

2012年11月16日 13:00~15:00

東北大学片平キャンパス エクステンション教育研究棟601

農商工連携プロデューサー育成塾

アイデアワークシヨツプ

～ 発想を豊かにするアイデア創出の技術 1 ～

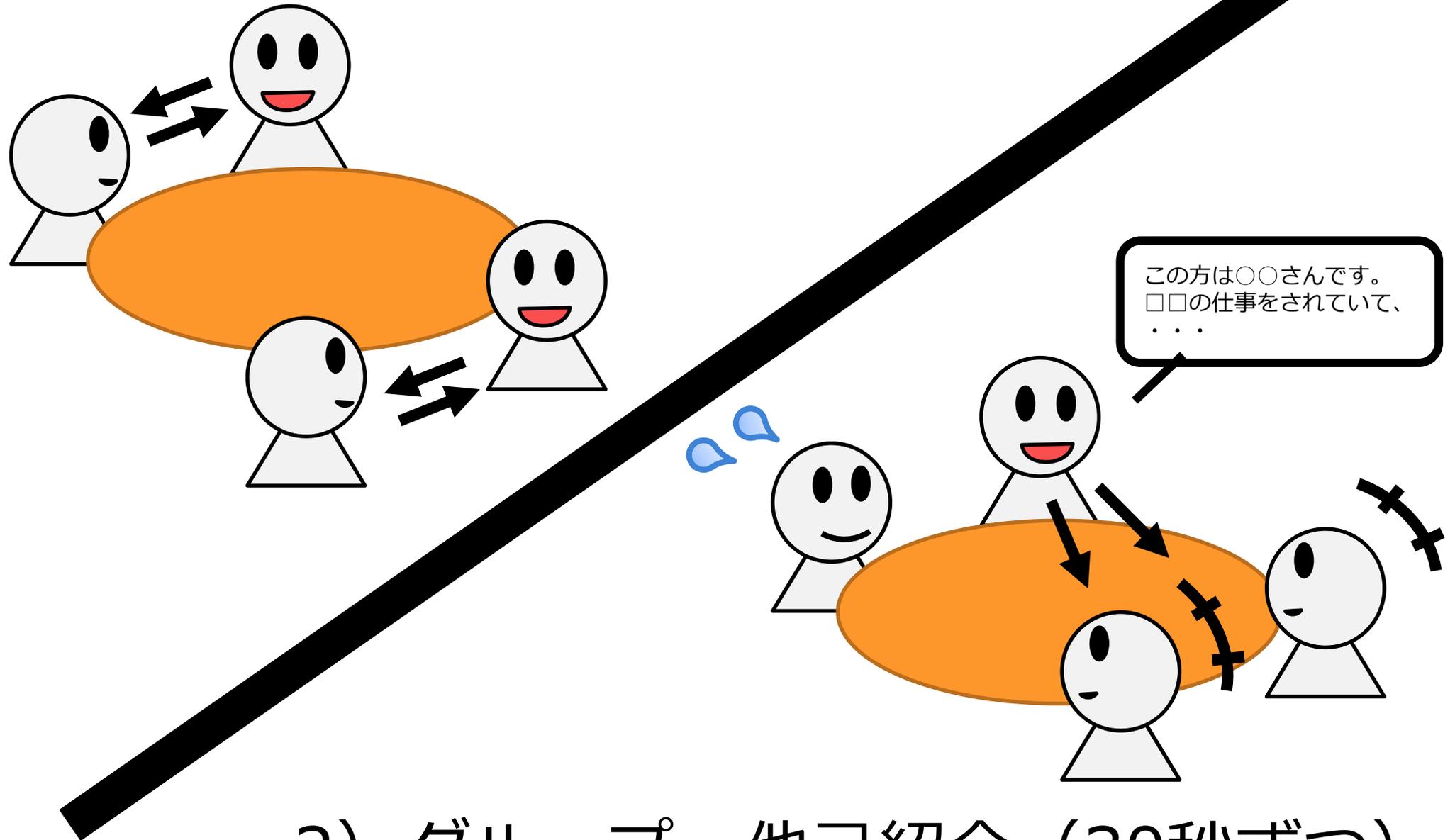


アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

『他己紹介』

既存グループで
あれば不要

1) ペア、自己紹介 (30秒ずつ)



2) グループ、他己紹介 (30秒ずつ)

目的：

アイデアをどんどん生み出す人の基本プロセス
「創造的に考える」→「実現性を高める」
をゲームを通じて、楽しく学習する

サブ目的：

農商工連携プロデューサーの
「アイデア発想の着眼点」
「アイデア実現性を高める戦術・姿勢」
を体感する

本日のコンテンツ： 「プロデューサーメーカー」 (90分)

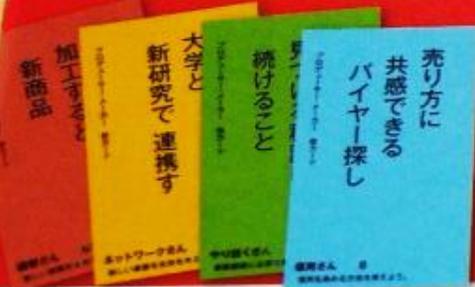
農商工連携プロデューサー育成支援ツール

プロデューサー・ メーカー

プレイ人数 2～6名(4名を推奨)

対象年齢 15歳程度以上

農商工連携の成功事例の分析から収集したエッセンスが
たっぷり詰まったゲーム教材です。
農業・商業・工業・観光業等に従事する方や、学生の方など、
楽しみながらノウハウを学べます。



「農商工連携」とは

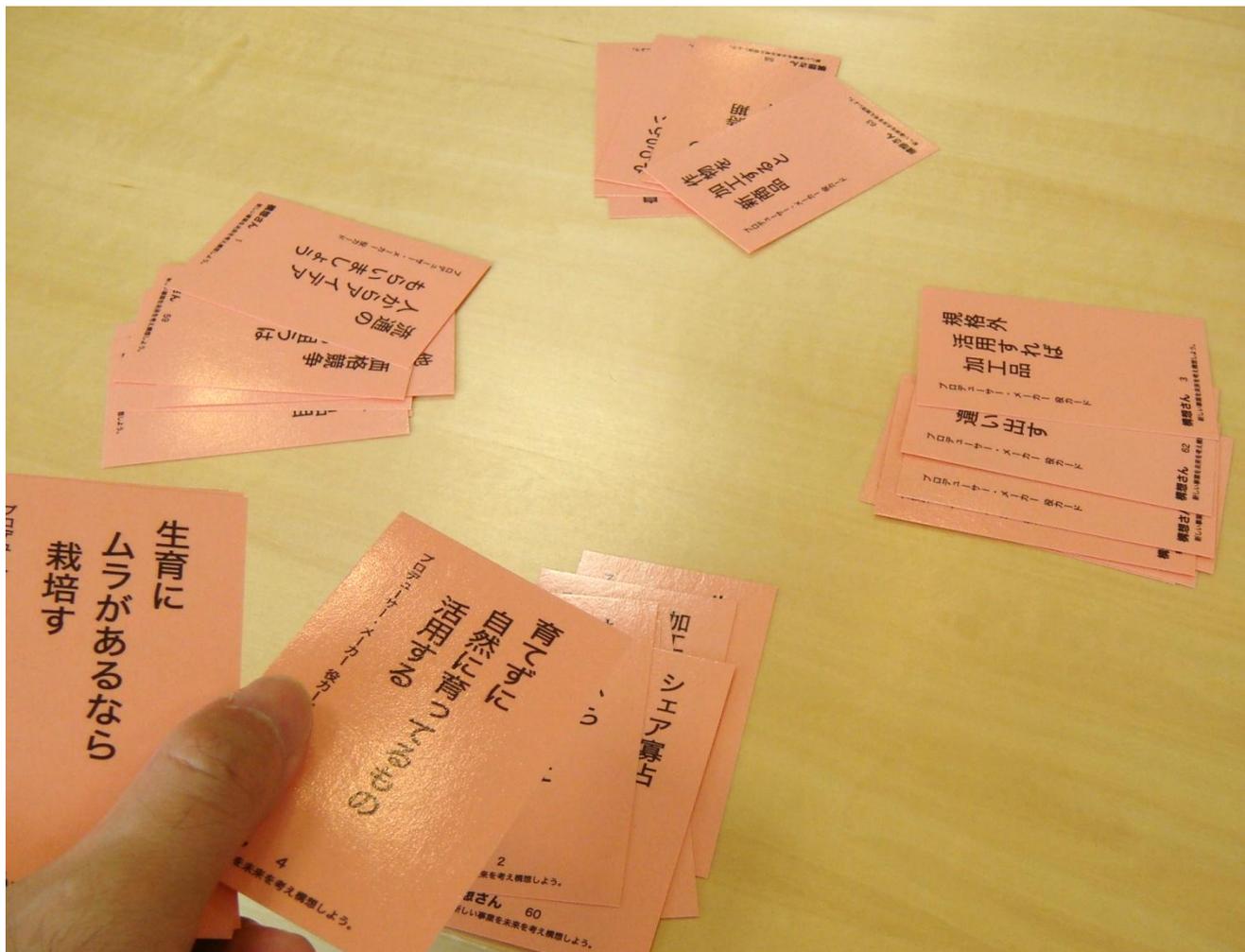
地域の農(農林水産業)と商(流通・観光業等)・工(製造業)の事業者が、互いの強みを活かして、経営資源を最大限に活用し、付加価値の高い新しい商品・サービスの開発・販売や、新たなビジネスモデルを実現するために、業種を超えて連携する取り組みのこと。

平成21年度 経済産業省 産業技術人材育成支援事業(産学人材育成パートナーシップ事業)
農商工連携の中核となる経営人財である「農商工連携プロデューサー」育成事業
企画制作 株式会社プロジェクト地域活性
共同開発 石井力重(アイデアプラント 代表)

問い合わせ先

株式会社プロジェクト地域活性

〒983-0852 宮城県仙台市宮城野区福岡2-2-11 バスコ仙台ビル7F
TEL:022-205-3540 FAX:022-299-1420 E-mail: info@prokatu.jp



【1】 赤いカード（構想さん、とかかれたカード）を、全員に配る。

（迅速に全部配ります。表向きで結構です。
多少、枚数がばらついていてもOKです）

ゲーム上の設定

この4人は仮想のプロジェクトチームです。

4人の持つ資源を使って新事業（サービスでも、商品でもOK）を生み出そうとしています。

と、言うことで・・・

発想のテーマ

4人の持つ資源を使った
新事業（サービスでも、商品でもOK）のアイデア

発想のテーマ

4人の持つ資源を使った
新事業（サービスでも、商品でもOK）のアイデア

- 資源は、食材、土地、設備、人材、販売チャネル、ブランド、廃棄物、など、“使えるもの”なら何でもOK！

発想のテーマ

4人の持つ資源を使った
新事業（サービスでも、商品でもOK）のアイデア

- 資源は、食材、土地、設備、人材、販売チャネル、ブランド、廃棄物、など、“使えるもの”なら何でもOK！
- 実現性が低いアイデアでもOKです。
「もしかしたら出来るかもしれない“可能性”を沢山見つけ出して、メンバーに提案していく。」という姿勢でトライしてください。

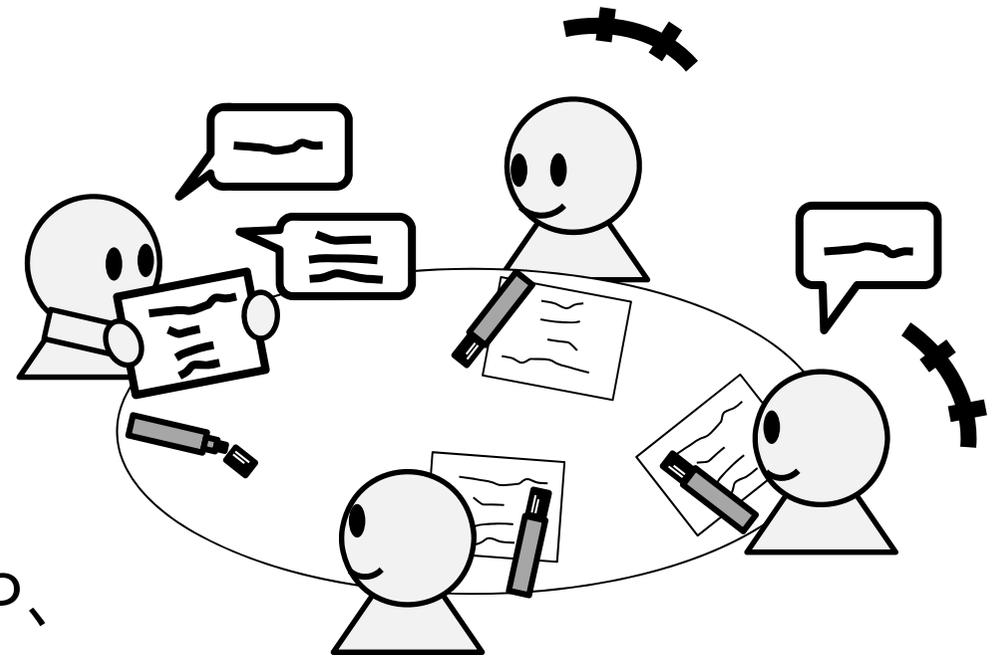
発想のテーマ

4人の持つ資源を使った
新事業（サービスでも、商品でもOK）のアイデア

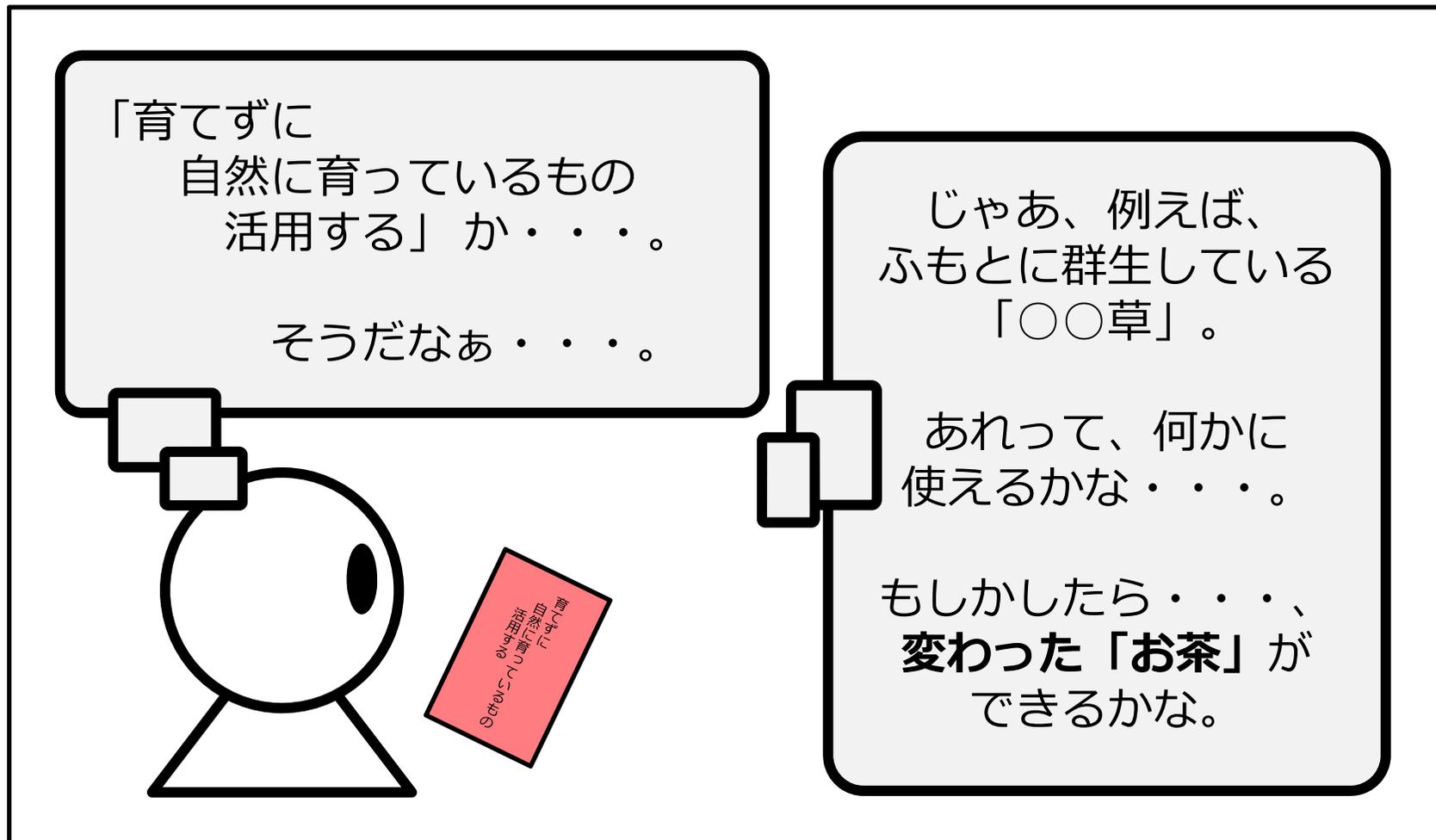
- 資源は、食材、土地、設備、人材、販売チャネル、ブランド、廃棄物、など、“使えるもの”なら何でもOK！
- 実現性が低いアイデアでもOKです。
 - ・ 「もしかしたら出来るかもしれない“可能性”を沢山見つけ出して、メンバーに提案していく。」という姿勢でトライしてください。
- 一見、役に立たなそうな資源について、何か使えないかと考えると、面白い可能性を見出すことができます。

【 ！ 】 メンバーが持つ資源が分からない場合、
思いつく範囲で紙に書きだして、
順に紹介する。

- 書き出し（3分）
- 紹介（2分×4）
 - 2分経つ前に、紹介することが無くなったら、「今、していること」や、「今後やりたいこと」を、紹介してください。



（以降、紙は皆が見える所に置いておきます）

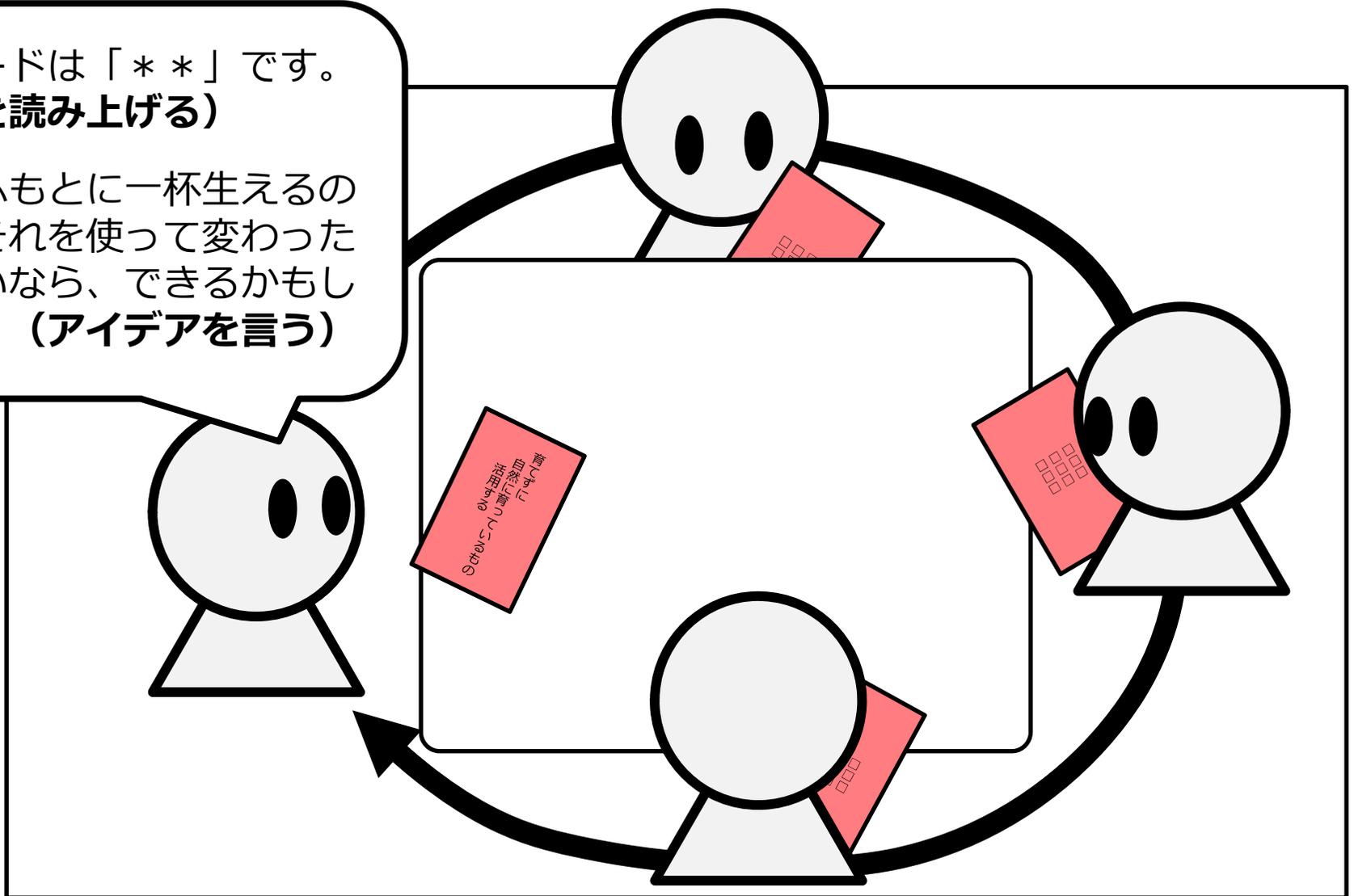


【2】 赤いカード（構想さん、とかかれたカード）を見てゆき、 アイデアを発想する（時間：8分）

（未成熟な案でOKです。手持ちの中から発想できそうなものを選び、考えておきます。メモご自由に）

選んだカードは「**」です。
(カードを読み上げる)

〇〇草がふもとに一杯生えるの
ですが、それを使って変わった
お茶ぐらいなら、できるかもし
れません。(アイデアを言う)



**【3】 ジャンケンで勝った人から順に番が回る（時計回り）
番では、手元から1枚読み上げ、アイデアを1つ言う**

目安：1人30秒（以内に言い始めればOK）

時間：合計20分

出すものは、未成熟な段階の案でOKです。

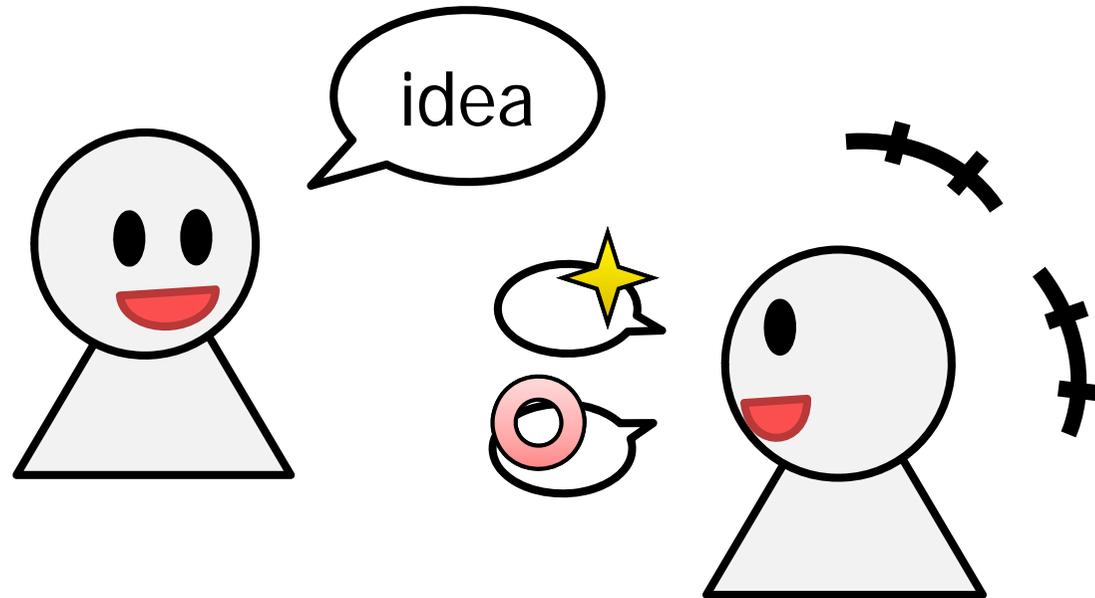
アイデアとして成り立っているか、
微妙なものでも結構です。

出し尽くしても、なお、頑張ってお出します。

そうになると、苦しくなりますが、
場に、独創的なアイデアが含まれるようになります。

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”

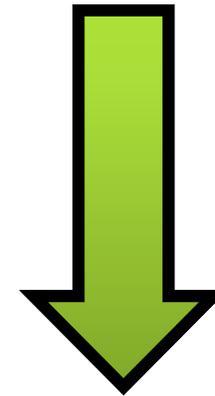
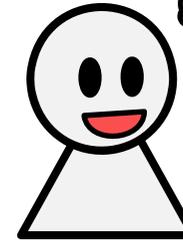
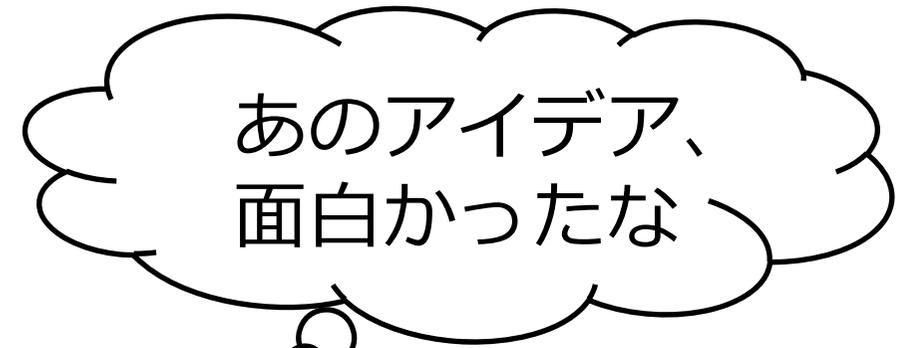
他の人の番の時、そのアイデアのよいところをコメントしてあげると、**発想しやすい場が醸成**できます。

そして自身もアイデアを、**出しやすくなる**ります。

（なお、良い所をコメントを出すだけでなく、聞いていて、そこから連想したアイデアもあれば、出して結構です。進め方やルールはアバウトで結構です、**大事なことはアイデアを沢山出すこと。それを重視してください**）

【4】 アイデアスケッチを書く

- 印象に残ったアイデアを、
スケッチを書く
(ヘッドライン+詳細3行)
A4白紙。
- 自分の出したアイデアでも、
人の出したアイデアでも、
それを良いように変えてもOK！
記憶が曖昧でもOK！
- **1人3枚 (時間は8分+α)**



アイデアを、
少し具体化

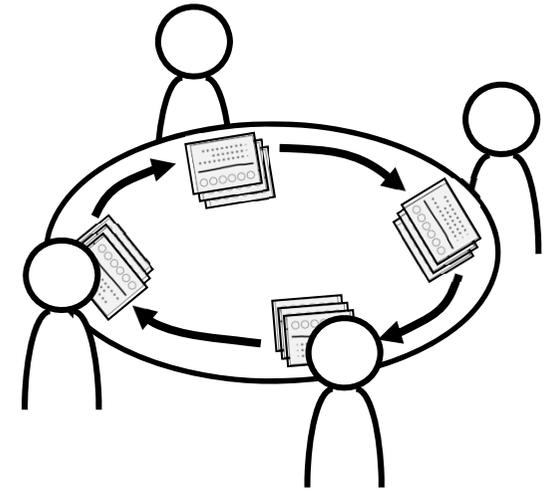
アイデアスケッチ

よもぎ茶

- ふもとに群生するよもぎを利用
- 洗って乾燥、茶葉ぐらいにカット
- 緑茶と同じぐらいのグラム単価

【5】セレクト1 (アイデアを1つ選ぶ)

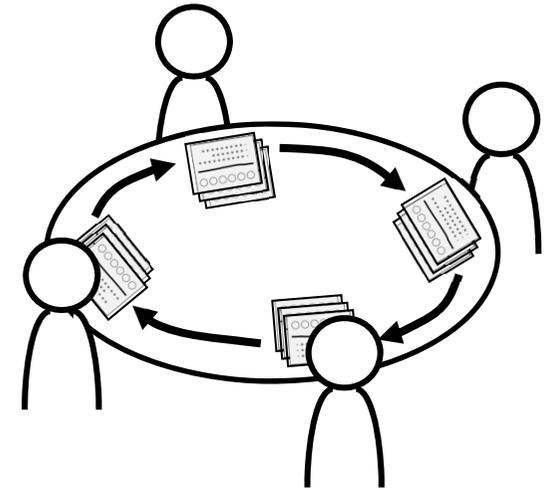
- ・ スケッチをすべて、左隣の人に回す。
手元に来たら
「面白い」もしくは
「広がる可能性がある」と思うものに
☆印を書く (何枚でもOK)。



- ・ 終わったら、回し、同様に☆をつける。
最後は自分のシートについても☆をつける。

【5】セレクト1 (アイデアを1つ選ぶ)

- スケッチをすべて、左隣の人に回す。
手元に来たら
「面白い」もしくは
「広がる可能性がある」と思うものに
☆印を書く (何枚でもOK)。



- 終わったら、回し、同様に☆をつける。
最後は自分のシートについても☆をつける。
- **スケッチを、星の多い順に並べる。**
最も☆の多いものを、後半に題材として、選ぶ。
- 同着1位があれば、その各提案者が簡単に説明し、
セーノで、指を指して決める。

トツプアイデアを、紹介！

(各テーブル、1分でショートプレゼン)

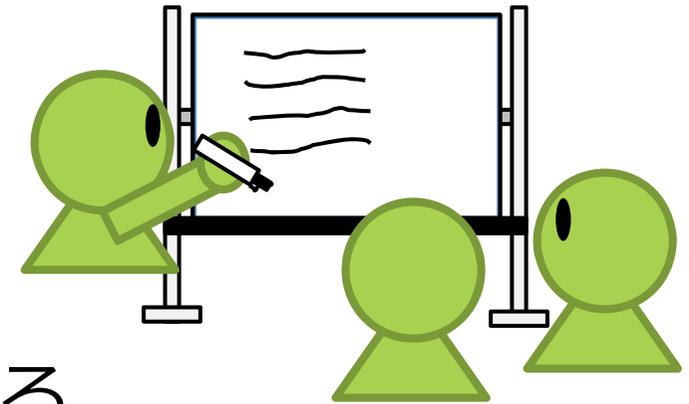
休憩 5分

(しかし残り時間が30分を切っている場合は、続行)

【6】懸念事項の抽出（cブレスト）

そのアイデアの心配なところ、起こりそうな問題、など、懸念事項を列挙する。（5分）

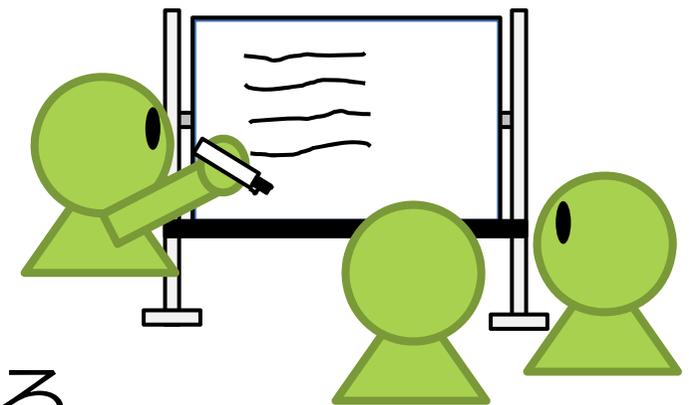
これは「批判ブレスト」という作業。
アイデアを強くするために必要なので
徹底的にだす。些細なことでもOK。
ホワイトボード（無ければ紙）に書き留める。



【6】懸念事項の抽出（cブレスト）

そのアイデアの心配なところ、起こりそうな問題、など、懸念事項を列挙する。（5分）

これは「批判ブレスト」という作業。
アイデアを強くするために必要なので
徹底的にだす。些細なことでもOK。
ホワイトボード（無ければ紙）に書き留める。



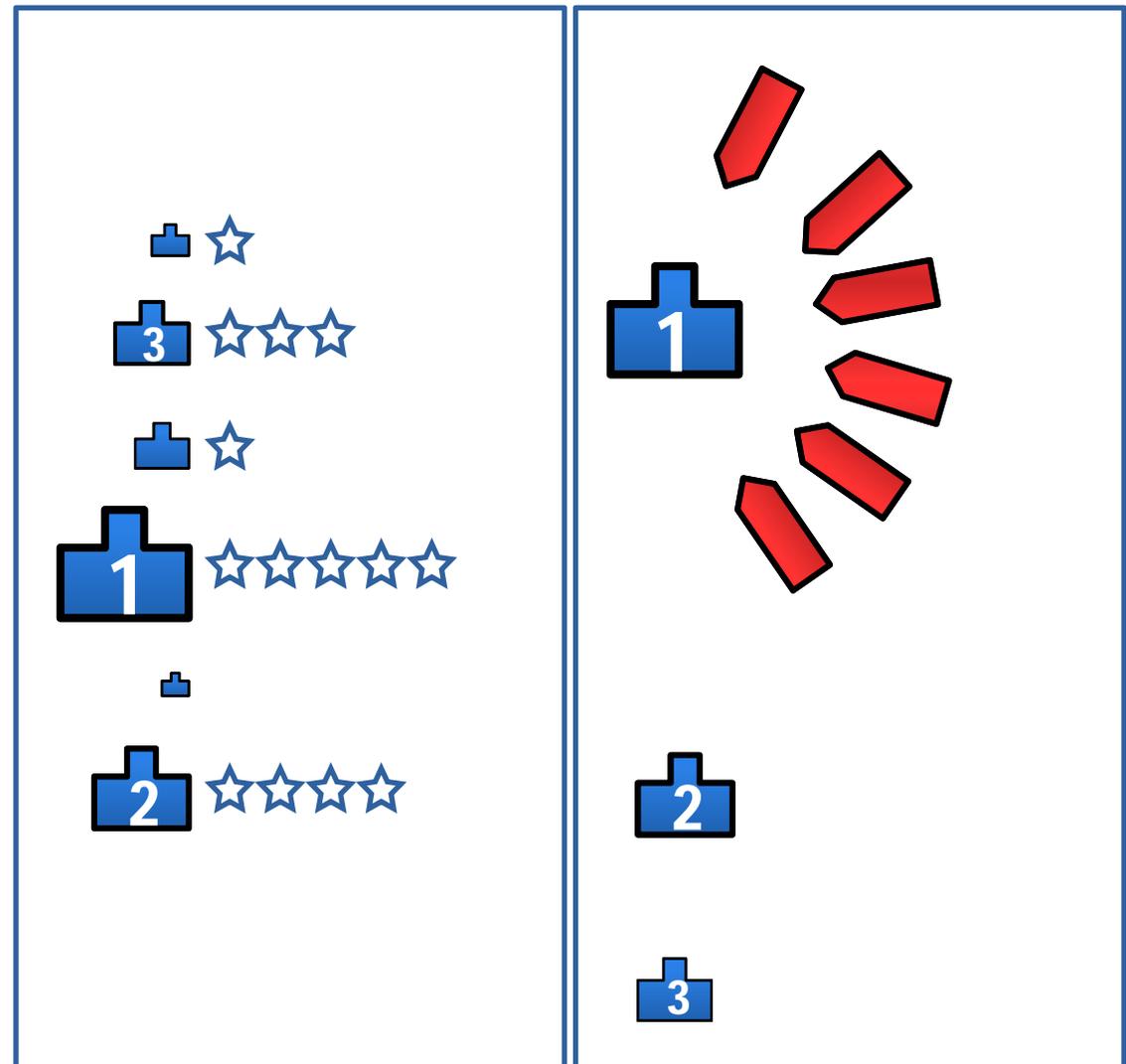
次に「これは重要な懸念事項である」と思うものに
☆印をつける。いくつの懸念事項につけてもOK。
各々がペンを持って、独自の判断でつける。

もっとも☆の集まった懸念事項を、次の段階へ進める。
それをA4の紙に書き写しておく。

※補足：

**トップの懸念事項に
チームの力を絞り
打破する。**

今回は時間の都合で行いませんが、本格的なアイデアワークの場合、懸念事項Top3に対して懸念点克服（打破）の作業を行います。本ワークはその簡易バージョンを行っています。



いずれにしても本質は、**重要な少ない課題の克服に
知力を集中させて、短時間で克服する点にあります。**

**【7】
トップアイデアと
最重要の懸念事項を並べ
アイデア強化のための
発想テーマを設定。**

トップアイデア
(のアイデアスケッチ)

よもぎ茶

- ・ふもとに群生するよもぎを利用
- ・洗って乾燥、茶葉ぐらいにカット
- ・緑茶と同じぐらいのグラム単価

ホワイトボードで最も
☆の多く付いた懸念事項

売れてきても
大量には
製造できない
(よもぎは、春に群生するが
春は農家はどこも忙しい)

〇〇〇というアイデアを
実行しつつも
□□□という懸念事項を
カバーするには
どうすればいいか？」

**表現をすこし簡素化し、紙に書く
(=後半のアイデアワークのテーマ)**

くっつけて、
表現を
簡素化

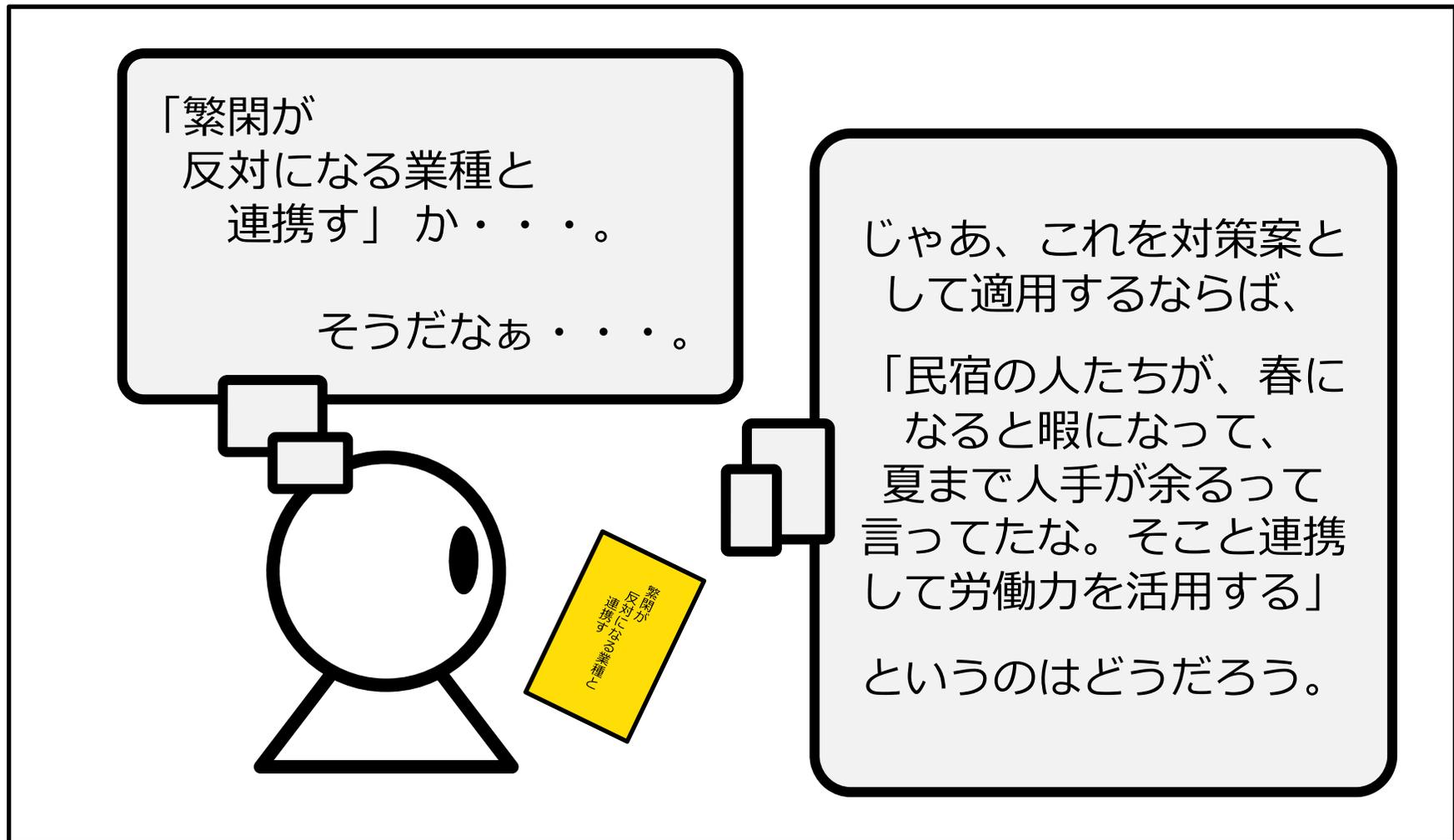
よもぎ茶の大量
加工を実現する
にはどうすれば
いいか



【8】 人数によって、1つの色を2つに分ける。
分け方 = **4人なら緑色を2つに分割。**

- ・ 3人 = 分割しない
- ・ 5人 = 緑と黄を分割
- ・ 6人 = 3色とも分割

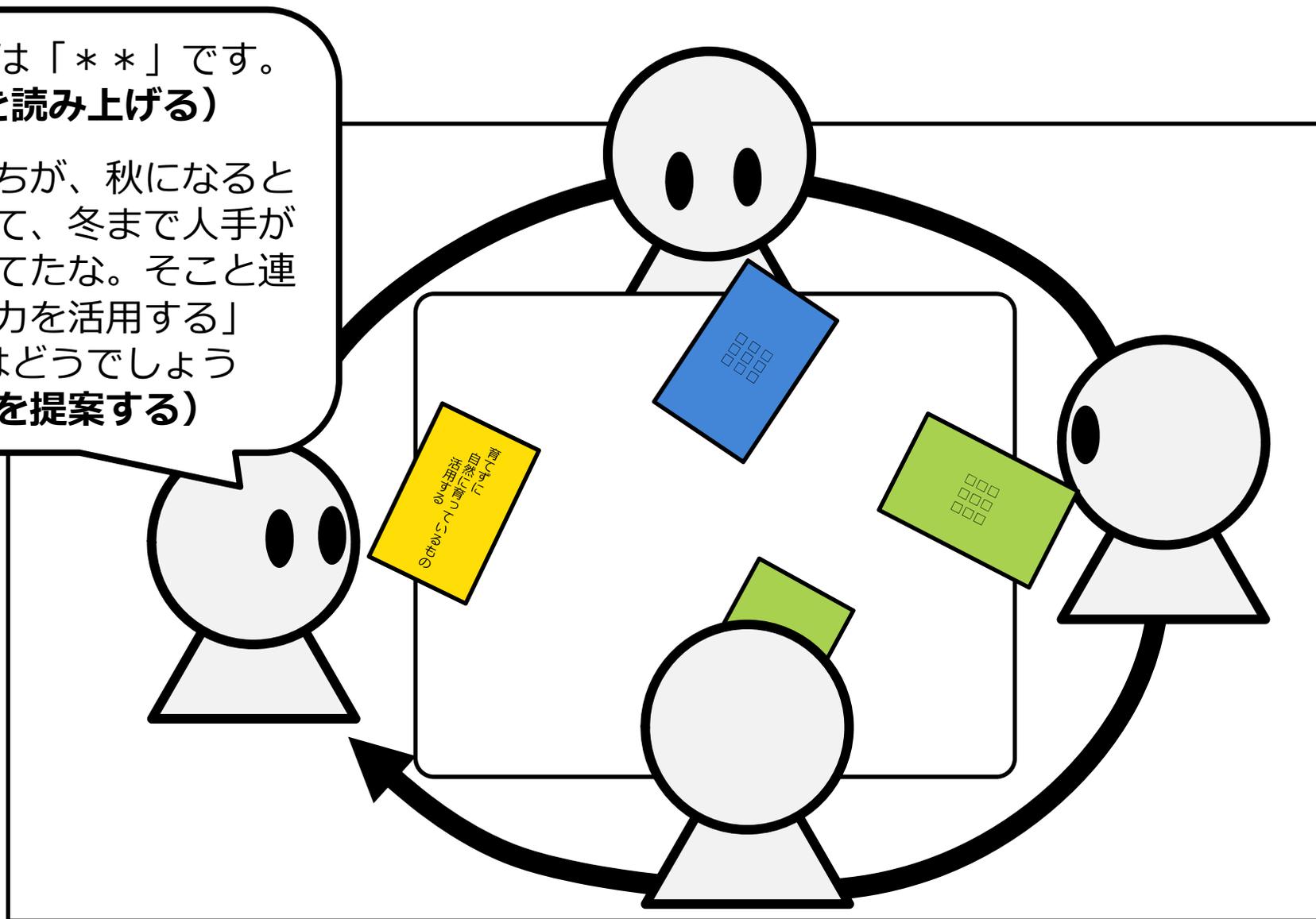
ジャンケンで勝った人から好きな山を取る。



**【9】 担当した色（黄・緑・青）のカード
（ネットワークさん、やり抜くさん、信用さん、とかかれたカード）で
対策案を発想する（時間：8分）**

選んだカードは「**」です。
(カードを読み上げる)

「民宿の人たちが、秋になると急に暇になって、冬まで人手が余るって言ってたな。そこと連携して労働力を活用する」というのはどうでしょう
(対策案を提案する)



【10】 対策案を、時計回りに提案していく。

(解決策になる“かもしれない”レベルの案でOK、
手持ちの札中、3枚以上選び、考えておく)

赤いカードのときと同様に、
**他のメンバーは、
肯定的なコメントや
そこから思いつくアイデアをコメント。
(その案のよいところに目を向けて)**

目安：一人30秒

時間・20分

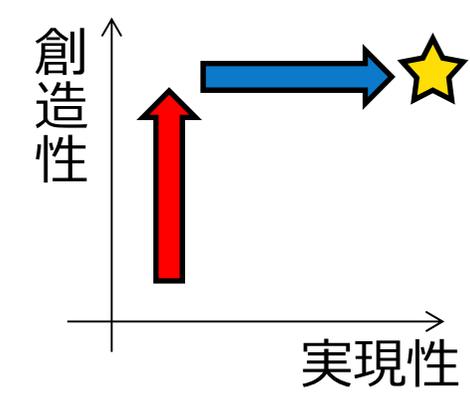
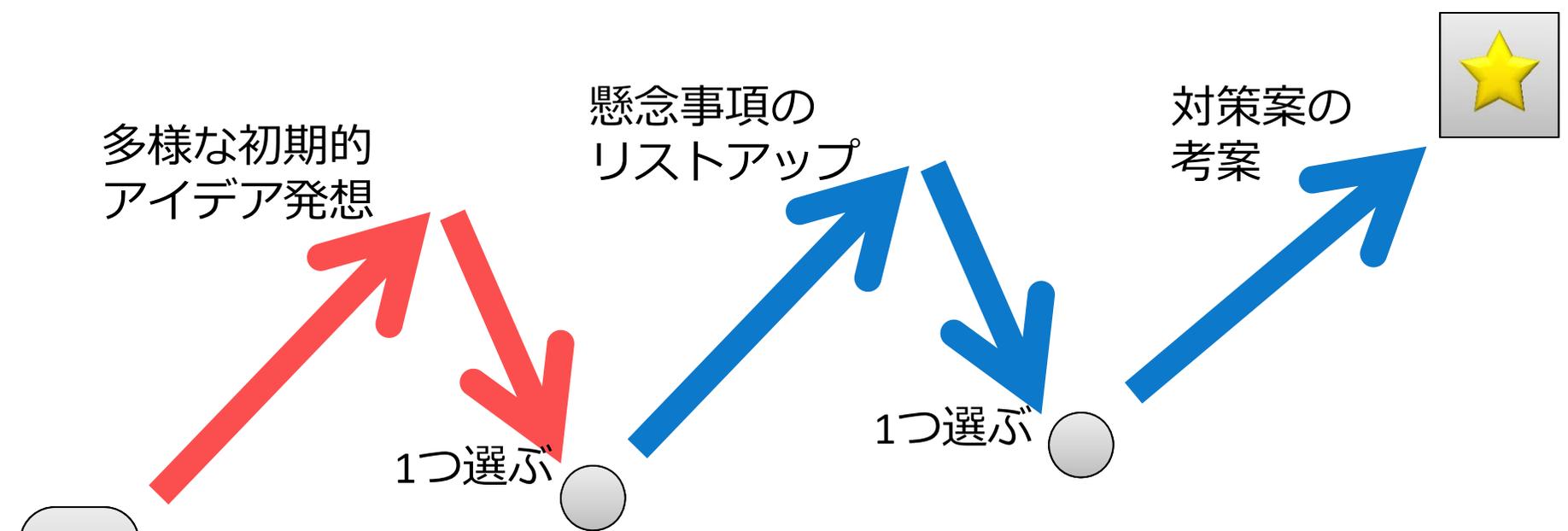
アイデアを、発表！

各テーブル、
「トップアイデア」と
「最重要の懸念事項」「その対策案」を
代表者が、プレゼン（3分）

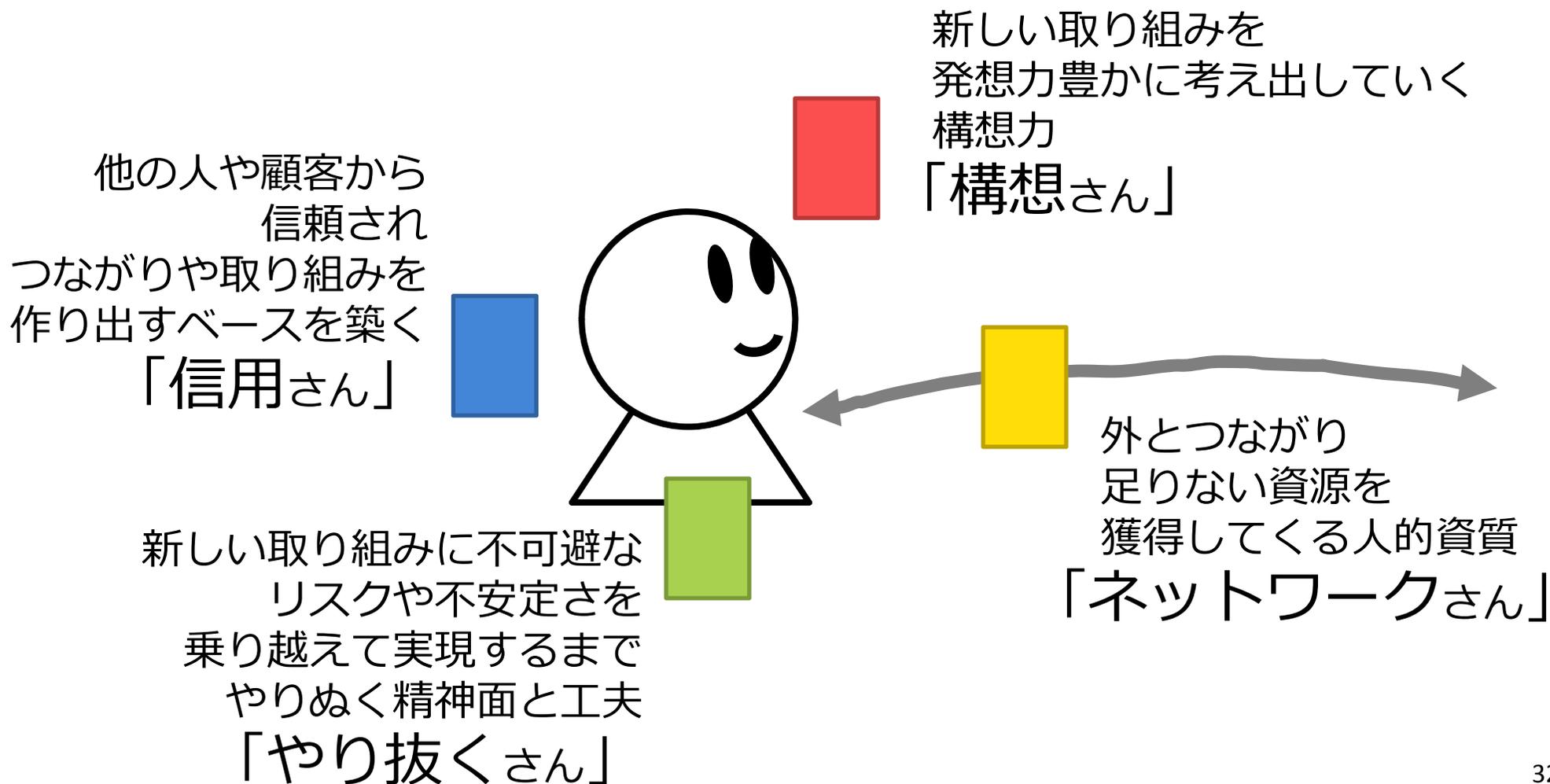
形式は自由。使える道具は
「紙（A3でもA4でも）」と「ホワイトボード」のみ

準備時間は、今から5分です：
プレゼンターを決め、その人を中心に、「伝える内容」を
ディスカッションしてください。

振り返り



農商工連携プロデューサーの
【アイデア発想の着眼点 ■】 &
【アイデア実現性を高める戦術・姿勢 ■ ■ ■】



質疑^{ヒマ}応答

or

ホワイトボードで解説！

- ・創造力に関する特性あれこれ

メッセージ

- ・ 8分ウオーク
- ・ 尊敬される企業 ← 創造的な人や組織を
- ・ ご質問、いつでも rikie.ishii@gmail.com

ブログ ishiirikie.jp (Facebook twitter も有ります)

準備物リスト

準備物（ご用意いただきたいもの）

- 配布用スライド（1人に1部） ※別途ファイルを
- A4白紙（1人に5枚）
- アイデアスケッチ（1人に5枚）

http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo_files/ishiirikie/image/ideasketch_IDEAPLANT.pdf

- A3白紙（5人ごと（テーブルごと）に10枚）
- ホワイトボード 1台
- プロジェクター 1台
- プロデューサー・メーカー（4セット）

準備物（講師が持参するもの）

- ノートPC
- ホワイトボード・マーカー