

1

Pugh Method

アイデアの「評価と選択」方法

良案が、20個。

これを、もっと絞って、
さらに、発展させる。

やり方

- 1) 評価軸を3つ、作る
- 2) 良いアイデアを評価基準に
- 3) 「+」「-」「s」を付ける
- 4) 相補的なアイデアを融合する

1 アイデア評価の際に重視したい評価軸を、各々、あげる。

新規性を重視したい！

収益性の
高さ！

短時間で
実現できる
ほうがいいよ

既存技術で可能な
ものがいい！

顧客満足を
重視したい！

2 なぜその軸を重視したいか議論し、 チームで合意できる3軸を作る。

新規性が高ければ
ニュースになるし

開発も
楽しそう

ビジネス的に
早めに成果が
いるから時間
はやっぱり重
視したい

多少の追加開発は
有ってもいいか

ユーザにとっての
価値の高さは
利益にも効くから

この時、議論は十分に行います。

「アイデアを評価し始めるまえに
評価軸の合意が、十分になされること」

これがとても大事です。

注意点)

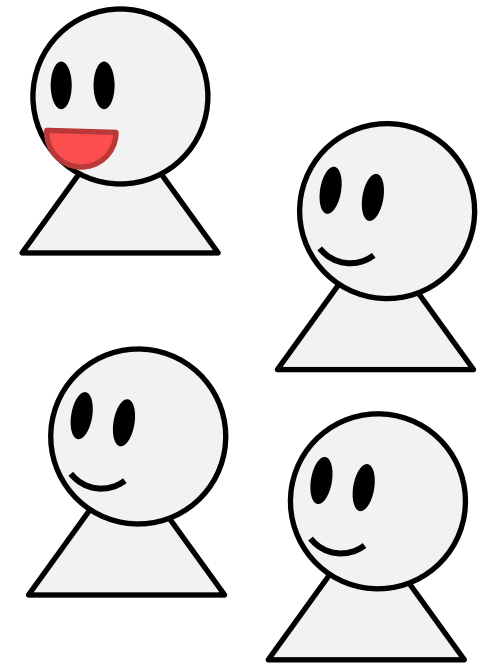
- ・ あがった軸を全部採用せずに、3つに絞ること
- ・ 複数の軸を統合したい場合は慎重に。本質の違うものをまとめると、総論的になる。

例) チームの「アイデア評価軸」3つ

1. 新規性がある

2. 顧客満足の高さ

3. 短時間でやれる



3 表を書く

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2			
idea20			

4 ベストの案を「基準」にする

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2			
idea17	S	S	S
idea20			

(厳密に、これがベスト！と言えなくてもOK。多分上位だな、位でよい)

5 「軸1」について「基準案」と「各案」を比べ「+」「-」「s」をつける

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	-		
idea2	+		
idea17	<u>s</u>	s	s
idea20	s		

6

「軸2」についても、つける

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	-	-	
idea2	+	-	
idea17	S	<u>S</u>	S
idea20	S	+	

7

「軸3」についても、つける

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	-	-	-
idea2	+	-	-
idea17	S	S	<u>S</u>
idea20	S	+	-

8

「- - -」の案は、削り込む
(すると、20個⇒10個ぐらいになる)

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	-	-	-
idea2	+	-	-
idea17	S	S	S
idea20	S	+	-

9

2度目の基準アイデアを選ぶ。
「+」の多いものを選ぶと良い。

	新規性	顧客満足	短時間
idea1	-	-	-
idea2	+	-	-
idea17	S	S	S
idea20	S	+	-



10 表の記号を消し、二度目の「基準案」と各案を「軸1」について比較し、記入

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	—		
idea17	—		
idea20	<u>S</u>	S	S



11

「軸2」についても比較し、二度目の「基準案」で比較し、記入

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	-	+	
idea17	-	-	
idea20	S	<u>S</u>	S



12 「軸3」についても比較し、二度目の「基準案」で比較し、記入

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	-	+	-
idea17	-	-	+
idea20	S	S	<u>S</u>



13 「- - -」の案は、削り込む (すると、10個⇒5個ぐらいになる)

	新規性	顧客満足	短時間
idea1			
idea2	-	+	-
idea17	-	-	+
idea20	S	S	S



「+」はわずか、になる

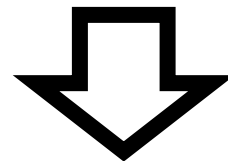
	新規性	顧客満足	短時間
idea2	-	+	-
idea5	+	-	-
idea11	S	-	-
idea17	-	-	+
idea20	S	S	S

14 相補的な案の、良いところ「+」を融合させるブレストをする

新規性 顧客満足 短時間

idea5	+	-	-
-------	---	---	---

idea17	-	-	+
--------	---	---	---



idea21	+	-	+
--------	---	---	---

「+ - -」と「- + -」

「s - -」と「- - +」

など、“相補的な案”の、いろいろな
組み合わせについて、考える。

補足

「2案の良いところ取り」を行うのは、簡単ではない。

大抵、矛盾が生じる。

技術的なテーマの場合、そこは
TRIZ「発明原理」が、助けてくれる。

「発明原理」は相反する要求をかなえるブレークスルーのパターン集であり、矛盾する案を融合させる際、「矛盾を解決する発想」を助けてくれる。

こうして「良い所を足し合わせた案」
が、いくつかが得られる

idea2

idea5

idea11

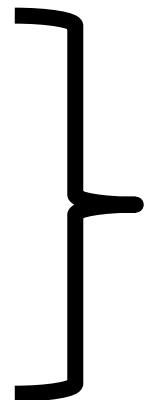
idea17

idea20

idea21

idea22

idea23



進化したアイデア

この「二度目の生き残り案」と
「新しいアイデア」が、

「評価と選択、発展をへた アイデアリスト」

である。

なお、生き残り案のうち「進化したアイデア」に比べ
3軸いずれも劣るものは、削ります。