

Introduction

いろんなブレストの方法が世の中には存在します。

ここでは、

「すぐ批判が出て、ブレストなんか無理だよ！
うちの組織文化じゃ」

というケースでも、うまくメンバーの創造力・知力をつかって、クリエイティブなアイデアを創出するブレストの方法を、体験していきましょう。

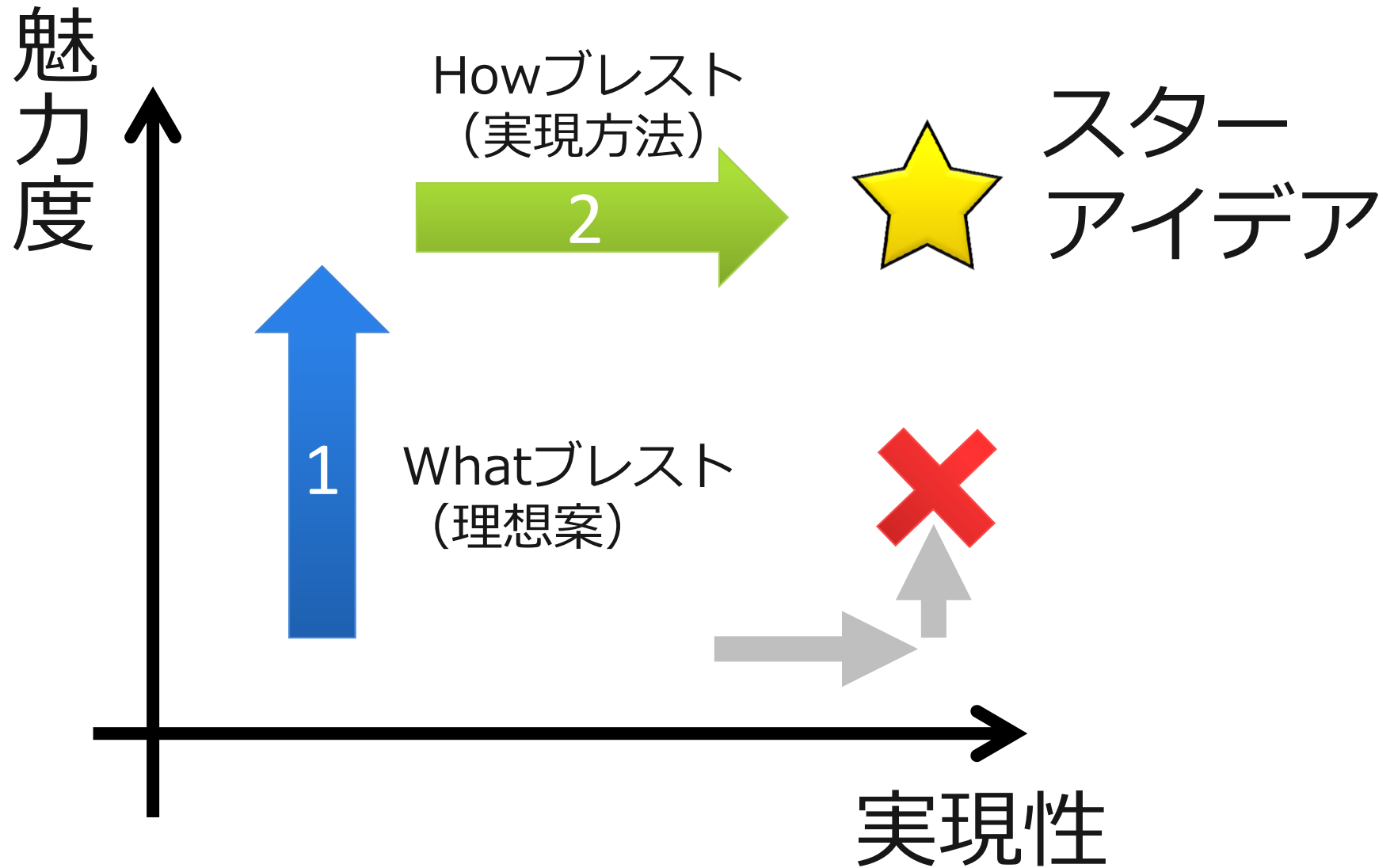
1

二段階ブレスト

(先What後Howブレスト)

- ・理想案のブレスト
- ・セレクト・ワン
- ・実現方法のブレスト

出典：アイデア・スイッチP159～166



[魅力度を上げるBS] → [select1] → [実現性をあげるBS]

二段階ブレスト

What

「あつたらしいな, こんなの□□」



Select1

「**1つ**選び、課題を整理・単純化」



How

「○○するに**どうすれば良い**か？」

[魅力度を上げるBS] → [select1] → [実現性をあげるBS]

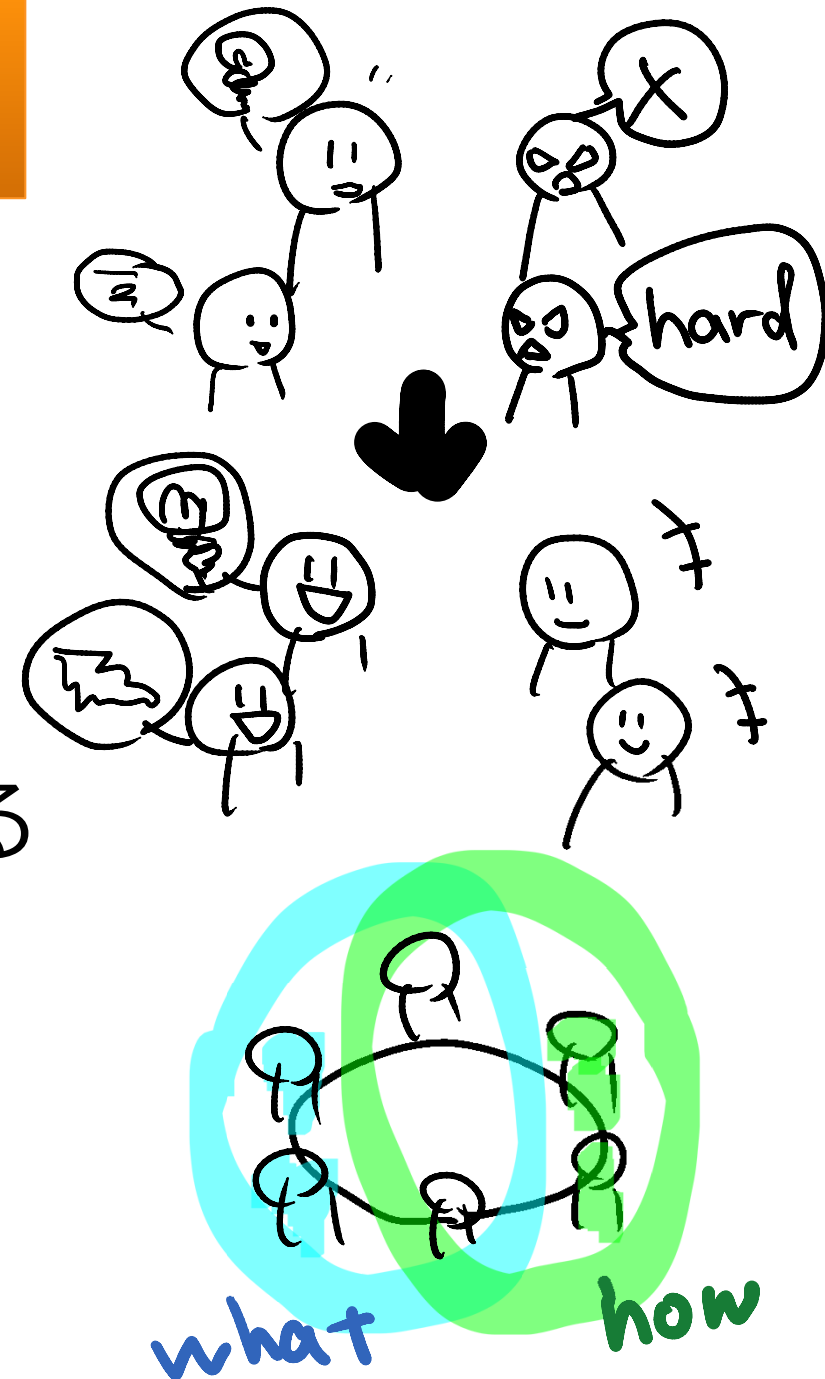
2つの効果

- 「批判禁止」がなじまない組織でも実施しやすい
- 二段階を経ることで、魅力が高く、実現性のあるアイデアが得られる。

Whatは、若手や専門外の人が

Howは、ベテランや経験豊富な人が
たくさん力を発揮する傾向あり

(参加者の知的資源をフルに活かせる)



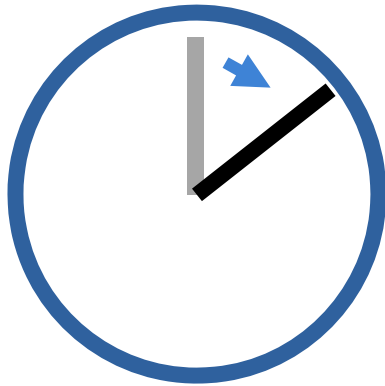


Whatブレストを
うまくやる、コツ

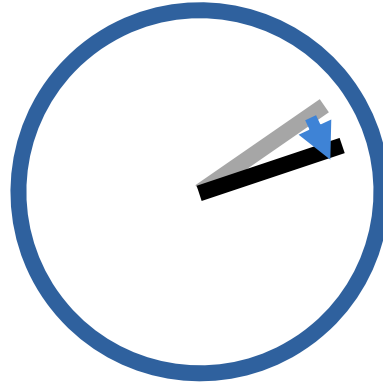
時間を明確に示すだけでも、

「What」部分は、
ぐっとやりやすくなる。

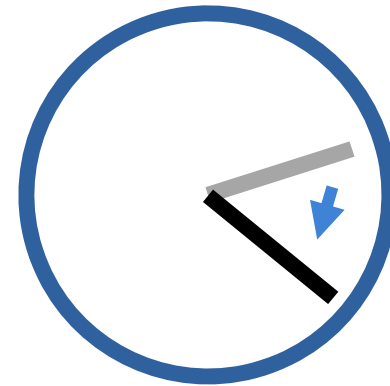
What = 10min



選択 = 3min



How = 10min





Howブレストを
うまくやる、コツ

【よくある質問】

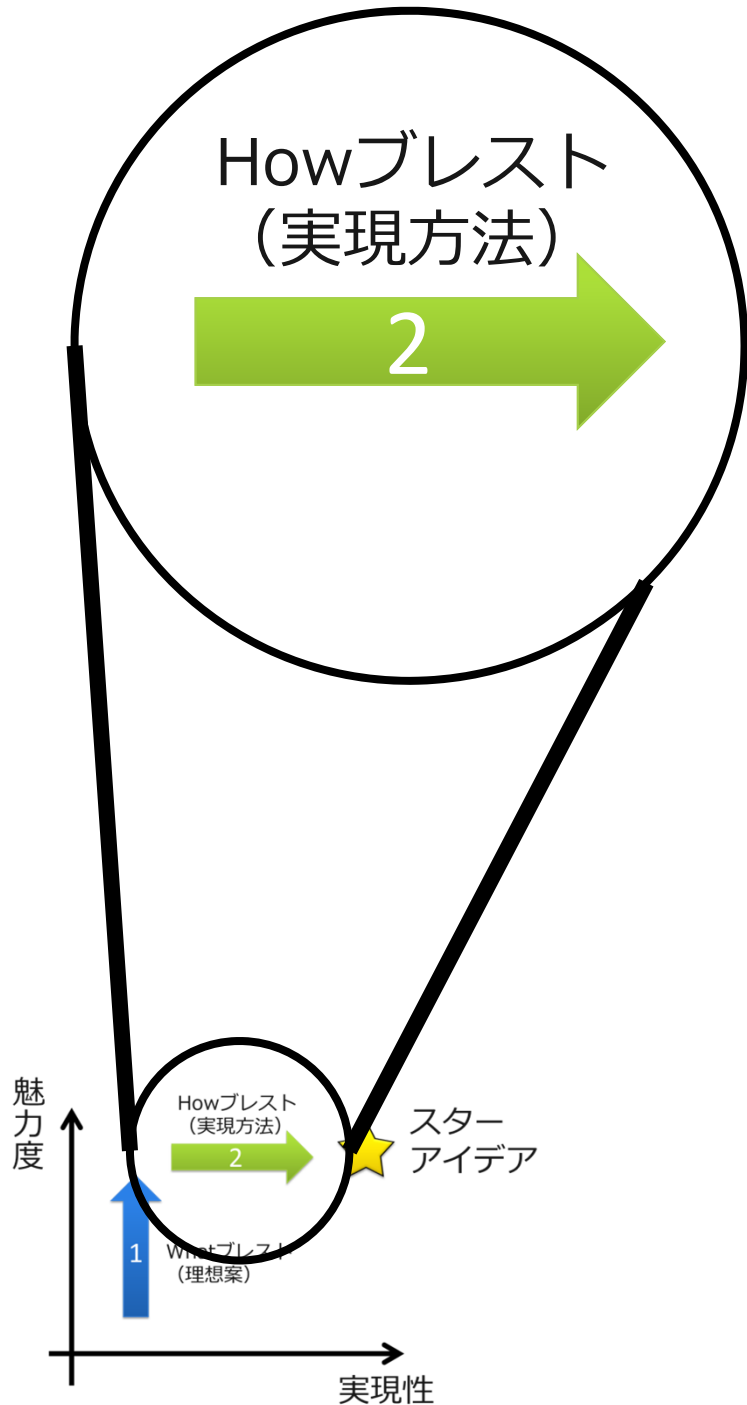
実現性をあげるブレストが
上手くいかない

PPCOスタイル

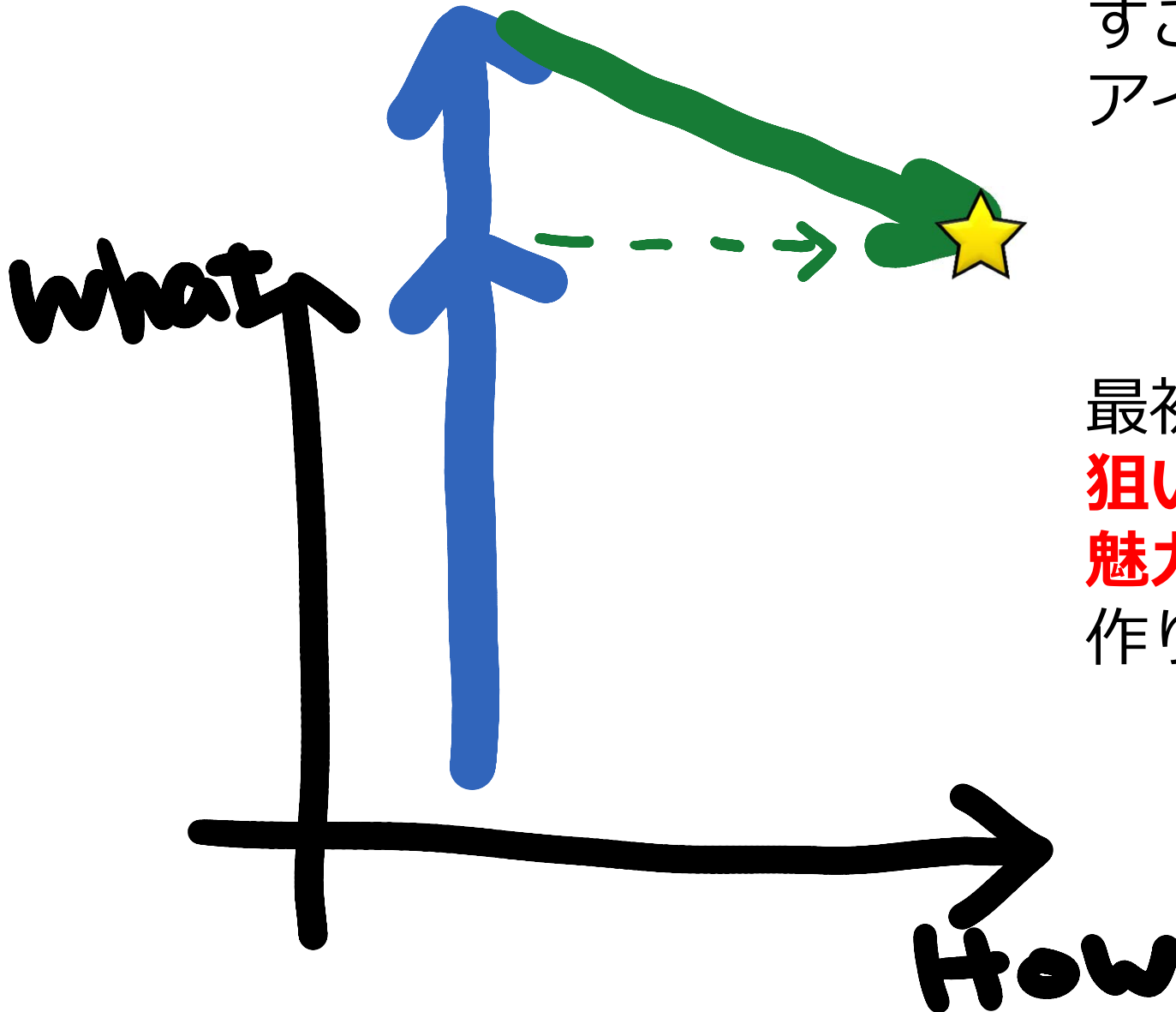
課題を挙げ、トップ課題をつぶす
(抽象的な課題は、具体的に)

Criteriaスタイル

Whatのトップアイデアに相当する
クライテリアを“数字”で示す。
「その数字を達成するには？」
をHowブレストのお題にする。



コツ



実現性をあげていくと、
すこし、おとなしい
アイデアになる



最初のブレストは、
**狙いより、少し高い
魅力度のアイデアを
作り出せ**

会議用の実施手順シート

1. 10分「what」を発案する

- こうであつたらいいかも（という想像）レベルのアイデアを出してく。
- 「how」（どうやって実現するか？）は、分からない案でよい。

2. それらの中から最も魅力的なものを、1つ選ぶ

- 実現性の高さは考慮しないで、魅力度や新しさで選ぶ。

3. 10分「how」を発案する

- そのアイデアの実現方法を出していく。

実践) 二段階ブレスト

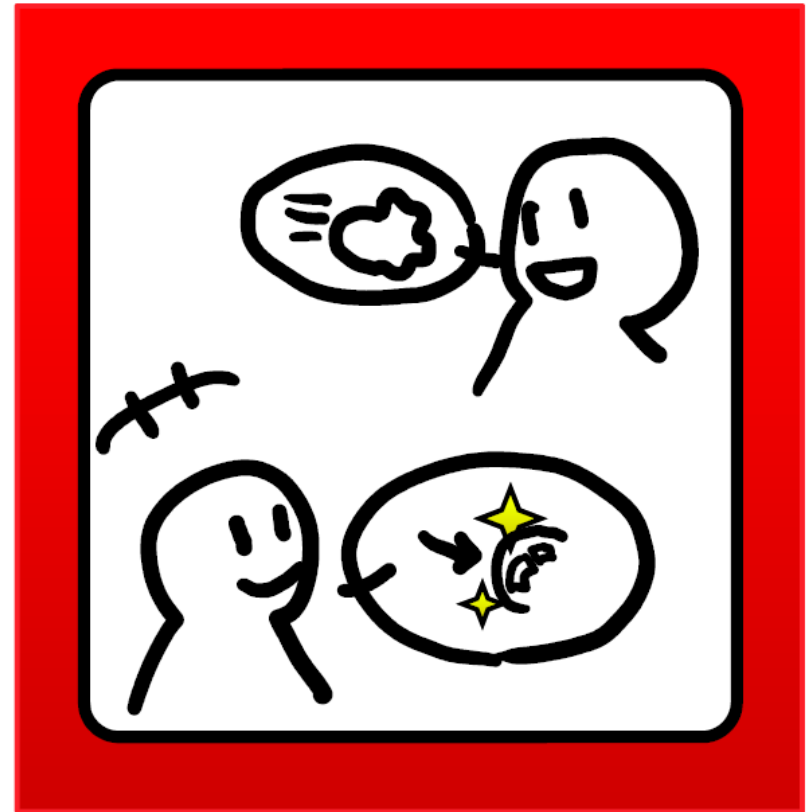
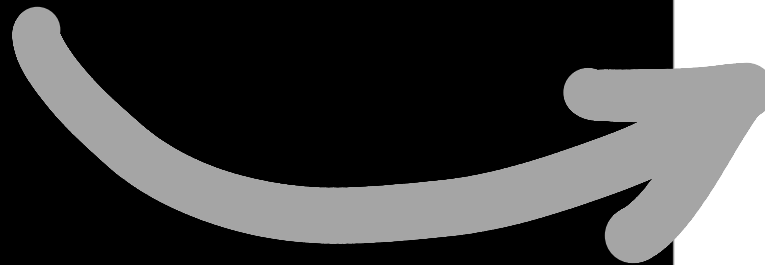
- 4人組
- 発想のテーマ
「新しい傘のアイデア」
- (仮想上のリーダー決定) 1分
- Whatブレスト 10分
- セレクト1 3分
- Howブレスト 10分



コツを一つだけ →

(コツを、1つだけ)

Praise First プレイズ・ファースト



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。

Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

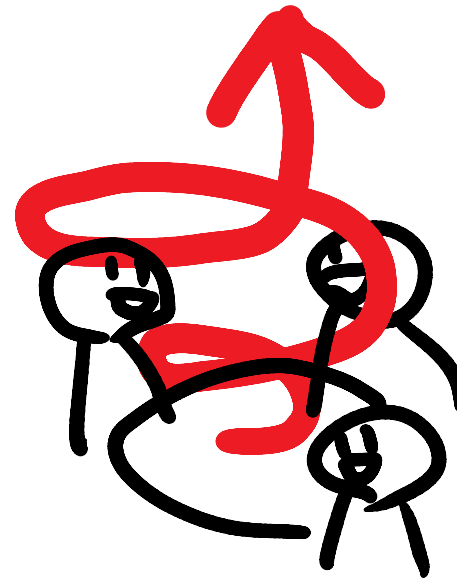


「プレイズ・ファースト」

(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)

