

1

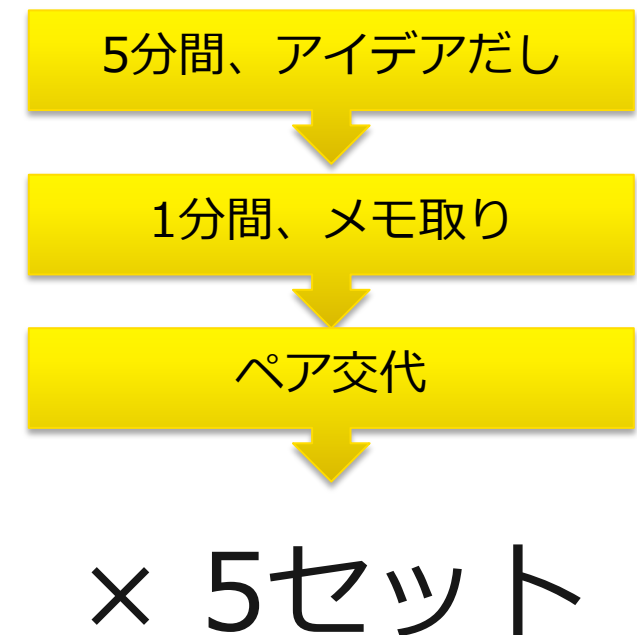
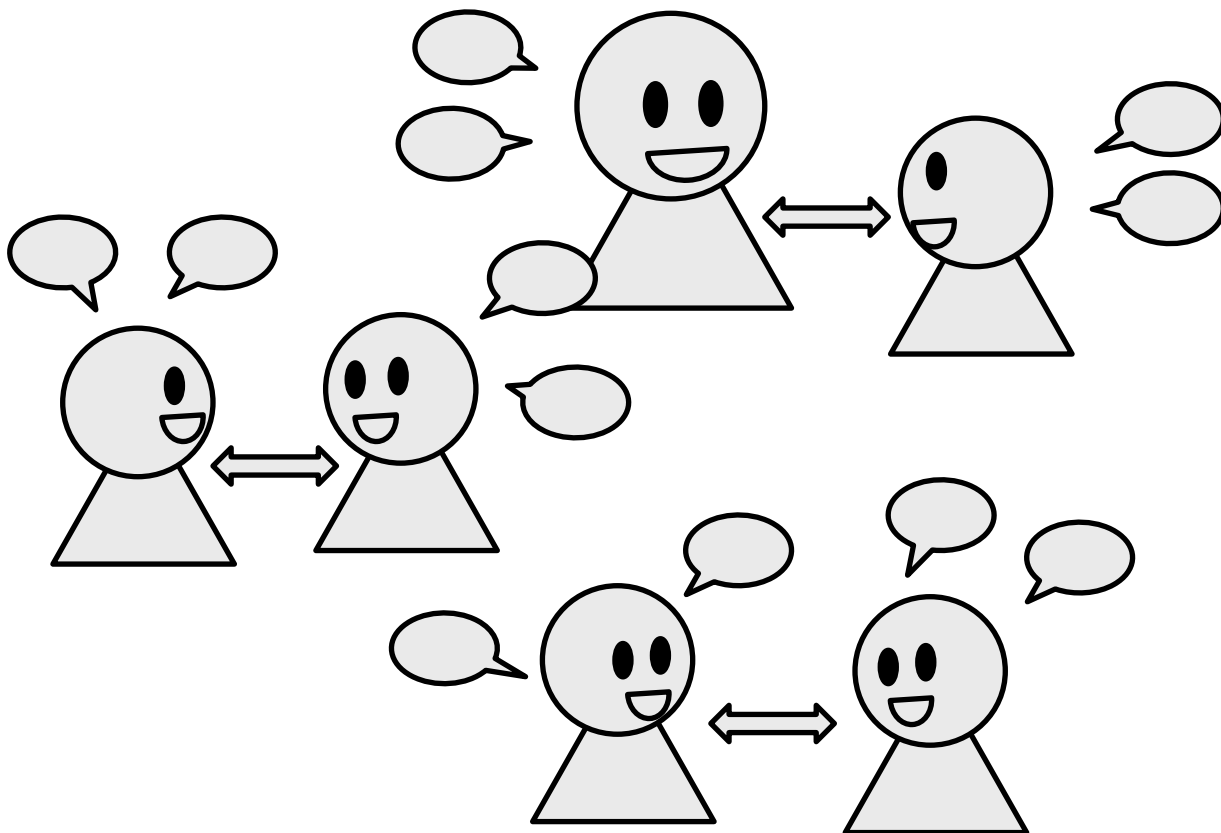
# スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

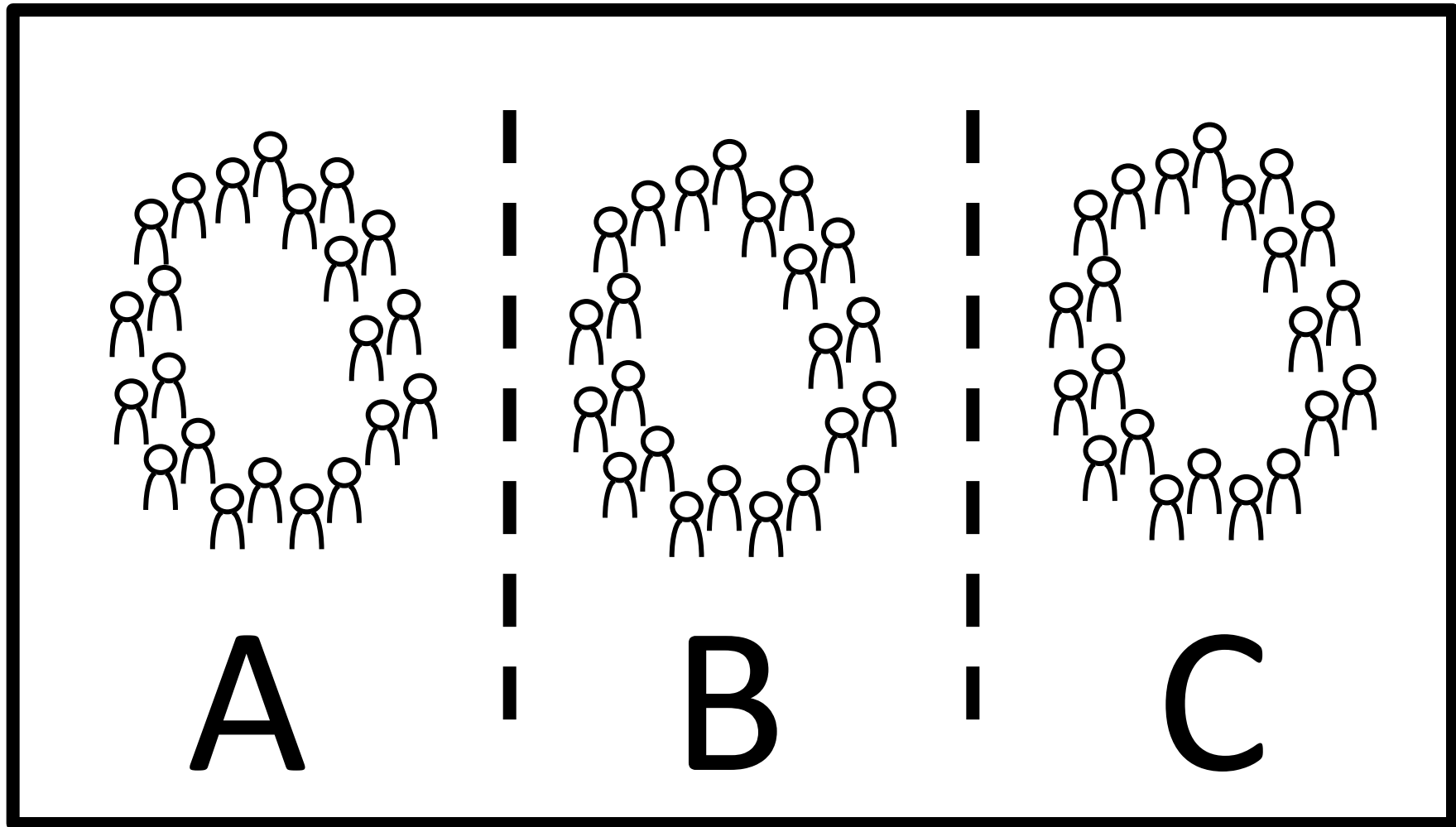
# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

## SpeedStorming

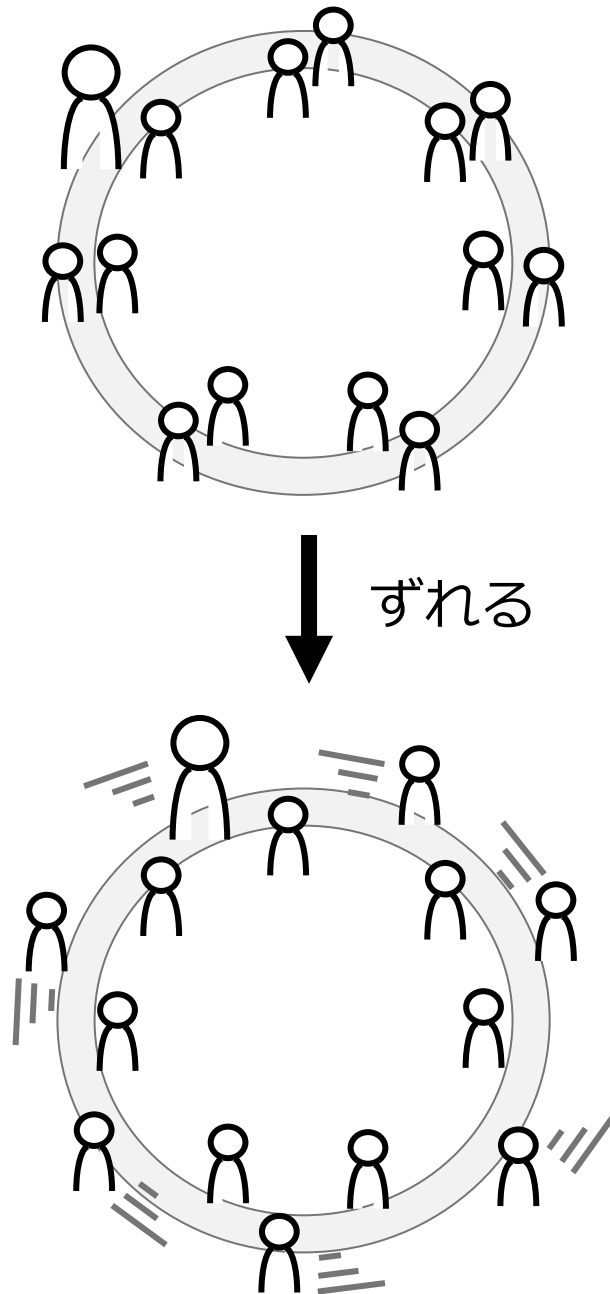
- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



今のメンバーとできるだけだけ分かれ  
会場全員で、大きな二重の円を作ります (目安=1ユニット20名)



# やり方 (30分)

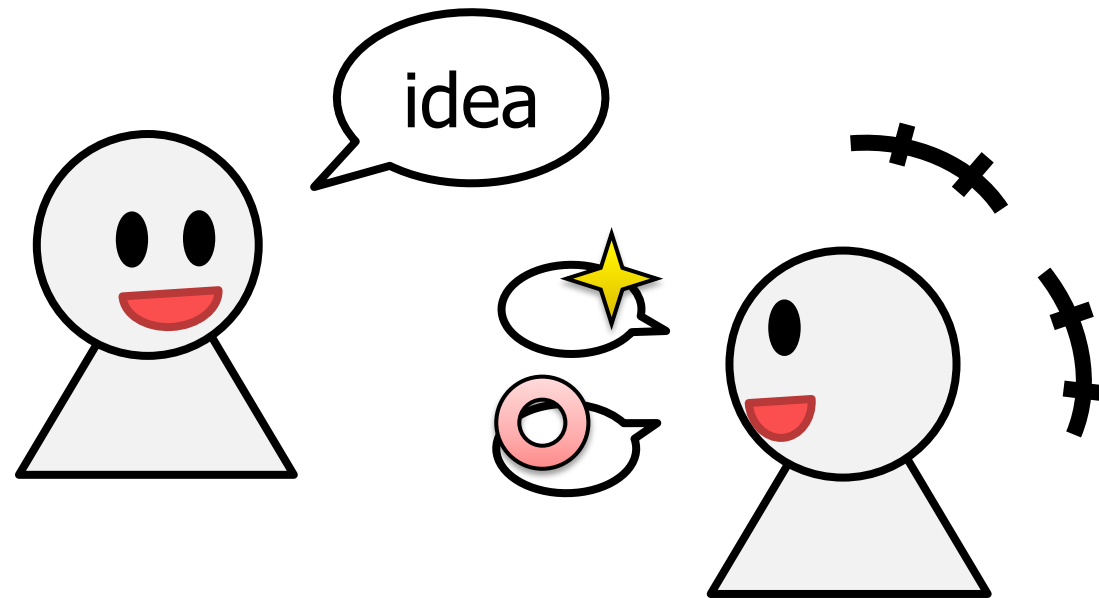


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで  
(ブレスト。お互いのアイデアを  
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム  
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動  
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

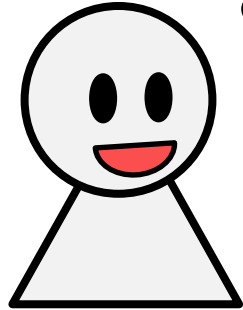


“アイデアの良い所に  
光を当ててコメントする”

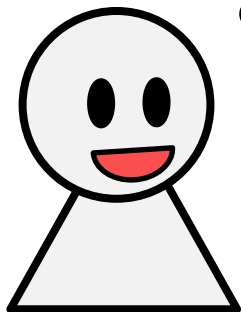
7

# アイデアスケッチ

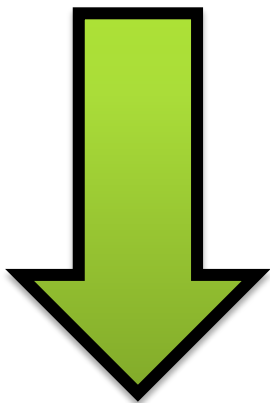
アイデアを書く



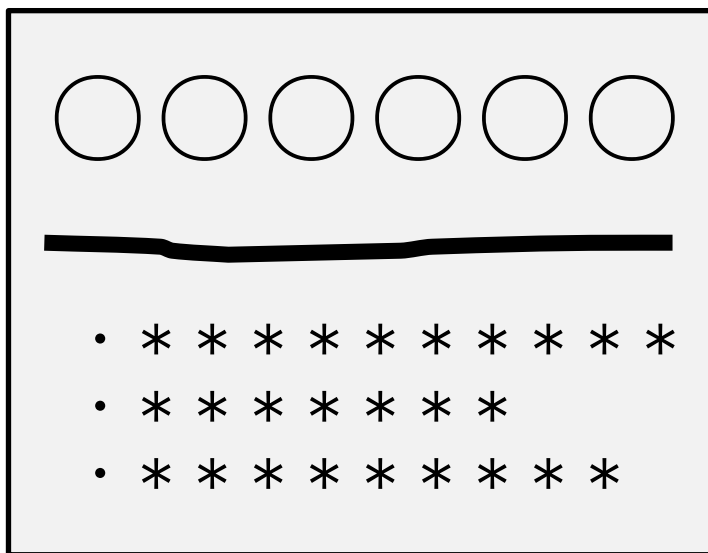
あのアイデア、  
面白かったな



あのアイデア、  
面白かったな



アイデアを、  
少し具体化



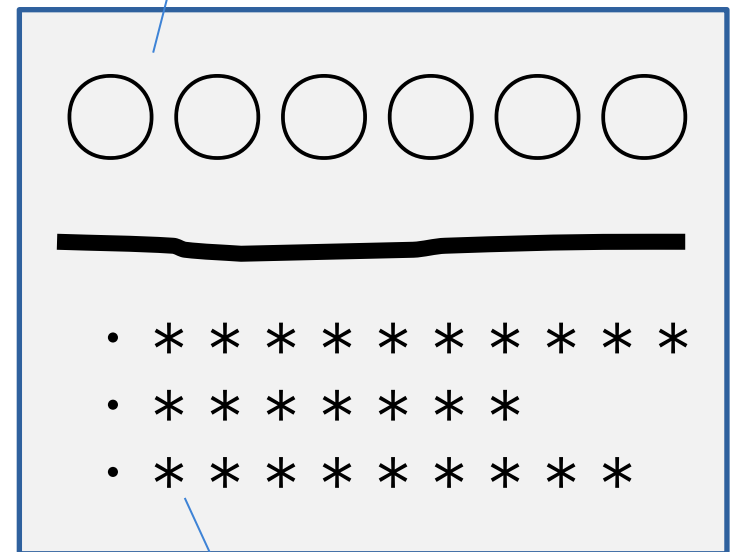
アイデア  
・スケッチ



# アイデアの具体化

- 自分が思いついていたアイデア
- 人から聞いていいなと思っていたアイデア
- コメントできなかったけど、こういうアイデアもありじゃない? と思ったもの
- など、頭の中を、シートに描きます。

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

1人3枚、8分 (+a)

# アイデア・スケッチ

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）



アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- 

- 

-

8

# ハイライト法

良案抽出

# ハイライト法

---

スケッチを机に並べ、皆でペンを持って  
周り☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「**広がる可能性がある**」と  
感じるものに、つける。

その後、トップアイデアを、紹介。

9

# 良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出す

(参考：役割付与型ブレストも)

---

ハイライト法の上位アイデアは、  
多くの人々が「興味」や  
「発展の可能性」を感じているもの

☆の多い順に上から、発案者が紹介し、  
メンバーは

**「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」**

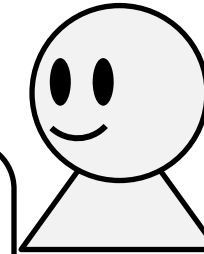
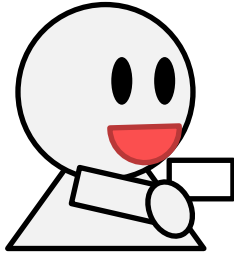
をコメントすることで、  
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する  
というアイデアです

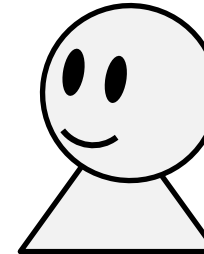
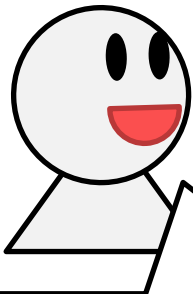
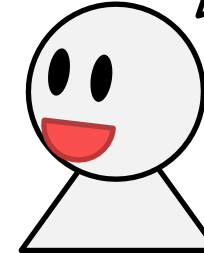
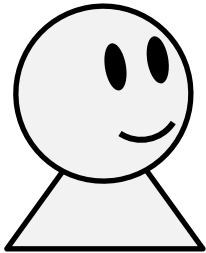
案を紹介  
(発案者)



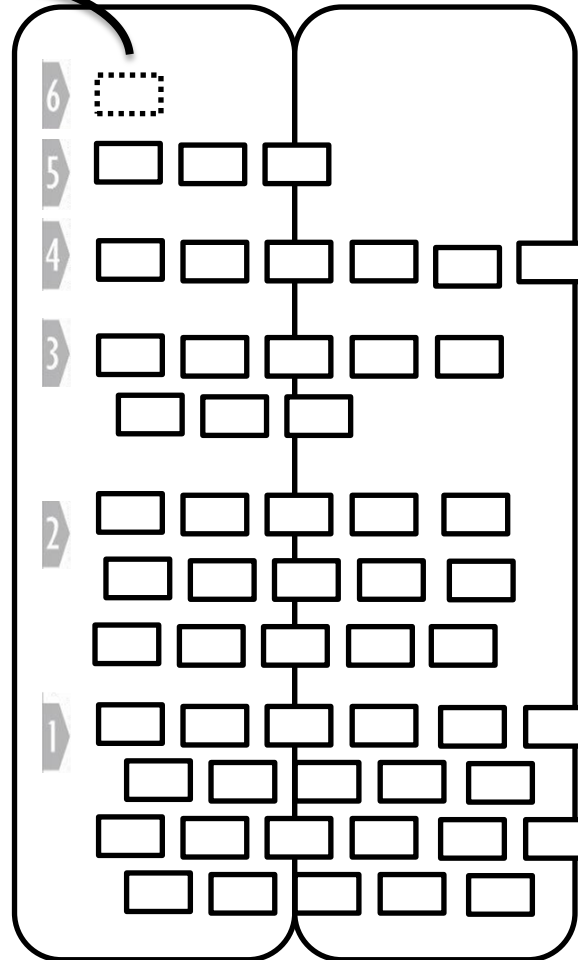
コメント  
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」等



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シート=1~5分  
合計10~30分

## 「役割付与型ブレスト」を したい場合

各自が仮想の役割を担当し  
その観点で、

- 1) アイデアの良い点をコメントします。
- 2) 改良できる余地を見つけ提案します。

ex. 「営業担当」「生産担当」「収益担当」等々  
あるいは、IDEAVoteにある「標準的な評価軸」（8つ）を利用



(人数が多い場で行っている場合)

や

(少数のアイデアをより深めたい場合)

トップ3つの案を旗にして、  
そこへ均等に分かれて、  
その即席チームで、  
5分程度のミニブレストをします