

2012年2月7日 10:00-17:00 @ J A 学園宮城  
六次産業化育成トレーナー研修

# アイデアワークシヨツプ (企画発想力向上)

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

1. 発想の特性、3つの絵 (10)
2. プロデューサーメーカー (50/10/50)
3. 三輪さん解説 (グラウンドデザイン、素材の紹介) (20)
4. 五分交代のペアブレスト×3 (他家受粉) (15)
5. ブ레인ライティング (アイデアの書き出し) (35)  
ハイライト法 (良案抽出) (10)
6. トップ&興味・アイデアレビュー (20)
7. アイデアスケッチ (アイデアを具体的に書く) (15)  
ハイライト法⇒グループで2つセレクト (A案、B案) (10)
8. トリオで6W3Hを1枚完成 (トリオ1 = A案、トリオ2 = B案) (20)
9. AもBも、3分ずつプレゼン (6)  
セレクト1 (どちらかを代表アイデアに) (1)
10. アイデアトランプ (20)  
(特に販売面のアイデアを広げよう)  
「販売の魅力度を上げるには (売れるようにするには) 」
11. 発表者の決定、その人を中心に6W3Hを新たに記入 (15)  
全体3分プレゼン (20)
12. メッセージ (15)

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人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。

2

プロデューサーメーカー

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)

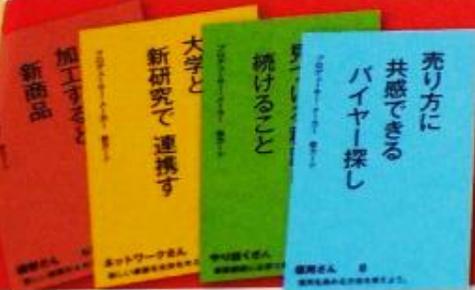
農商工連携プロデューサー育成支援ツール

# 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。



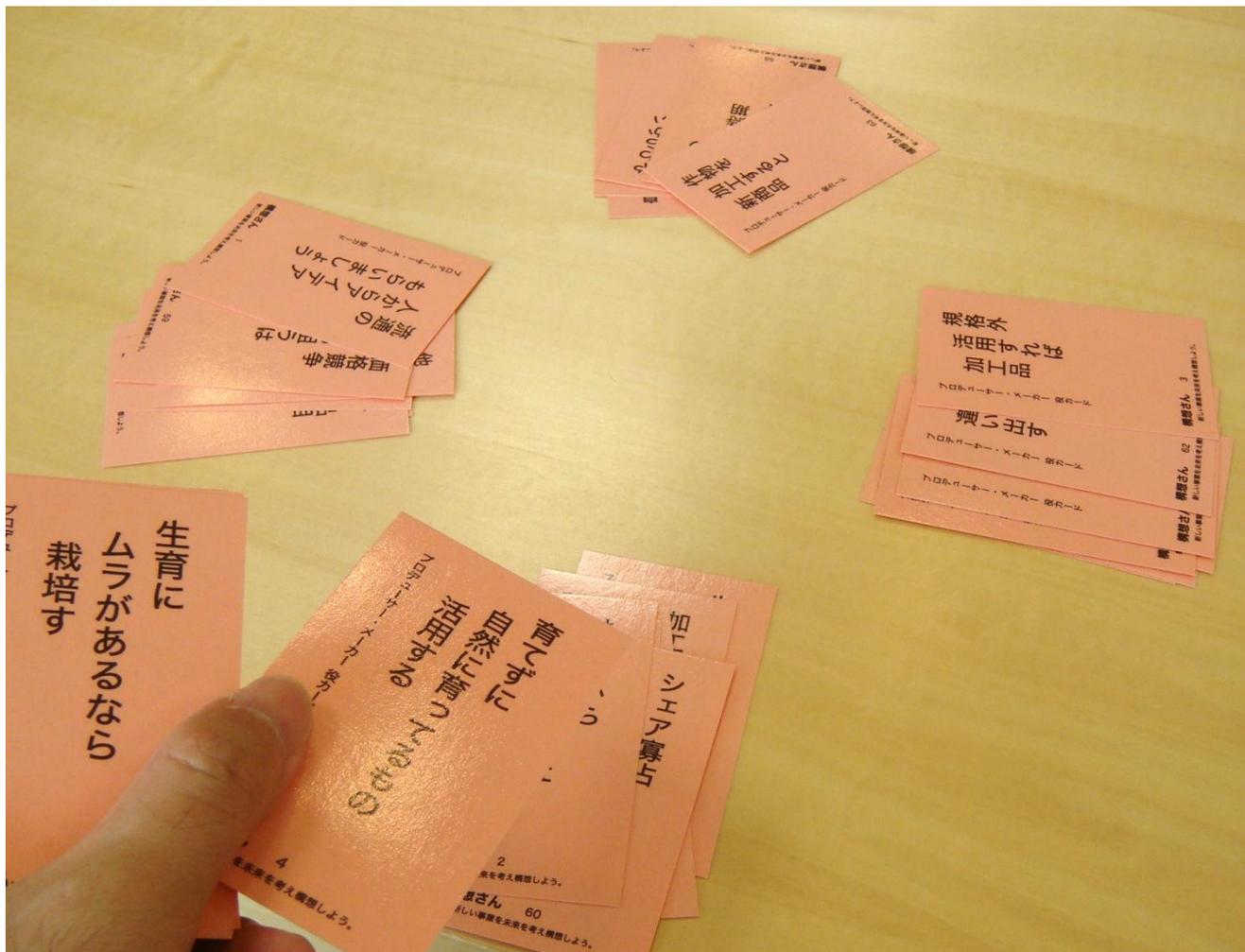
## 「農商工連携」とは

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6人は仮想のプロジェクトチームです。

6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・・・

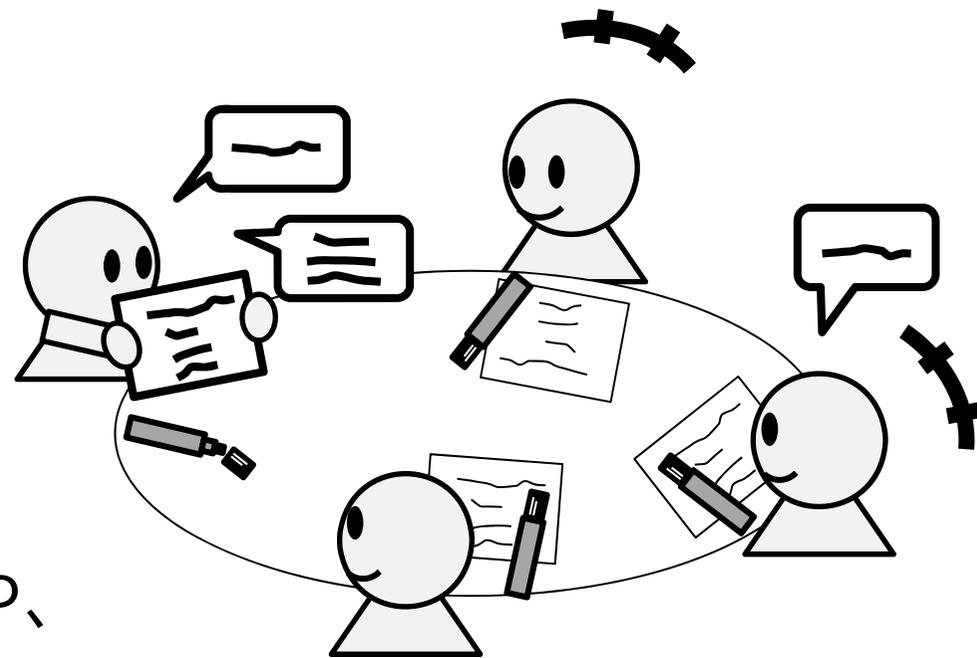
# 発想のテーマ

6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

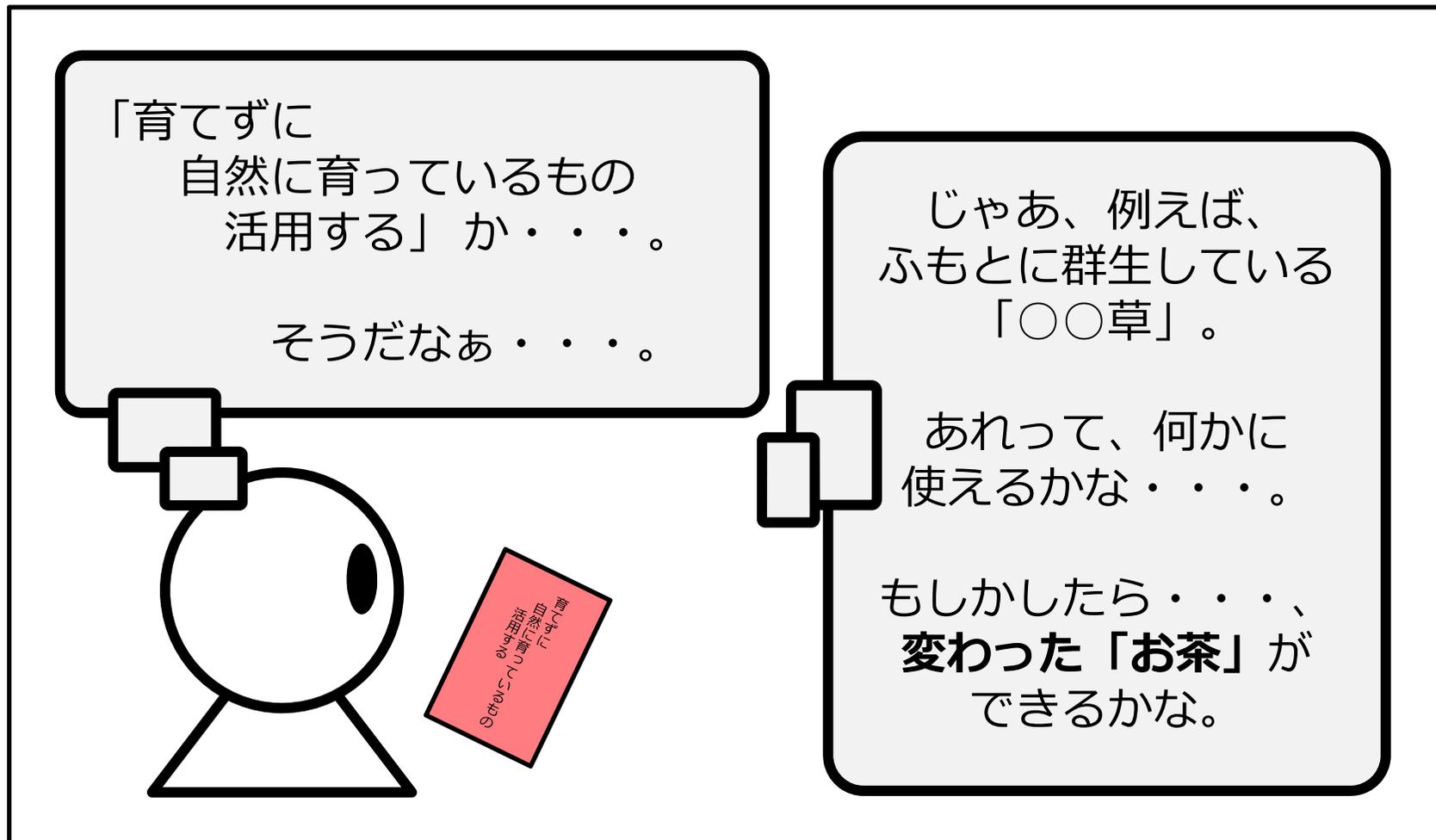
- 資源は、食材、土地、設備、人材、販売チャネル、ブランド、廃棄物、など、“使えるもの”なら何でもOK！
- 実現性が低いアイデアでもOKです。
  - ・ 「もしかしたら出来るかもしれない“可能性”を沢山見つけ出して、メンバーに提案していく。」という姿勢でトライしてください。
- 一見、役に立たなそうな資源について、何か使えないかと考えると、面白い可能性を見出すことができます。

【 ！ 】 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)

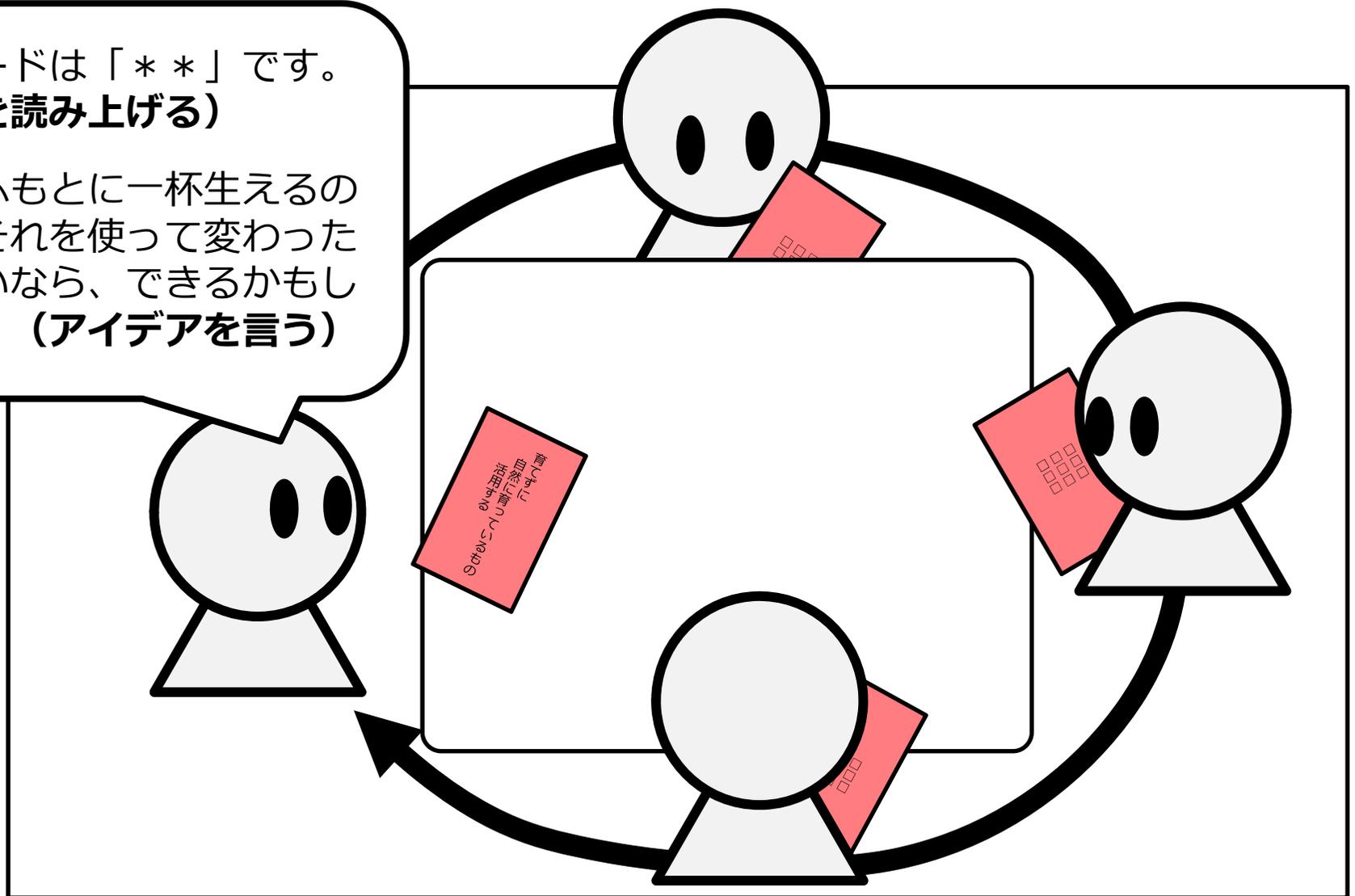


## 【2】 赤いカード（構想さん、とかかれたカード）を見てゆき、 アイデアを発想する（時間：8分）

（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。

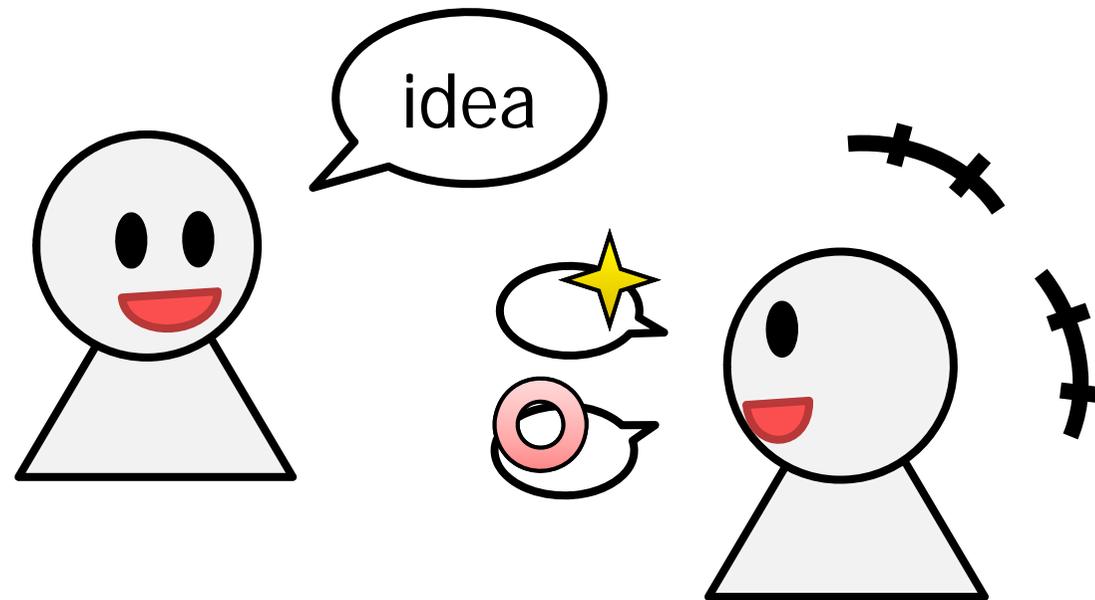
アイデアとして成り立っているか、  
微妙なものでも結構です。

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。

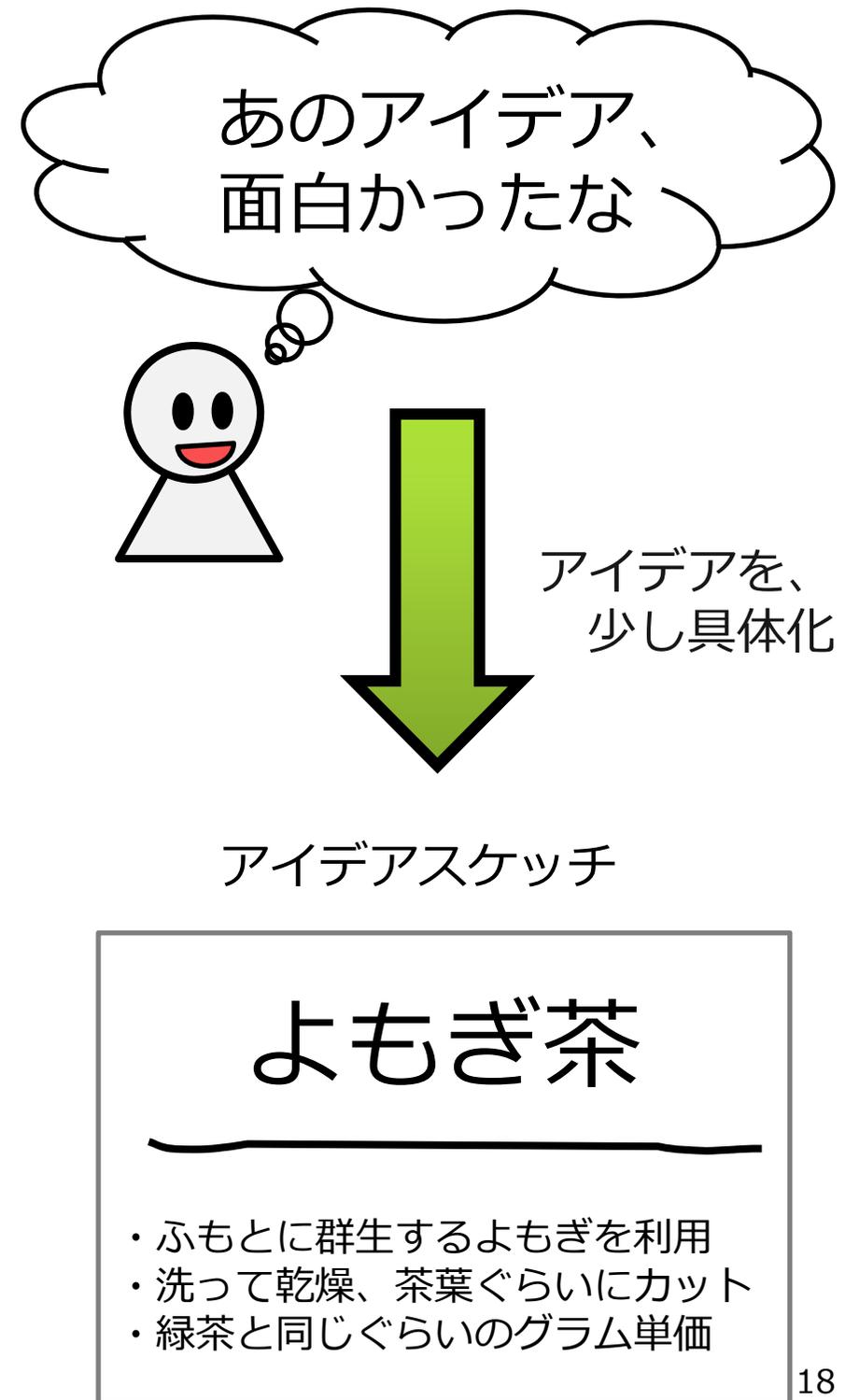
そして自身もアイデアを、**出しやすくなる**ります。

（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

---

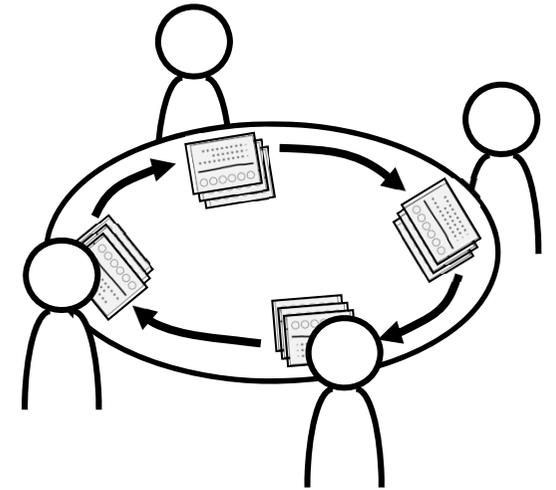
- ・ 印象に残ったアイデアを、  
スケッチを書く  
(ヘッドライン+ 詳細3行)  
A4白紙。
- ・ 自分の出したアイデアでも、  
人の出したアイデアでも、  
それを良いように変えてもOK！  
記憶が曖昧でもOK！
- ・ **1人3枚 (時間は8分+α)**



## 【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

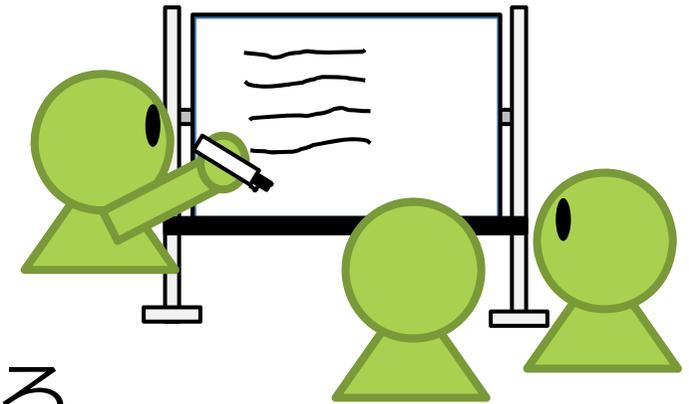
(しかし残り時間が30分を切っている場合は、続行)

## 【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。



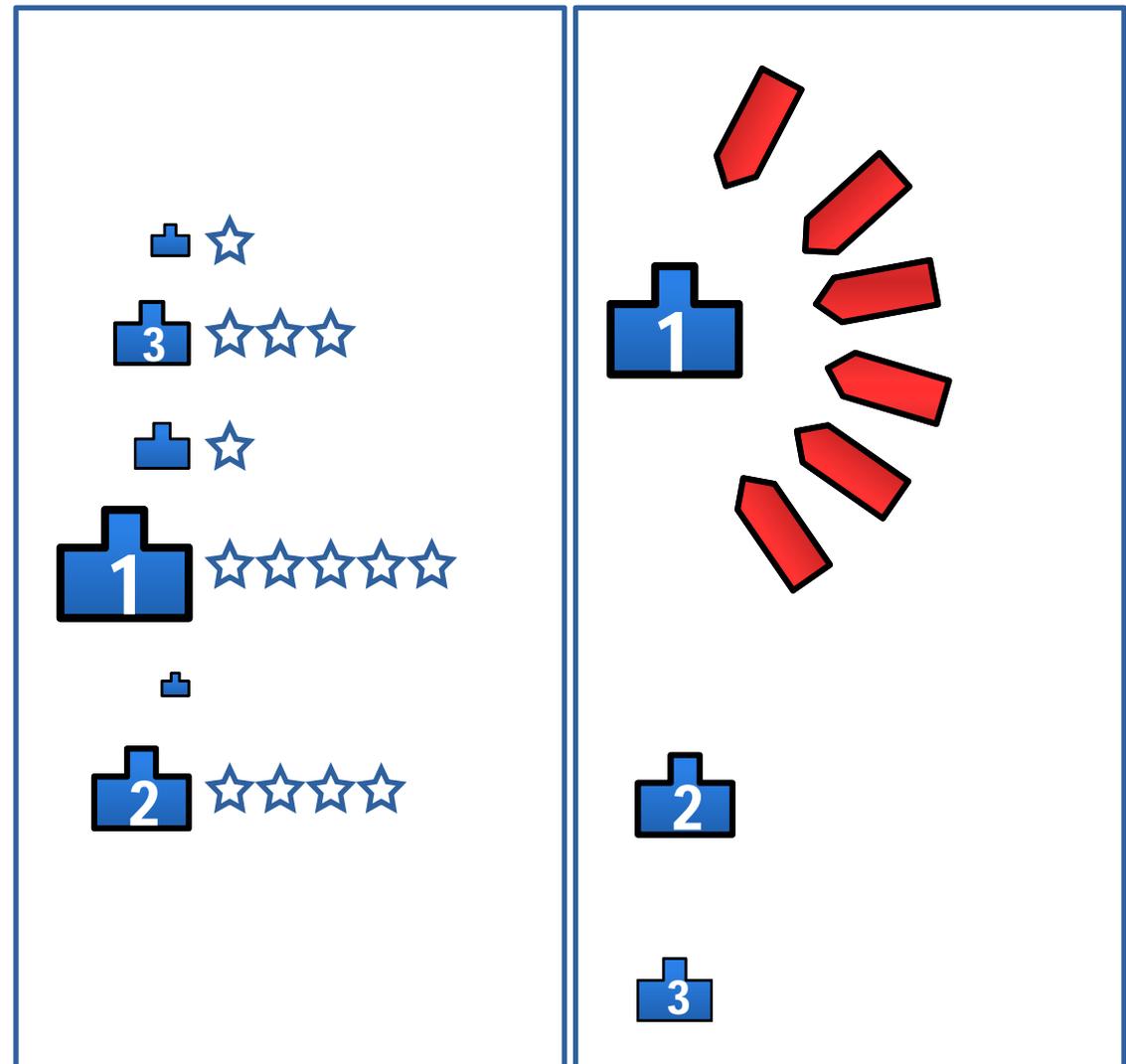
**次に「これは重要な懸念事項である」と思うものに**  
☆印をつける。いくつの懸念事項につけてもOK。  
各々がペンを持って、独自の判断でつける。

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

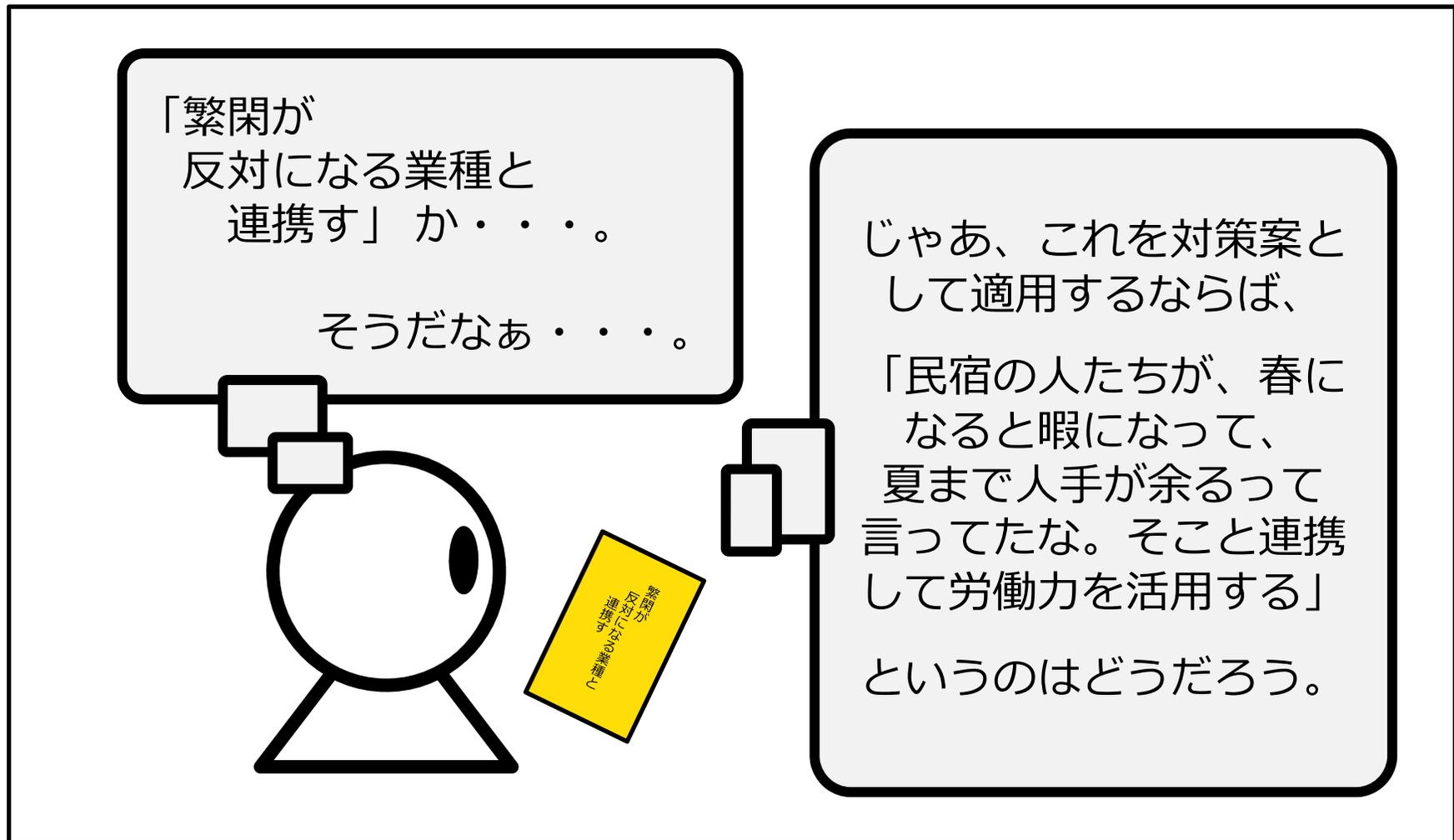
よもぎ茶の大量  
加工を実現する  
にはどうすれば  
いいか



【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

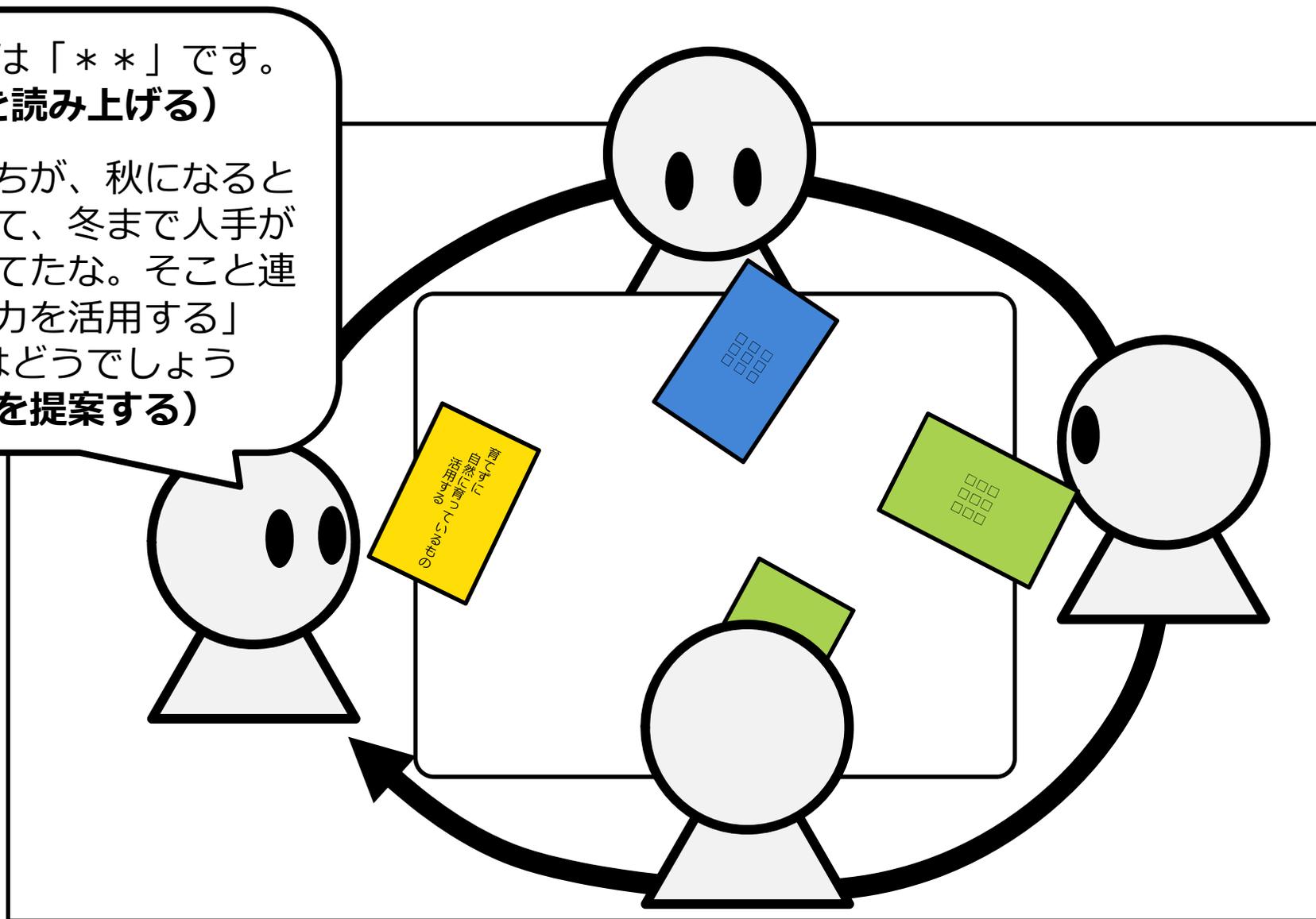
**ジャンケンで勝った人から好きな山を取る。**



**【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！

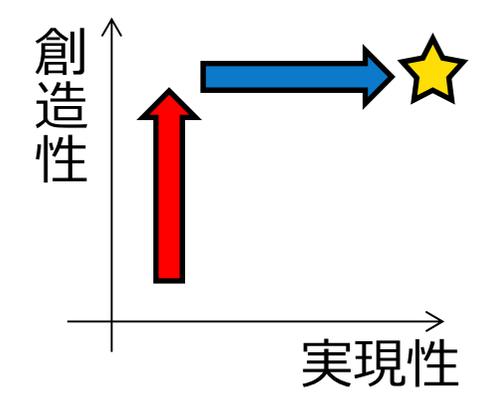
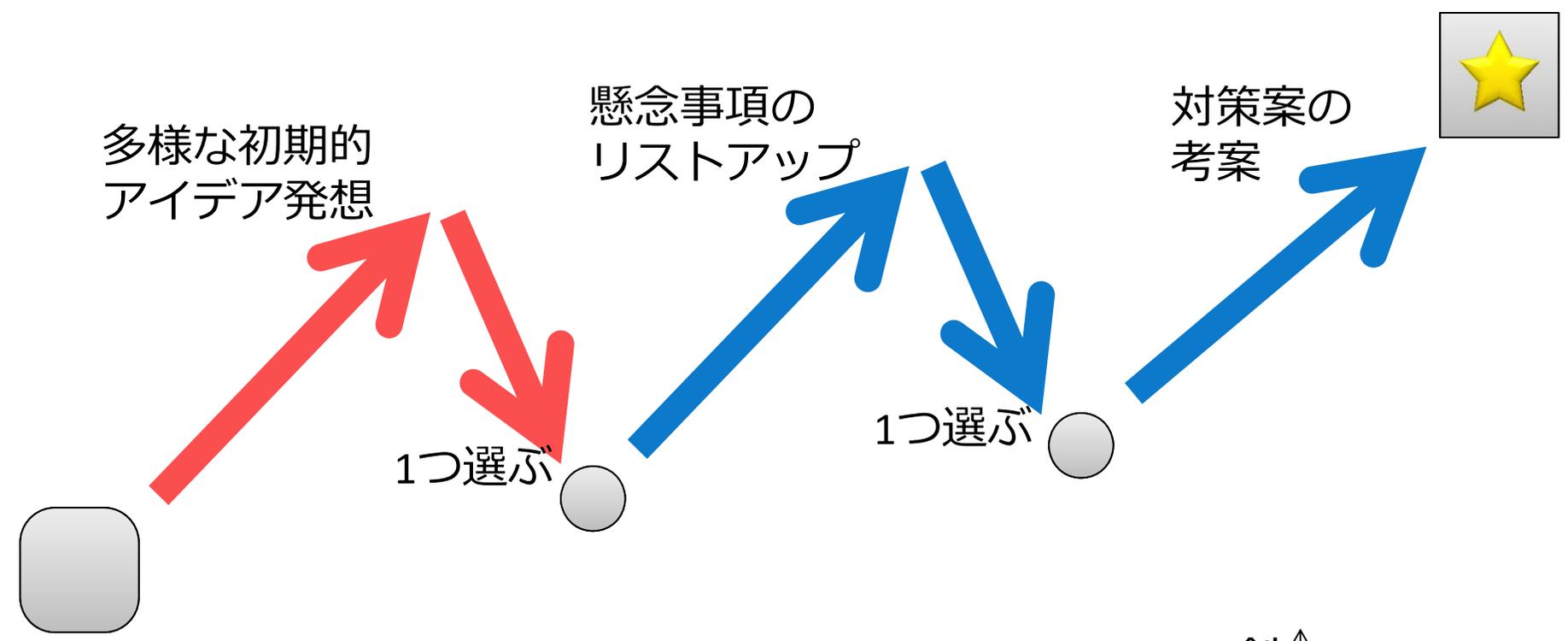
各テーブル、  
「トップアイデア」と  
「最重要の懸念事項」「その対策案」を  
代表者が、プレゼン（3分）

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

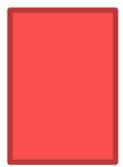
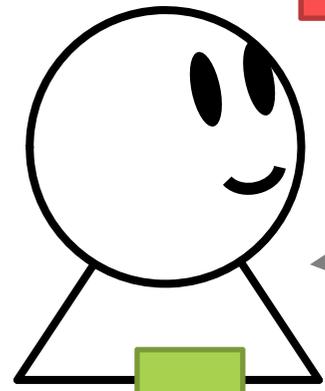
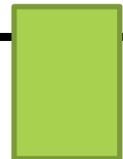


農商工連携プロデューサーの  
【アイデア発想の着眼点 ■】 &  
【アイデア実現性を高める戦術・姿勢 ■ ■ ■】

他の人や顧客から  
信頼され  
つながりや取り組みを  
作り出すベースを築く  
「信用さん」



新しい取り組みに不可避な  
リスクや不安定さを  
乗り越えて実現するまで  
やりぬく精神面と工夫  
「やり抜くさん」



新しい取り組みを  
発想力豊かに考え出していく  
構想力  
「構想さん」

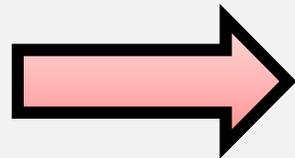


外とつながり  
足りない資源を  
獲得してくる人的資質  
「ネットワークさん」

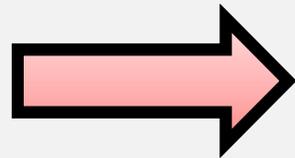


3

# \_\_さんからの解説



学びの全体像



素材の紹介

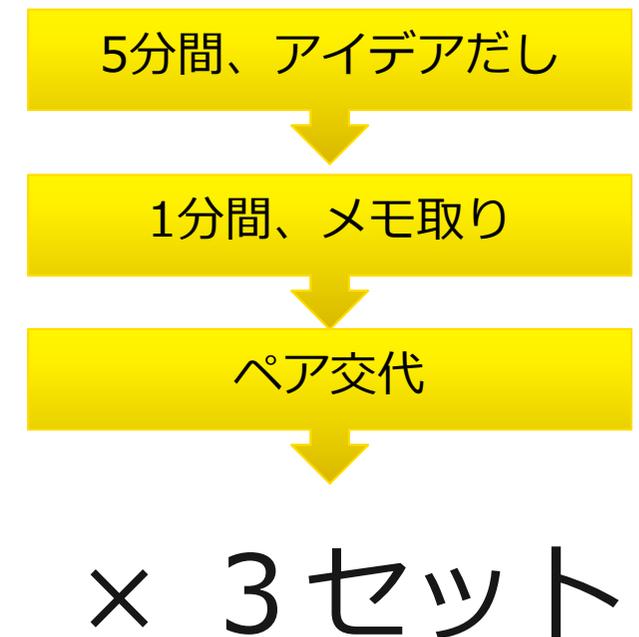
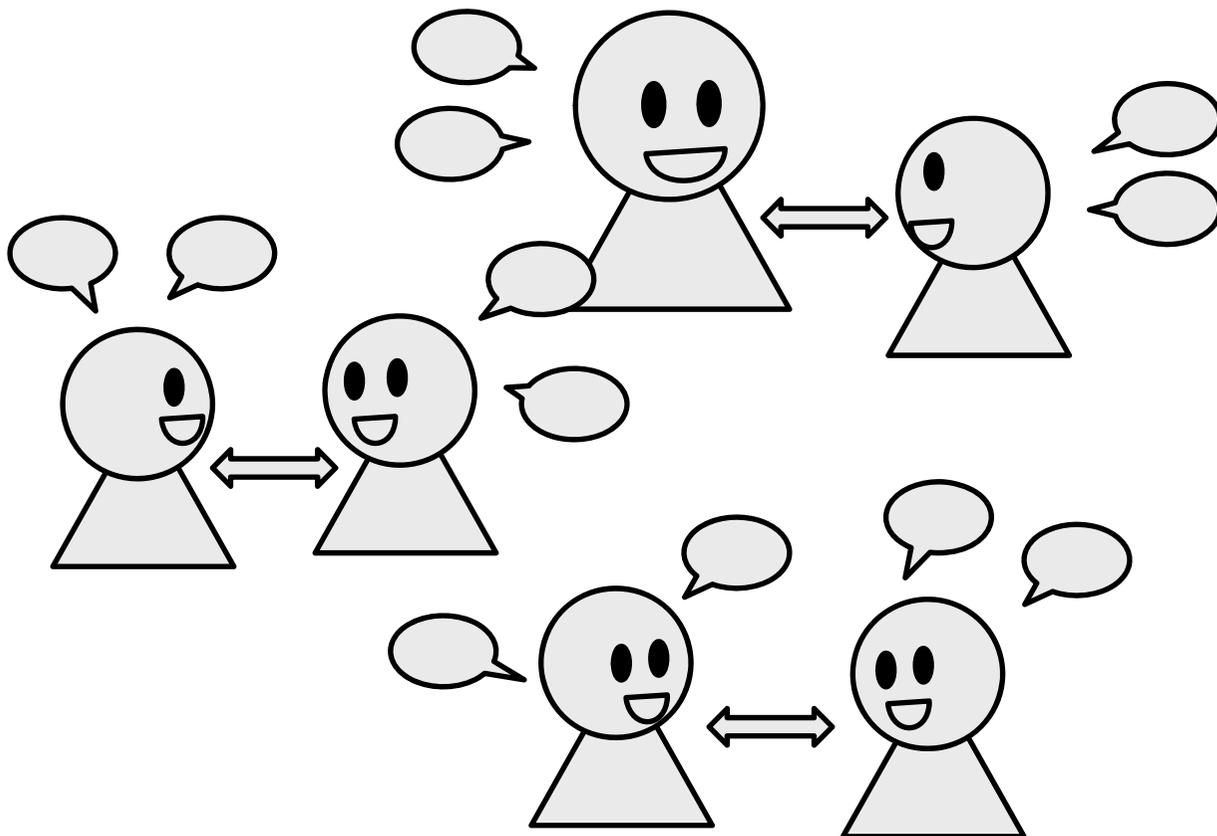
4

# 五分交代のペアブレスト (他家受粉)

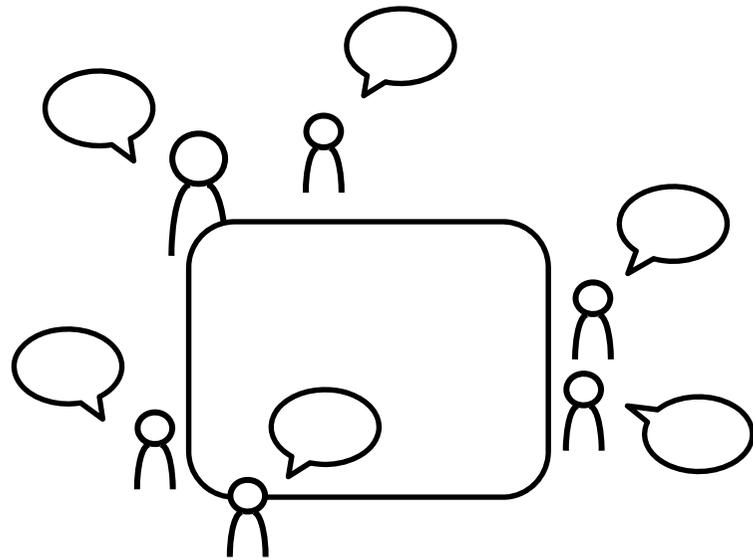
# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

## SpeedStorming

- MIT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



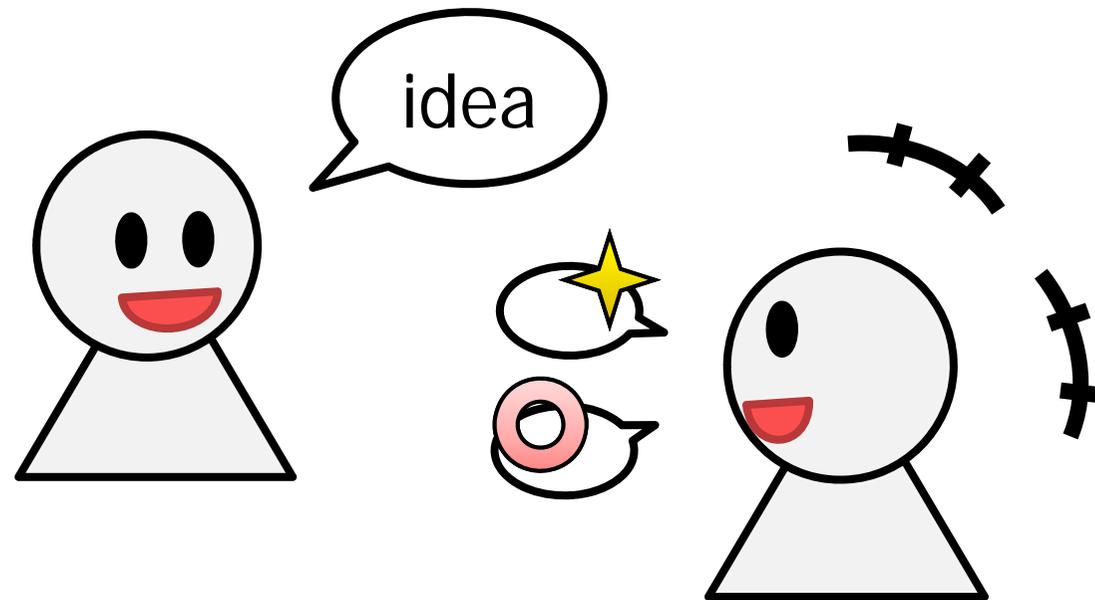
# やり方 (21分)



- 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。)

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”

# 発想のお題

---

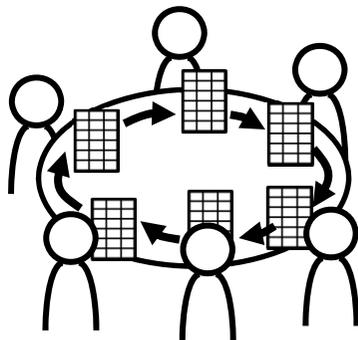
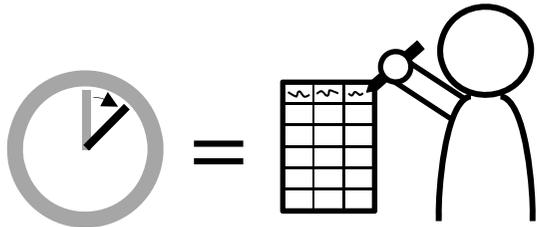
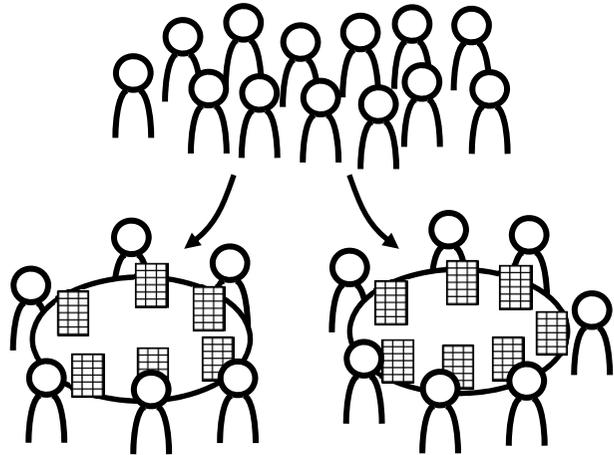
この素材を使った  
新商品（新サービス、新事業）  
を考えよう。

この場は“ブレスト”なので、  
既に有りそうな案とか、  
有効か分からない案とか、  
実現性が分からない案でも、OKです。

5

ブレインライティング  
(アイデアの書き出し)

# 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.004 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！  
 当たり前すぎるかな、  
と思ふアイデアでも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 量より  
質  
 Brainstorming  
 実用性 物の人  
数に によって

1			
2			
3			
4			
5			
6			

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

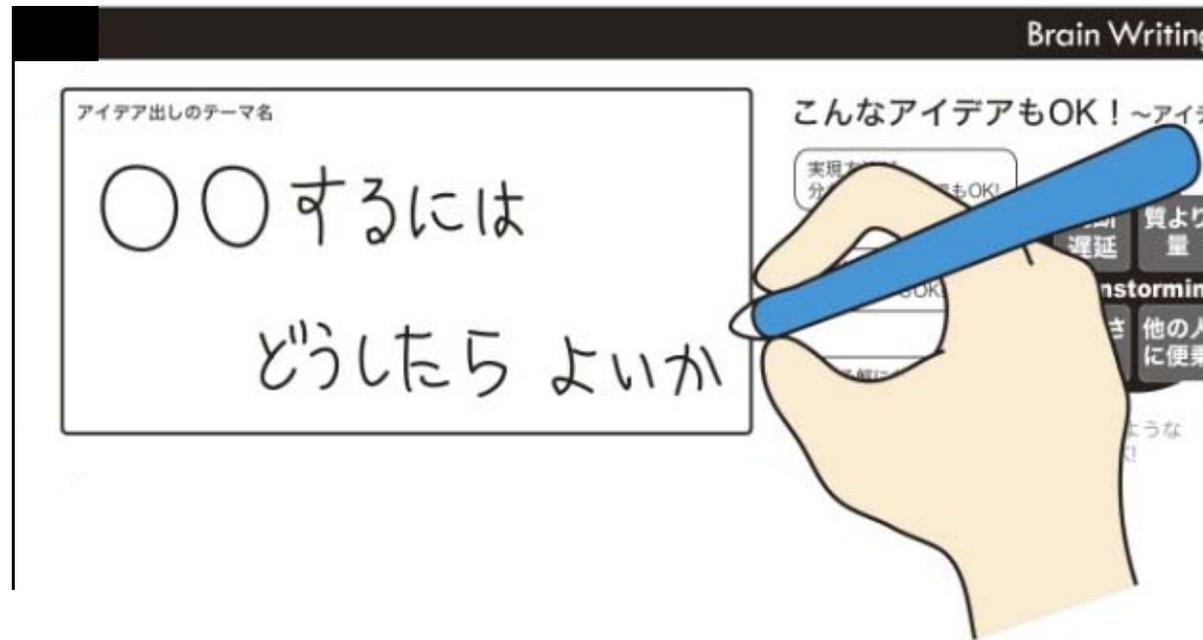
この道具の本質は  
「3×6のマス目」

# 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

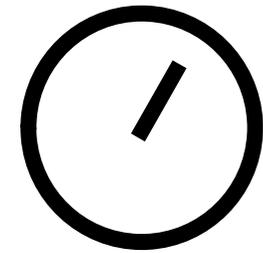
# 発想のお題 【再掲】

---

この素材を使った  
新商品（新サービス、新事業）  
を考えよう。

この場も“ブレスト”なので、  
既に有りそうな案とか、  
有効か分からない案とか、  
実現性が分からない案でも、OKです。  
さっき思いついたもの、さっき人から聞いて面白いなと思ったものや  
それを自分なりにアレンジしたものなど、なんでもでも結構です。

# アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)



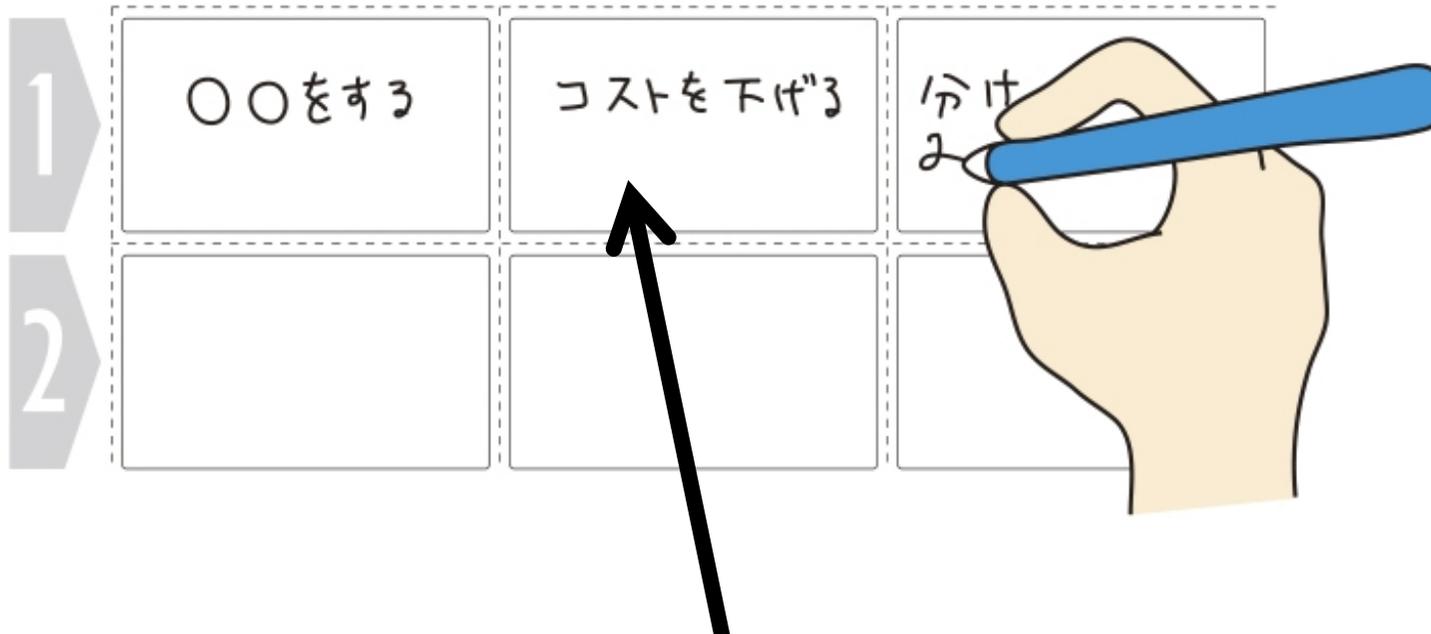
時間 = 5分

(オプション)

---

5分 ⇒ 3分

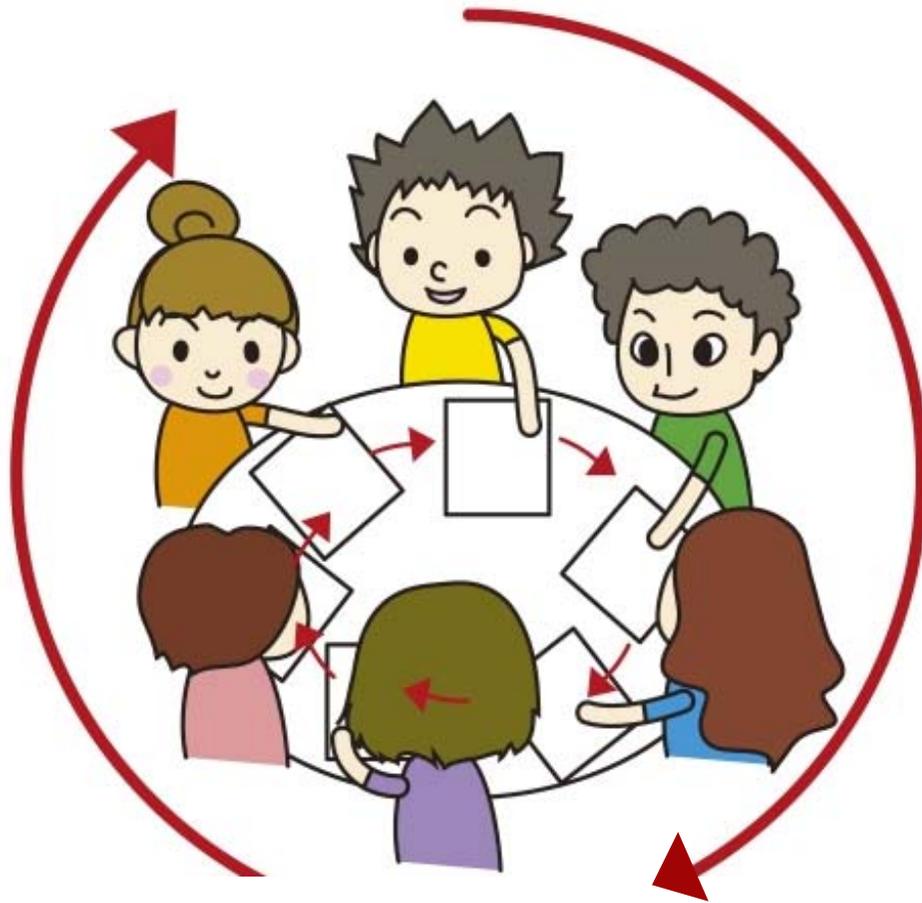
研修やワークショップでは  
3分で進行するのも良い



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

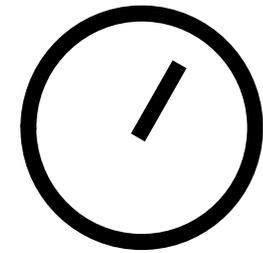


実際的なコツ：

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

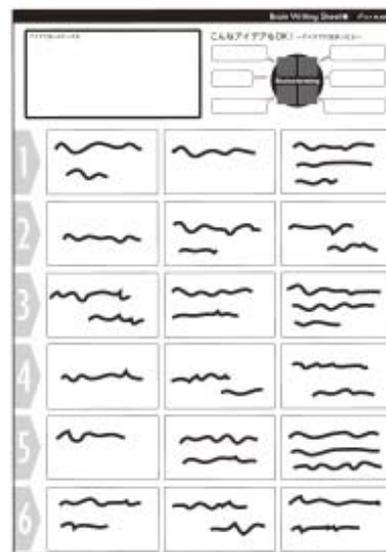
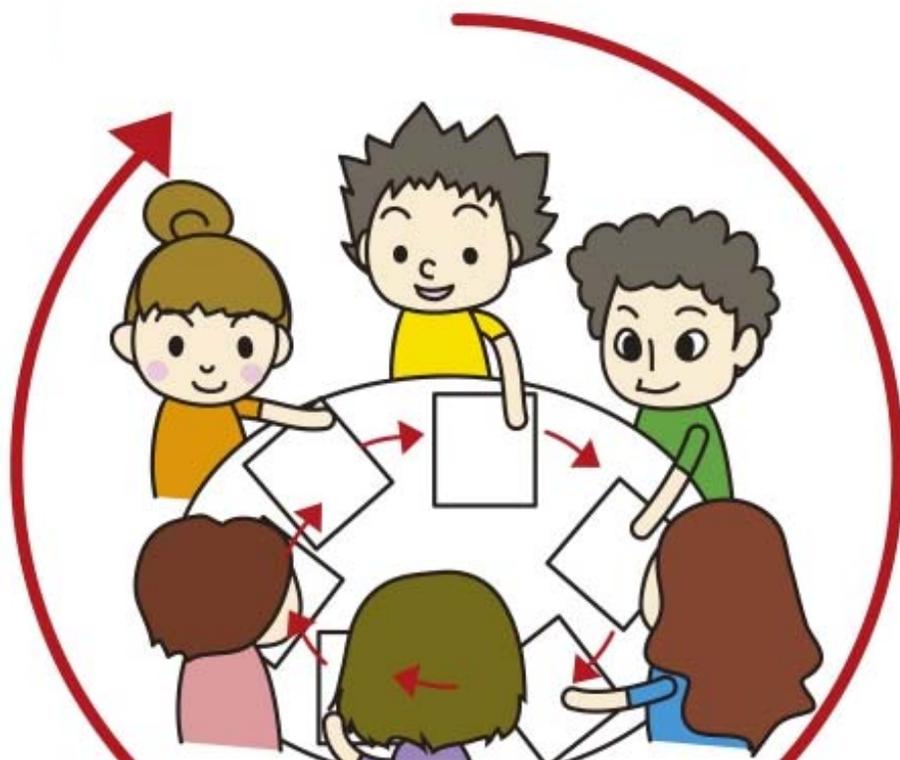
研修やワークショップでは  
3分で進行するのも良い



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)

# 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？

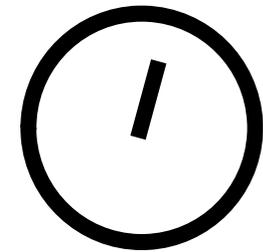
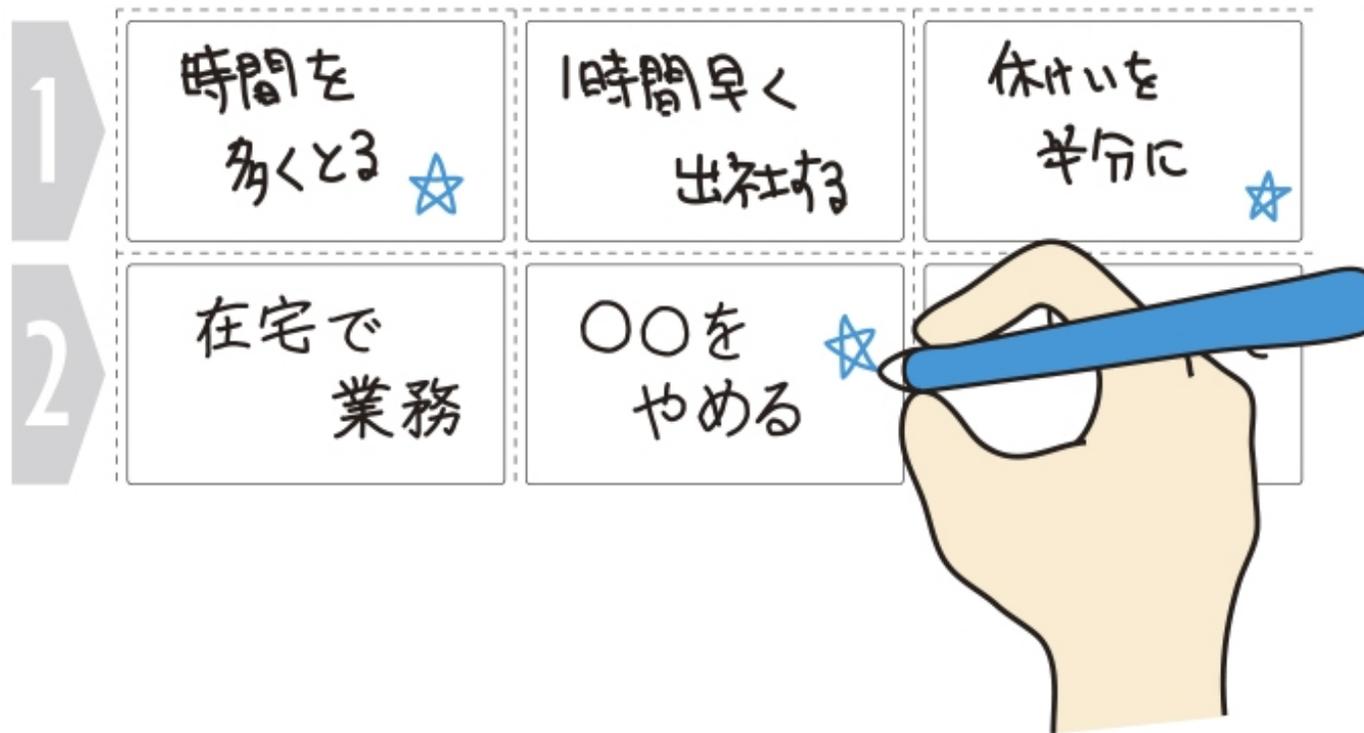


ハイライト法

# 記入済みシートを1人1枚持つ



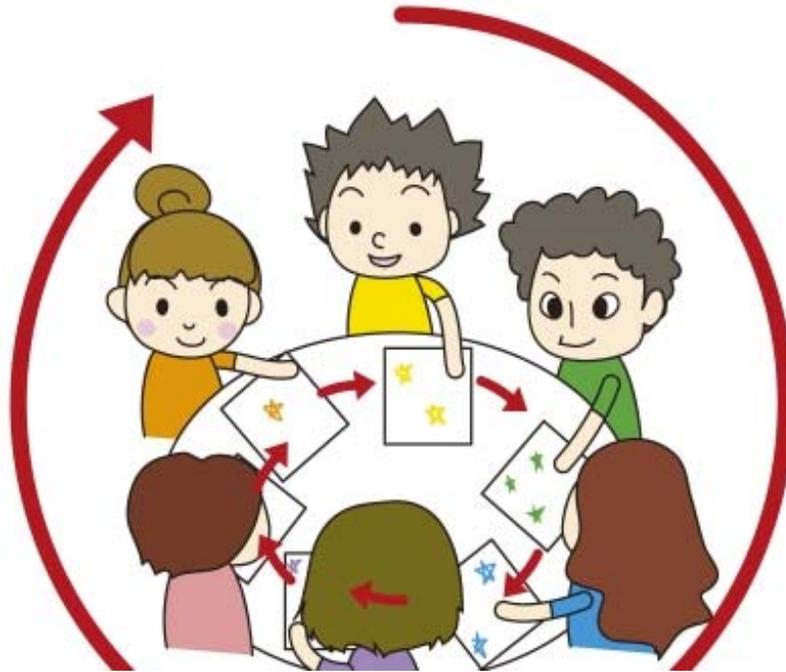
# 「面白い」「広がる可能性がある」 と思うアイデアに☆を付ける



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

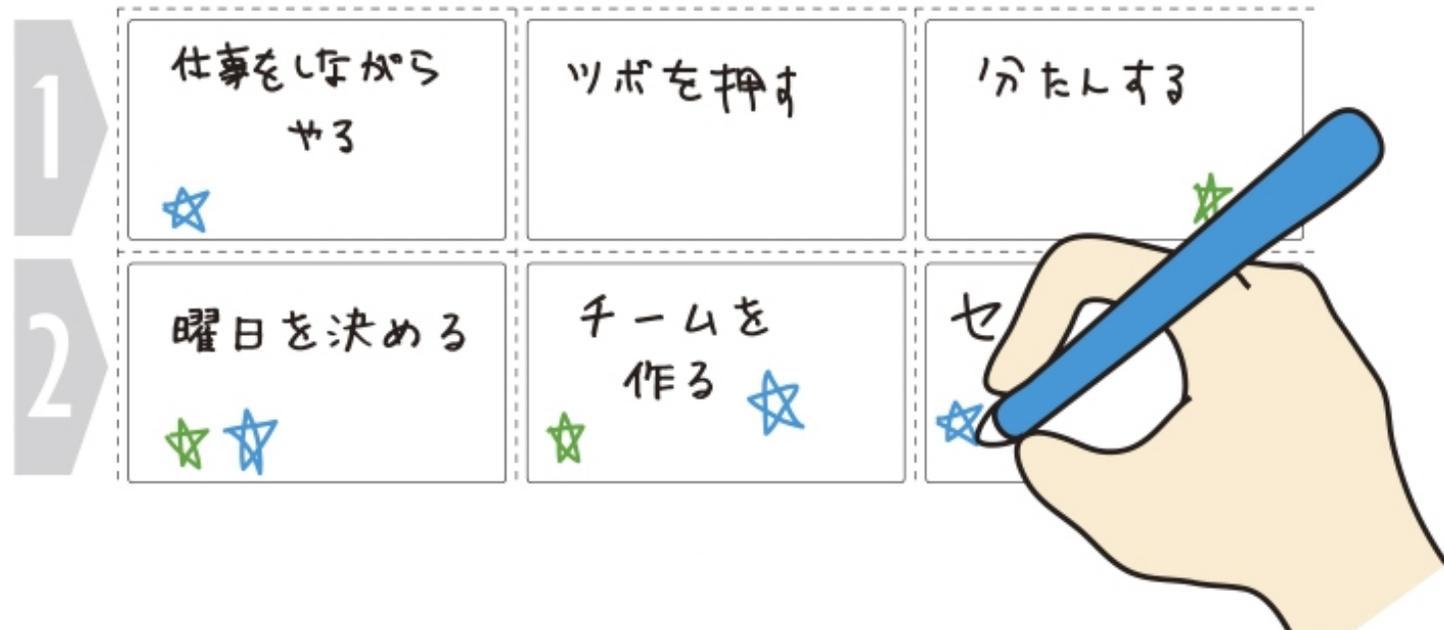
# 付いたら、左の人に渡す



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

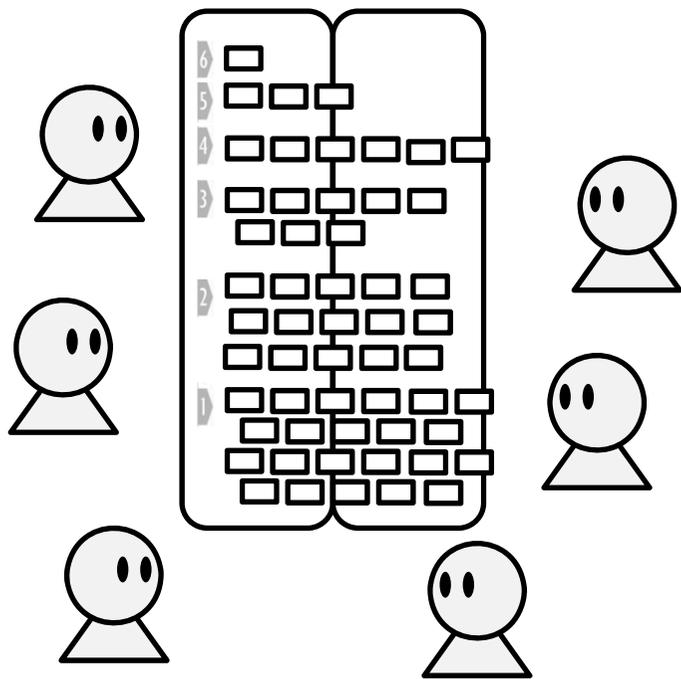
シートを見せ合ってください

(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

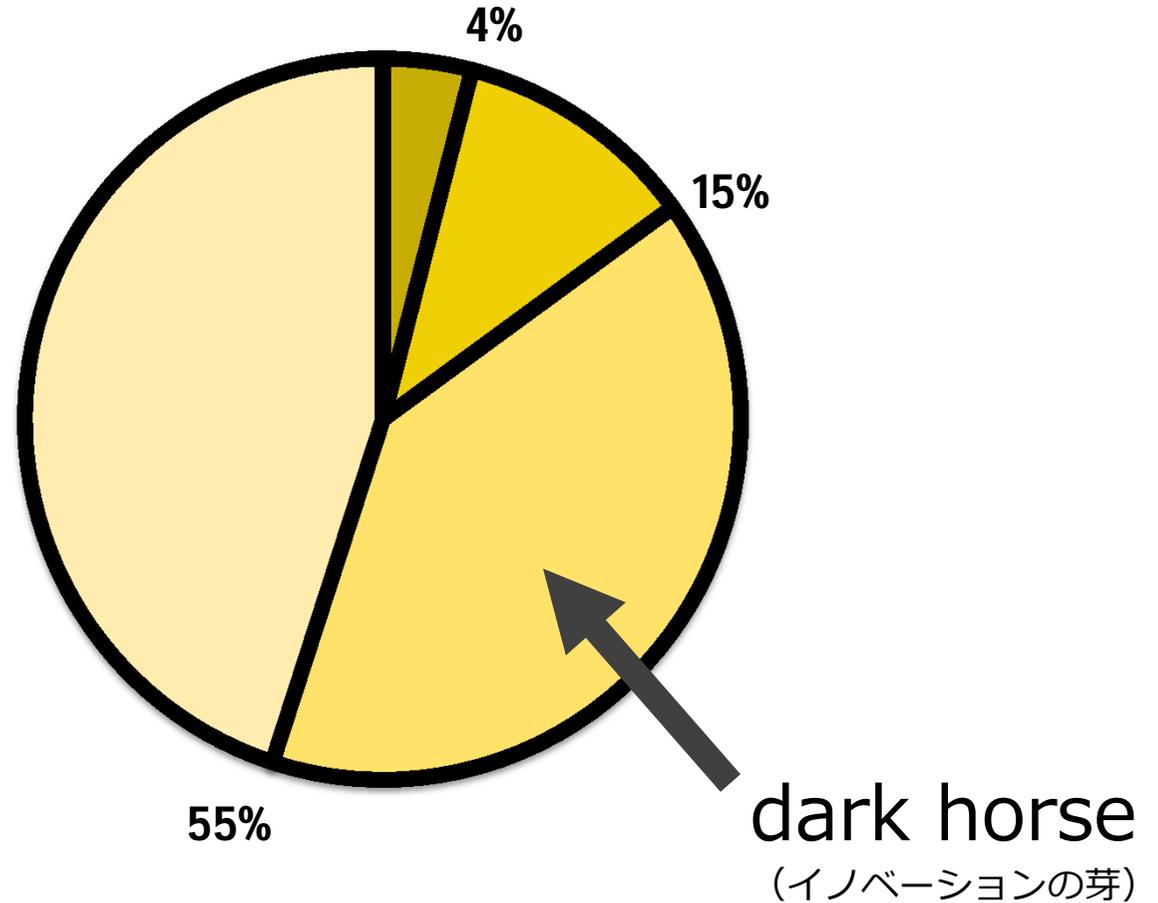


ミシン目で折り曲げ  
カード状に切り分け



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% 発想の踏み台 (⇒ 取り除く)
- 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

今日はやりませんが、  
自組織でやる時の  
ノウハウとして

# 20%化

優秀案 + イノベーションの芽

☆の少ない所には

「イノベーションの芽」もある。

そこをゴッソリ捨てるのはもったいない。

でも、☆の少ないエリアには、

ノイズみたいなアイデアもあり、

全部を扱おうとすると、

アイデア発展や評価の作業精度がさがる。

では、どうすれば、いい？

# 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%）**

（※）各人の観点で、「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、拾う

**step 3) 合わせた物を、整理し、アイデアリストにする**

---

備考

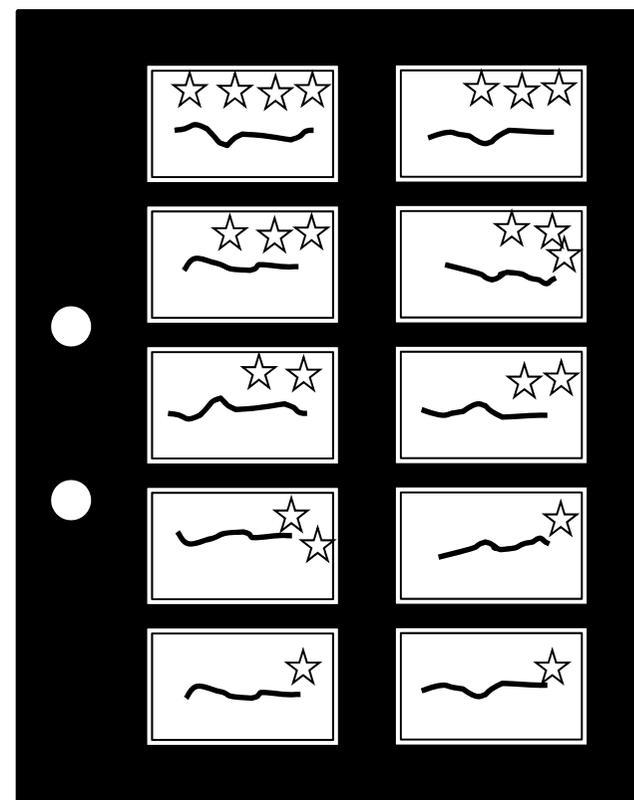
**上記は6人で108個のアイデアに適用した場合で表現した数字です。**

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。

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」



6

# トップ&興味・ アイデアレビュー

(各人が2つ選んで、ディスカッション)

各自が興味を持ったものを2つずつ紹介し、  
メンバー皆で

**「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」**

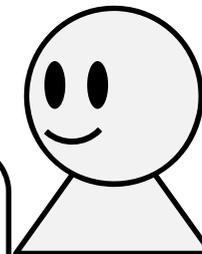
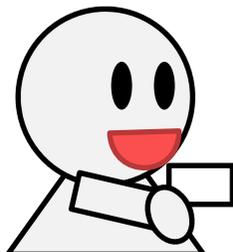
をコメントすることで、  
更にアイデアを広げます。

〇〇を□□する  
というアイデアです

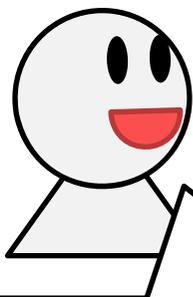
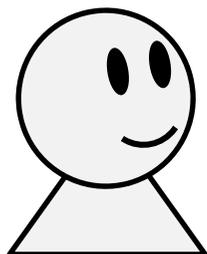
案を紹介  
(発案者)



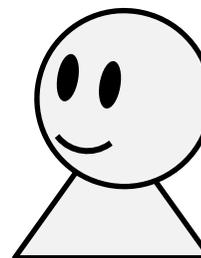
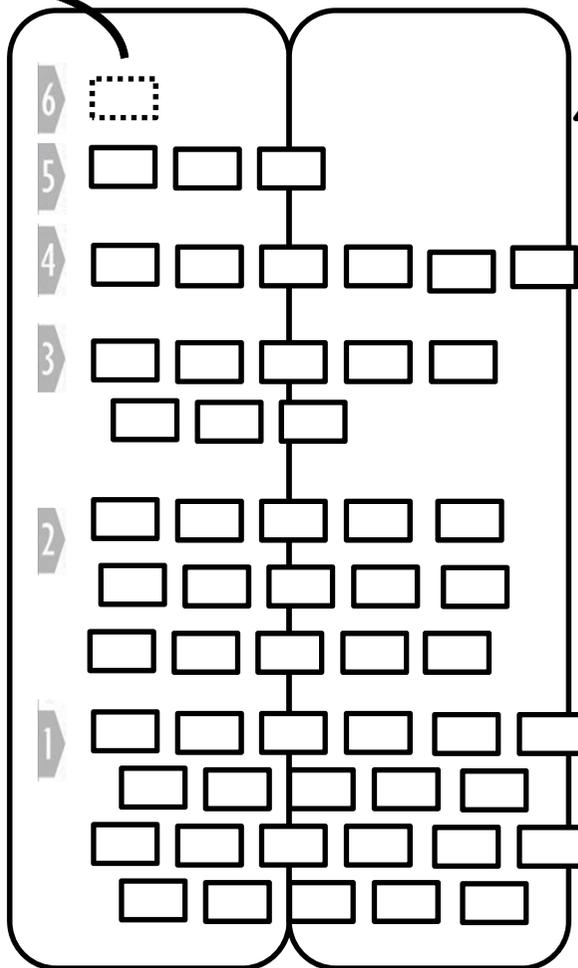
コメント  
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」等



技術的には簡単にでき  
そうで、いいですね！



A社と連携開発したら、  
特殊な市場への  
展開もはかれそう！

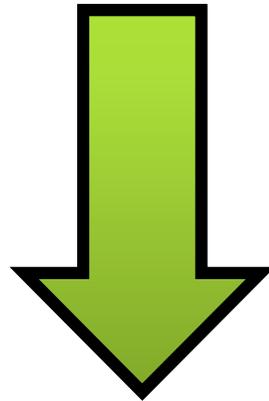
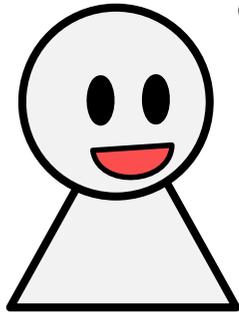


目安：  
1カード = 1~5分  
合計10~30分

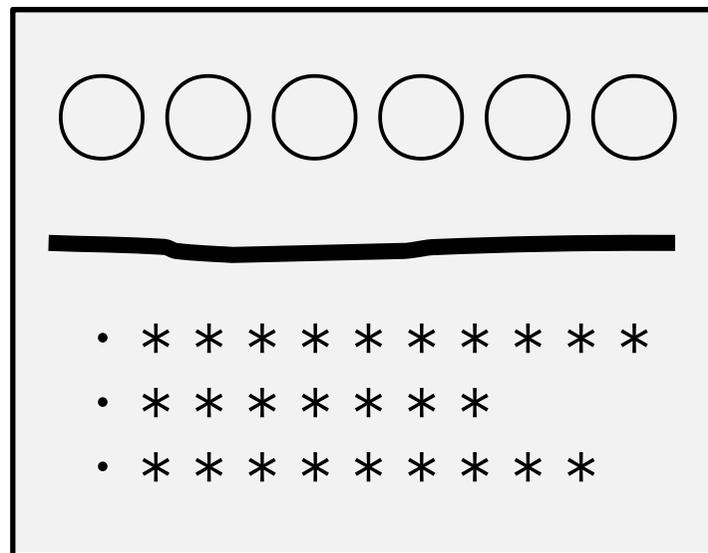
7

# アイデアスケッチ

(アイデアを具体的に書く)



アイデアを、  
少し具体化



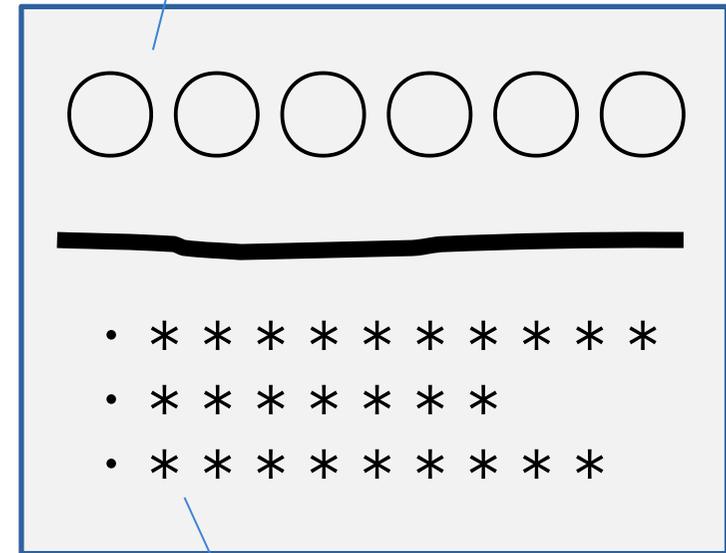
アイデア  
・スケッチ

# アイデアの具体化

アイデア・スケッチ  
もっとも気に入った  
アイデアを書く

目安 = 1人 3枚  
8分 (+a)

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

☆の多いアイデアを元にする、書きやすい。  
☆の少ないが気に入っているアイデアでも書く。

# Work\_ アイデア・スケッチ -



- 

- 

-

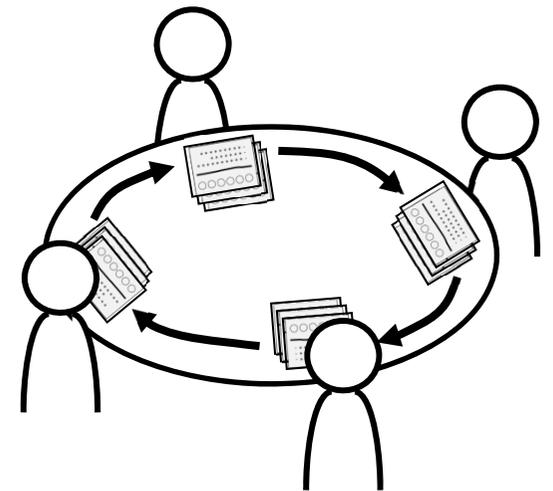
# ハイライト法

## (良案抽出)

# ハイライト法 (テーブル内)

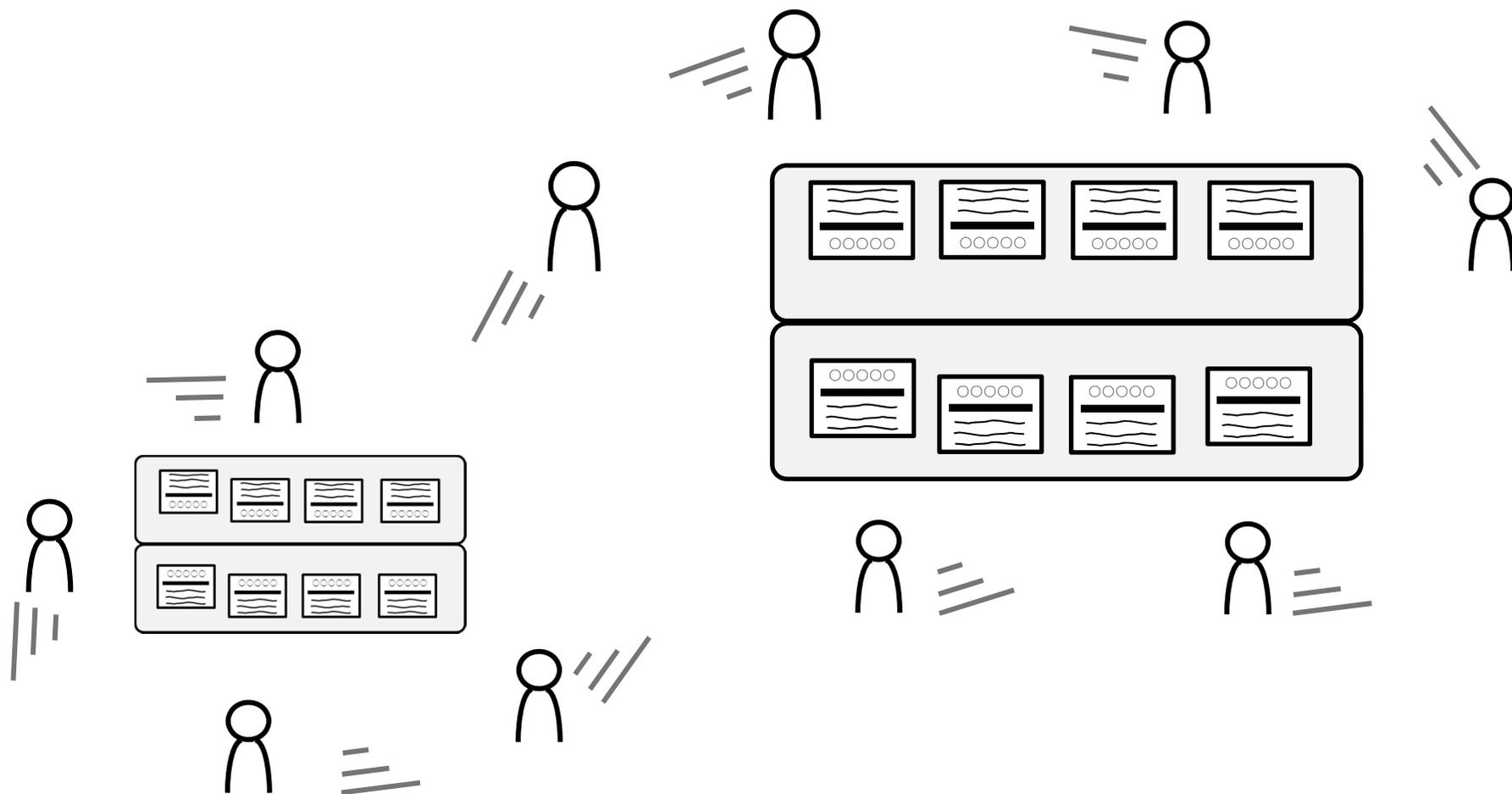
---

スケッチを全部左隣に回す。  
 「面白い」又は  
 「広がる可能性がある」と  
 感じるものに☆をつける。  
 一周、回す。



(⇒ ☆の多いもの3つをプレゼン)

テーブルを回る。☆を付ける。  
(他のテーブルも、行く。)



戻ったら、自分のグループのものにも付ける

## セレクト2

席に戻り、メンバーで話し合い、  
この後発展させてみたい2案を選ぶ。

(この後、3人、3人に分かれて  
A案、B案を発展させます)

星の多い上位2個、でもいいですし  
やってみたいものが多いものを2つ選んでもいいでしょう。

8

Idea to Plan

6W3H Framework

# Idea to Plan

- ビジネスアイデアの  
基本9要素を、明確に
- 選んだアイデアを補って  
3人で1枚書きあげる（20分）

# 6W3Hシート (2011年版)

How much (いくらで?)



Whom (誰に?)

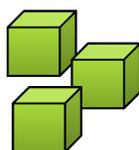


Why (なぜ? ※1)

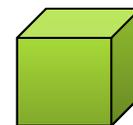


※1: ユーザの購買動機

How many (いくつ?)



What (何を?)



Who (誰が? ※2)

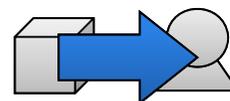


※2: 競合優位となる、実施者の強み

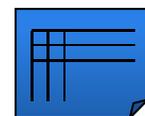
Where (どこで?)



How (どのように?)



When (いつ?)



# 記入ガイド

[Who]: この項目はたいてい「自分」が入りますが「強み」をチェックすることで、そのアイデアを実行するのに自分が最適な人物かを判断します。もし他の人の強みのほうが適している場合、そのプランが成功する可能性は低いでしょう。その人・組織のもつ強みに立脚したプランであるからこそ、他者には真似できないものになります。プランが、強みを十分に活かせるものであるように、Who項目は他の8要素に軌道修正を促します。

## How much (いくらで?)

いくらで提供するのかを書きます。想定顧客とその購買理由からして、いくらで顧客が買うのかは、ある程度限定されます。



## Whom (誰に?)

誰向けの商品・サービスかを書きます。



## Why (なぜ? ※1)

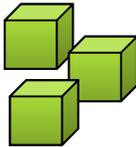
顧客は、なぜその商品を買うのか、お客さんが買いたくなる理由(購買理由)を書きます。



※1: ユーザの購買動機

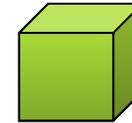
## How many (いくつ?)

どのくらい販売(生産)するのかを書きます。あるいは、一度にいくつ提供するかを書きます。



## What (何を?)

新商品、新サービスの名称を書きます。



## Who (誰が? ※2)

誰がそのビジネスをやるのかを書き、そして( )をつけて、その人がこのプランをうまく実行できる「強み」を書きます。



※2: 競合優位となる、実施者の強み

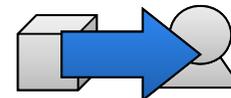
## Where (どこで?)

どこで売るのか(オンラインストアか、実店舗か、実店舗だとしたら、どういうところか)どの販売チャネルで売るのかを書きます。



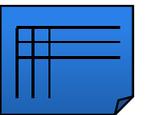
## How (どのように?)

どのように顧客に提供するか(ビジネスの仕組み)を書きます。



## When (いつ?)

いつから売るのか、どれくらいの時間提供するか、を書きます。



9

3分プレゼン

- グループ内で3分発表

(A案、B案)

- セレクト1

(どちらかを代表アイデアにする)

※ アイデアを融合してもいいけれど  
「足して二で割る」のはNG

10

# アイデアトランプ

(販売面のアイデアを広げよう)

# 販売面のアイデアを広げよう

6w3Hの

「How」を太ペンでなぞる

「Where,When,Why,How much」を細ペンでなぞる

このあたりをさらに発展させよう。

「販売の魅力度を上げるには（売れるようにするには）」  
をお題に、発想トランプを用いる（使い方後述）

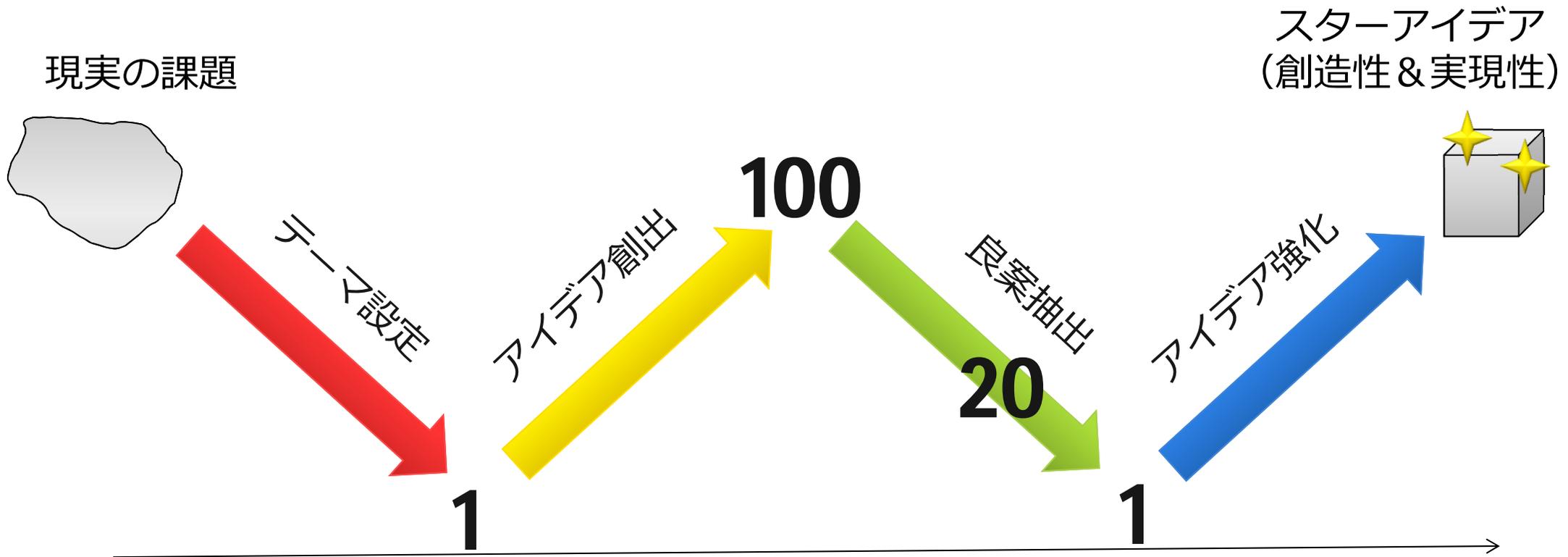
# 11

- 発表者の決定、その人を中心に  
6W3H を新たに記入
- 3分プレゼン

- 発表者の決定 (2)
- その人を中心に6W3Hを清書 (13)
- 全体「3分プレゼン」 (3×5)

12

メッセージ



# 4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

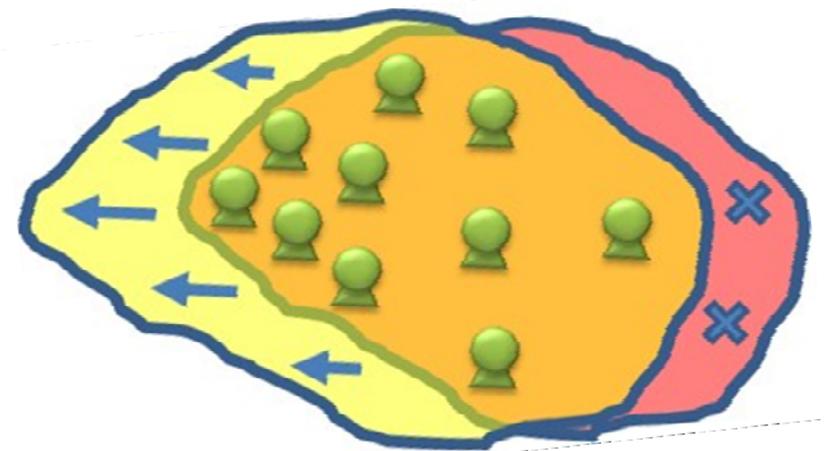
「8分ウォーク」

# 明日生まれる事業機会については 万人が同じスタートラインにいます。

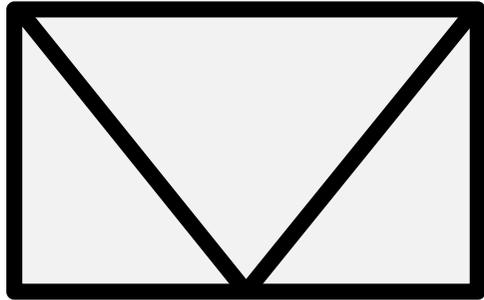
人間は常に未充足を生み出します。  
既存の市場は必ずしぼみ、  
新しい市場が「毎日」生まれます。

明日生まれる事業機会については  
万人が同じスタートラインにいます。

（既存を守ると同時に）常に新しいことを企画し、  
取り込んでいくことが、必要です。



# メガトレンドの傍流



rikie.ishii@gmail.com  
アイデアプラント 石井力重

---

ブログ  
アイデアプラント  
twitter  
facebook

<http://ishiirikie.jpn.org/>  
<http://www.ideaplant.jp/>  
@ishii\_rikie  
石井力重