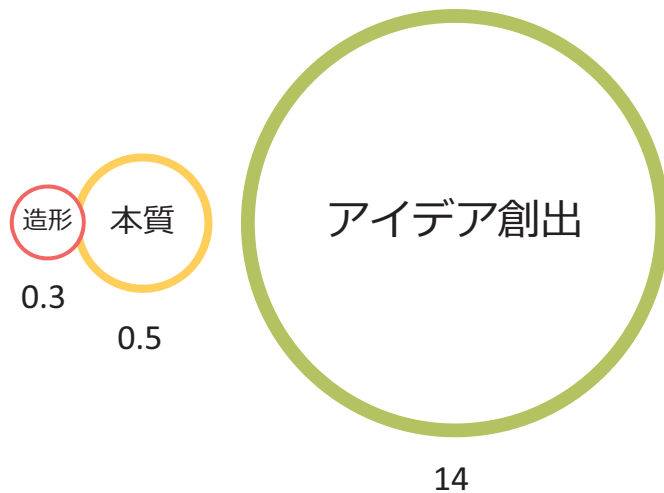


デザイン論



石井力重 Rikie Ishii
<http://ishiirikie.jpn.org/>
 アイデアプラント 代表
<http://ideaplant.jp/>

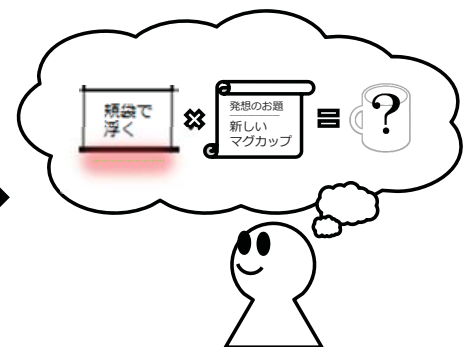
エクスカーション

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

	猫		蛇		カエル	
			猫	蛇	カエル	
	イルカ	イルカ	動物	トカゲ		トカゲ
		蚊	カメレオン	ハムスター		
	蚊		カメレオン		ハムスター	



猫	猫	猫	猫	猫	猫	猫
蛇	蛇	蛇	蛇	蛇	蛇	蛇
カエル	カエル	カエル	カエル	カエル	カエル	カエル
イルカ	イルカ	イルカ	イルカ	イルカ	イルカ	イルカ
動物	動物	動物	動物	動物	動物	動物
トカゲ	トカゲ	トカゲ	トカゲ	トカゲ	トカゲ	トカゲ
蚊	蚊	蚊	蚊	蚊	蚊	蚊
カメレオン	カメレオン	カメレオン	カメレオン	カメレオン	カメレオン	カメレオン
ハムスター	ハムスター	ハムスター	ハムスター	ハムスター	ハムスター	ハムスター



動物を8つ書き、
 周囲の中心マスに転記する

その動物から連想できる
 ことをそれぞれ8つ書く

書いた言葉を発想のお題に
 当てはめてみる



※ 中心マスに入れるものは、3つのバージョンあり
 (動物=機能要素重視、職業=行動要素重視、場所=物体要素重視)

【手順2】 コツ

- その「生き物」から、次の観点で思い浮かぶモノゴトを、8つ書く

1. 「動き」
2. 「形や構造」
3. 「作りだすモノ、作るプロセス」
4. 「周囲の環境の利用、環境に及ぼすこと」
5. 「その生き物から連想すること」

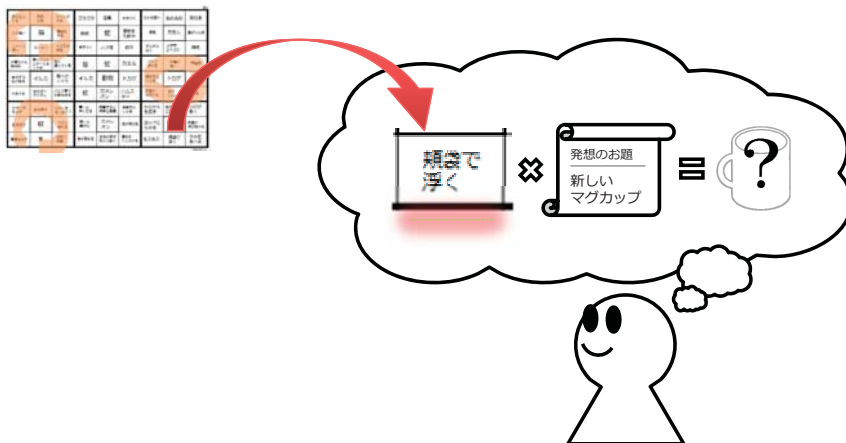
※ 必ずしも、上記を網羅しなくて良い

※ インコレクト（正しくない、妥当でないこと）でOK！
（工夫発想の材料として利用ができてしまえばよいので）

3

【手順3】 コツ

- 書かれた言葉（機能・特徴）を
発想のテーマに当てはめ、アイデアを考える



- 意味を成しそうな言葉から、どんどんやってみる。
- たくさん出たら、意味を成しそうに無いので頑張るのもあり。

4

図1

1. 「動き」
2. 「形や構造」
3. 「作りだすモノ、作るプロセス」
4. 「周囲の環境の利用、環境に及ぼすこと」
5. 「その生き物から連想すること」

		C			D			E
				C	D	E		
		B		B	生物	F		F
				A	H	G		
		A			H			G

5

発想ツール（発想法のrecipe）を作ろう

1)

- 自分に相性の良かった発想方法を1～3つ選び出す。
- **手順を自分の言葉で箇条書き※にする。7ステップ以下で。（手法毎に7つ以下）**
- ほかにの人に説明する（3分ずつ）

2)

- 調子のいい時の自分を振り返り、どういう風に発想しているかをじっくり観察してみる。
- その中で自分がしていることを、ラフに描きだす。
- **手順を自分の言葉で箇条書き※にする。7ステップ以下で。（手法毎に7つ以下）**



3)

プレゼン・トーナメント
（ファイナリスト9名には、登壇ポイント、差し上げます）

6

自分に相性の良かった発想方法

発想手順 (スモールステップで記述。自分の思考スタイルに沿った表現でOK)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

調子のいい時の自分の思考展開から抽出した、自分なりの発想のやり方（それに名前を付けておく。ベタな名称でOK）

発想手順 (スモールステップで記述。自分の思考スタイルに沿った表現でOK)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

最終試練

100 ideas

9

指定時刻までに ある“発想のお題”に対し、アイデアを出せ

1. アイデアの数：100個
(出席している他者のものを写したと講師が判断したものはQ判定。偶然に似るのは起こり得るので良い。しかし、写したものは、わかる)
2. 本人の「アイデア・ベスト4」に記しをつける。⇒①②③④
(四つは、質的評価(加点)を重点的に行うので、一読で魅力が伝わるように充分に推敲すること。)
3. 100個の中には凡案・駄案・類案を含んでも良い。
ただし、アイデアの一部を機械的に変えただけの類案を10個列記したと判断されるアイデアはカウント除外となる
4. 書式：専用の紙に手書き。 なお、判読不能文字を含むアイデアはカウント除外となる
5. 言語：日本語、もしくは、英語(混在も可)
6. 閲覧：ネット検索は可 (SNSは自己責任(模倣リスクは増える))
7. 締切：**15コマ目の終了時刻、もしくは、お題提示後105分後(含む4~5限の間の15min)。**
締切後、本人着席のまま、TAが一人ずつ回収する。
8. 制限：他者の迷惑となるので、教室内での**私語、通話はNG**
出入り禁止(遅刻、回収時の本人不在はNG) (14:30~14:45のみ例外)
9. 早く終わったものは、14コマの演習「自分の発想ツール作成」を続ける。

10

Information

9～13コマの発想技法の詳しい使い方とその発想例など

教科書：

『アイデア・スイッチ 次々と発想を生み出す装置』石井力重

参考文献：

『スウェーデン式 アイデア・ブック』フレドリック・ヘレーン

『発想法の使い方』加藤昌治

『創造力を生かすーアイデアを得る38の方法』アレックス・F. オスボーン

授業スライドは、
ブログ「石井力重の活動報告」から
閲覧できます。

(少しだけ、非公開ページもあります。)

創造的挑戦を、長く続けるコツは、
よいブレスト仲間がいること



挑戦の道を行く上で、
創造的呼応をしあえる仲間が
たくさんいることは、
とても大きいことなのです

今後ぜひ、創造的に話し合うムードを維持・発展させてください

(大学時代の友人は、社会に出た時に大きな財産になる)