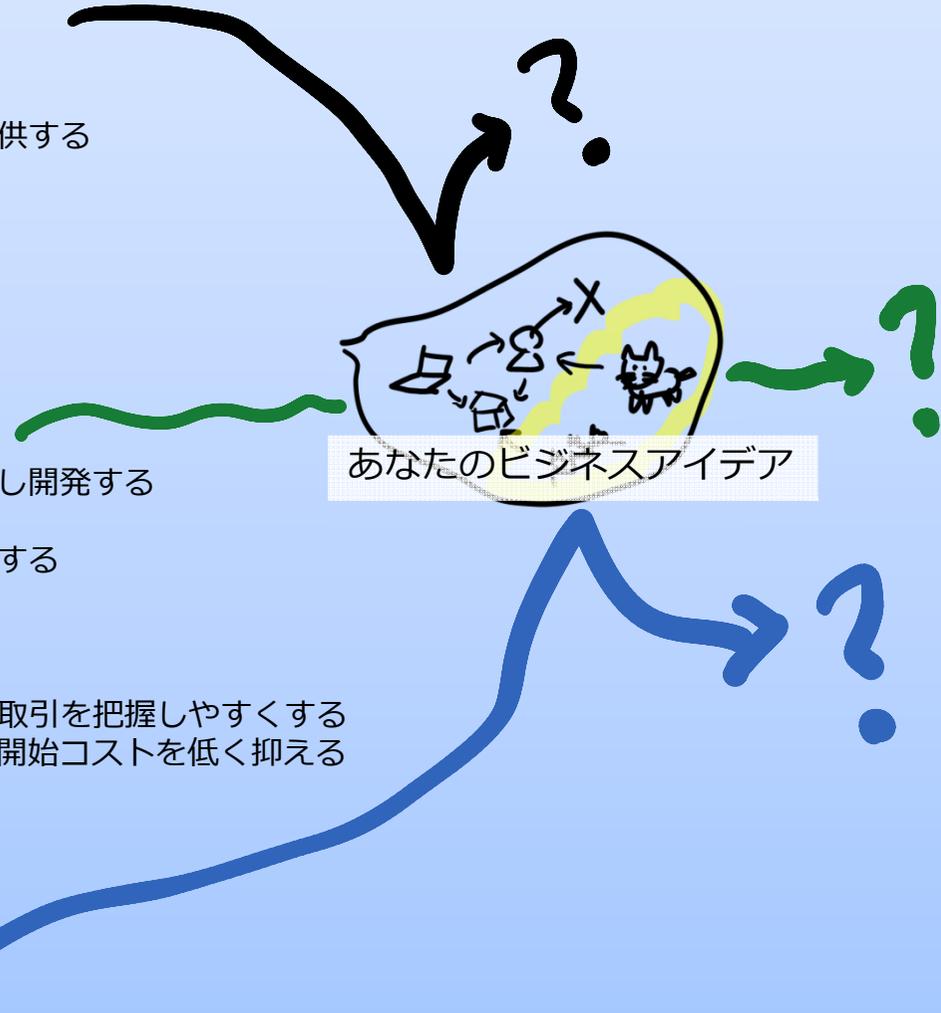
“TRIZ”ってなに？

簡単に言うと、“技術的ブレークスルーのパターン集”、のようなものなのです。

イノベーティブなアイデアを
効果的に引き出すアイデア発想ツールです。

TRIZ for BM

- [01] サービスの最小提供量をもっと少なくする
- [02] 好評なサービス部分を単独のサービスとして切り出す
- [03] 提供サービスの一部を変えて、次のサービスとのつながりを作る
- [04] 一部の顧客にたくさんの情報を提供し、他の顧客への口コミが起ころうようにする
- [05] 仕入れ先であり顧客でもある取引先を作り、持続性の高い取引を行う
- [06] いくつかの支援サービスを一括して提供する
- [07] 沢山使う顧客が現れた時に、内容の拡張がその場でできるように設計しておく
- [08] 無料ユーザと有料ユーザに分けた時に収益が十分に取れる仕組みを作る
- [09] 非常に利益率の高い事業や商品には、先に社会貢献的な取り組みを入れておく
- [10] 顧客が要求すると思われるサービスへの拡張性を持たせておく
- [11] リピーターで居続けてもらうために、手厚いフォローや年間サポートなどを提供する
- [12] 同等のサービスを利用したことのある層をターゲットにする
- [13] 顧客が企業から収益を得る仕組みを作り出す
- [14] 販売したものをいずれ買い取る流れを作ることによって集客力や収益性を上げる
- [15] IT関連で解決できることはクラウドサービスを利用する
- [16] パレートの法則で上位2割のみ解決する
- [17] 同業他社へサービスや商品を提供する
- [18] 非常に早くて軽いトライアルを行ってみる
- [19] サービス利用量が落ちる時期・時間帯に別の用途や市場向けに提供していく
- [20] 収益性が出るまでに投資コストがかかる事業は、撤退を検討する企業から買収し開発する
- [21] 問題となる部分を迅速に修正することでサービスを良い状態に保つ
- [22] 高いコストを要するサービスにさらにコストを投入し、質の高い顧客層を獲得する
- [23] サービスの利用者の行動パターンを次のサービス設計に反映させる
- [24] 新規開拓の時期に取引の突破口となる目玉商品を作る
- [25] 自動的に市場や人々から供給されるものをサービスの中に組み込む
- [26] 最小単位の取引通貨（例：1コイン=105円）を作り、現場の処理を単純化し、取引を把握しやすくする
- [27] 継続的な取引のない顧客に対し、代金引換（ダイビキ）の支払い方法など取引開始コストを低く抑える
- [28] ユーザの視覚、聴覚の反応特性からユーザーインターフェースを改善する
- [29] 入力順序や不明部分の入カスキップなどを可能にし融通性を高くする
- [30] サービスやシステムの規模をユーザ数に合わせて適宜拡張できるようにする
- [31] 不満を積極的に吸い上げる仕掛けやメンバーを作っておく
- [32] 収益性や製品のグレードに応じて、カードや商品タグに色を付ける
- [33] ターゲット顧客が買いやすい支払い方法を導入する
- [34] 顧客にとって新しい収益となるビジネスプラットフォームを作る
- [35] 社会や技術の変化を利用し、固定的な市場が変化する時を狙い参入する
- [36] 取引量の増加に伴い効率の落ちる部分をスマートなシステムや業務に変える
- [37] 参入時期にコストをかけてサービスの柔軟性を上げ、市場の求める形にあわせる
- [38] より条件のよいサービスを提供し、終了したいサービスの顧客をスムーズに移行させる
- [39] 有料ユーザと繋がる大量の無料ユーザも獲得しておき、他の有料サービス出現時のユーザの流出を防ぐ
- [40] 継続顧客の優遇や長期契約メニューをサービスの中に入れておく



「40のエッセンス」を
「あなたのビジネスアイデア」に
あてはめることができないか？

と発想してみる。

(思いつかないものは、どんどんパスして結構です！)

・・・必ず、2, 3個は、
「あ、これ、使える！」と
思えるものがあります。

そこから、アイデアを広げる (一人ブレスト)

別の分野の成功要素を、適用できる人の頭の中？



対象に向かって、ドスンと、「その概念」を、あてはめてみる。

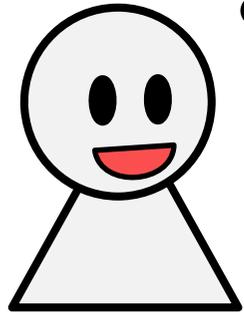
そうすると、大抵は、いろいろなものがひずみます。

それが気になりますが、まずは、思い切ってそこに、適用してみます。
そのうえで、なじむように調整を図ります。

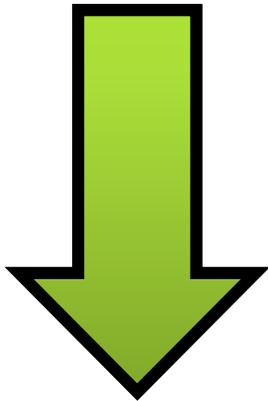
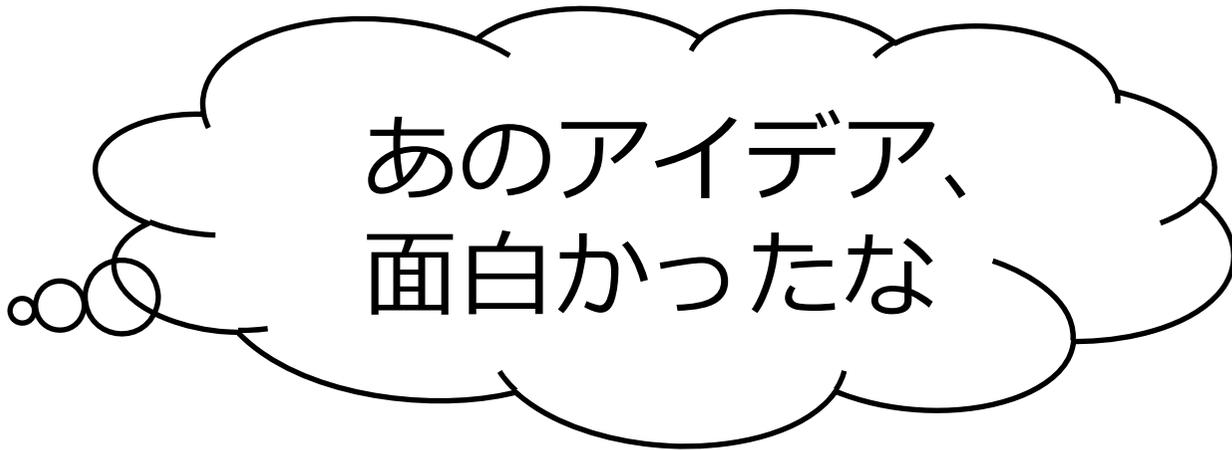
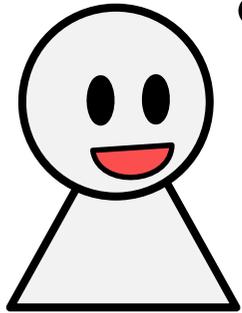
4

アイデアスケッチ

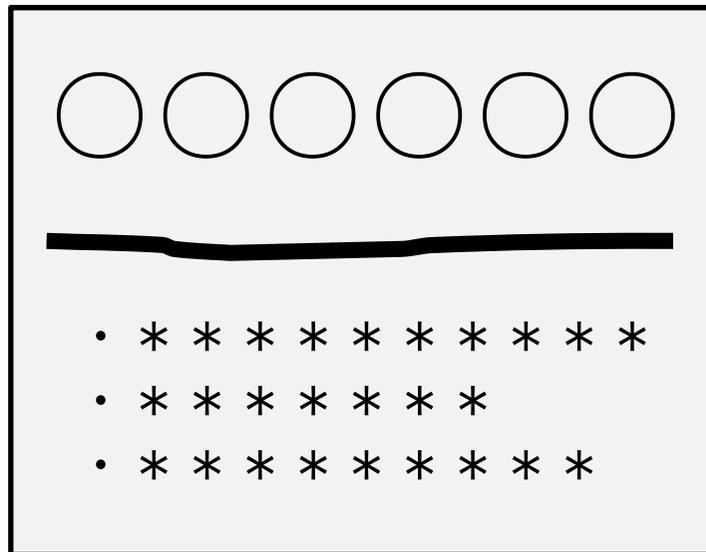
アイデアを書く



あのアイデア、
面白かったな



アイデアを、
少し具体化

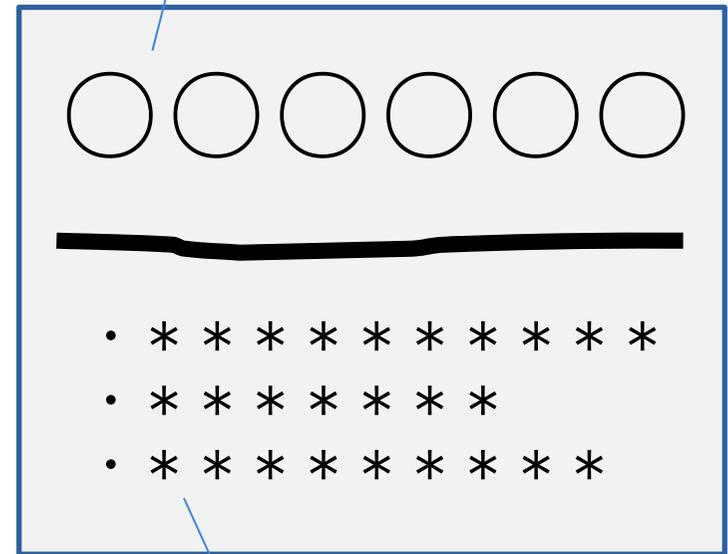


アイデア
・スケッチ

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
- コメントできなかったけど、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。

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

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）

モバイル瞑想室

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- 椅子に座った状態で、全身すっぽり、の箱
- 豊かな気持ちの暖かい色合いの瞑想室
- 静寂な青の瞑想室、など

Introduction

“後で頑張っと思って出す”、なんて、もったいない。

そして、学習の場から持って帰れるものなんて、長い時間の後になると、ほんのわずかに。

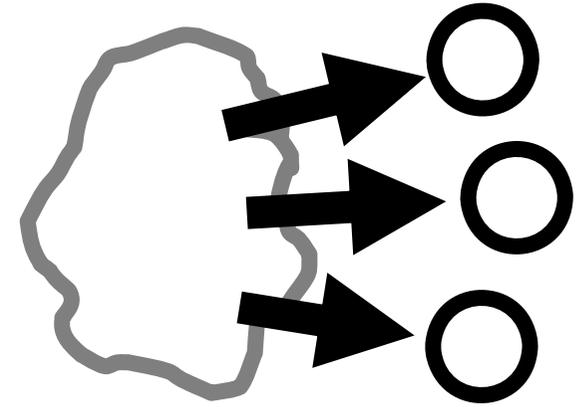
なので、記憶が新鮮なうちに、さばいて、
(いわば、船の上で、釣った魚、活〆して)
自分にとって大事なところだけにする。

・・・そんなワークを、要所、要所で、いれます。

学びの活めめ タイム

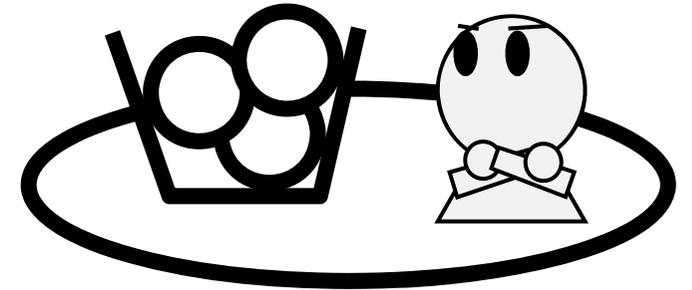
学びの活めめ

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



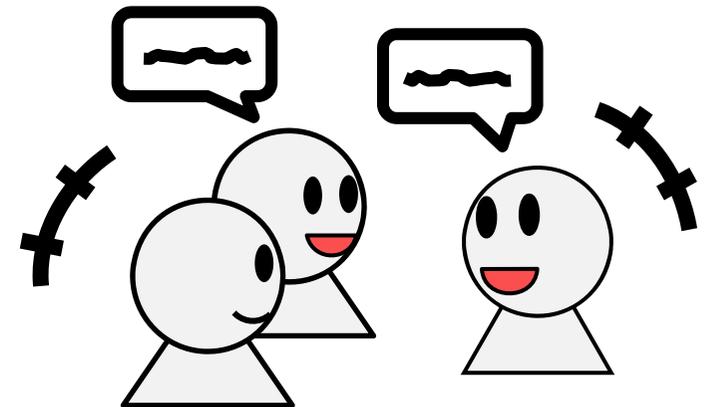
用途想起

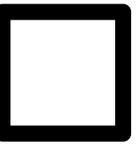
「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていても良い)」 (5分)





■ 手法名・ワーク名称

1. 学びの活めめ「学びを、削いで、3つ化」

-
-
-

このシートは
配布資料に。
沢山あるので
シートをいくつ
使っても結構です

2. 用途を想起「これ、どんな場面で使える？」

[]

5

ハイライト法

良案抽出

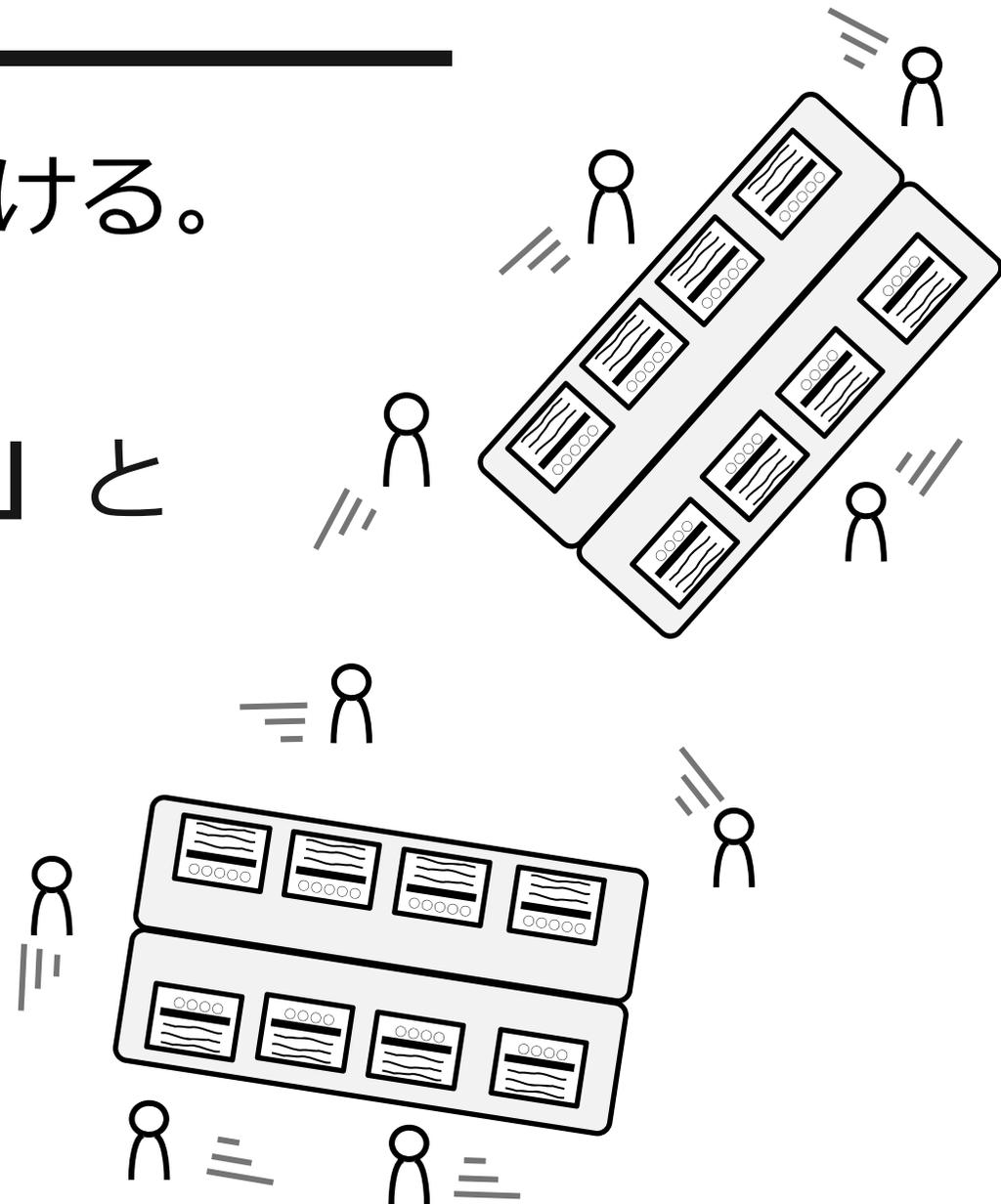
ハイライト法

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



6

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

($N = \text{参加者数} / 4$)



(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。

7

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 (10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。

8

プレゼン &ポストイットFB

ポストイット・フィードバック・ワーク

サンプル
チーム
のみ

プレゼン

A4白紙三枚だけで、
アイデアをプレゼン (2分)



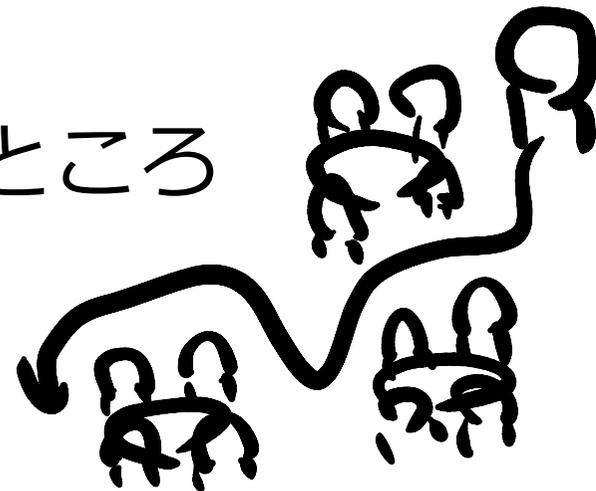
ポストイット・フィードバック

ポストイットにコメントを書く (2分)

■黄色=いいところ

■赤色 = (悪いところ→) もっと良く出来るところ

プレゼンター...もらって回る (1分)

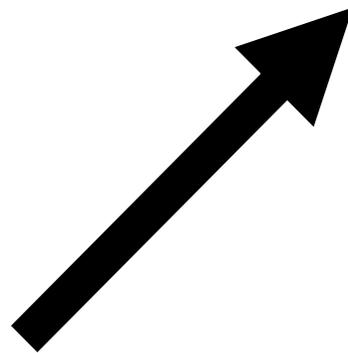


本格的なアイデアワークでは
何をするか？
(ミニレクチャー)

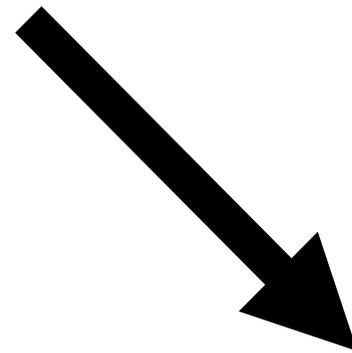
設定する



広げる



絞る



強化する



9

PPCOプロセス

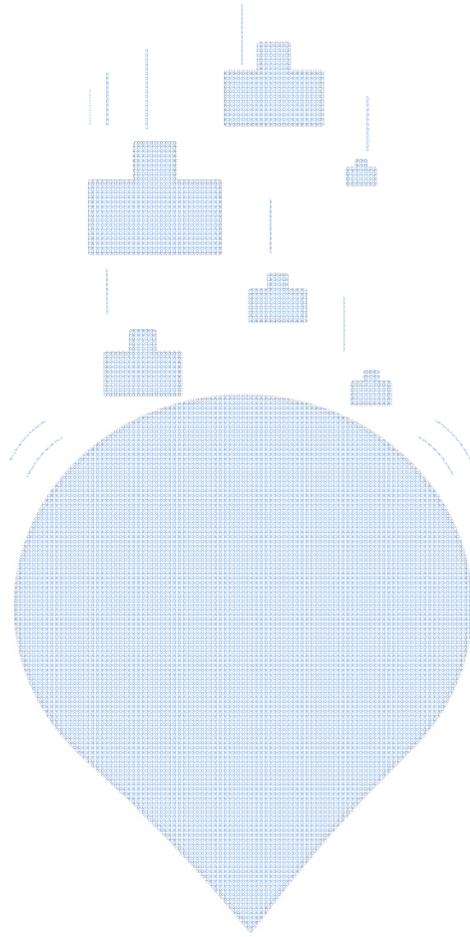
アイデアの実現性を高めるワーク

- **アイデアの強化**には、**批判は重要**です。
- ブレインストーミングは、「**批判禁止**」ではなく、**原義は「判断遅延**」です。
- 遅延した判断を、どこかで切り替えて**「判断（批判）するべき時**」が来ます。
- アイデアを強化するには**特定の手続き**で、**批判の力、チームの力**、を効果的に使います。



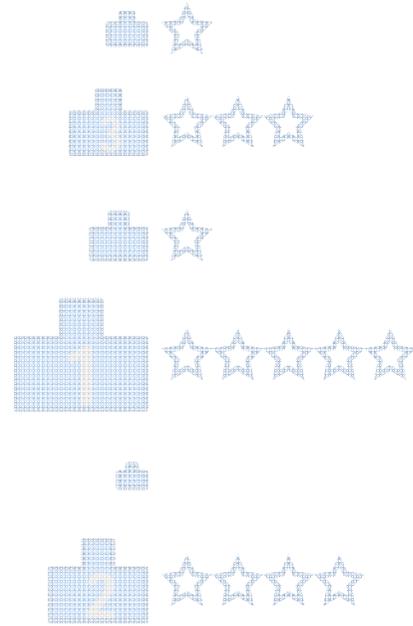
PP

Plus Potential



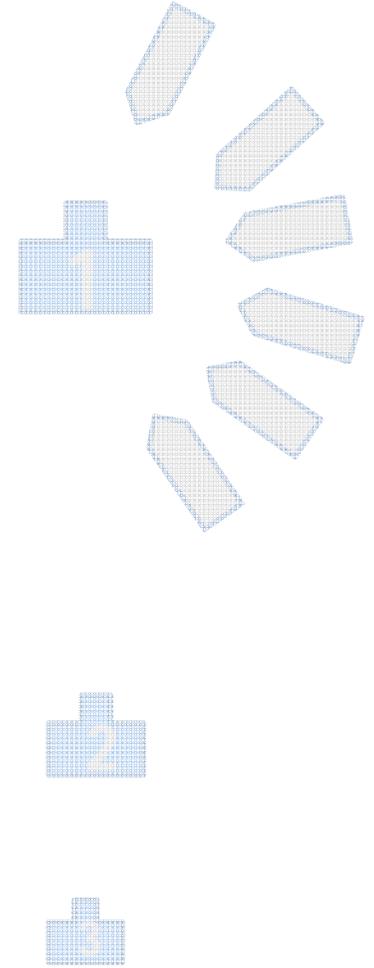
C

Concern



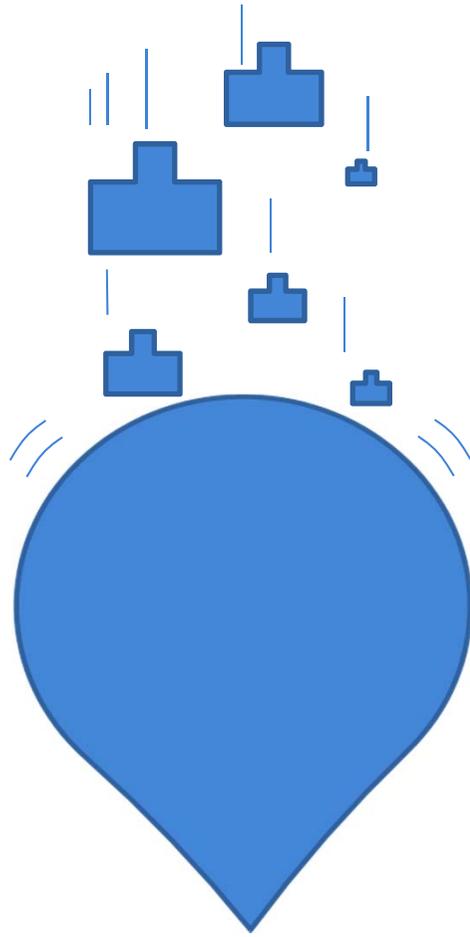
O

Overcome

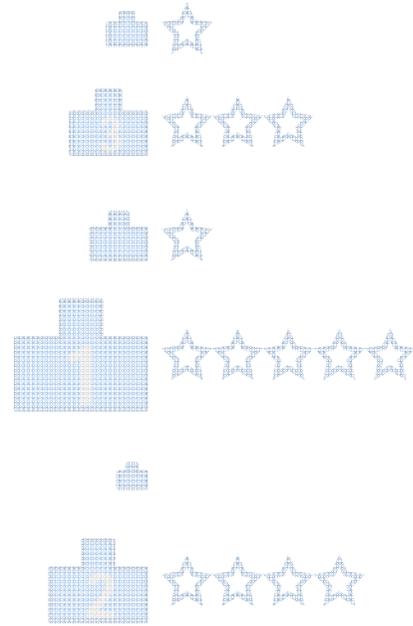




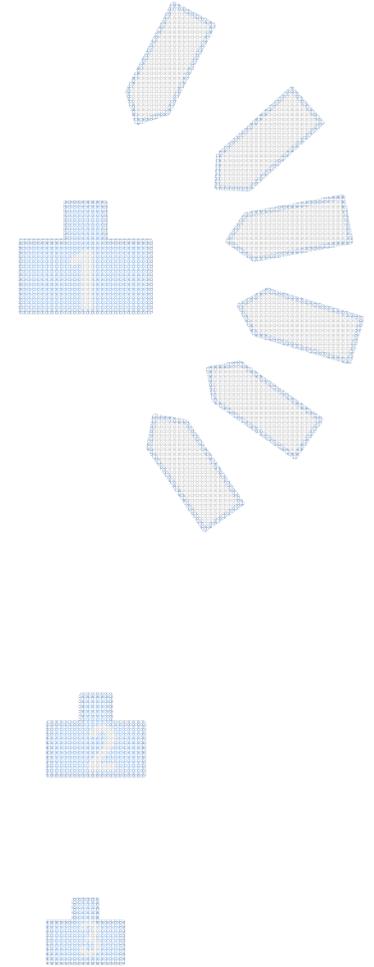
PP
Plus Potential



C
Concern

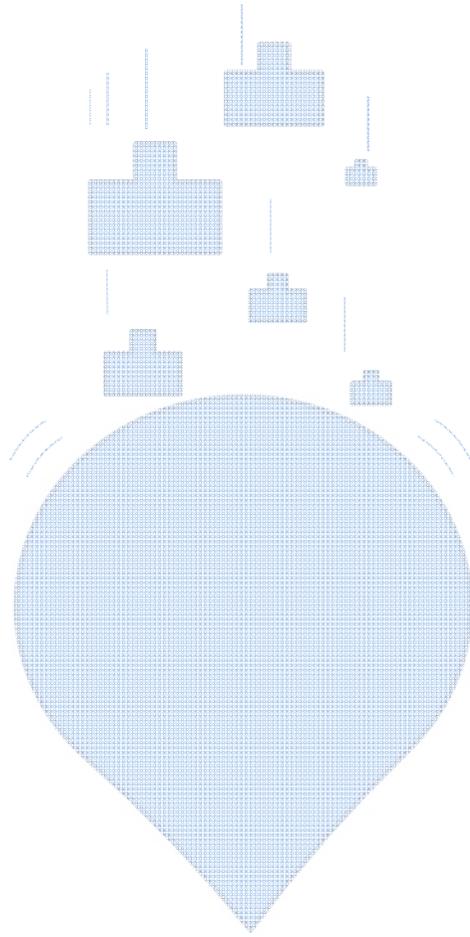


O
Overcome

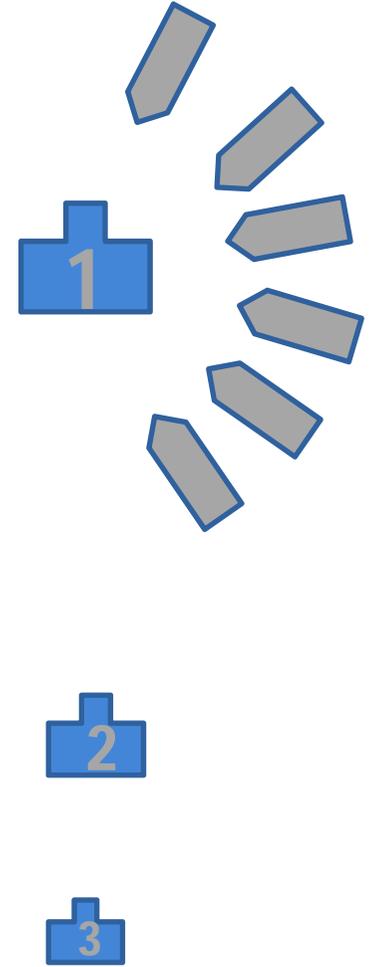




PP
Plus Potential



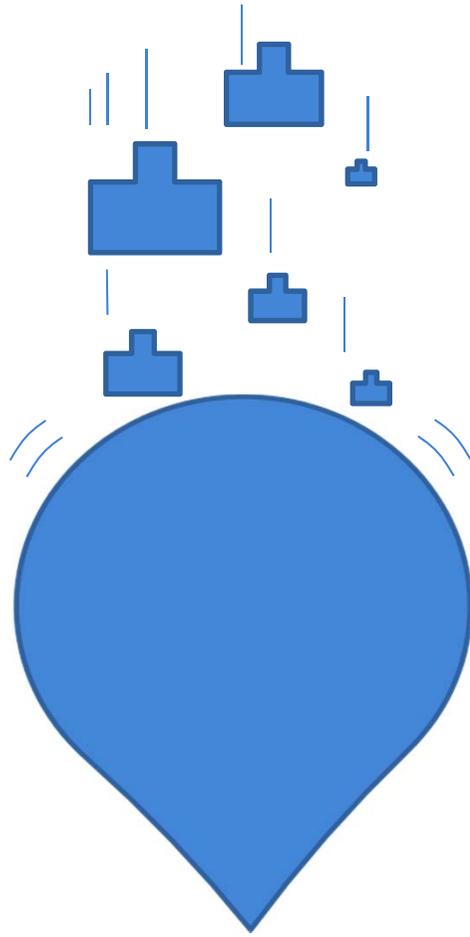
C
Concern



O
Overcome



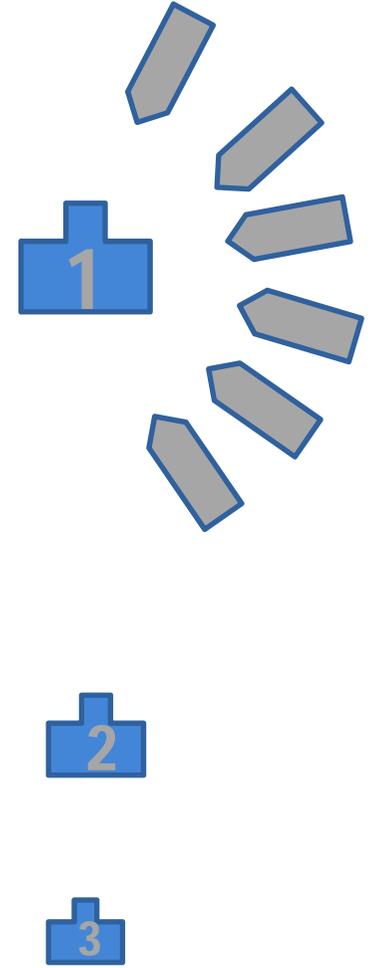
PP
Plus Potential



C
Concern

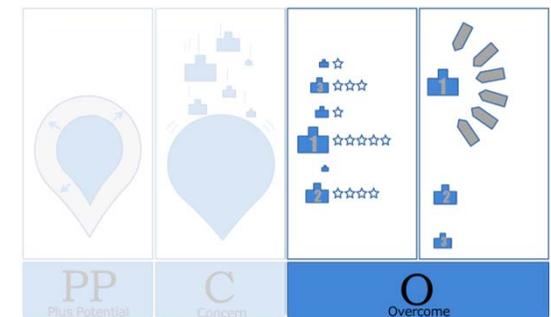
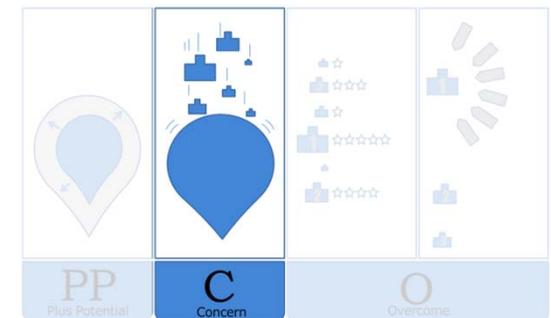
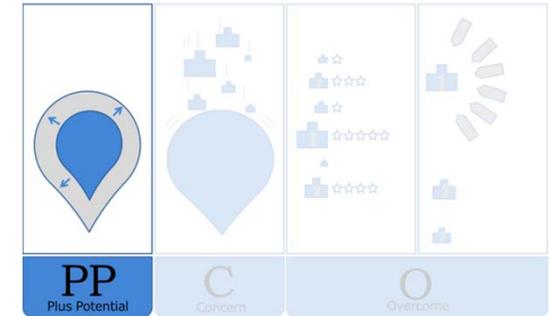


O
Overcome



「PPCO」プロセス（概要）

- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
 - “ヘッドが出るまで褒める”
- C（コンサーン）のブレスト
 - “批判ブレスト”
 - あらん限りの懸念点を出す
- O（オーバーカム）のブレスト
 - 懸念上位3つに力を集束させて、壁を打破。



会議用の実施手順シート

- 強化したい、優れたアイデアを用意。
- 良い面 (PP) を、5分ほど、出しあいます。
 - これ自体もブレストですので、便乗したものもOK、自由なほめ方でOK、質にこだわりません。
- 懸念点 (C) を、10分ほど、出しあいます。
 - これもブレストです。ただし第一ルールの「判断遅延」だけを、機能停止にして。
 - ちょっとしたのもOK、あり得ないような心配事でもOK、質にこだわりません。
- 上位の懸念点をハイライト法で抽出。5分。
 - 皆がペンを持ち、「重要だと思う懸念事項」に☆をつける。いくつでも。
 - ☆の多い懸念点トップ3を決めます。
- 対策アイデアのブレスト (O) を20分ずつ。
 - トップの懸念事項を、無害化するにはどうすればいいか？をテーマにブレスト。
 - 出しつくしてなお不十分ならば、「あともう1ダース」といってアイデアをさらに12、24、36個と出す。
 - 第2、第3についても、同様。

コツ、QA

- なぜPP?
 - チームの心をパンパンにする。
不十分だと「C」で折れる。
- Cはどれくらい?
 - 大抵は、30個前後。多くても50～60個に
- Oはなぜ上位3つ?
 - 一番大きな壁を穿つと自然と問題は瓦解する。
 - 解決策のあり方も、多様なようであり、
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

9-1

PP

潜在可能性を引き出す

アイデアの
「良いところ」
「潜在可能性」を、列挙するブレスト

グループワーク10分

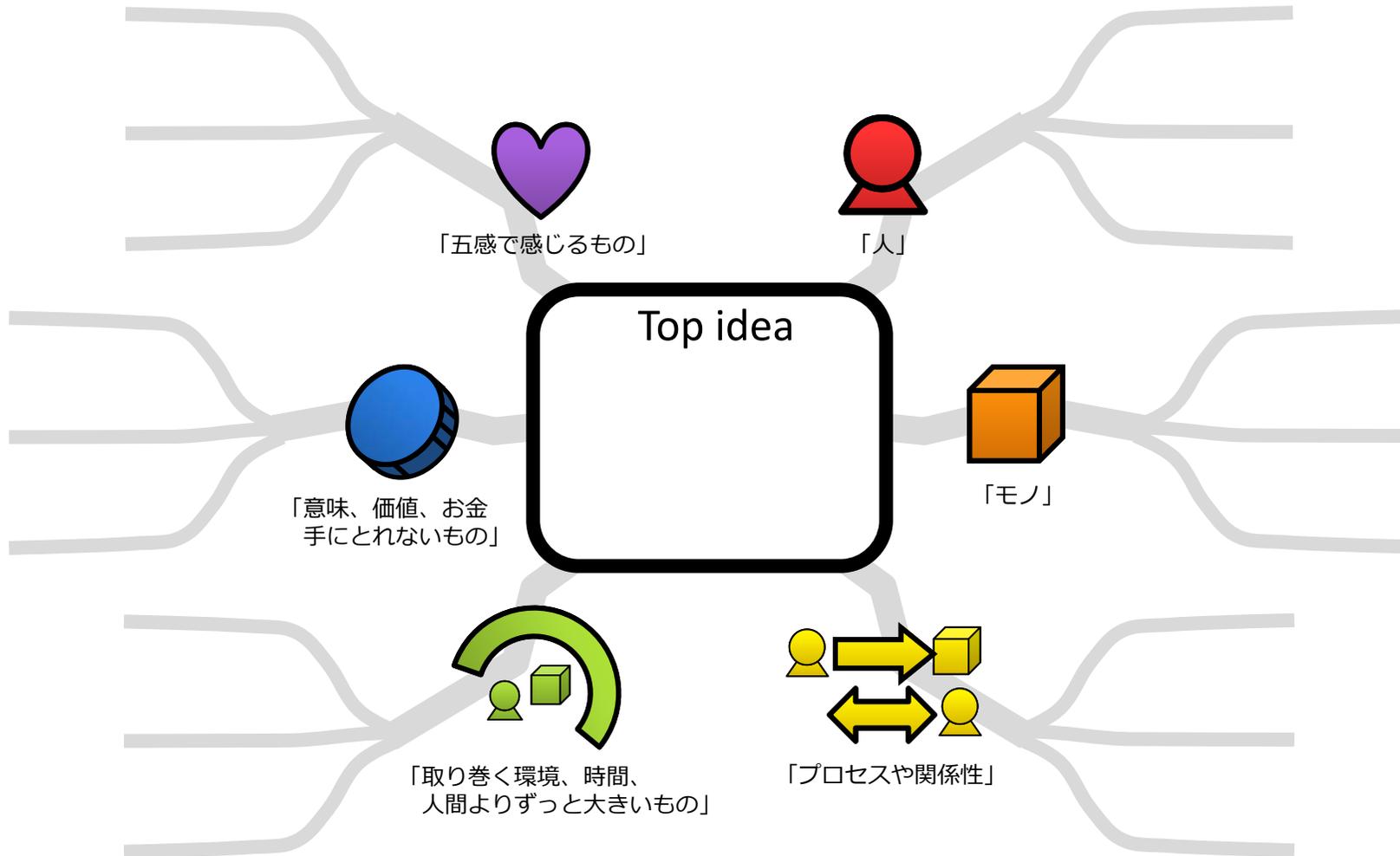
Option:

サポートツール→6観点リスト(図3)

図3

P.P.

- ・ 良い点
 - ・ 潜在的な可能性
- を引き出すブレインストーミング



9-2

C

懸念点を列挙する

そのアイデアの
「懸念点」
「心配なところ」を、列挙するブレスト

グループワーク 10分
(発言しつつ、懸念点を記入)

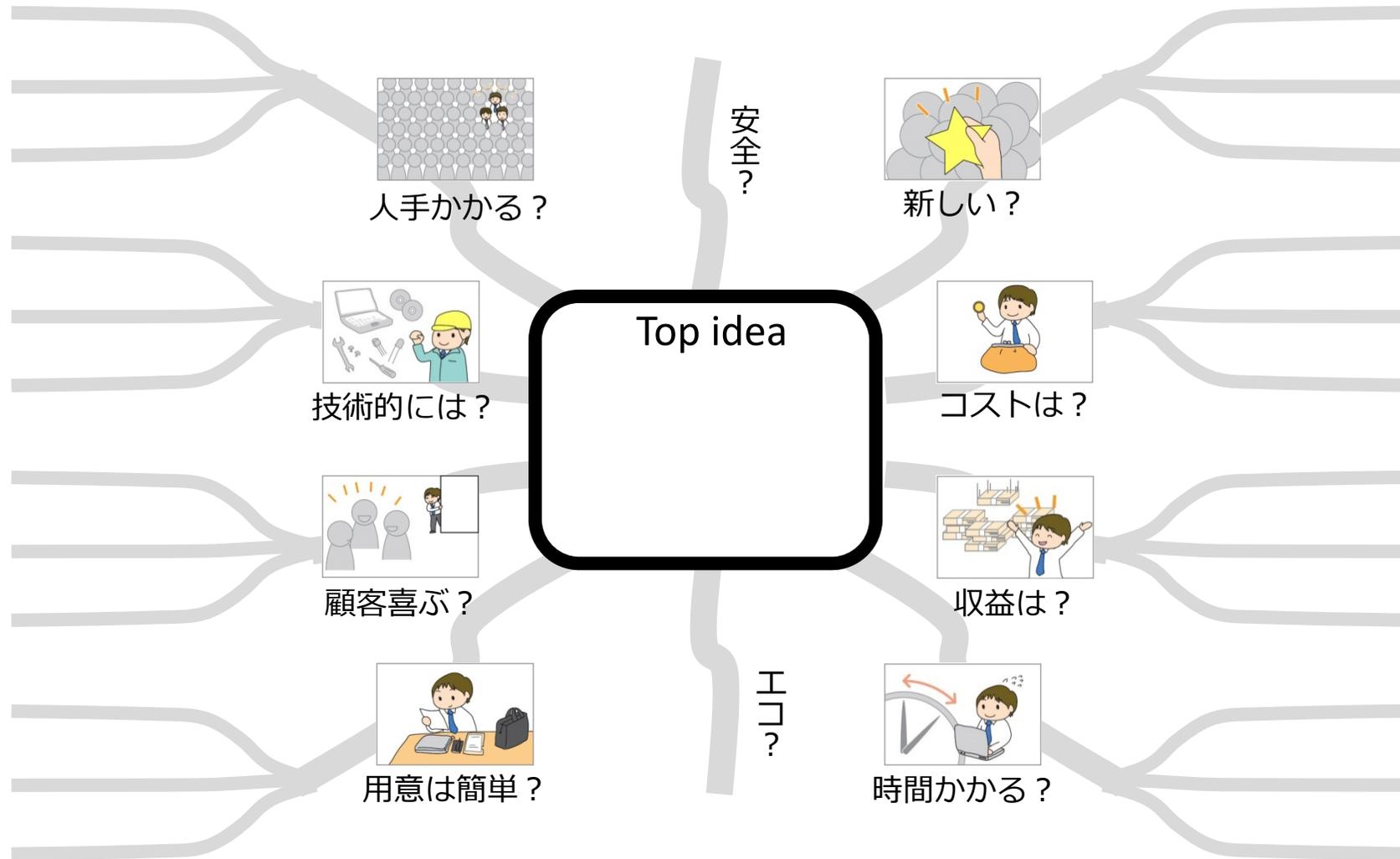
Option:

サポートツール→ IDEAVoteの「8軸」(図4)

図4

C.

- ・ 心配な点
 - ・ 懸念されること
- を引き出すブレインストーミング



9-3

0

懸念点を打破する

①

重要だ！と思うものに“○”

懸念点をリストにして、
“これは重要な懸念点だ”
と思うものに“○”を付ける

グループ内で、同時個別のワーク
※全員がペンを持ち、付ける（複数可）

グループのMost“○”concernは、どれ？

②

「Most“○”concernを打破するには？」
を発想のテーマにして、
ブレインストーミング

グループワーク (20分) 図5

Option :

nd “○”concern、 3rd“○”concernも

図5

O.

- ・ 懸念点の対策案
(Top / 2nd / 3rd)
をブレインストーミング

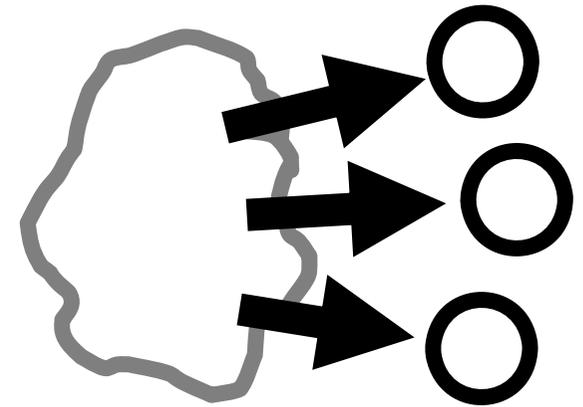
対策案ブレストのテーマ	ブレインストーミング・ボード
<p>Top idea [] をやるに際して、 Top / 2nd / 3rd (←1つ丸付ける) の懸念点 [] を無害化させるには、どうしたらよいか (生じなくさせるには、どうしたらよいか)</p>	<p>ブレインストーミング・ボード</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
<p>結論 (主要な対策案)</p> <ul style="list-style-type: none">・・・	

ブレストを助けるツール

- TRIZ for Business Idea
- 智慧カード
- アイデアトランプ

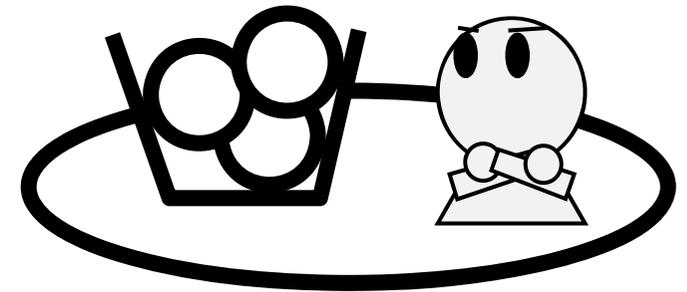
学びの活めめ

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



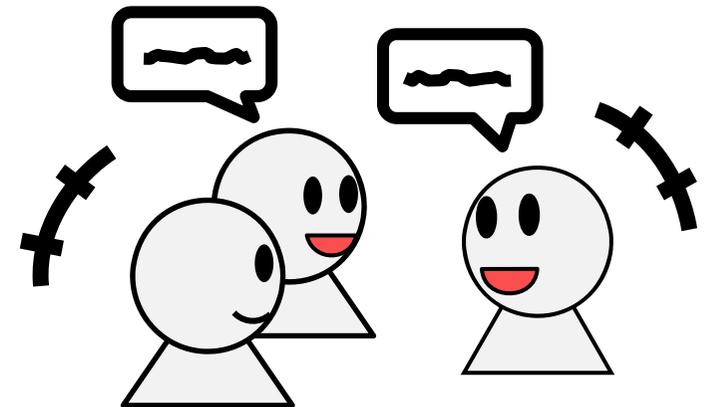
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていても良い)」 (5分)



休憩

60分休憩（再開 = 13:00）

優れたアイデアを得るための 4つのフェーズ

アイデア発想法の本にある内容

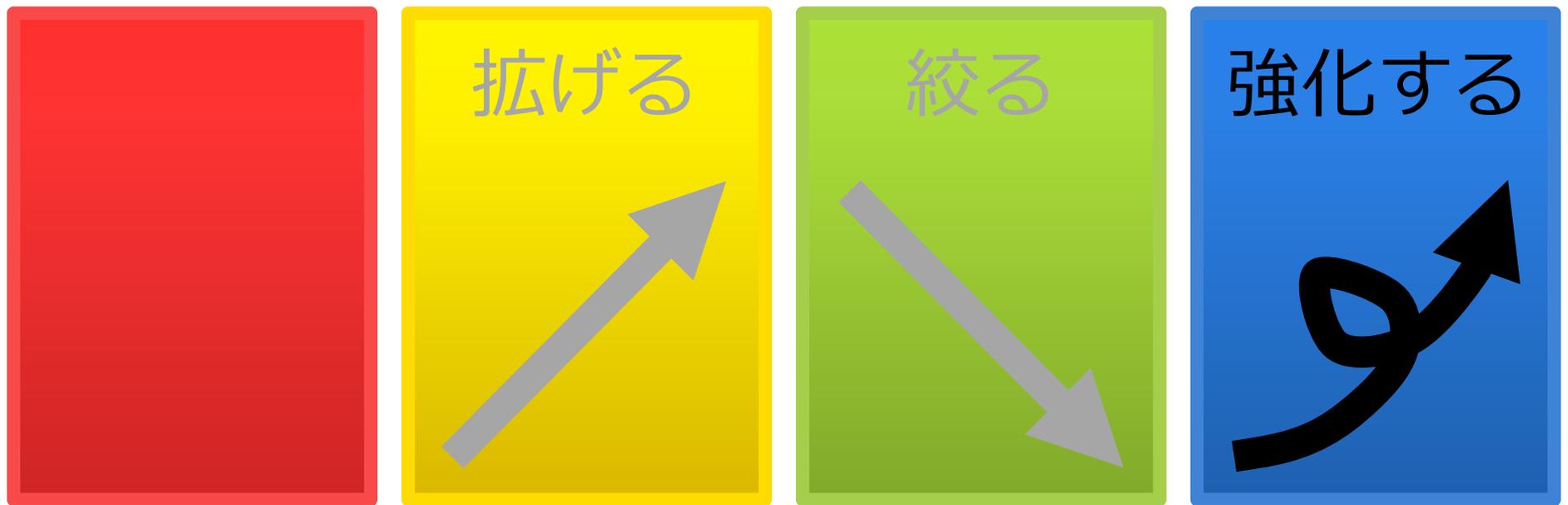
(拙著『アイデア・スイッチ』も、そうです)



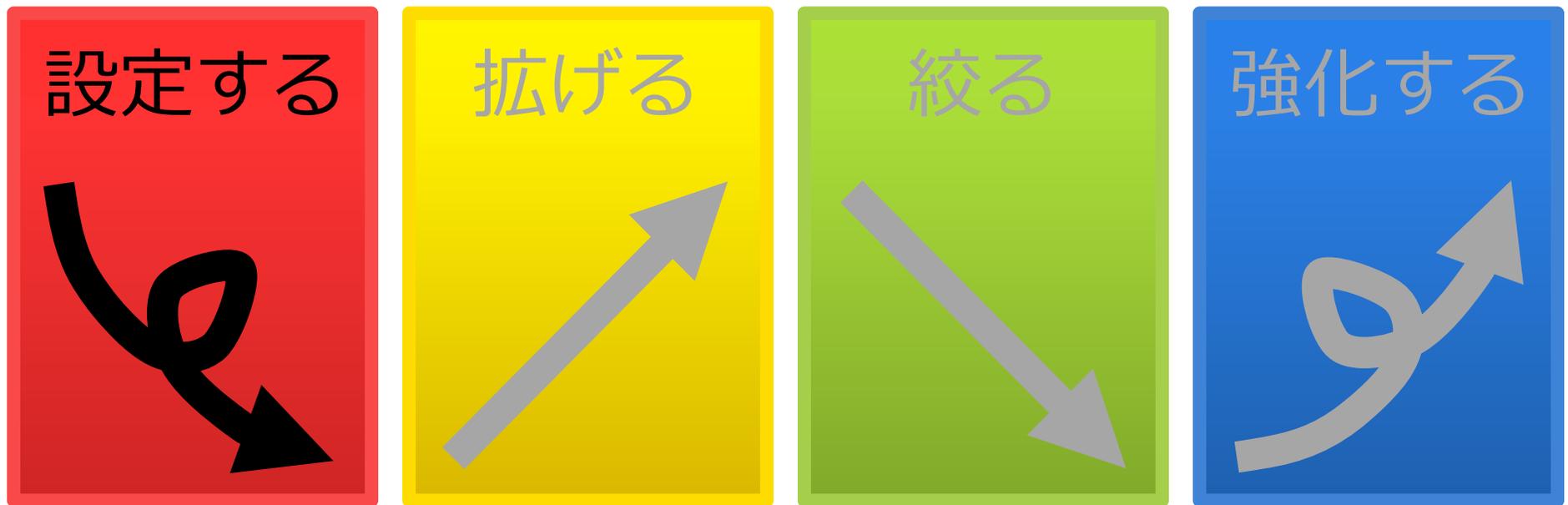
アイデア、たくさん出せる



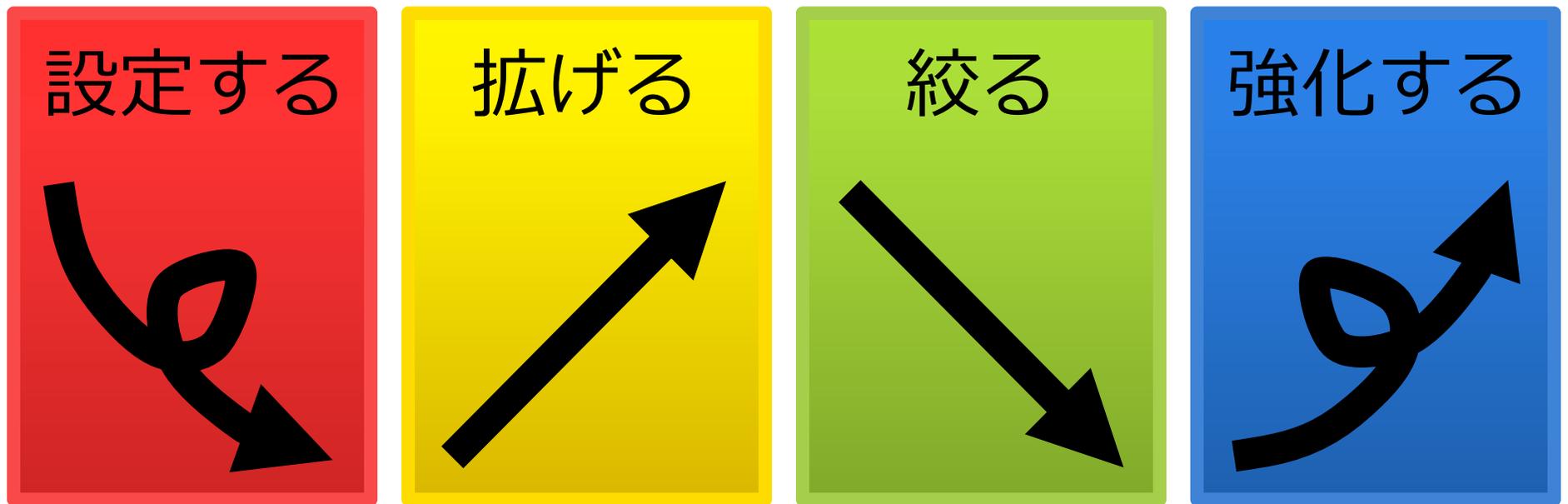
大量のアイデアから、優れたものを抽出



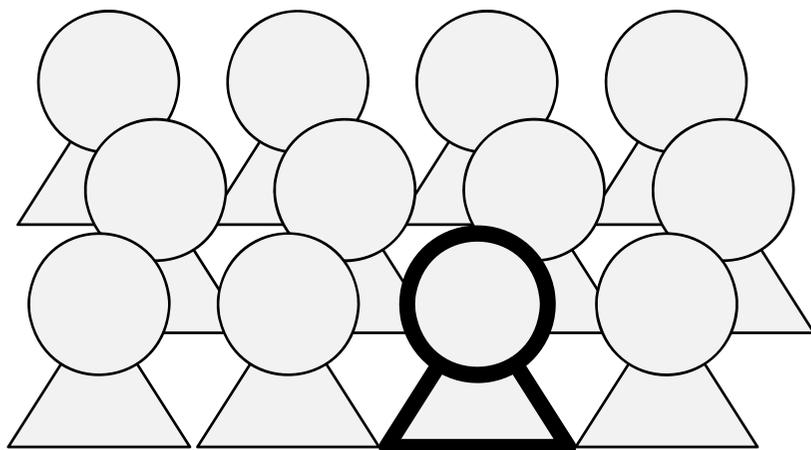
アイデアを強化するプロセスも、あります



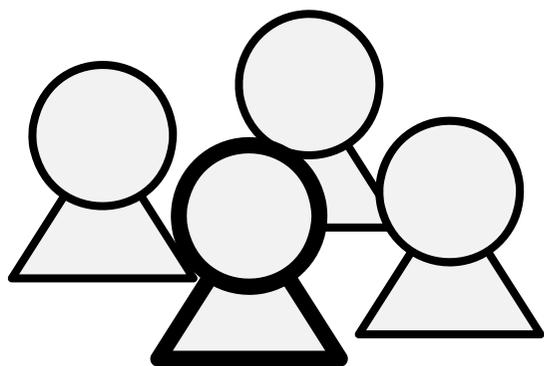
効果的な発想ワークには、第0フェーズも



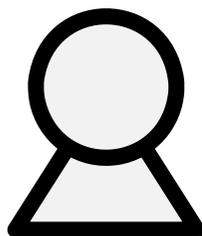
優れたアイデア創出のための4フェーズ



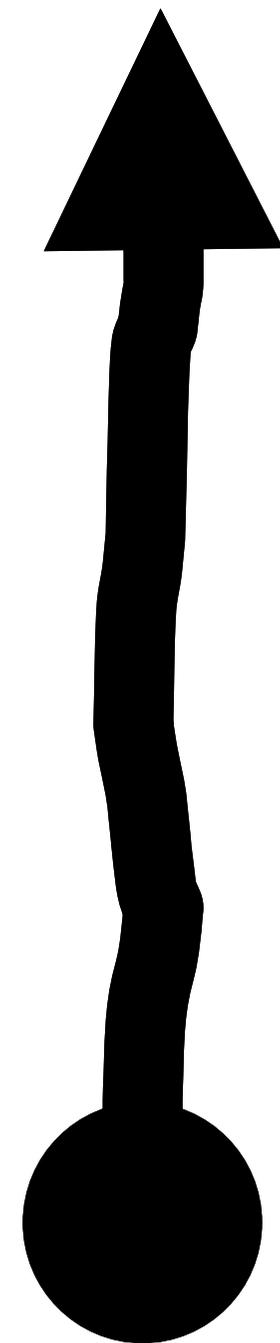
組織

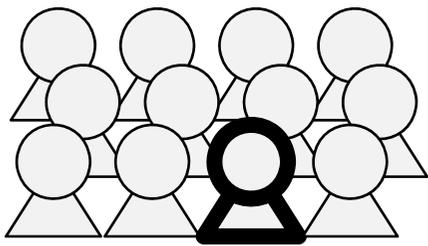


チーム

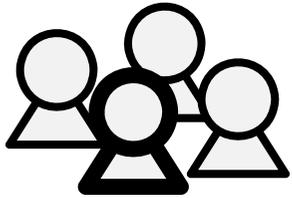


個人





組織

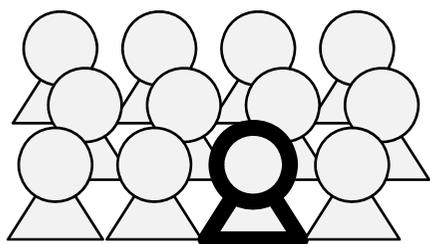


チーム



個人





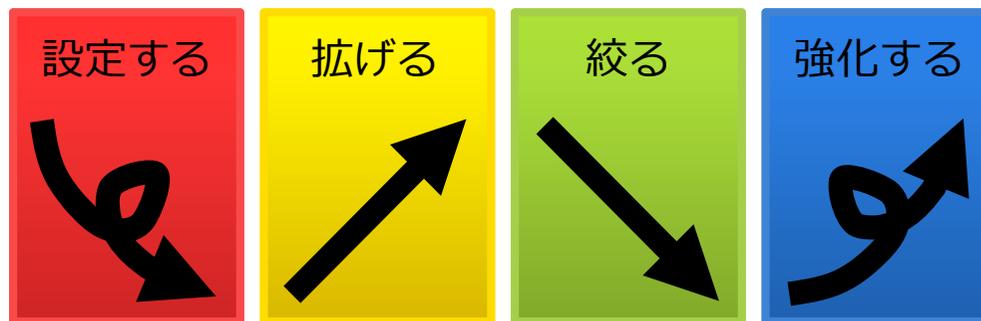
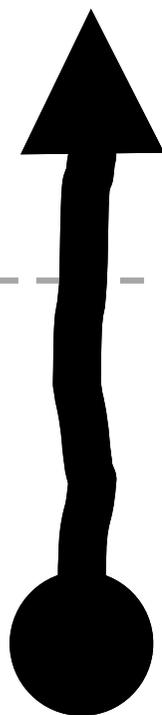
組織



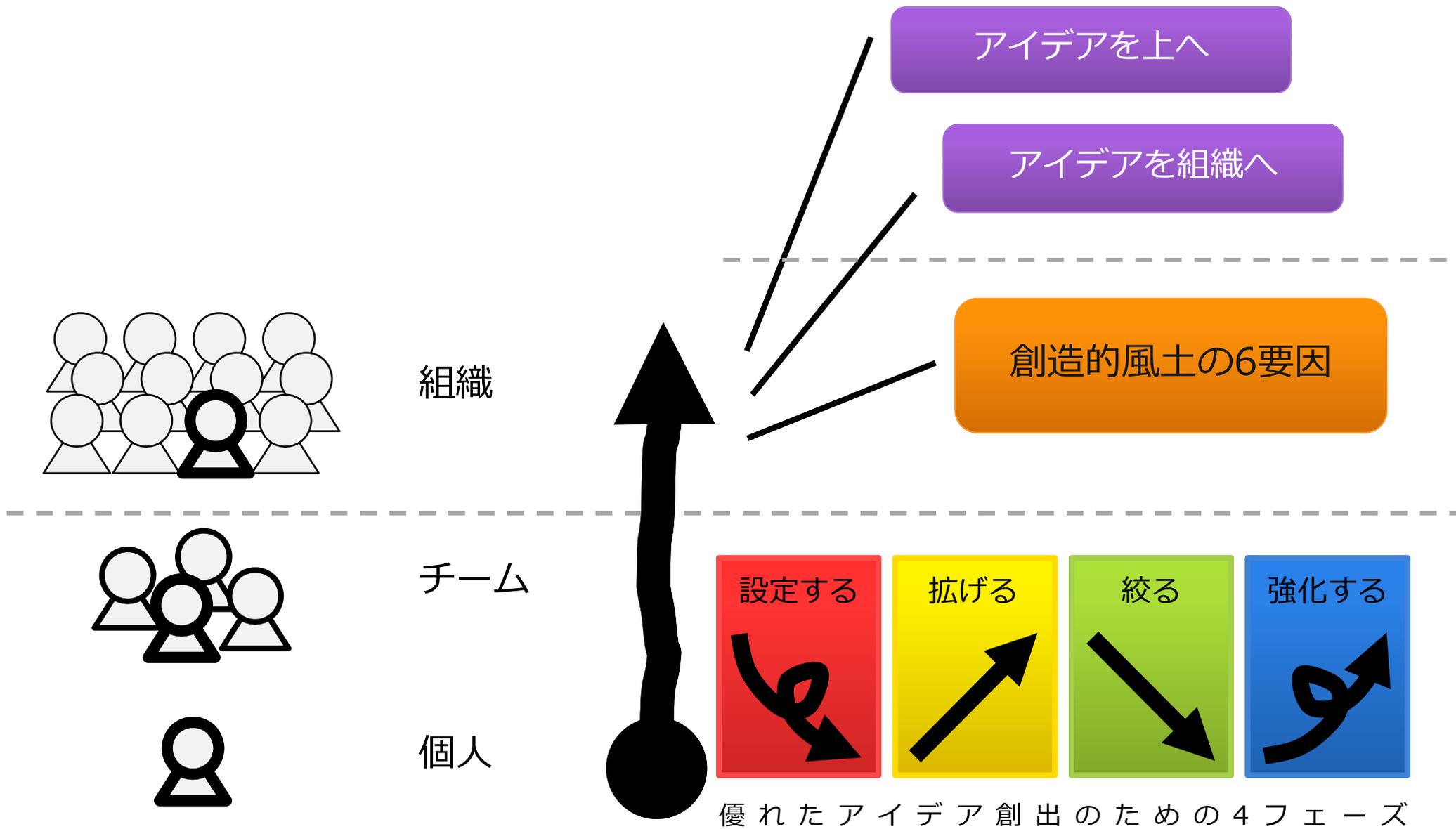
チーム

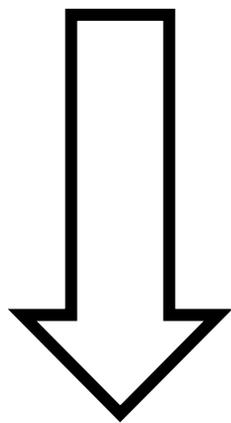


個人



優れたアイデア創出のための4フェーズ





優れたアイデア創出のための4フェーズ

10

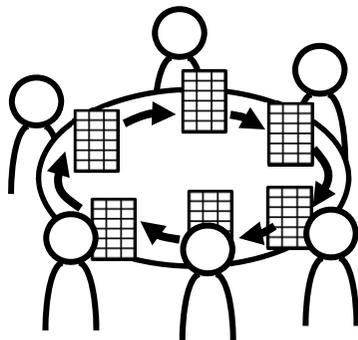
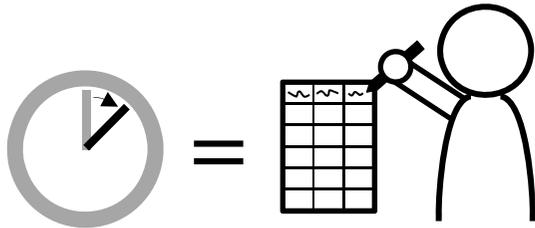
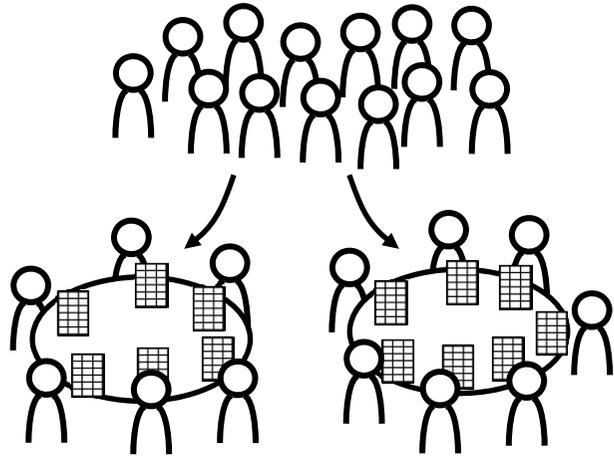
Brainwriting

書くブレスト

ブレストのお題（1）

「今の会議は大嫌い、
新しい会議の仕方を考えよう
（手順や道具の考案もOK）」

Brainwritingの概要



- ① 6人グループに分かれ、座る
- ② テーマの確認
- ③ テーマを書く (BWシートに)
- ④ アイデアを書く (5分、3つ)
- ⑤ 左の人に回す
- ⑥ 繰り返す (④⑤を。6行目まで)

Brain Writing Sheet ④ P.001 PLANT

アイデア出しのテーマ

こんなアイデアもOK！～アイデアに詰まったら～

表現方法が、
分からないものでもOK！
 当たり前すぎるから、
と悪うアイデアでもOK！
 常識、常識的な
アイデアでもOK！
 他人のアイデアか
エッセンスをヒントにしてOK！
 判別 無より
理想 量
Brainstorming
 実用性 物の人
 数回 に受取

1			
2			
3			
4			
5			
6			

参考：
 ブ레인ライティングシートの使い方
<http://braster.ocnk.net/page/11>

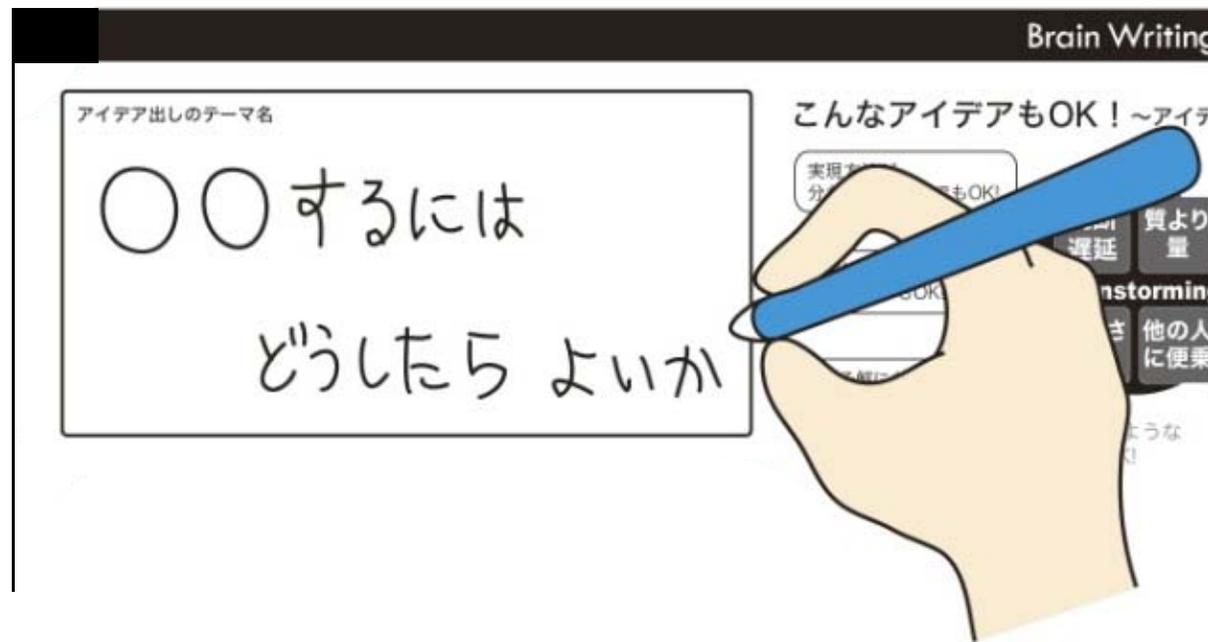
この道具の本質は
 「3×6のマス目」

1人1枚持つ



標準 = 6人 (4~8人も可)

テーマを決め、記入する (上の大きいマス)



補足

「職場、プロジェクト」 (実践の場) でのコツ

「リーダ (または、課題持込者)」は
発想するテーマについて、以下を添えて説明

- 思い付いていたこと / 試みたこと / 失敗したこと
- 解決策を実施する権限の度合い
- 理想の解決状態

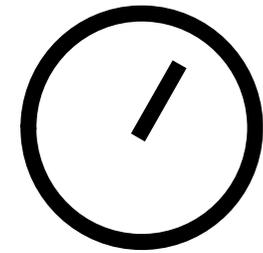
(「どんなことを発想すればいいのか」 (発想の方向性、粒度、意図) が共有できる)

「研修、授業」 (学びの場) でのコツ

「テーマ設定ワーク」 (20分程度) を実施し、
皆が「取り組みたい!」というテーマを作る

(各グループの推進力が引き出せる)

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)

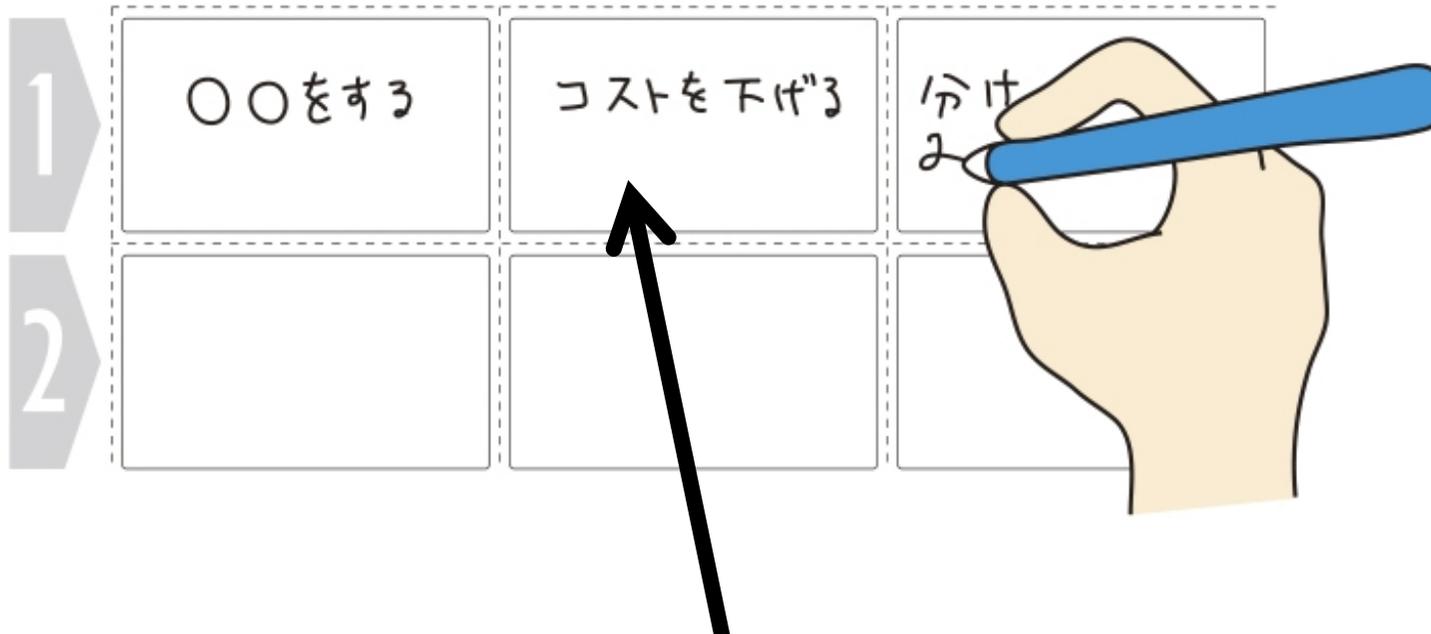


時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

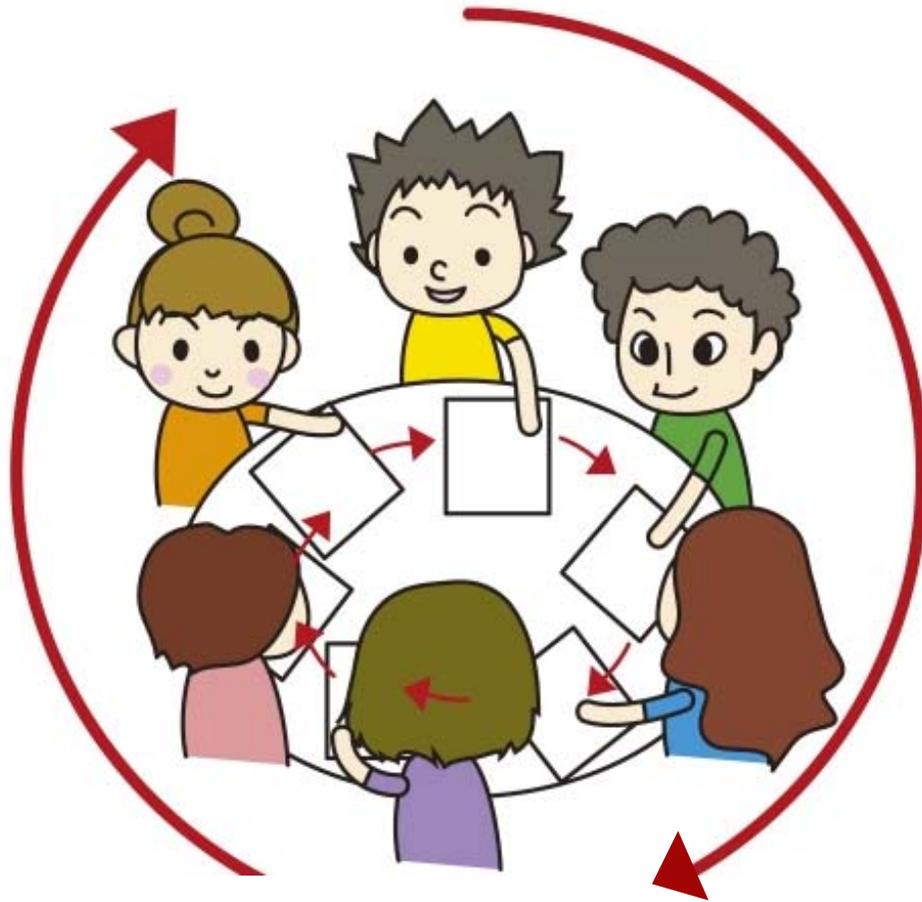
研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い



基本的に
ブレストです

- 当たり前なアイデア
 - 有効かどうかよく分からないアイデア
 - 出来るか分からないアイデア
- などでも、結構です。

左の人に回す

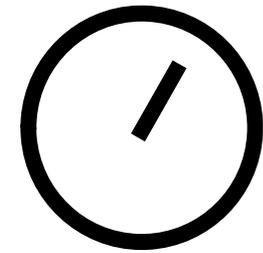


実際的なコツ：

皆が書き終わったなら
「3分間」を待たずに
回しても結構です。

ただし遅い人が
焦ることの無いよう
配慮してください。
(以降も同じ)

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)



時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

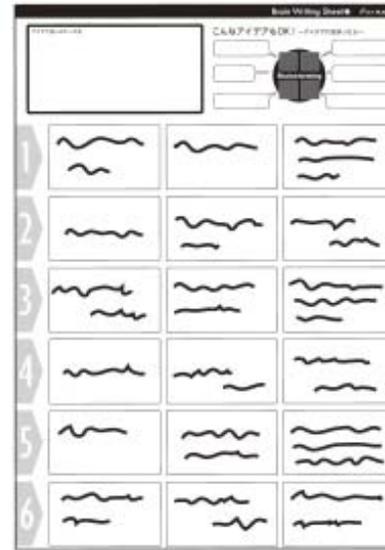
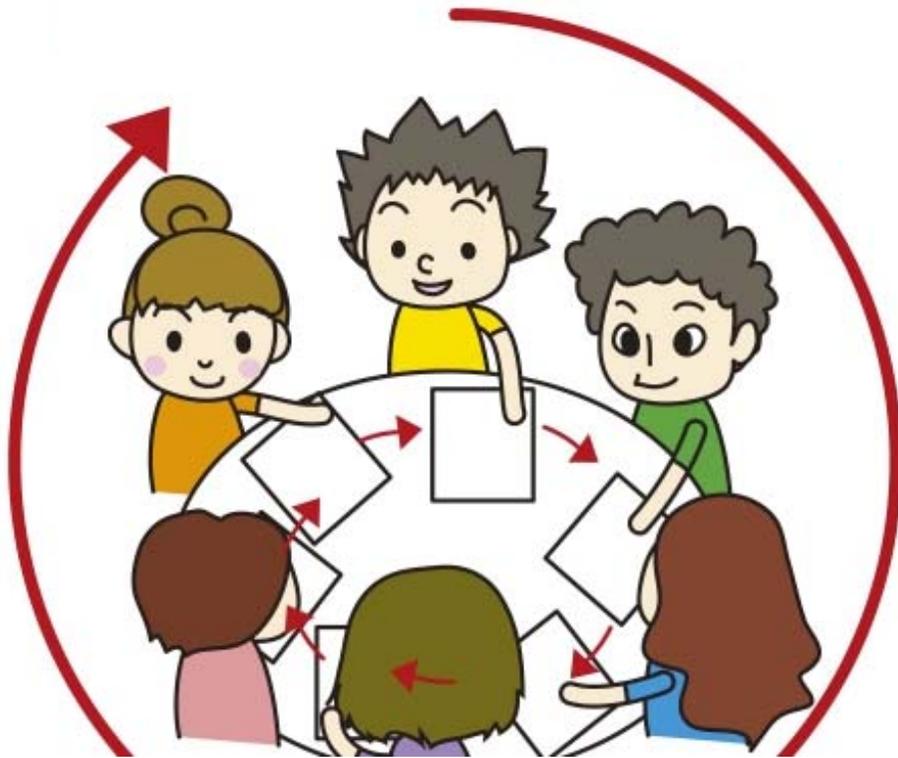
研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い



基本的に
ブレストです

- 上の行に書かれているアイデアを
展開したアイデアでも結構ですし、
全く参考にせず新しいアイデアを書いても結構です。
- さっき書いたアイデアや上に書かれているアイデアと
全く同じものはNGです (でも、少し変えればOKです)

6行目まで繰り返す



後半は苦しくなりますが
なんとか埋めてください

絵で描いても、
単語だけでも、
結構ですし、
既出の案を
組み合わせた
アイデアでも
結構です

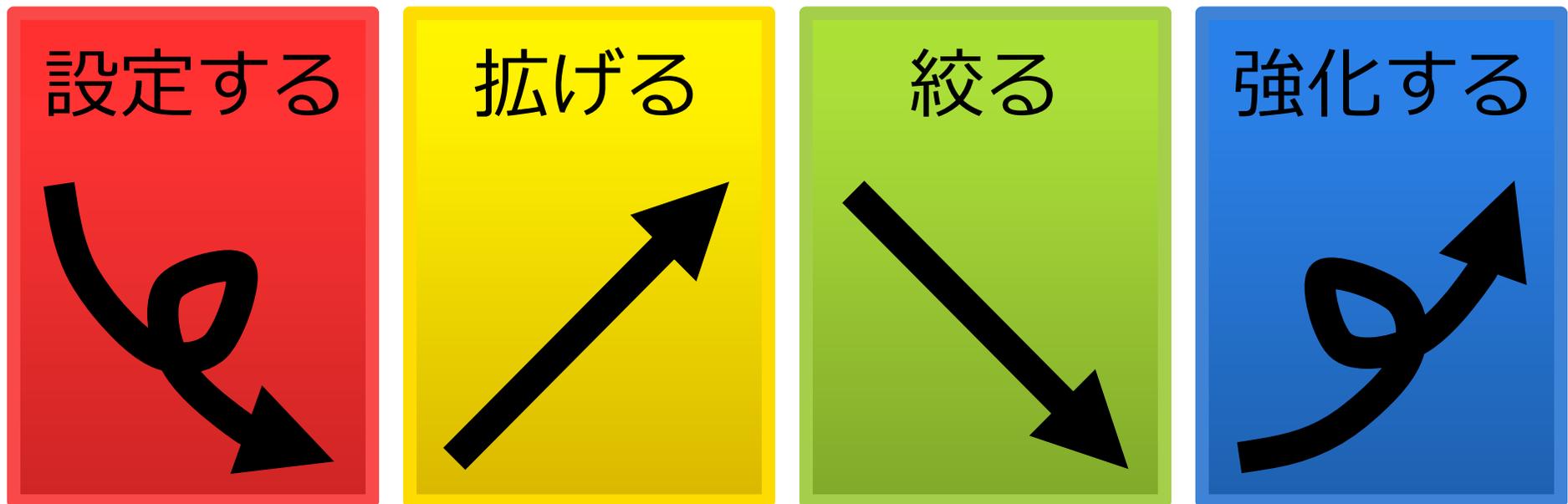
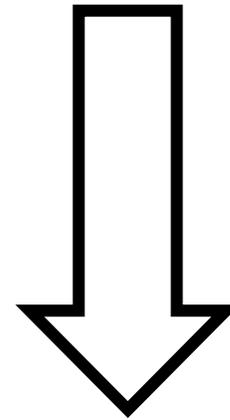
注) 人数が4人の場合、や、8人の場合でも、6行目が終わるところで完了です
(一周を超えたり、一周回らなかったり、しますが、それで結構です)

数 . . . 108個のアイデア (6人の場合)

人 . . . 6人 (4~8でもOK。60人、200人、でも実施可)

時 . . . 18分 (正式ルール=30分)

道具 . . . ブレインライティングシート×人数分
(シートは手書きでもOK)



優れたアイデア創出のための4フェーズ

11

ハイライト法 (良案抽出)

沢山のアイデアが出たけど
どれがいいアイデアなんだろう。

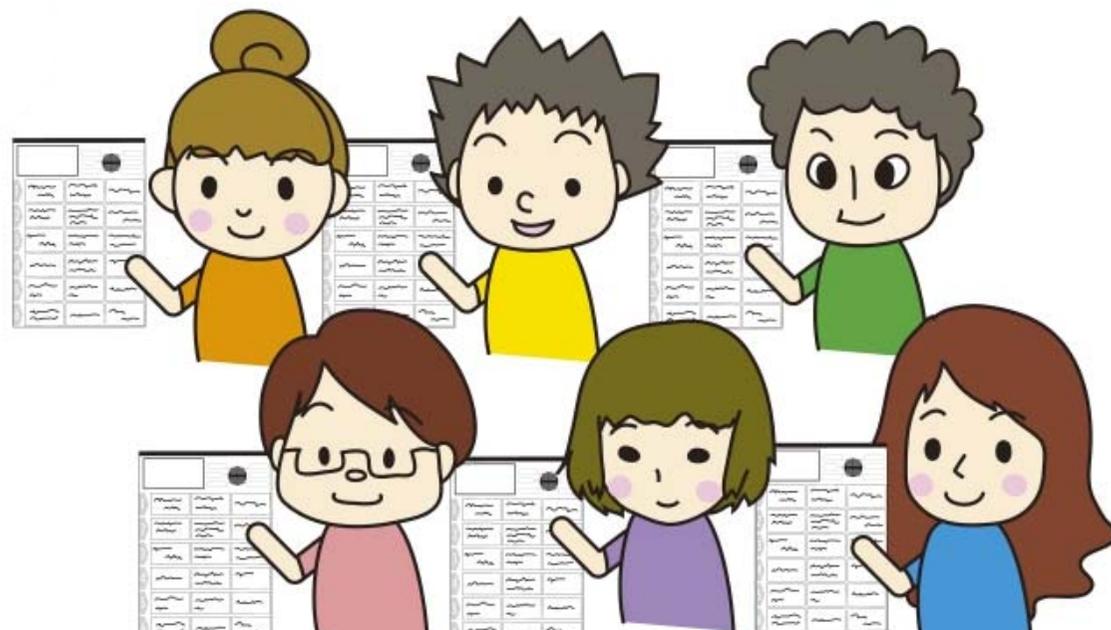
こんなにあると、整理も大変だ・・・

大量のアイデアの中から
優れたアイデアを
短時間で抽出することは難しい？

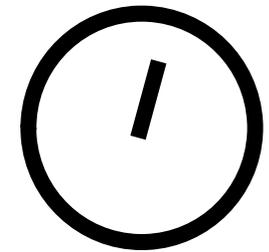
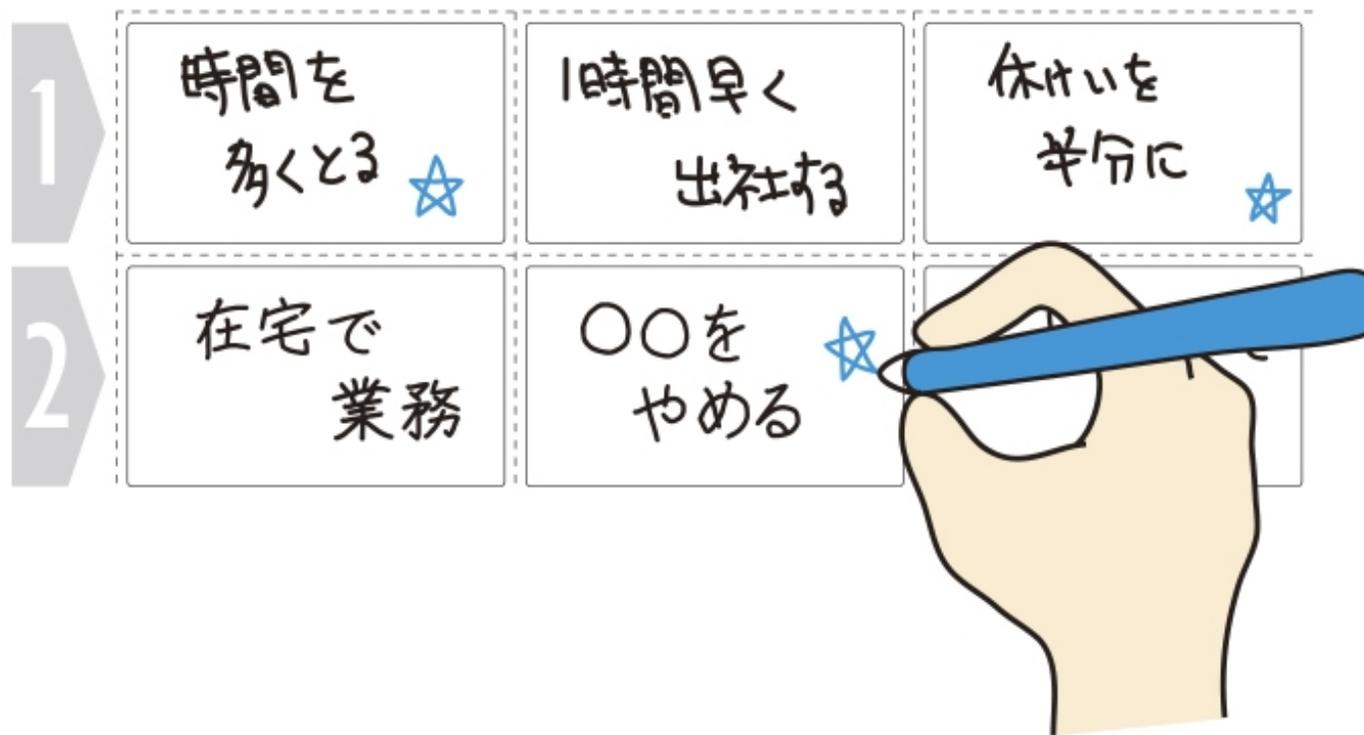


ハイライト法

記入済みシートを1人1枚持つ



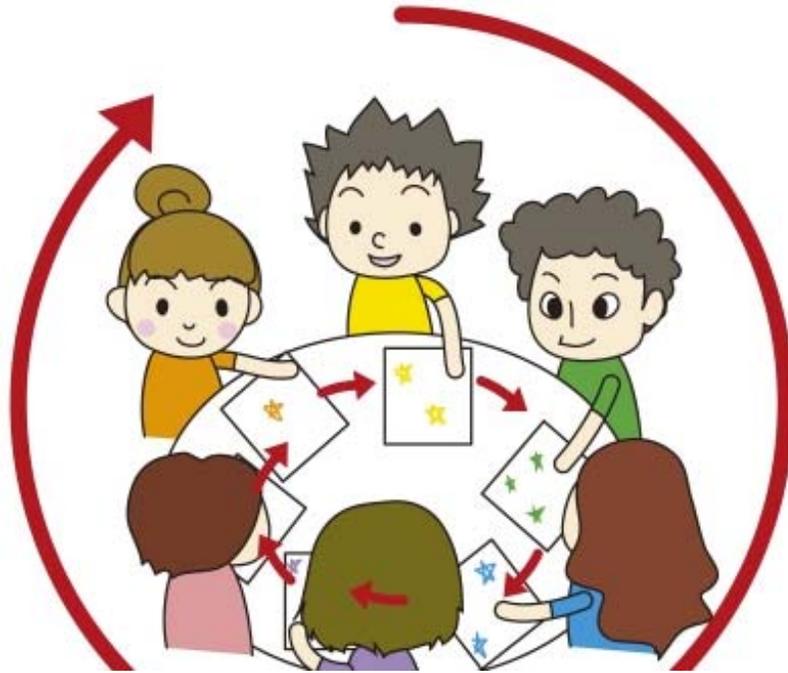
「面白い」「広がる可能性がある」 と思うアイデアに☆を付ける



時間 = 1.5分

複数のアイデアに☆を付けても結構です。
ただし、1つのアイデアに着けられる☆は1つです、
すごくいいからといって、☆を2つ以上つけないでください

付いたら、左の人に渡す



以降は、付け終わったら時間を待たずに、各自、どんどん、回して結構です

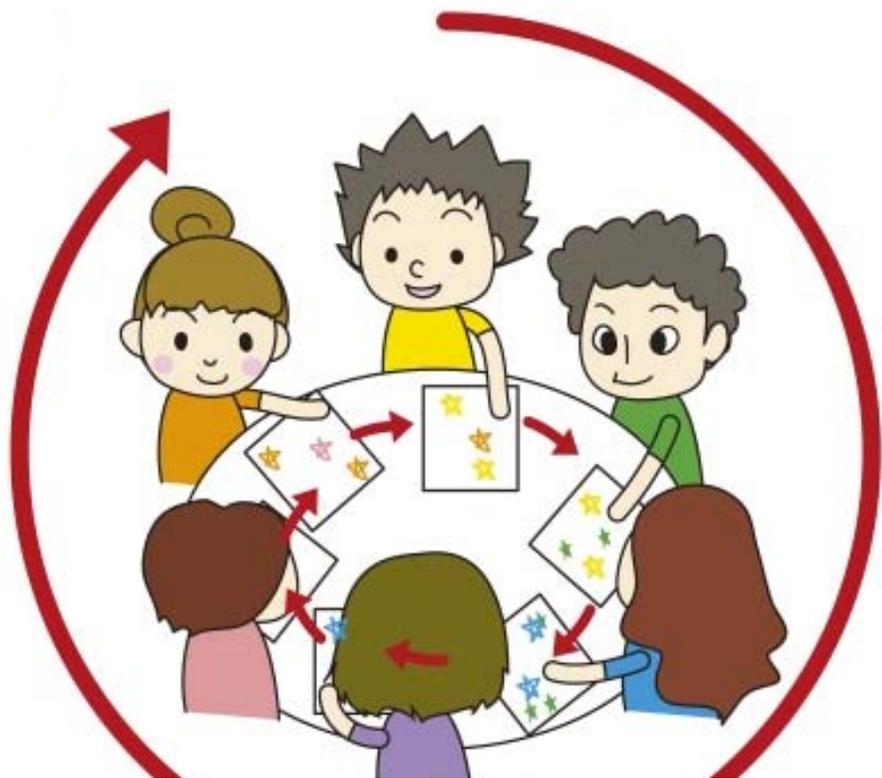
二枚目以降も同様に

「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに☆を付ける



既に他人が付けた☆がありますが、それは気にせず、自分の判断（直感）で付けます

全てのシートに目を通すまで、
これを繰り返す



「☆3つ以上」に太枠を付ける (6人の場合)



目安：グループがN人の場合 ⇒ ☆ N/2個以上

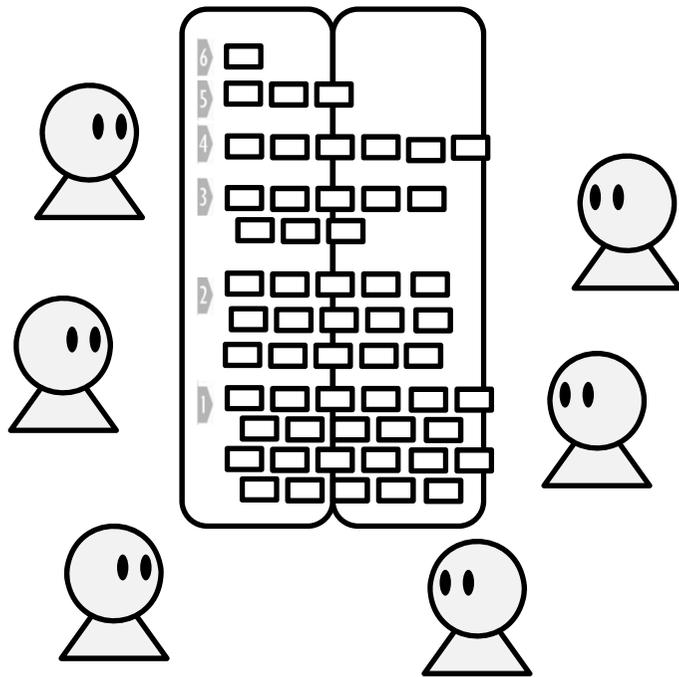
シートを見せ合ってください

(大まかな傾向として、
「4行目」と「6行目」に、
☆が集中することが多い)

⇒出し尽して苦しい (3~4行目) の先に
質が、生まれる

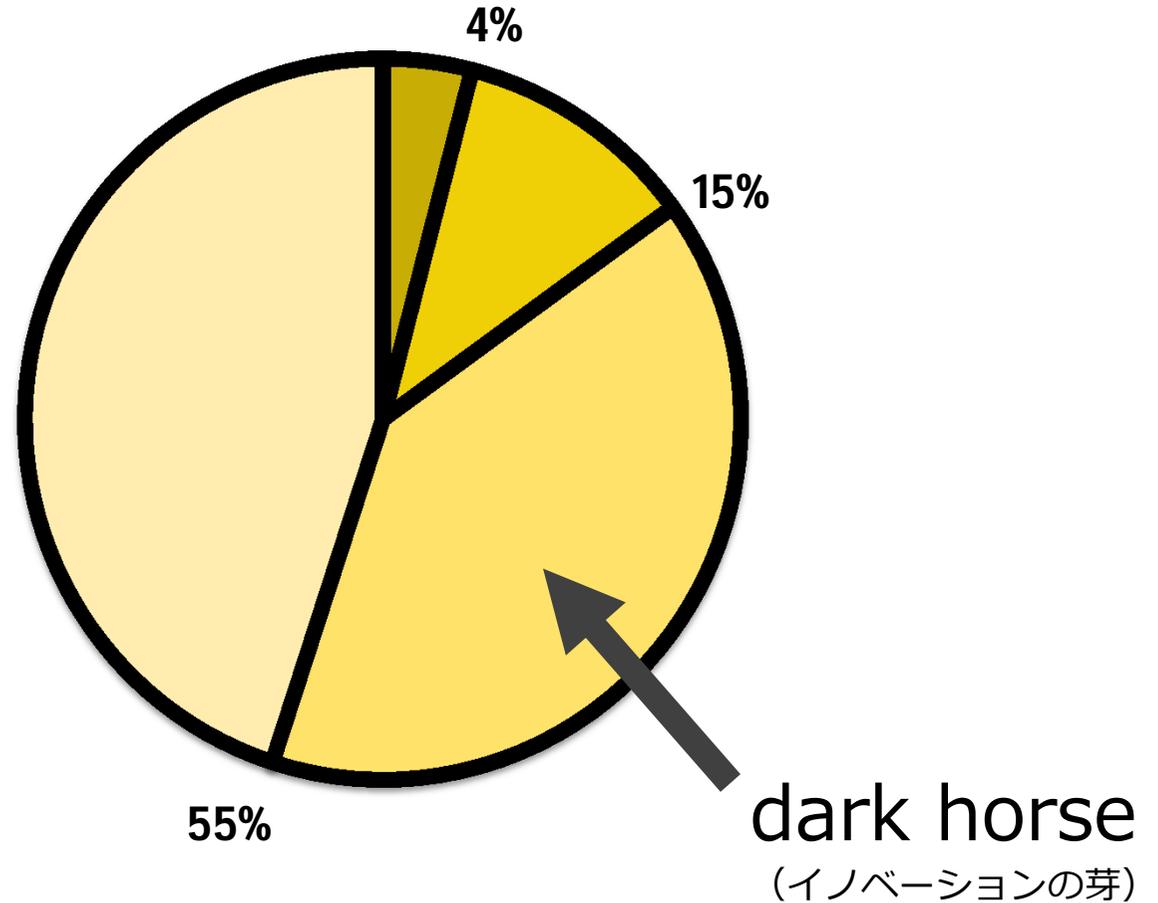


ミシン目で折り曲げ
カード状に切り分け



テーブル中央に、
☆の多い順に並べる

アイデアの質の構造



- 誰も☆を付けない …45% 発想の際の踏み台 (⇒ 外す)
- 一人以上の人☆を付ける…55%
- 半数以上の人☆を付ける…15%
- 3/4以上の人☆を付ける… 4% 優秀な案

質の高いアイデアリストを作る手順

大量のアイデアを出し、ハイライト法を行い

step 1) ☆3つ以上（～上位15%）を確保する

**step 2) ☆1～2の中から
1人1つ、アイデアを拾い上げる（～5%）**

step 3) 合わせた物を、整理し、アイデアリストにする

備考：step2は「これはどうしても残したい」と思うもの、又は
「イノベーションの芽となるかもしれない」と思うものを、各人の観点で、拾う

備考

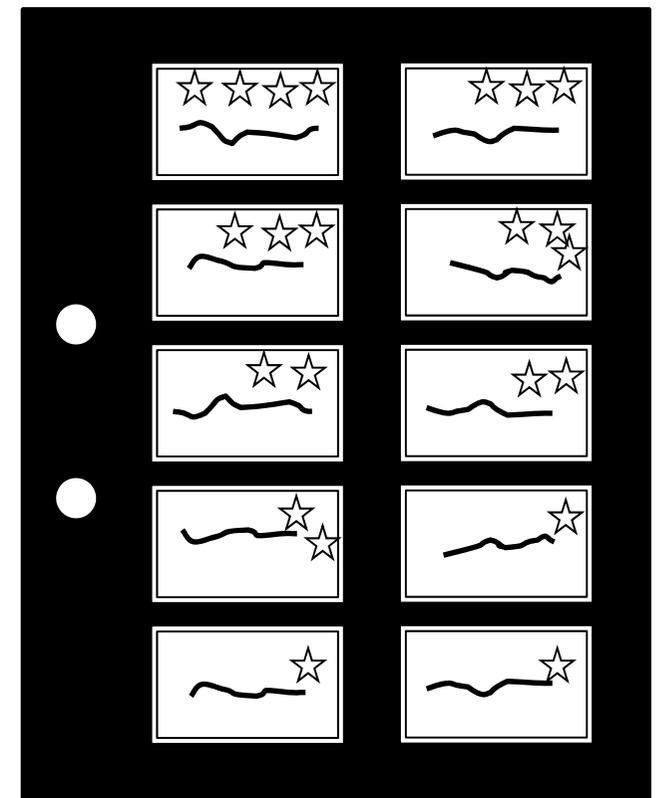
上記は6人で108個のアイデアに適用した場合で表現した数字です。
人数が多い・少ないケースでは、「星3つ以上」では15%から大きくはずれてしまうことがあります。
その場合は、閾（しきい）値となる星の数を上下に変え、step1のアイデアの数を15%程度にしてください。

補足：

カットしたカードは名刺サイズなので
名刺フォルダに入れると
保管やコピーが楽です

このフォルダは
一人で企画作業をする時の
ネタ帳（アイデア・ブック）
にもなります

推奨 = 「☆の多い順に並べる」



Introduction

“後で頑張っと思って出す”、なんて、もったいない。

そして、学習の場から持って帰れるものなんて、長い時間の後になると、ほんのわずかに。

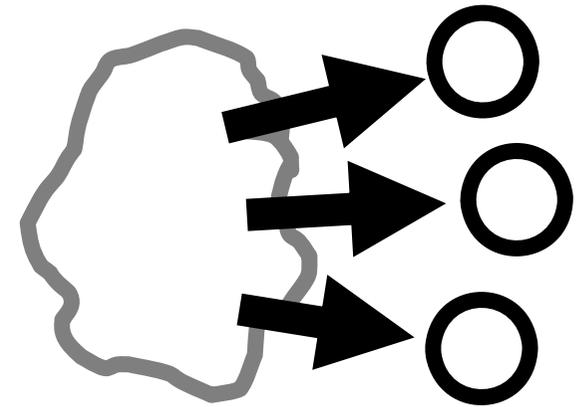
なので、記憶が新鮮なうちに、さばいて、
(いわば、船の上で、釣った魚、活〆して)
自分にとって大事なところだけにする。

・・・そんなワークを、要所、要所で、いれます。

学びの活めめ タイム

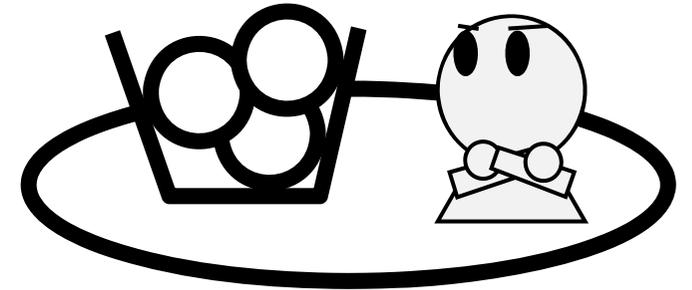
学びの活めめ

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



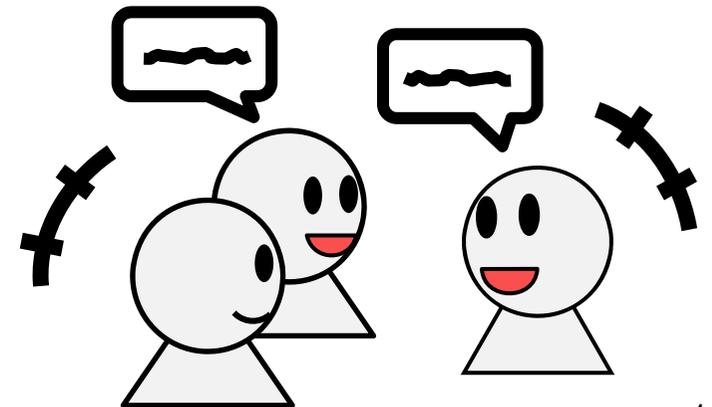
用途想起

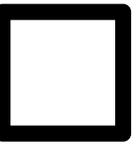
「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていても良い)」 (5分)





■ 手法名・ワーク名称

1. 学びの活めめ「学びを、削いで、3つ化」

-
-
-

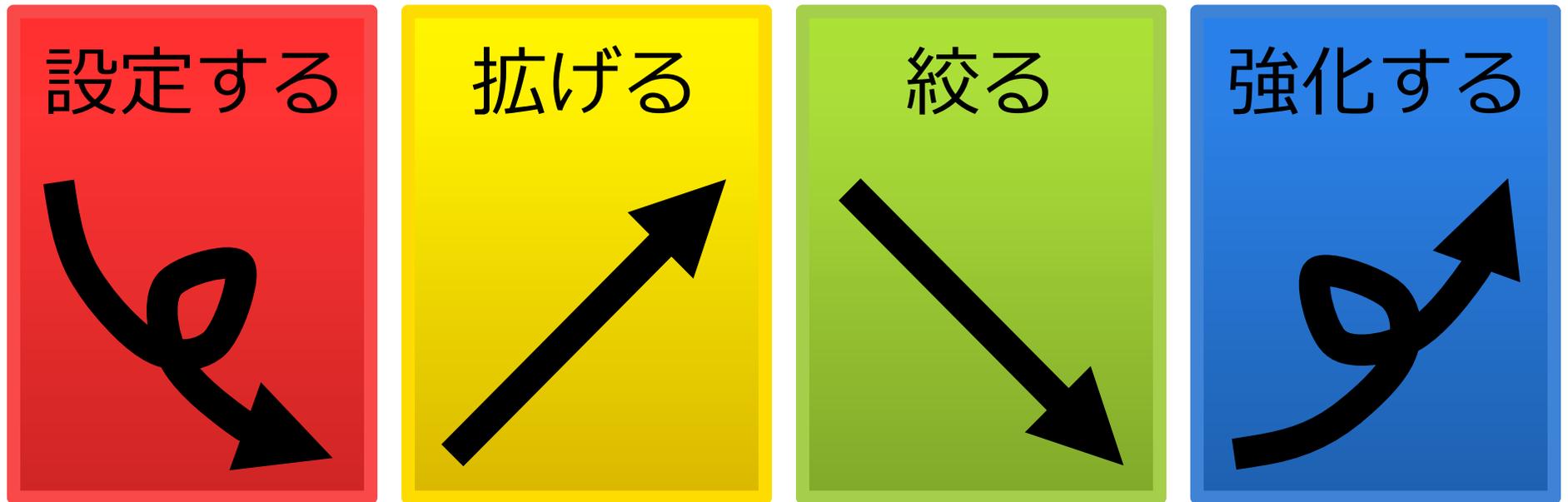
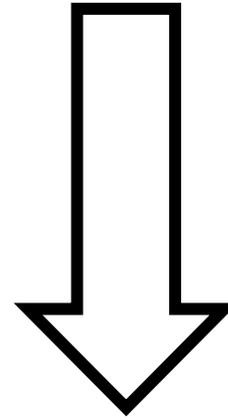
このシートは
配布資料に。
沢山あるので
シートをいくつ
使っても結構です

2. 用途を想起「これ、どんな場面で使える？」

[]

休憩

10分休憩（再開 = 14:30）



優れたアイデア創出のための4フェーズ

12

IDEAVote

アイデアボート

アイデアの評価作業の本質を、
テーブルゲームで学ぶ



あたらしさん
アイデアの新規性や物と違うところについて

ひとでさん
アイデア実現に必要な人手について考える。

てっくさん
アイデア実現のための技術的実行可能性について考えます。

きんさん
アイデアの経済性やコストについて考える。

担当した軸に添って
○と×のチップを。

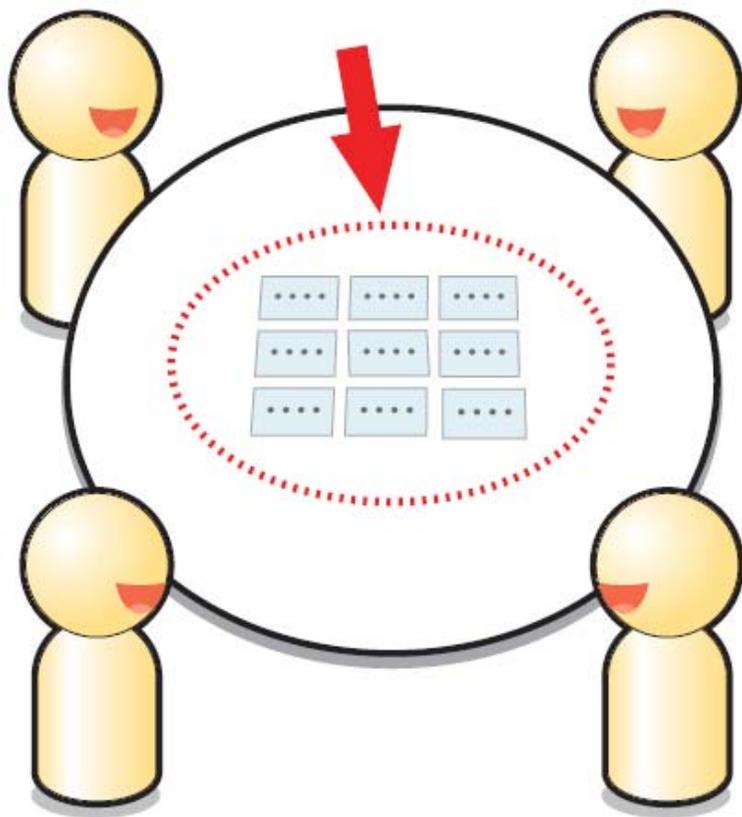
2~4名で下記のステップを60分程度で行います



1

【アイデアワークを引き継がずに始める場合】

「日々の仕事の中に、健康増進につながる行動を取り入れたい。どのようなアイデアが考えられるか。」
というテーマでアイデア出しの会議をしたと仮定します。



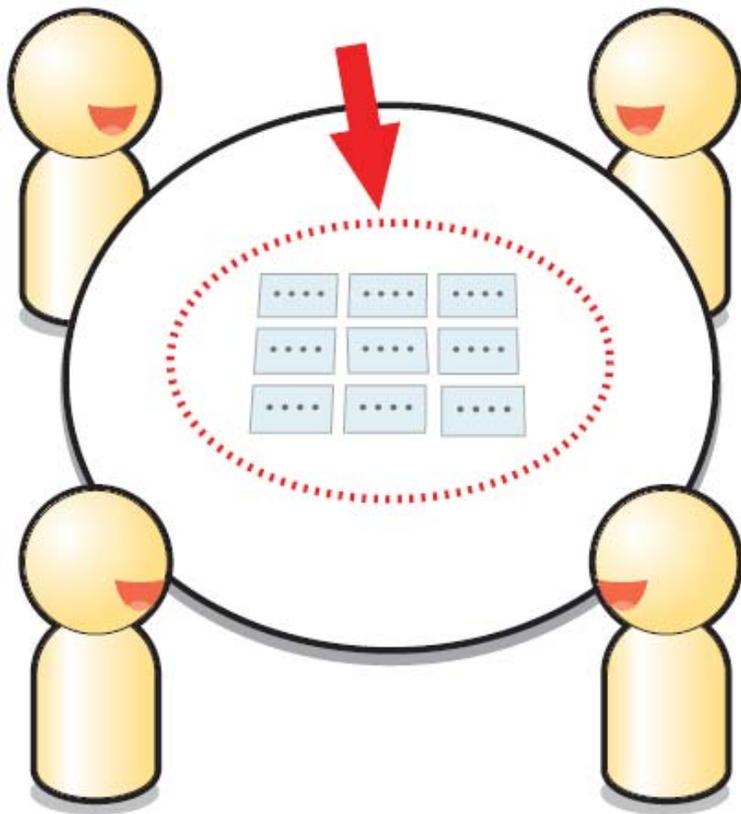
そこで出た9つの案の例が、水色の「お手本アイデアカード」です。

これを切り離し、机の真ん中に並べます。

1/

【ブレインライティングなど、
アイデアワークを実際に行っている場合】

ハイライト法で見いだした上位10アイデアを
テーブルに並べます。



上位ではないけれど残したいもの
があれば、それも含めてもOK
です。多くとも16個以下にしま
す。

これを机の真ん中に並べます。

なお、アイデアが「1案1枚」に
なっていない場合は、
カードに「1案1枚」になる様
書き写してください。

2

8枚ある「役名札」は、アイデア検討の際に用いられる代表的な評価軸を表しています。

全員で話し合い、「役名札」の中から、このアイデアを実現するために大事だと思う「役名札」を人数分残して、その他の「役名札」は片付けます。

(人数が3人の場合は、3枚残します)

オススメは・・・



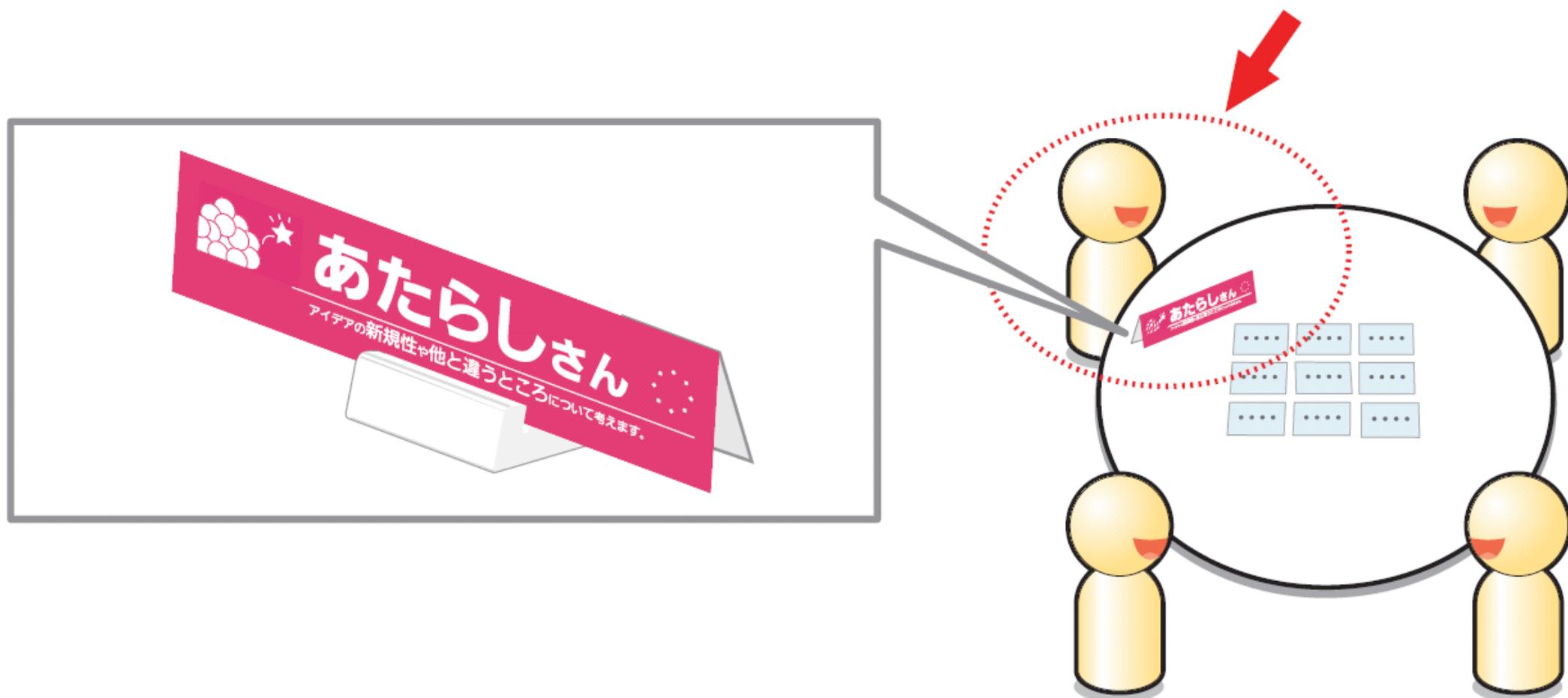
メンバーの価値観に あう軸を選び出す作業

- 軸カードを並べます。
- 重視したいものを「左に」出します（2センチ位）
複数選んで結構です。
- 順に、各自がこの作業をし、たくさん「左に」
移動した軸4つを採用します。（4人の場合）
- テーマにより、なお似た意味になる軸があり、
それが複数採用されている時は、一方をはずし、
別の価値軸を繰り上げ採用します。
- 重視したい軸が8つの中にない場合
予備の軸カードで、新しく作り出しても結構です。



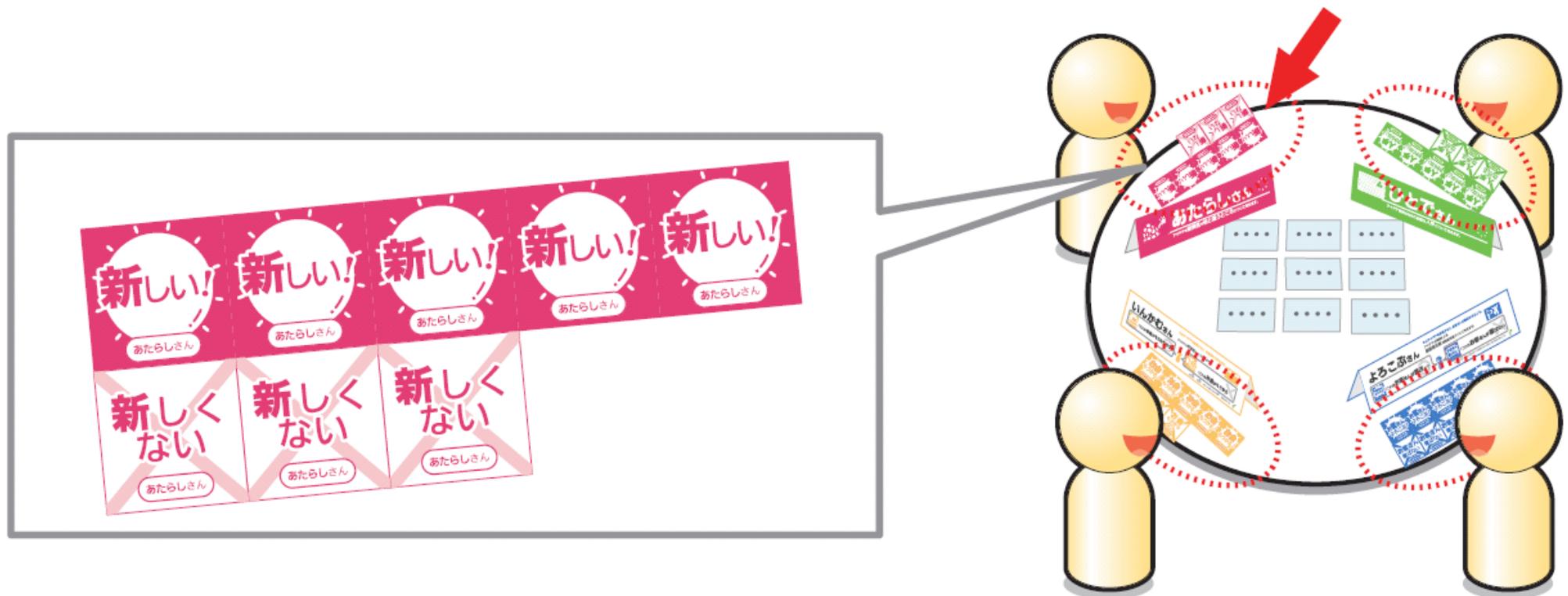
3

ジャンケンをして、勝った人から、
一人1つ「役名札」と「名札スタンド」を取り、
自分の前に置きます。



4

各自、自分の「役名札」と同じ色の「意見チップ（○チップ5枚、×チップ3枚）」を手元に置き、その他の「意見チップ」は片付けます。



5

先ほどのジャンケンの勝者からゲームスタートです。

自分の「役名札」の吹き出しを参考に、よいと思う「アイデアカード」の片隅に「○チップ」を1枚載せながら30秒以内にコメントします。



「これは**新しくて良い**と思う。
なぜなら○○○だから。」

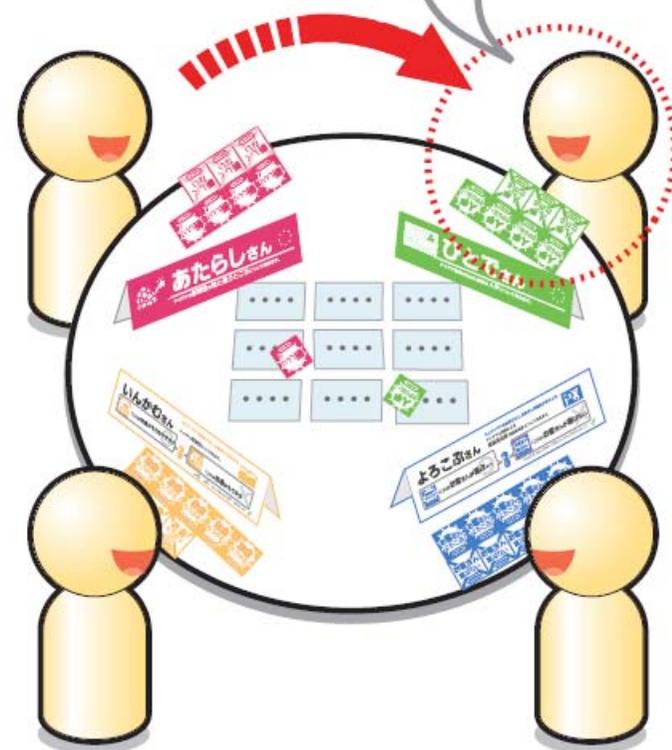


6

時計回りに交代し、
これを「○チップ」が
無くなるまで続けます。

(同じアイデアに
同じ人が何枚も
「○チップ」を
載せてもOKです。)

これは人手がかから
なくてよいと思う。
なぜなら○○だから。



(○を出し、更に○を出すケース)

例えば「いんかむ」さん・・・

「このアイデア、さっきに市場が大きくて儲かり
そうと言ってチップをのせたけれど、“広告収入”
もいけるかもしれない」

という感じで、先と同じアイデアに「○チップ」
の2つ目を載せる。

これもOKです。

7

自分の手元に「○チップ」が無くなったら、自分の「役名札」の吹き出しを参考に、「×チップ」を載せながら懸念事項についてコメントします。

(自分が「○チップ」を置いたカードでもOK)



「これは**新しさが無い**と思う。
なぜなら○○○だから。」



(○を出し、×も出すケース)

例えば「ひとで」さん・・・

「このアイデア、小規模にやる場合は、さっき言ったように“人手”がかからずにやれるけれど、本格的な展開をした場合はかなり人手かかるな」

という感じに、前に○を出したものに×を出す。

これもOKです。

8

全員が終わったら、それぞれの「アイデアカード」毎に「○チップ」は1つ1点、「×チップ」は1つー1点として点数を付け、得点順に並べます。

これが、メンバーの価値観に添って良いと評価された順番です。

デジカメなどでこの状態を写真に撮り、議事録として残します。

3点



自転車通勤者だけに特別手当支給 



外を歩きながら会議する

1点



エレベータを使用禁止とする

0点



午後3時にみんなで体操タイム

9

通常ルールでは「自分たち独自のテーマや評価軸、よりゲーム性が高くなる罰ゲーム」などもお楽しみいただけます。ぜひチャレンジしてみてください。

IDEA Vote

アイデアポート
クイックルール

■ 詳細な使い方については、別途添付しております
取扱説明書をご覧ください

2～4名で下記のステップを60分程度で行います

『役(軸)』
を決める

評価軸を共有する

『〇チップ』
を出す

良い所を引き出す

『×チップ』
を出す

懸念事項を出す

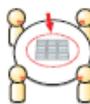
アイデア
に順位付け

チームにとっての
TOP3を得る

- 「日々の仕事の中に、健康増進につながる行動を取り入れたい、どのようなアイデアが考えられるか。」というテーマでアイデア出し会議をしたと仮定します。

そこで出た9つの案の例が、水色の「お手本アイデアカード」です。

これを切り離し、机の真ん中に並べます。


- 8枚ある「役名札」は、アイデア検討の際に用いられる代表的な評価軸を表しています。

全員で話し合い、「役名札」の中から、このアイデアを実現するために大事だと思う「役名札」を人数分選別して、その他の「役名札」は片付けます。(人数が3人の場合は、3枚残します)

よろこぶさん


- じゃんけんをして、勝った人から一人1つ「役名札」と「名札スタンド」を取り、自分の前に置きます。


- 各自、自分の「役名札」と同じ色の「意見チップ(〇チップ5枚、×チップ3枚)」を手元に置き、その他の「意見チップ」は片付けます。


- 先ほどのじゃんけんの勝者からゲームスタートです。

自分の「役名札」の吹き出しを参考に、よいと思う「アイデアカード」の片側に「〇チップ」を1枚載せながら30秒以内にコメントします。

「これは新しく良いと思う。なぜなら〇〇〇だから。」


- 時計回りに交代し、これを「〇チップ」が無くなるまで続けます。(同じアイデアに同じ人が何枚も「〇チップ」を載せてもOKです。)

これは人手がかわらなくてよいと思う。なぜなら〇〇〇だから。


- 自分の手元に「〇チップ」が無くなったら、自分の「役名札」の吹き出しを参考に、「×チップ」を載せながら懸念事項についてコメントします。(自分が「〇チップ」を置いたカードでもOK)

「これは新しさが無いと思う。なぜなら〇〇〇だから。」


- これが、メンバーの価値観によって良いと評価された順番です。

全員が終わったら、それぞれの「アイデアカード」毎に「〇チップ」は1つ1点、「×チップ」は1つ-1点として点数を付け、得点順に並べます。

これが皆さんの決めた評価軸によって決めたアイデアの実現性の高い順番です。

※ 表彰などでこの状態を写真に撮り、議事録として残し、終わりです。



■ 通常ルールでは、「自分たち独自のテーマや評価軸、よりゲーム性が高くなる新ゲーム」などをお楽しみいただけます。是非チャレンジしてみてください。

補足：

先にブレインライティングの後、ハイライト法で☆をつけた。上位20%のアイデアは判明したが、このワークで上位となるものは必ずしも☆の多さに一致しない。

創造的所産には、「新規性」「有用性」「実現性」の3要素があるが、ハイライト法の評価軸はいわば「魅力度」であり、それは「新規性」「有用性」のウエイトが高く、逆に「実現性」は入らない。

このワークでは、「ひとで」「さいふ」など、実現性の軸も多く含まれるため、こうした違いが出る。

このワークからも、ハイライト法は、大量のアイデアの中から、魅力度の高い上位を抽出していたことが分かる。

アイデア評価ワークのポイント

- アイデアを選ぶときには、はじめに評価軸を選ぶ。

こうすることで、合意形成可能なアイデアを選出できる。
一方、選び始めてからお互いの評価軸が違っていると分かる場合、選択作業においてアイデアの良し悪しではなくお互いの評価軸の良し悪しを主張しあい、判断基準がブレたり、合意形成がしにくくなったりする)

- 一度にたくさんさんの評価軸で見ない。

3つの軸を一度に担当するのは大変。2つならなんとかできる。
1つなら簡単にできる。

- 良い面、悪い面、2つの視点で見る。

創造工学の

もうひとつ、本格的な話。

「（広げるのはいいとして）収束が難しい」
「何を基準にして選べばいいのか・・・」

そういう問いに対して

その問いに、
必ずしも答えにはなっていないかもしれませんが、
ヒントをたくさん含んでいるでしょう。

13

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

ブレストを作ったA.F.オズボーン。

彼の流れをくむ系譜「CPS」には

「**発散**に関する根底ルール」 (≡Brainstormのルール)

と対を成す

「**収束**に関する根底ルール」 (5つ)

が存在する。

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

2 配慮せよ

3 目標をチェックせよ

4 アイデアを改良せよ

5 目新しさを考慮せよ

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。欲していない部分を探すのではなく、欲している要素を探す。



2 配慮せよ

粗い判断を避ける。偏見や先入観を一度外して、全ての選択肢を公平にみる。



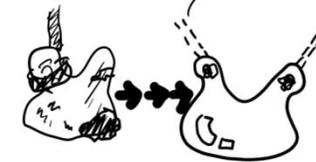
3 目標をチェックせよ

正しい方向には進んでいかない"きらめく"アイデアに注意が必要。多くの優れたアイデアを目にするときには、当初の目標をガイドにして進む。



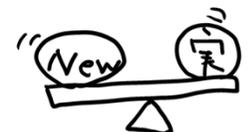
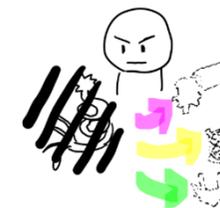
4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが解決として有効に働くわけではない。可能性のあるアイデアもブラッシュアップが必要。アイデアの改良に時間を費やすべし。



5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

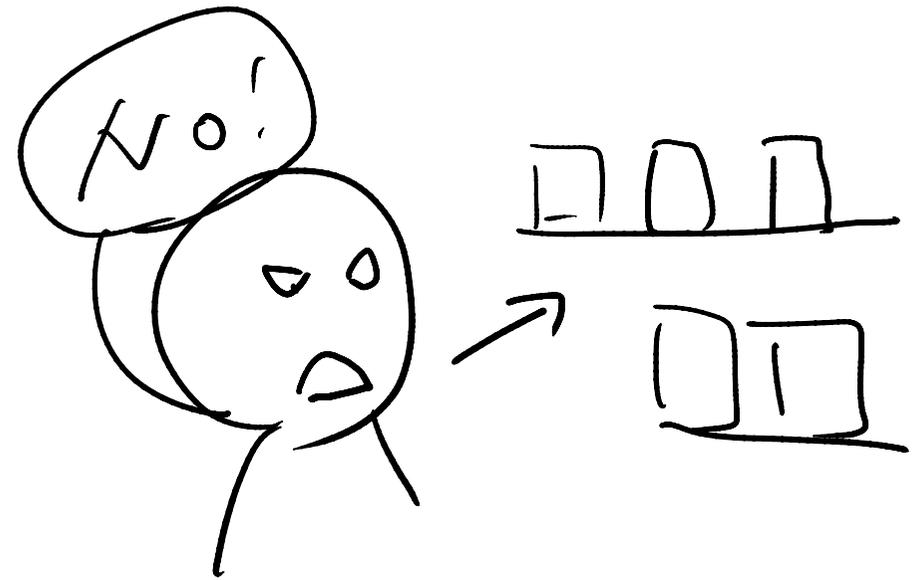


1 肯定的であれ

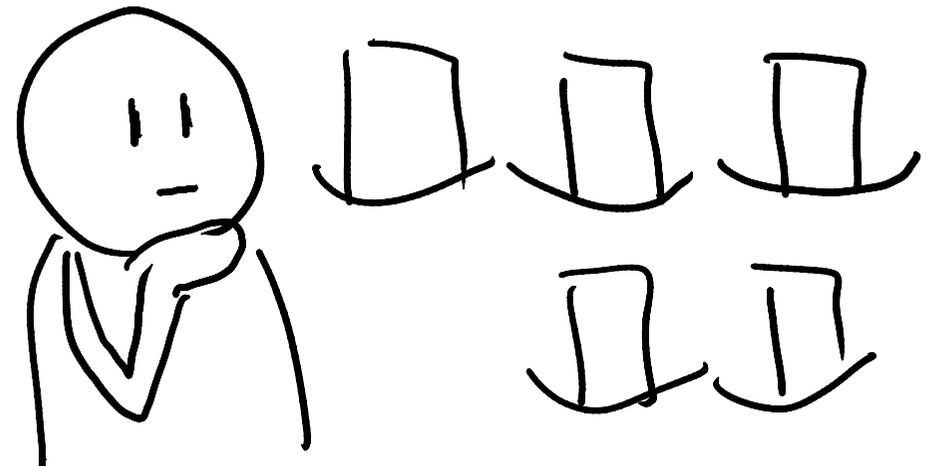
その何が優れているのかを考える。
欲していない部分を探すのではなく、
欲している要素を探す。



2 配慮せよ



粗い判断を避ける。
偏見や先入観を一度外して、
全ての選択肢を公平にみる。



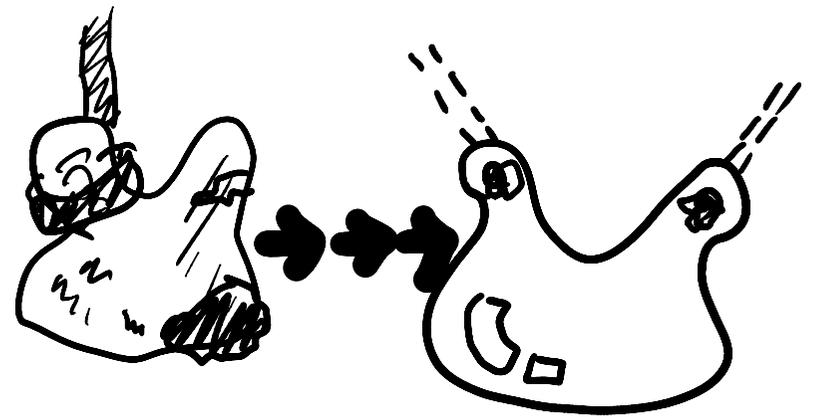
3 目標をチェックせよ

正しい方向には
進んでいかない”きらめく”
アイデアに注意が必要。
多くの優れたアイデアを
目にするときには、
当初の目標をガイドにして
進む。



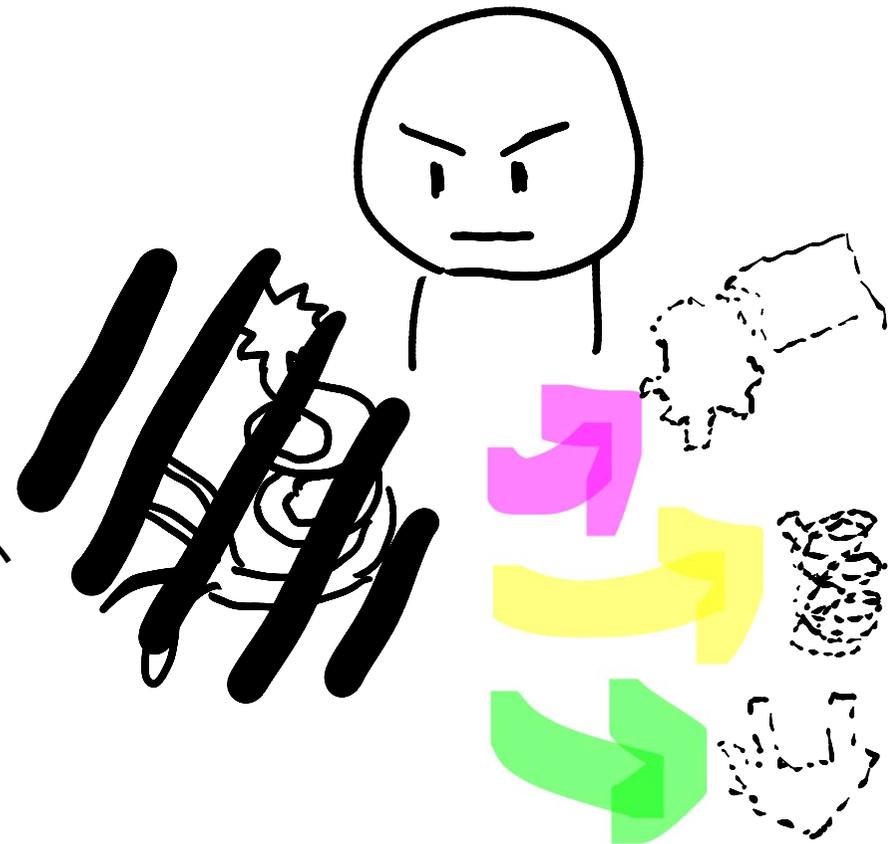
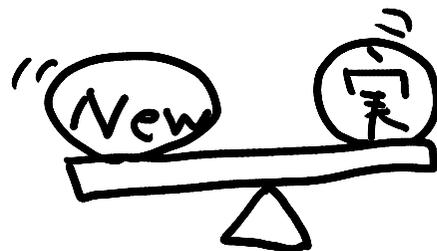
4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが
解決として有効に
働くわけではない。
可能性のあるアイデアも
ブラッシュアップが必要。
アイデアの改良に
時間を費やすべし。



5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を
信じる胆力をもつ。
独自の考えをすぐに
捨てる無かれ。
削ったり、くみ上げたりして、
再利用する方法を考える。

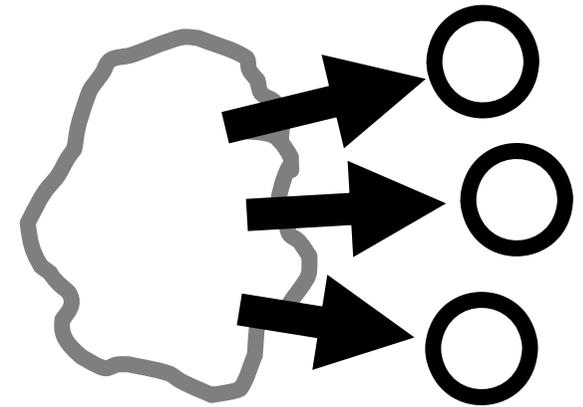


収束は判断と意思決定を含む。
判断は創造性のカギとなる。
そして繊細なものである。

賢い判断者は、
**後に堅固で輝かしいアイデアになる
柔なアイデアを**
取り逃がすのを避けるために、
5つの根底ルールを注意深く選び
それに固執する。

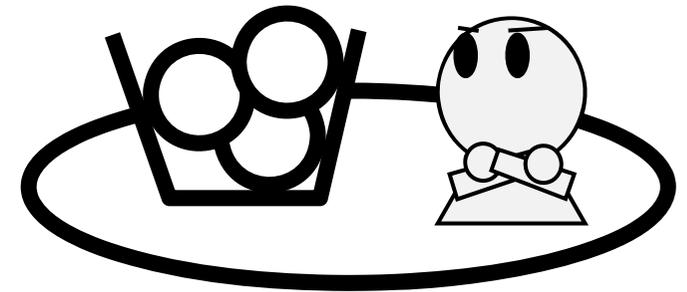
学びの活めめ

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



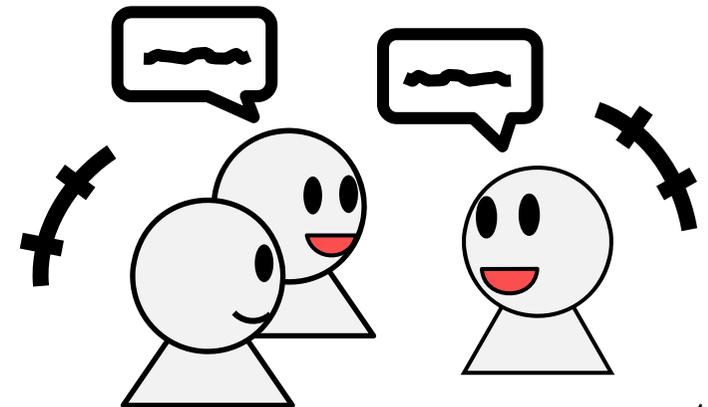
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていい)」 (5分)



休憩

10分休憩（再開 = 15:50）