

アイデアの時間です。

まず、

A 【醸成・集約・表現・抽出】ワーク (90分)

醸「**ペア**で、雑談的に。」 (5分交代のペアブレスト・コンパクト版)

↓

集「**チーム**で、発散的に。 / ideaの断片を紙の上に載せていく」 (マインドマップ)

↓

表「断片群に着想を得て、**各自**、案を描く」 (アイデアスケッチ)

↓

抽「**チーム**で、魅力度の高いものを抽出」 (ハイライト法) (= 上位案が可視化)

更に、

B 【発展】ブレスト (30分)

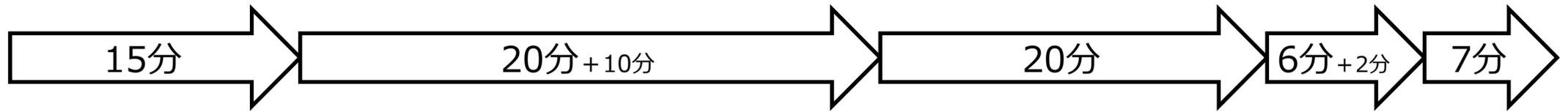
発 α 「Coreを見定め、ディテールの異なる案をたくさん創出する」

or

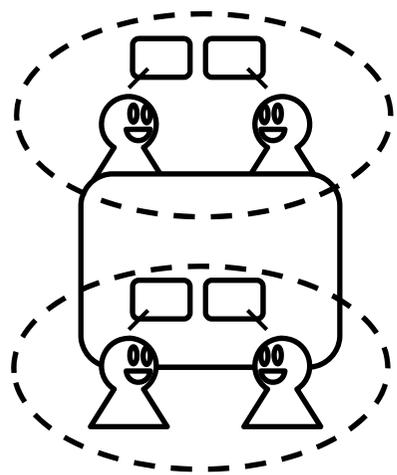
発 β 「ゲーム要素MAPで、アイデアに**楽しさ**を注入する」

どちらか一方
(様子次第)

所要時間90分 (+テーマ説明&プロセス説明=10分を含め)



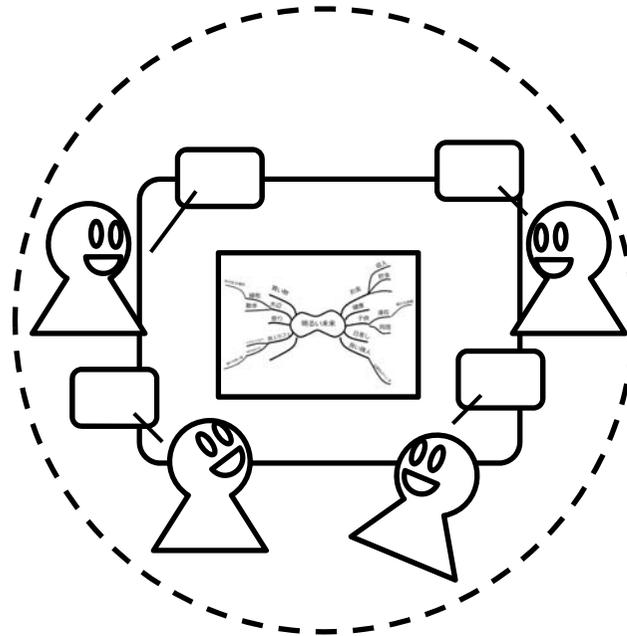
醸成



ペアで、
雑談的にアイデアの話し合い。

5分×3回
(毎回、チーム内の違う相手)

集約



チーム全員で、
アイデアを出し合い、
アイデアは、すべて
マインドマップで書き留めていく。

20分 (足りない場合は、+10分)

<A3用紙、足りない場合は、
テープで広げて。>

表現

各自が、マインドマップから
自分なりに、
アイデアを纏める。

【用紙=アイデアスケッチ】
【一人2~3案】

共有 抽出

各自、
スケッチを
プレゼン
(1人1分)

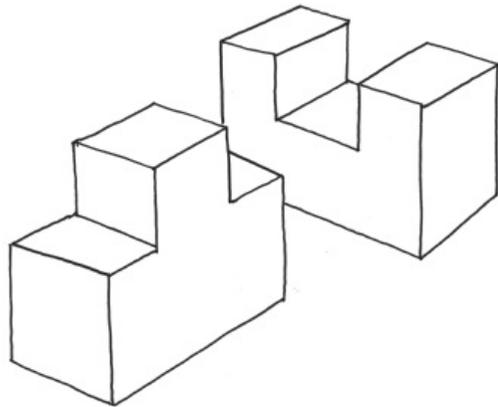
スケッチを
並べ
【魅力的だ】
【取り組んで
みたい】
と思うものに
☆をつける

上手くやるコツ

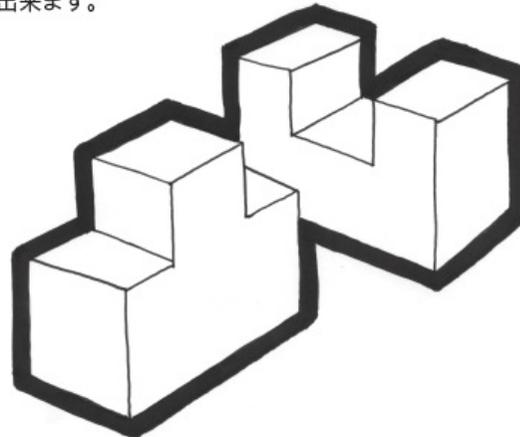
- 思いついたことは、ためらわないで、すべて書いていく
(ごちゃごちゃしたり、線が交差してもOK)
- 途中から口もはさんで分岐してどんどん書く。
(アイデアは分岐する！という特性がある)
- 削るのは後回し。他の人の意見も、自分のも、抑制しないで出す。
(もしかしたら、新たに書いたところから、
たくさん枝が伸びるかもしれない)
- 枝がたくさん流入している枝だけでなく、
ほとんど伸びていない枝からも、分岐を作ってみよう。

アイデアスケッチ (プロトタイプ of 絵を描く)

まず、サインペンを使用してアイデアの全体を描いていきます。うまく描く必要はありません、重要なのはアイデアを伝えることです。

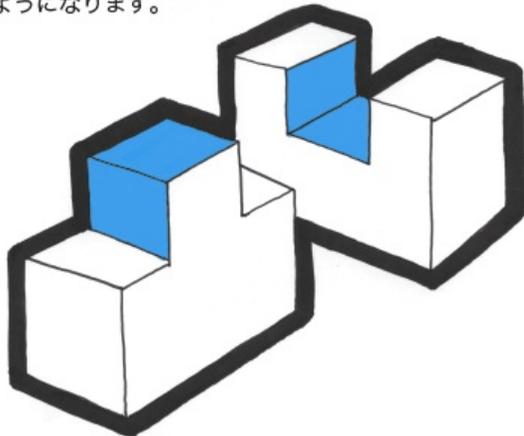


全体を描いた後は、黒のマーカーで全体を縁取ります。これにより遠くからでも、しっかりと形を見ることが出来ます。

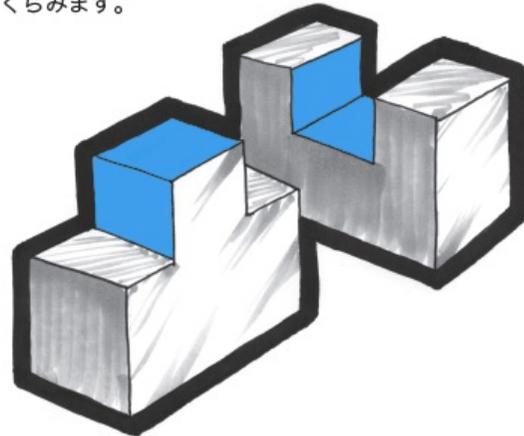


1 2
3 4

次に特徴となる部分や、機能がある部分に赤色のマーカーで色をつけます。どこが重要なのがすぐわかるようになります。



最後にグレーのマーカーで陰や質感などを描きます。立体感や素材の特徴によりアイデアのイメージがふくらみます。



デザインスケッチ用ペン・セット

- | | | |
|---|-------|-------------------|
| 0 | (下書き) | →鉛筆 |
| 1 | 細 | →自分の筆記具 (ボールペンなど) |
| 2 | 太 | →マーカーの黒 |
| 3 | カラー | →マーカーの発色のいいの |
| 4 | グレー | →鉛筆 |

描く / 書く要素

- Sketch (絵)
- Title (文字)
- User (文字)
- Detail (文字)

※技法参考情報

「相互作用を喚起するアイデアスケッチ手法 : Interactive Sketch の提案」 JSSD 58th 春期研究発表会 口頭発表
<http://g-i-f.jp/2011/08/16/405/>

IAMAS 小林茂先生
<http://www.iamas.ac.jp/people/87>

IAMAS 形式のアイデアスケッチ
<http://ishiirikie.jpn.org/article/60692907.html>

アイデアの核  を
見定めて、

それを軸足に、
いろんなバージョンの
アイデアを生み出す。

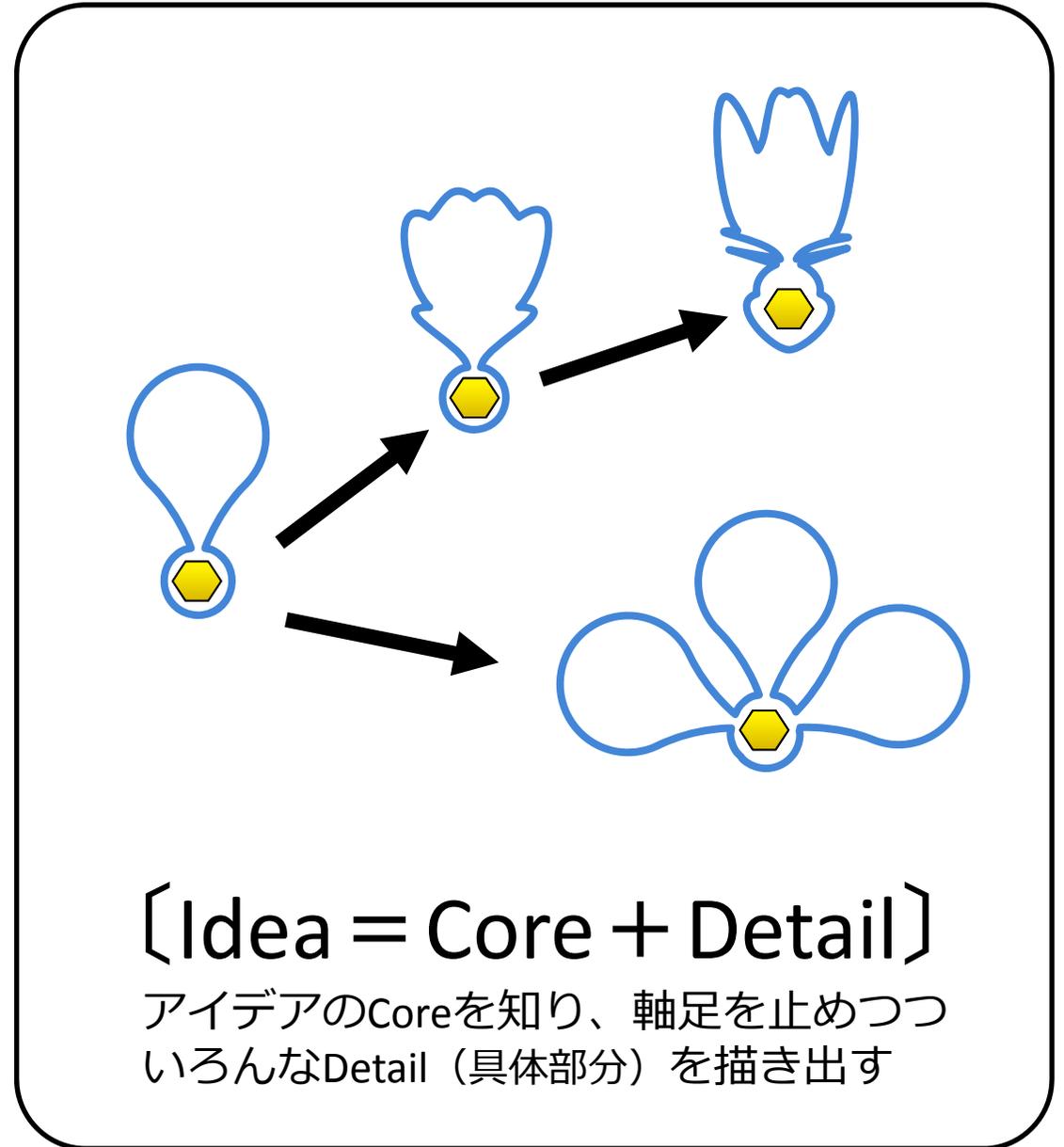
- PIVOTアイデアを更にPIVOTもOK。
- 多様な派生展開もOK。

アイデア本質は、厳密に議論すべき？
⇒ 緩く共通認識できていれば
各人の捉えた意識がとらえた核が
幾分違っていてもOKです。

アイデアのCoreは、
〔魅力〕〔交換不可能〕〔メッセージ〕
をじっと見つめてみると分かる。



このパートの終わりの方で、
PIVOTアイデア群の中から1, 2個、
(次のハードウェア・スケッチもちこむ案) を
選び出してください。



ゲーム要素MAP

「アイデアに楽しさが足りないな」
という時には
【楽しさを注入するブレスト】を。

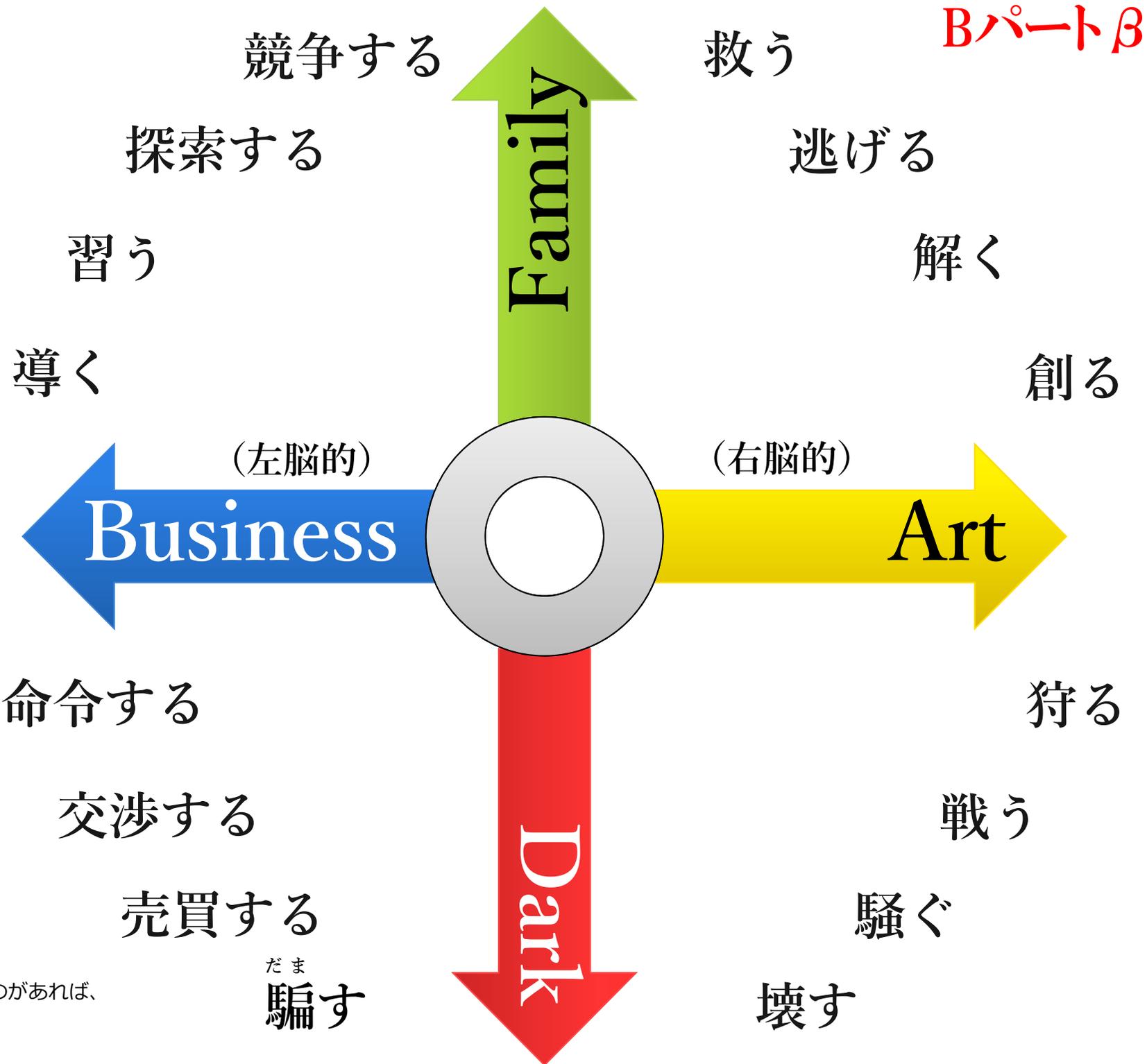
やり方：

自分たちの案に
このゲーム要素を
結び付けてみたら、
どういうアイデアになるか？
というお題でブレストする。

ゲーム要素の選び方：

4軸から、元のアイデアと相性のよい
「楽しさのテイスト軸」を選び、
その周辺のゲーム要素を素材に。

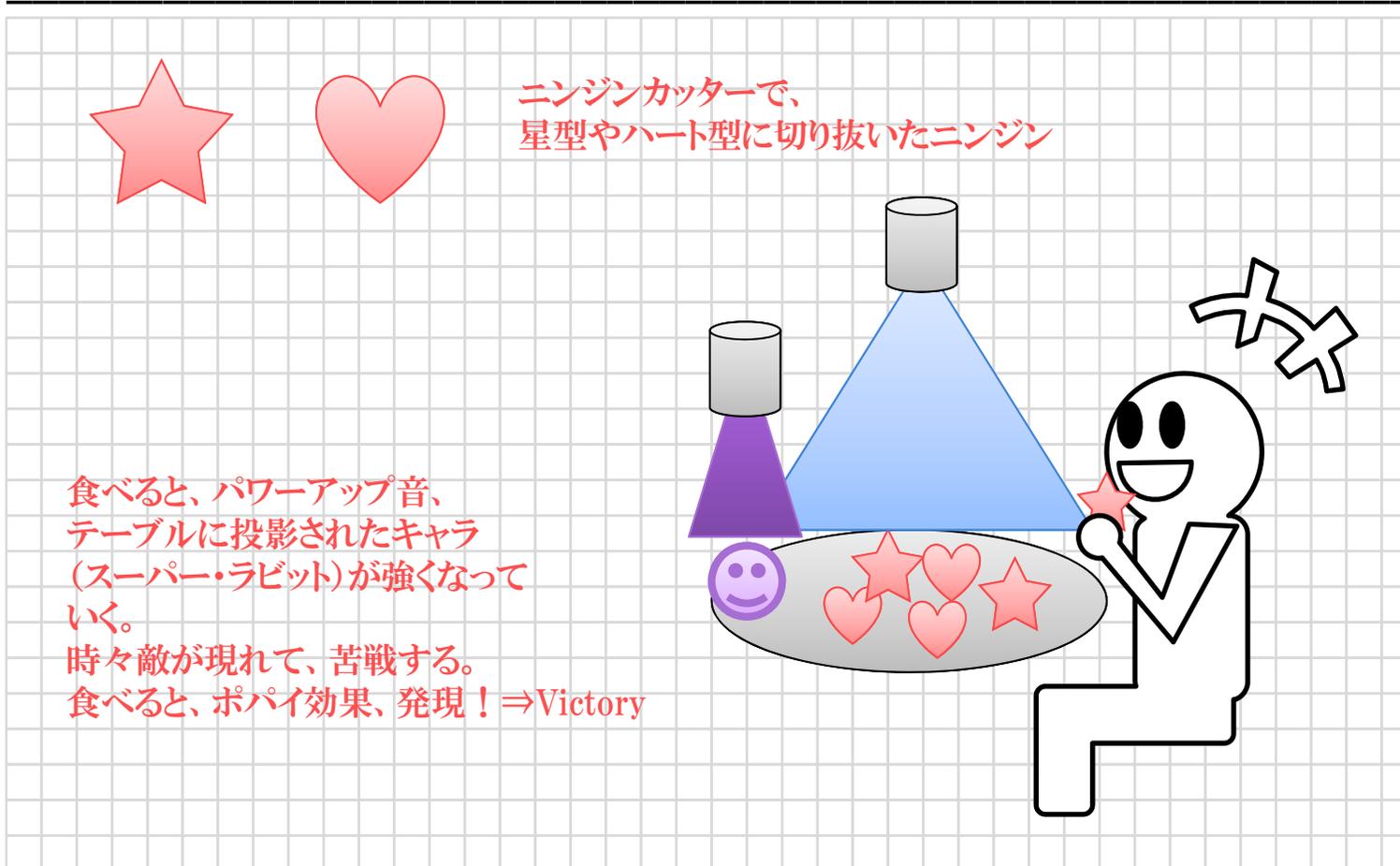
軸にこだわらず、閃きをくすぐるものがあれば、
それを素材にしてもよい。



アイデアの名称
(タイトル)

ポパイ・ニンジン

どういうもの? (わかりやすくはっきりとした形・機能) = イラスト



だれが使う

5歳ぐらいの野菜嫌いの男の子
および、食事を作る人

そのシーンは? (いつ、どこ)

夕飯、食卓にて。

出されたニンジン嫌がる場面で
システムを起動。
強いキャラにするために
どんどん子供がニンジンを食べる。

アイデアの中核
(開発中にPIVOTしてもぶれない芯)

食べると、強くなる。
を、バーチャルに感じさせる
ITシステム。

裏で動くシステム

(機能を発現させる基本的な原理や構造)

- ・ 星とハートの画像認識システム
- ・ ソフトウェアで画像の成長処理、苦戦とポパイ効果の発現
- ・ 投影システム

(それらを、機能パーツや要素技術に分解し、konashi+メンバーのスキルセットに写像して表現する。)

- ・ キャラデザイン・・・Aさん
- ・ 効果音・・・Oさん
- ・ 処理プログラム・・・Iさん
- ・ プレゼンとプロデュース・・・Nさん
- ・ 画像認識システム・・・Uさん
- ・ 筐体 (カメラとプロジェクタ) 構築・・・Eさん