

3.イノベーション創出アクティビ ティの1つとしてのワーク ショップのデザイン

教材全体での位置付け

I.教材の概要と導入

1.教材の全体像、教材の背景

II.イノベーション創出アクティビティのデザインとファシリテーション

2.イノベーション創出アクティビティのデザイン

3.イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン

4.イノベーション創出アクティビティにおけるファシリテーション

5.イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのファシリテーション

III.イノベーション創出アクティビティの工夫

6.イノベーション創出アクティビティのよくある困りごと

7.アイデアから次のイノベーション創出アクティビティへつなげる

8.イノベーション創出アクティビティにおいてアイデアを可視化・具現化する

IV.イノベーション創出アクティビティにおいてアイデアを事業へつなげる

9.イノベーション創出における事業化の考え方

10.アイデアが提供する価値と価値連鎖を検討する

11.アイデアをビジネスモデルの側面から検討する

12.アイデアや事業を成長させるという観点から検討する:マーケティングの考え方の活用

13.アイデアや事業を成長させるという観点から検討する:アカウンティング、ユニットエコノミクスの考え方の活用

14.アイデアや事業を事業性という観点から検討する:ファイナンス、不確実性・リスクの考え方の活用

セッションの狙い

- **イノベーション創出のアクティビティの1つとしてのワークショップの位置づけと目的を理解する。(多様性の相互作用を活かす)**
- **イノベーション創出のアクティビティにおいて、いつ、何のために、何を題材にワークショップを実施するかを考える重要性を理解する。**
- **ワークショップを、段階的にデザインすることと、目的、デザイン、ファシリテーション、サポート、参加の視点から捉えるということを理解する。**

セッション後に期待すること

- **ここでワークショップをやったら良いのかも、と適切なタイミングを認識しようとする意識が芽生える。**
- **ワークショップの目的やお題をこうしたらどうなるかな、ああしたらどうなっちゃうかな、とあれこれ考える意識が芽生える。**
- **プリ・ワークショップの重要性を認識する。**

セッションを踏まえて自分たちで出来る練習や訓練

- 通常の会議や議論などにおいて、擬似的に、ワークショップをやってみたら良いのではというタイミングを識別し、目的とお題の設定を検討してみる。
- その結果についてシミュレーションやディスカッションを行う。
- 所属組織特有のテーマで、同様の演習をすることにより理解を深める。

セッションの内容一覧

- 3.イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン
 - 3.1ワークショップのデザインの詳細(イノベーション対話ツール)
 - 3.2ワークショップの「**3つのフェーズ**」(時間)
 - 3.3ワークショップの「**3階層構造**」(論理構造)
 - 3.4ワークショップの「**4つの視点**」(観点)

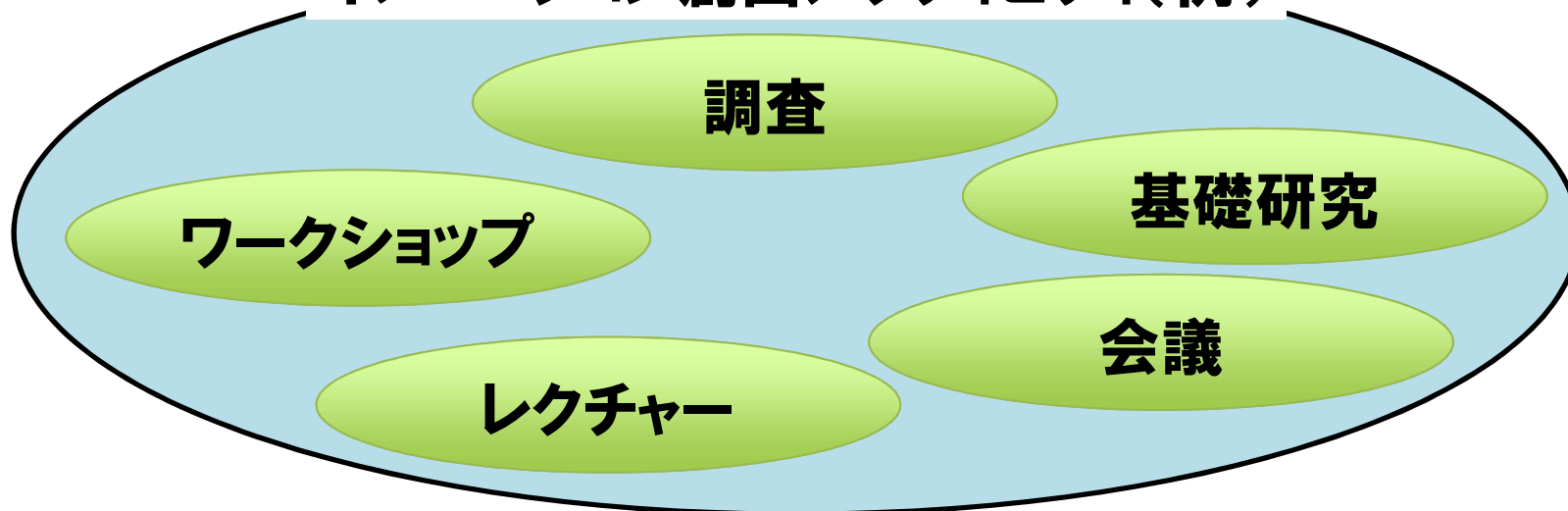
3.イノベーション創出アクティビティ の1つとしてのワークショップのデ ザイン

イノベーション創出のアクティビティ

P10第4.2章イノベーション創出アクティビティの1つとしての対話

- イノベーションを創出するためには多数のアクティビティが必要となる。
- 目的に合わせてアクティビティを組み合わせる設計力が求められる。

イノベーション創出アクティビティ(例)



複数のアクティビティを組み合わせる

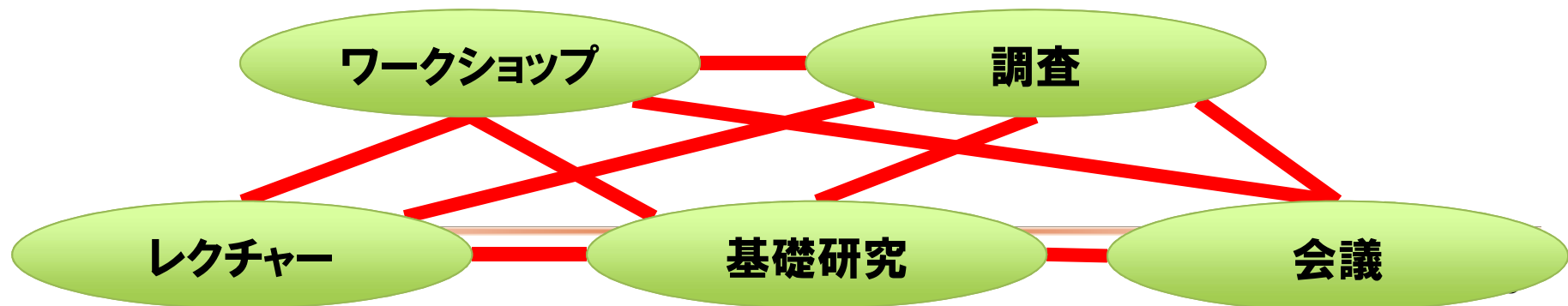
P10第4.2章イノベーション創出アクティビティの1つとしての対話

□ ワークショップ形式単体でイノベーションが
起こることは希である。

□ 従来型の研究方法、会議なども必要である。

□ また、個人で考える時間と集合知で創造する時間のバランスも重要である。

イノベーション創出アクティビティの組み合わせ(例)



イノベーション対話としてのワークショップ形式

P11第4.3章イノベーション創出のための対話としてのワークショップ

- 深掘りされた専門性の相互理解と共感を促進することで、既存の体系の枠外へと思考を広げることが必要。**単なる「対話」ではなく、「イノベーション創出のための対話」であることが重要。**

- その為の手法として**多様性の相互作用を特徴とするワークショップ形式が有効。**

イノベーション対話としてのワークショップ形式

P11第4.3章イノベーション創出のための対話としてのワークショップ

**「“ワークショップ”は上手く実施運営出来たが
“イノベーション創出に向けた対話”には
繋がらなかった…」**

**と大学等における担当者が肩を落とすケース
は少なくない。**

イノベーション創出に向けたワークショップデザイン

P11第4.3章イノベーション創出のための対話としてのワークショップ

- 目的(「イノベーション創出の為の対話」)に向かうワークショップは、目的に向かうデザインがある。
- 多様性を最大限に活かすデザインがある。
- 同じ「目的」「お題」から多様なワークショップのデザインがあり得る。

「ワークショップ」を「デザイン」する。

イノベーション対話としてのワークショップに大切なこと

P11第4.3章イノベーション創出のための対話としてのワークショップ

- 参加者の**多様性を活かし、**
- **既存の枠に囚われない**思考で、
- これまでにない**イノベーティブなインサイト**
(気づき、洞察)を得て、
- **次のイノベーション創出アクティビティ**
へとつなげる。

イノベーション対話としてのワークショップのポイント

- 目的を明確に
 - 具体的、詳細でなくてもよいので、**はっきり**させる
 - ワorkshopを**ただのイベント**にしない
- アプローチを考える
 - 漠然と実施するのではなく、**振り返り、改善ができる**ようにする
- 実行を工夫する
 - 参加者、時間、場所などの**条件に合わせて様々な工夫、調整**をする

3.1 ワークショップのデザインの詳細 (イノベーション対話ツール)

参考図書：イノベーション対話ツール

- 「イノベーション対話ツール」の関連部分を参照しながら、イノベーション創出のためのワークショップのデザインの詳細について理解する。
- イノベーション対話ツールについては次項にて紹介。

H26年度 文部科学省 委託事業 「イノベーション対話ツール」

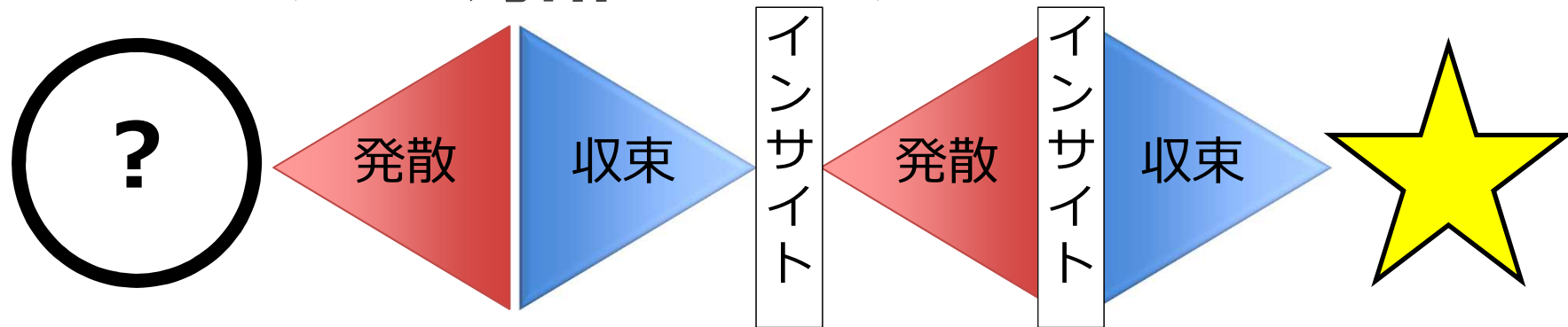
＜文部科学省ホームページより引用＞

産学連携による革新的なイノベーションの実現を目指す「革新的イノベーション創出プログラム(COI STREAM)」事業の一環として、未来の社会像とこれに貢献する大学等の在り方について、大学等自らがデザインできるようにすることにより、多様な参加者の対話に基づき大学発のイノベーションを創出する確率を高めるため、ワークショップにおける具体的な対話の手法・手順(対話ツール)を平成25年度委託事業として開発したものです。

- H25年度文部科学省 委託事業「イノベーション対話ツールの開発」の成果物
- “イノベーション対話”としての“ワークショップ”の実施についての指南書
- 本教材の副読本
- http://www.mext.go.jp/a_menu/shinkou/sangaku/1347910.htm

イノベーション対話とは？

イノベーション対話のイメージ



- 多様性を活かした**思考の発散**と**収束**を適切なタイミングで適切に組み合わせる。
- 多様性を活かすために参加者による**共感の醸成**、**相互理解の醸成**を図る。
- 多様性を活かして、**既存の思考に囚われない思考**をする。

イノベーション対話ツールとは？

- 参加者の**多様性を活かし、**
- **既存の枠に囚われない**思考で、
- これまでにない**イノベーター**なインサイト
(気づき、洞察)を得て、
- **次のイノベーション創出アクティビティ**
へとつなげる

ことを系統的に考えるための指南書



参加者の

多様性

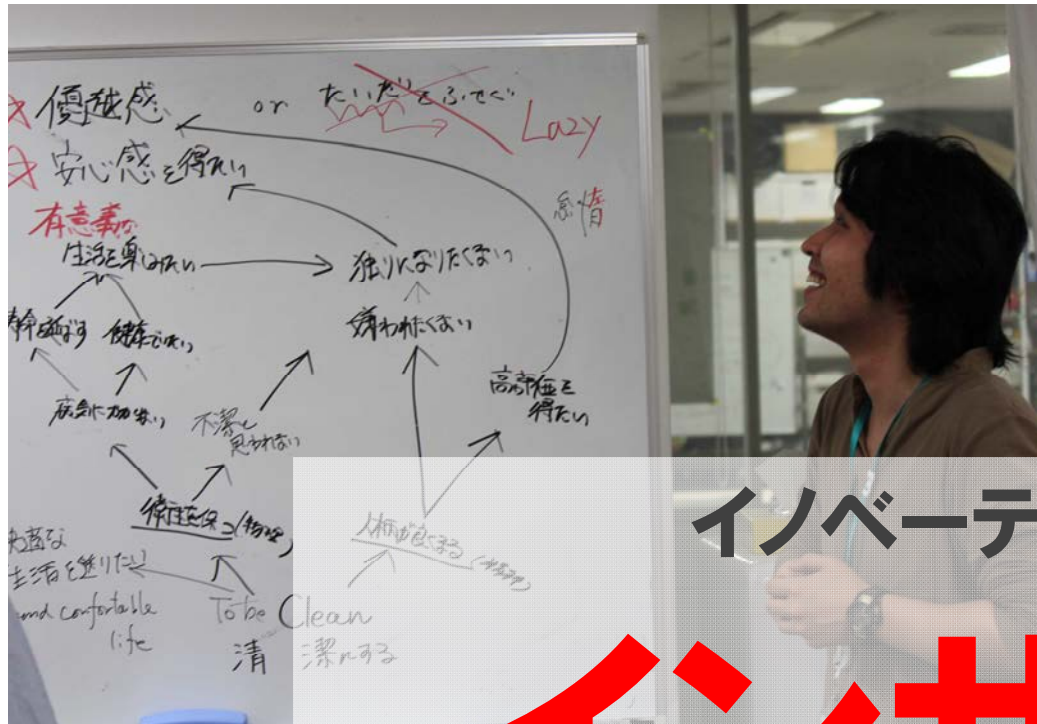
を引き出す工夫



参加者が

集合知

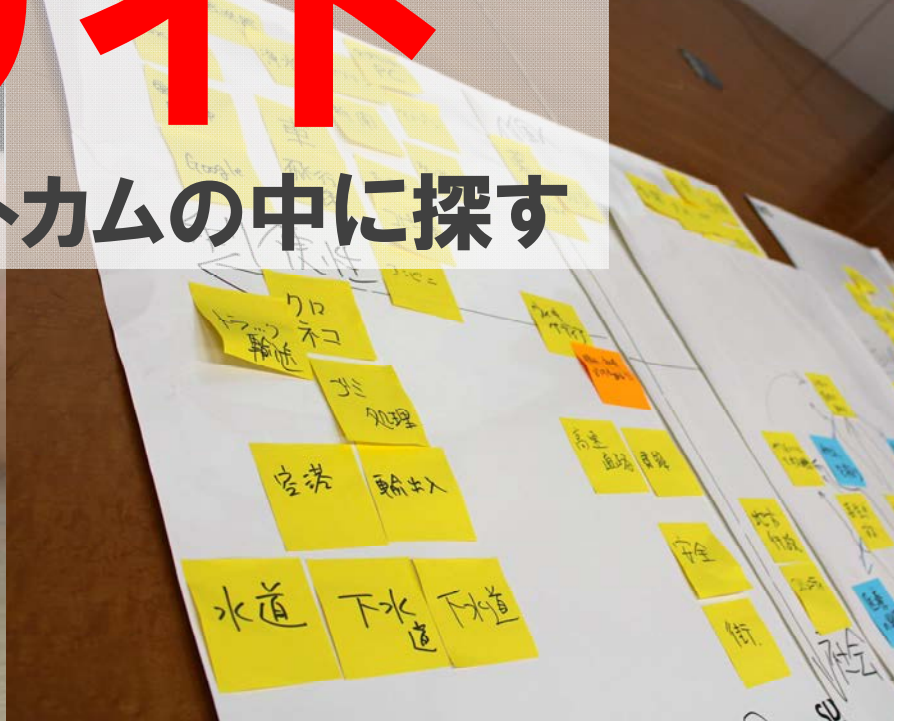
を発揮する工夫



イノベーターな

インサイト

をアウトプット、アウトカムの中に探す



イノベーション対話ツールの構成

1. **イノベーション対話ガイドブック**

本ツールの全体俯瞰(第5章)

ワークショップを実施する“○○力(りょく)”(第6章)

ワークショップ実施(第7章)

ワークショップの基礎となる考えとアーキテクチャ(第8章)

2. **ワークショップで用いる基本手法解説書**

ワークショップで用いることが有効ないくつかの手法を抜粋して紹介

3. **ワークショップの基本テンプレート集**

ワークショップの実施において便利なテンプレートを紹介

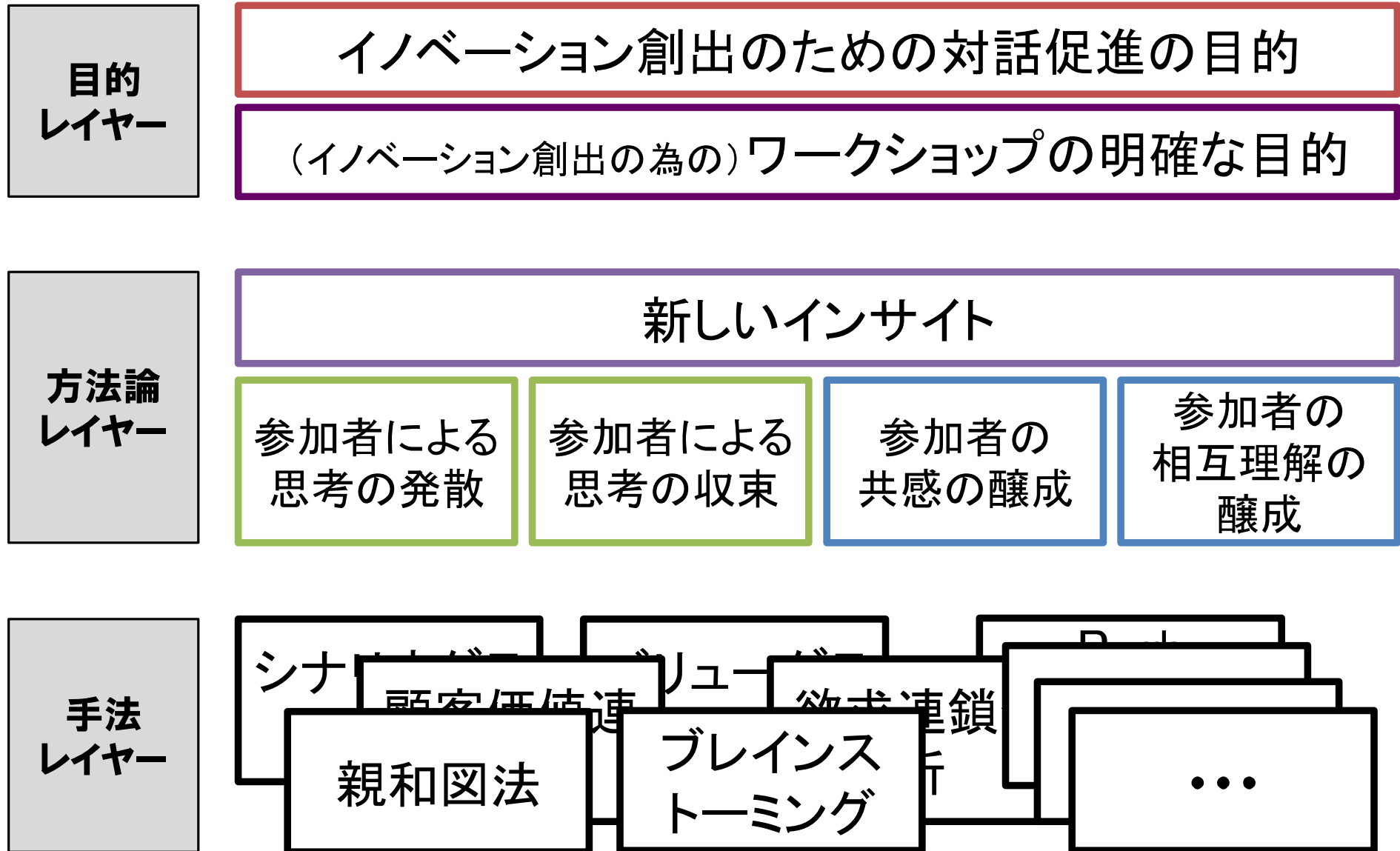
4. **ワークショップデザイン可視化カード**

本ツールに基づきワークショップをデザインする上で、各ワークの順序などの展開を検討する際に、可視化しながら推進するための道具

イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

ワークショップのアーキテクチャ

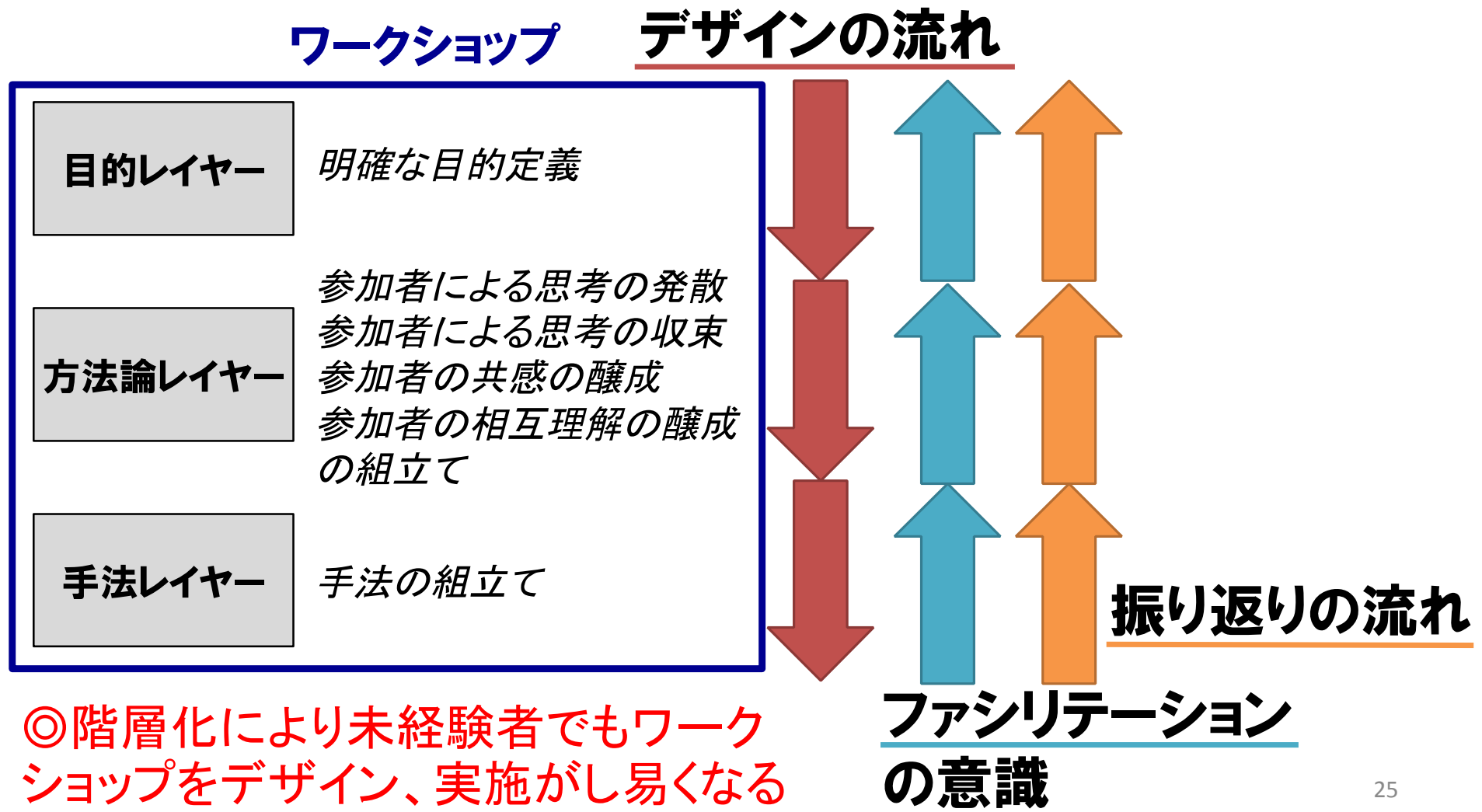
P53図 7.8ワークショップのアーキテクチャ(基本構造)



イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

ワークショップの3階層構造

P114図 8.10ワークショップの3階層構造とワークショップの意図的な実施と系統的な振り返り



イノベーション対話ツールの特徴

- イノベーション創出のためのワークショップを実施するためのガイドブック
 - マニュアルではなく、**指南書**
 - 制約ではなく、**考え方のガイド**

目的指向に、
多様性を活かすための工夫
相互作用を生んで集合知を高める工夫

イノベーション対話ツール：

イノベーション対話ガイドブック

イノベーション対話ツールの構成

1. **イノベーション対話ガイドブック**

本ツールの全体俯瞰(第5章)

ワークショップを実施する“〇〇力(りょく)”(第6章)

ワークショップ実施(第7章)

ワークショップの基礎となる考えとアーキテクチャ(第8章)

2. **ワークショップで用いる基本手法解説書**

ワークショップで用いることが有効ないくつかの手法を抜粋して紹介

3. **ワークショップの基本テンプレート集**

ワークショップの実施において便利なテンプレートを紹介

4. **ワークショップデザイン可視化カード**

本ツールに基づきワークショップをデザインする上で、各ワークの順序などの展開を検討する際に、可視化しながら推進するための道具

イノベーション対話ツール:

1.イノベーション対話ガイドブック

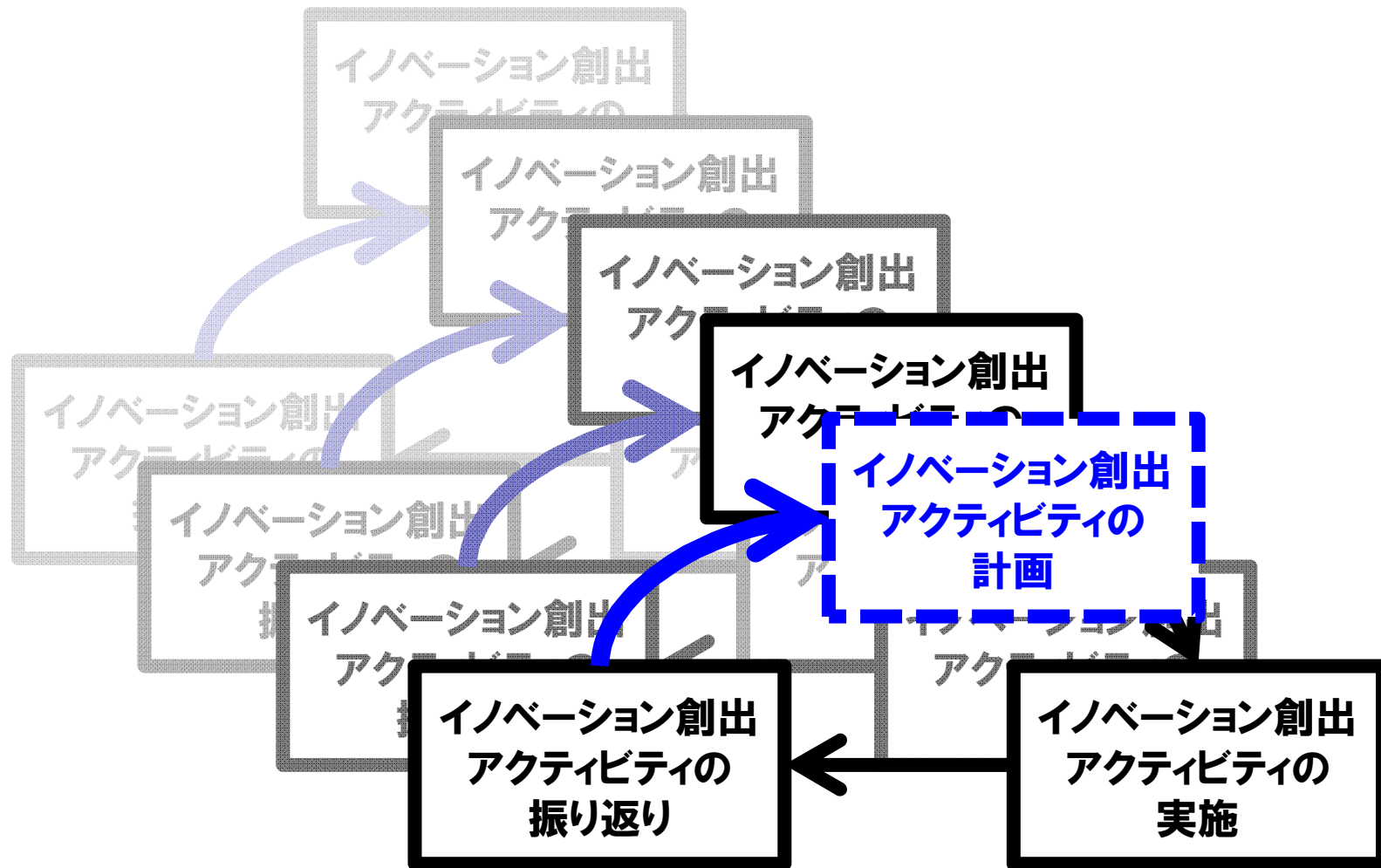
- イノベーション対話ツール開発の**背景**(第3章)
- 本ツールの**目的**(第4章)
- 本ツールの**全体俯瞰**(第5章)
- ワークショップを**実施する“〇〇力”**(第6章)
- ワークショップの**実施**(第7章)
- ワークショップの**基礎**となる**考え方とアーキテクチャ**(第8章)
- 本ツールを用いた**例**(第9章)

◎必要に応じて各章を選択的に読むことを推奨

イノベーション対話ツール: 1. イノベーション対話ガイドブック

イノベーション創出アクティビティの連鎖

P34図 7.2イノベーション創出の取組みが連続する模式図

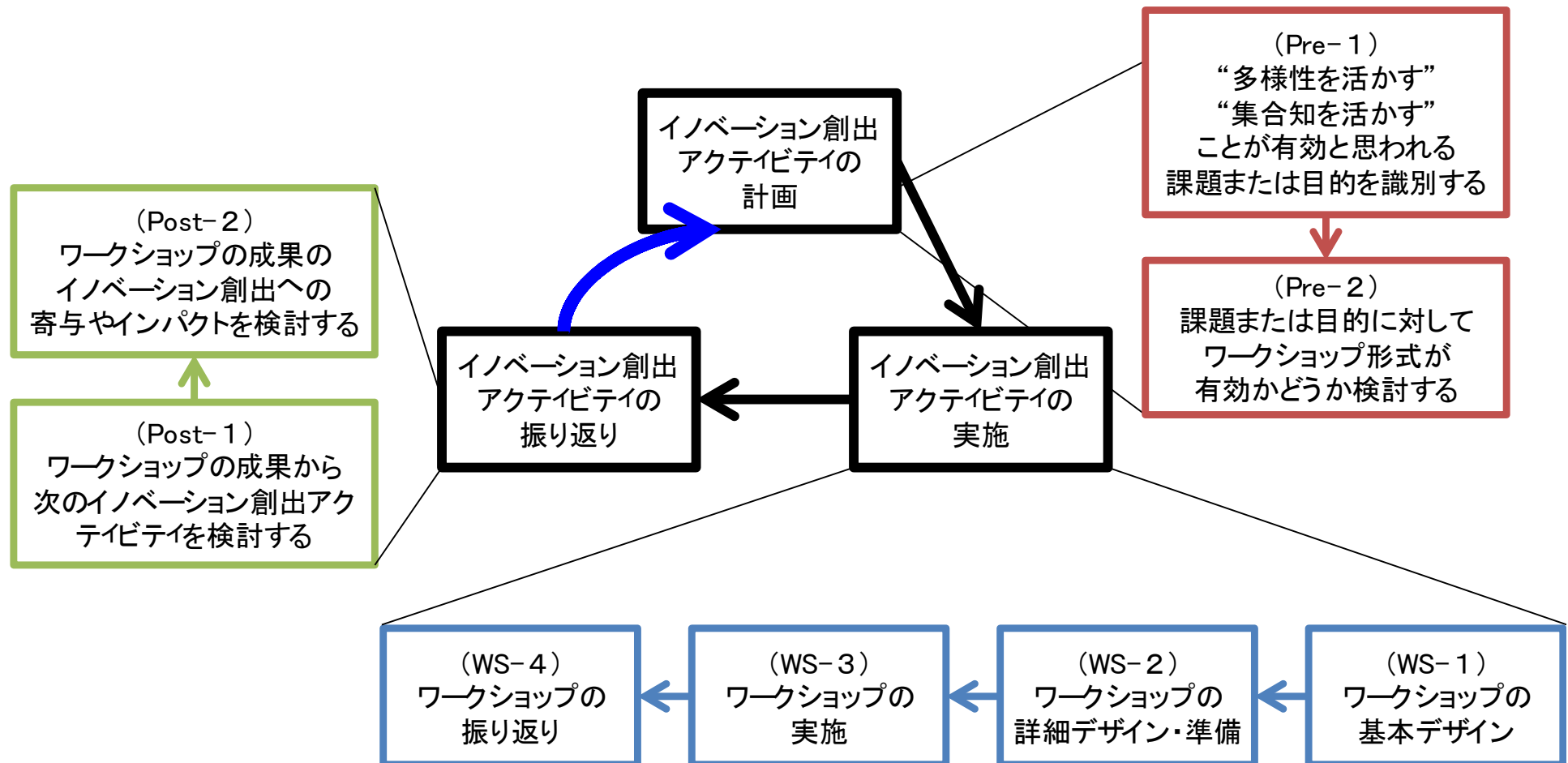


◎実際の連鎖は思考の反復(iteration)を伴うことに留意する

イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

イノベーション創出アクティビティとしてのワークショップの実施

P35図 7.3イノベーション創出の取組みの一部としてのワークショップ実施の流れの概要



◎ワークショップをより俯瞰的に捉える事で質の向上を図る

イノベーション対話ツール: 1. イノベーション対話ガイドブック

イノベーション創出アクティビティとしてのワークショップの実施の流れの詳細

P41 図 7.5ワークショップ実施の詳細一覧

Pre-1	「多様性を活かす」「集合知を活かす」ことが有効と思われる課題または目的を識別する		
Pre-2	課題または目的に対してワークショップ形式が有効かどうか検討する		
WS-1	ワークショップの基本デザイン		
	WS-1.1	何を目的としたワークショップか明らかにする	
		WS-1.1.1	何の為に
		WS-1.1.2	何を得たいか
	WS-1.2	どのような参加者へ呼び掛けるか明らかにする	
		WS-1.2.1	属性
		WS-1.2.2	規模
WS-1.3	ワークショップ全体の運営メンバーを明らかにする		
WS-1.4	ワークショップの詳細デザイン～ワークショップの振り返りまでの日程を明らかにする		
WS-2	ワークショップの詳細デザイン・準備		
	WS-2.1	ワークショップの具体的なデザインを明らかにする	
		WS-2.1.1	日程、時間
		WS-2.1.2	場所
		WS-2.1.3	具体的な参加者の属性、人数 呼び掛け内容、方法、タイミング、など
	WS-2.1.4	具体的なワークショップ内容のデザイン	
		WS-2.1.4.1	ワークショップデザイン
WS-2.1.4.2		ファシリテーションのデザイン (ファシリテータの選定、スライド資料、タイムライン、配布資料)	
	WS-2.1.4.3	設備、物品、消耗品	

◎あくまでも
流れの参照
モデルであ
るので、そ
れぞれの状
況や目的に
応じて変更
して応用す
る

イノベーション対話ツール: 1. イノベーション対話ガイドブック

イノベーション創出アクティビティとしてのワーク ショップの実施の流れの詳細

P41 図 7.5 ワークショップ実施の詳細一覧

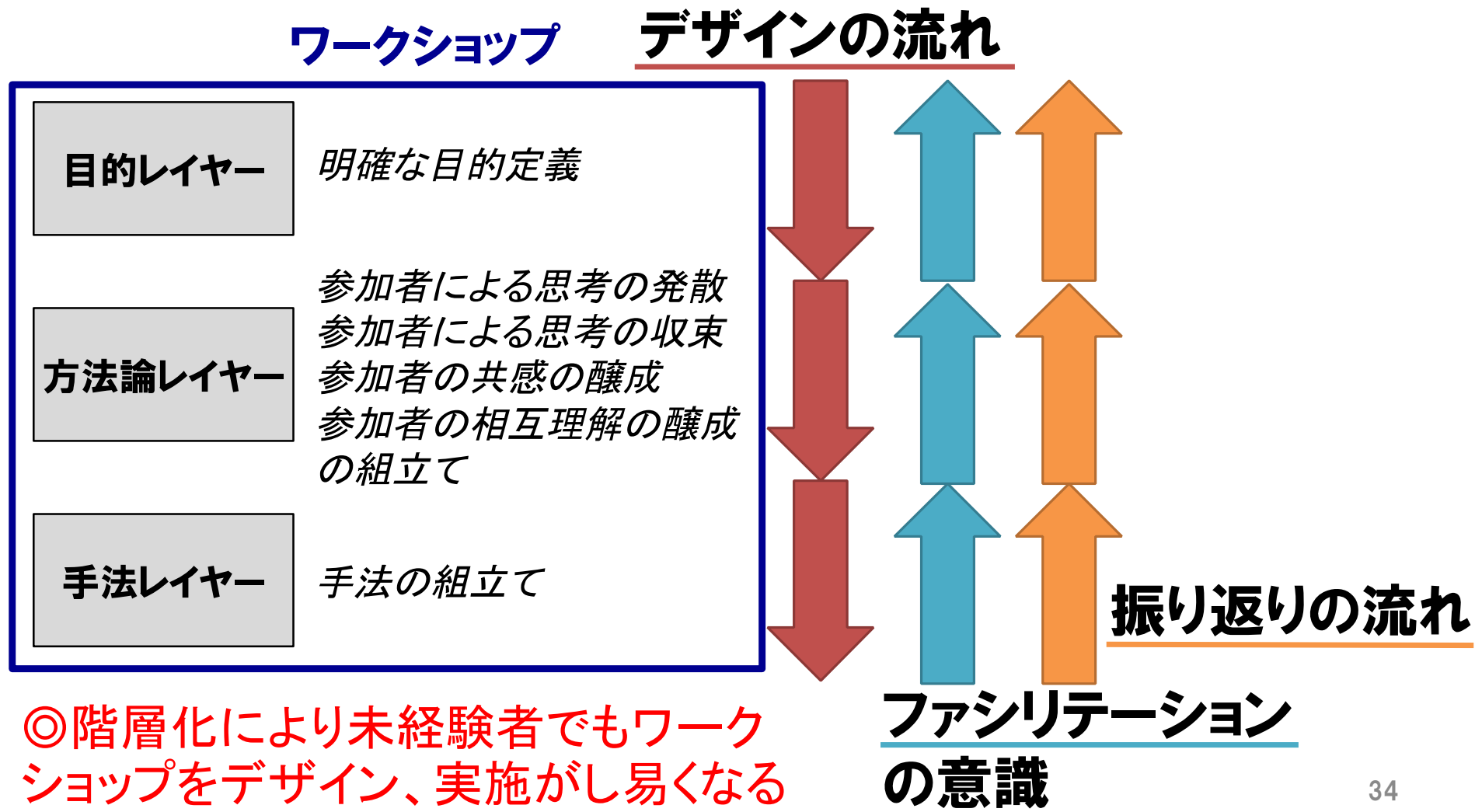
		WS-2.1.4.5 アンケートのデザイン
		WS-2.1.4.6 ワークショップ準備サポート役割分担、当日のサポート役割分担
	WS-2.1.5	記録の仕方を明らかにする 写真、ビデオ、録音、観察、など
	WS-2.2	ワークショップの準備をする
	WS-2.2.1	場所を確保する
	WS-2.2.2	人を集める
		WS-2.2.2.1 ワークショップ参加者 WS-2.2.2.2 ワークショップ当日サポーター
	WS-2.2.3	設備、物品、消耗品を用意する
WS-3	ワークショップの実行	
	WS-3.1	デザイナー、ファシリテーター、サポーター、による運営ブリーフィング
	WS-3.2	会場準備、受付
	WS-3.3	ワークショップ実行
	WS-3.4	片付け
	WS-3.5	デザイナー、ファシリテーター、サポーター、による運営の振り返り
WS-4	ワークショップの振り返り	
	WS-4.1	ワークショップアンケート結果の振り返り
	WS-4.2	ワークショップの自己評価
	WS-4.3	ワークショップのアウトカム創出(インサイトの抽出)
Post-1	ワークショップの成果から次のイノベーション創出アクティビティを検討する	
Post-2	ワークショップの成果のイノベーション創出への寄与やインパクトを検討する	

◎あくまでも
流れの参照
モデルであ
るので、そ
れぞれの状
況や目的に
応じて変更
して応用す
る

イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

ワークショップの3階層構造

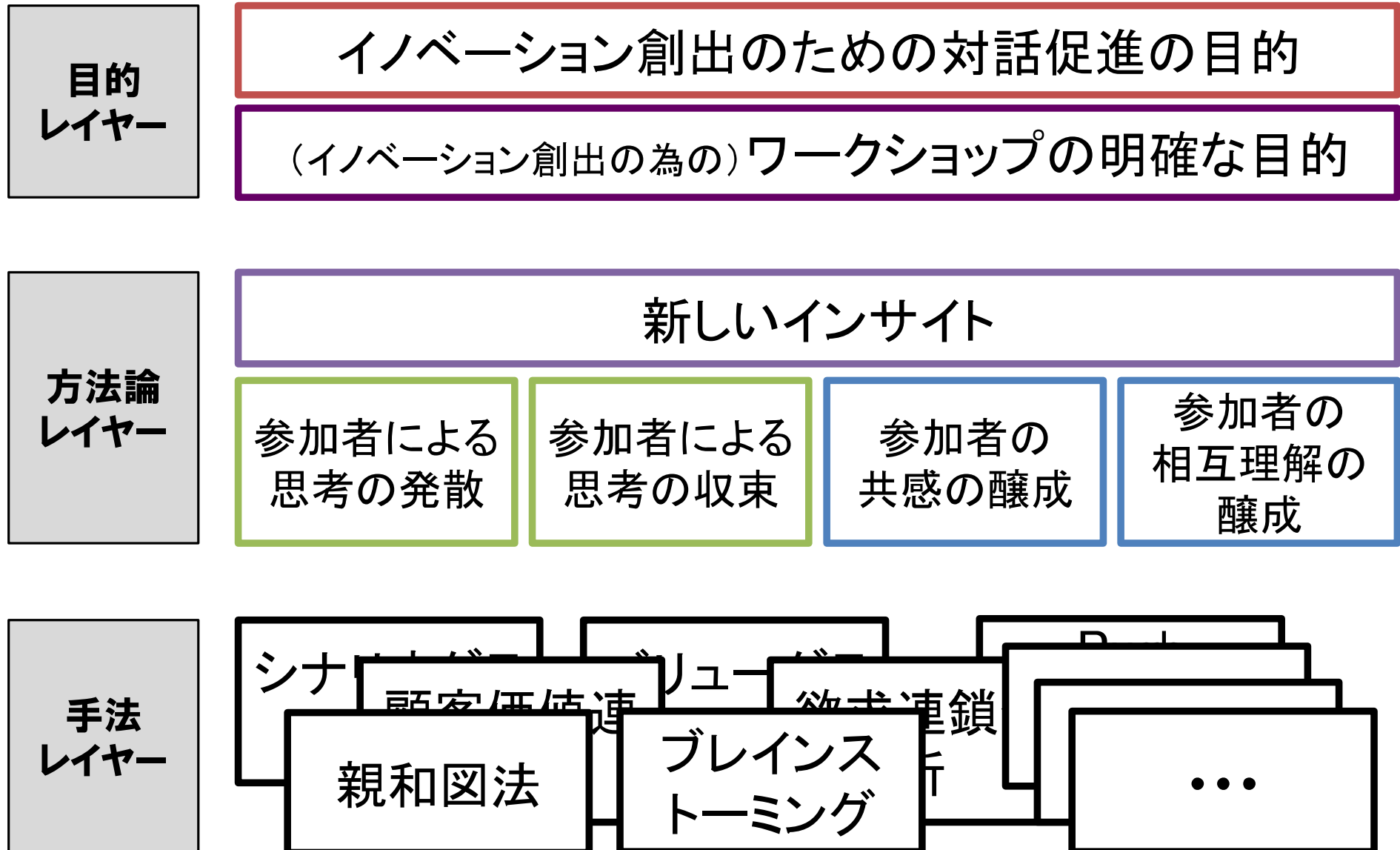
P114図 8.10ワークショップの3階層構造とワークショップの意図的な実施と系統的な振り返り



イノベーション対話ツール: 1. イノベーション対話ガイドブック

ワークショップのアーキテクチャ

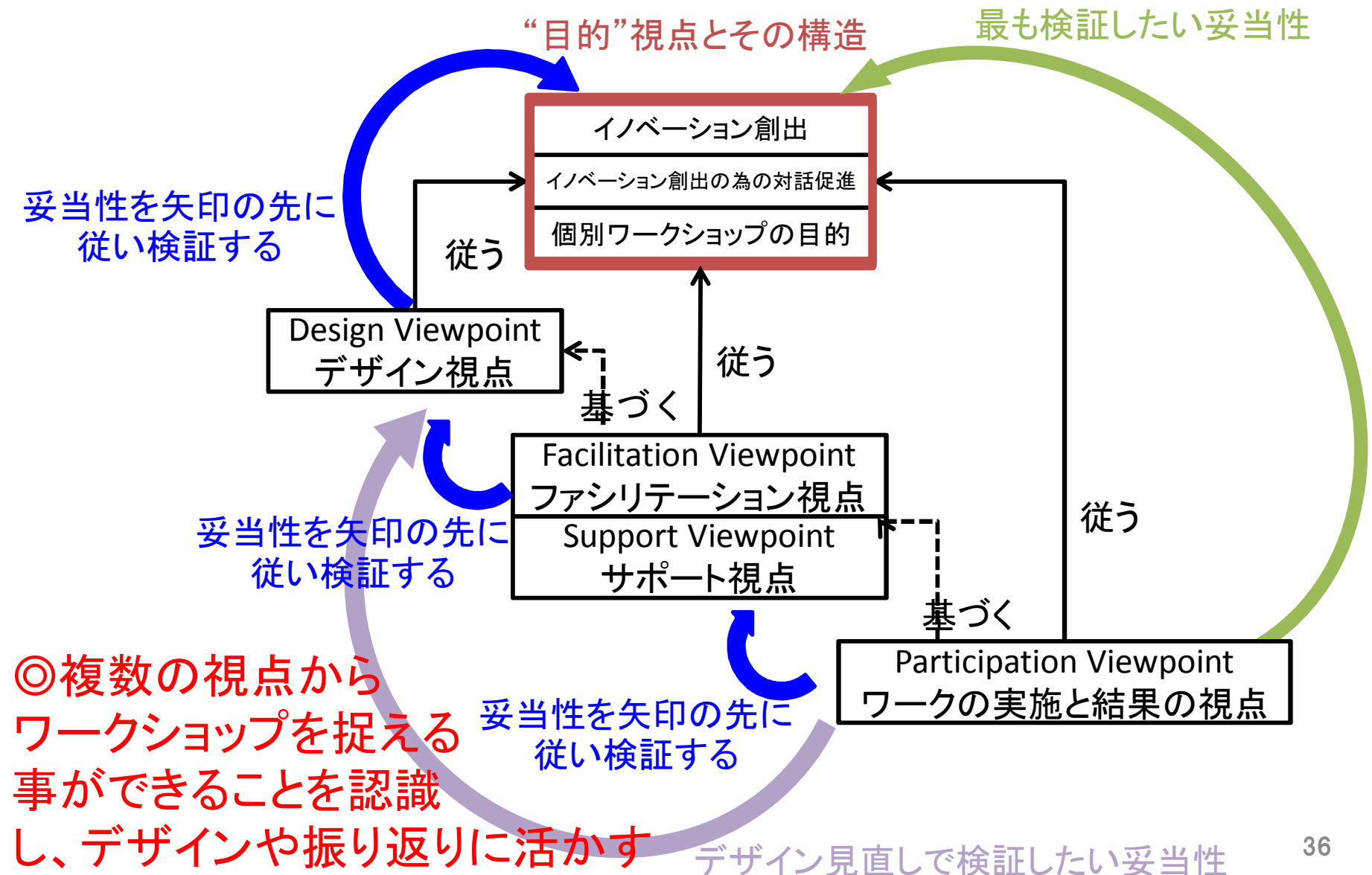
P53図 7.8ワークショップのアーキテクチャ(基本構造)



イノベーション対話ツール: 1. イノベーション対話ガイドブック

ワークショップデザインにおける視点間の関係

P90図 7.30ワークショップの自己評価の際の目的と4つの視点の関係



イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

ワークショップの自己評価

P91図 7.31ワークショップの自己評価のための20の評価観点

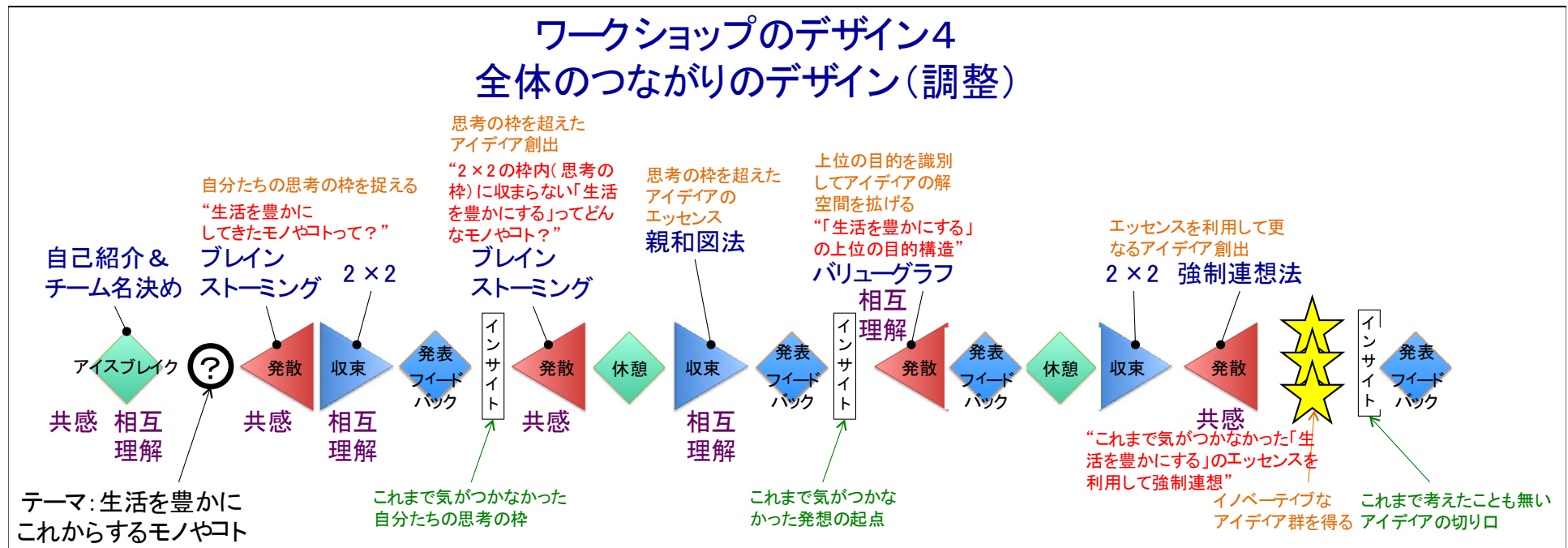


◎階層化と多視点の
組合せから機械的に
導出された観点

イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

具体的なワークショップ内容のデザイン

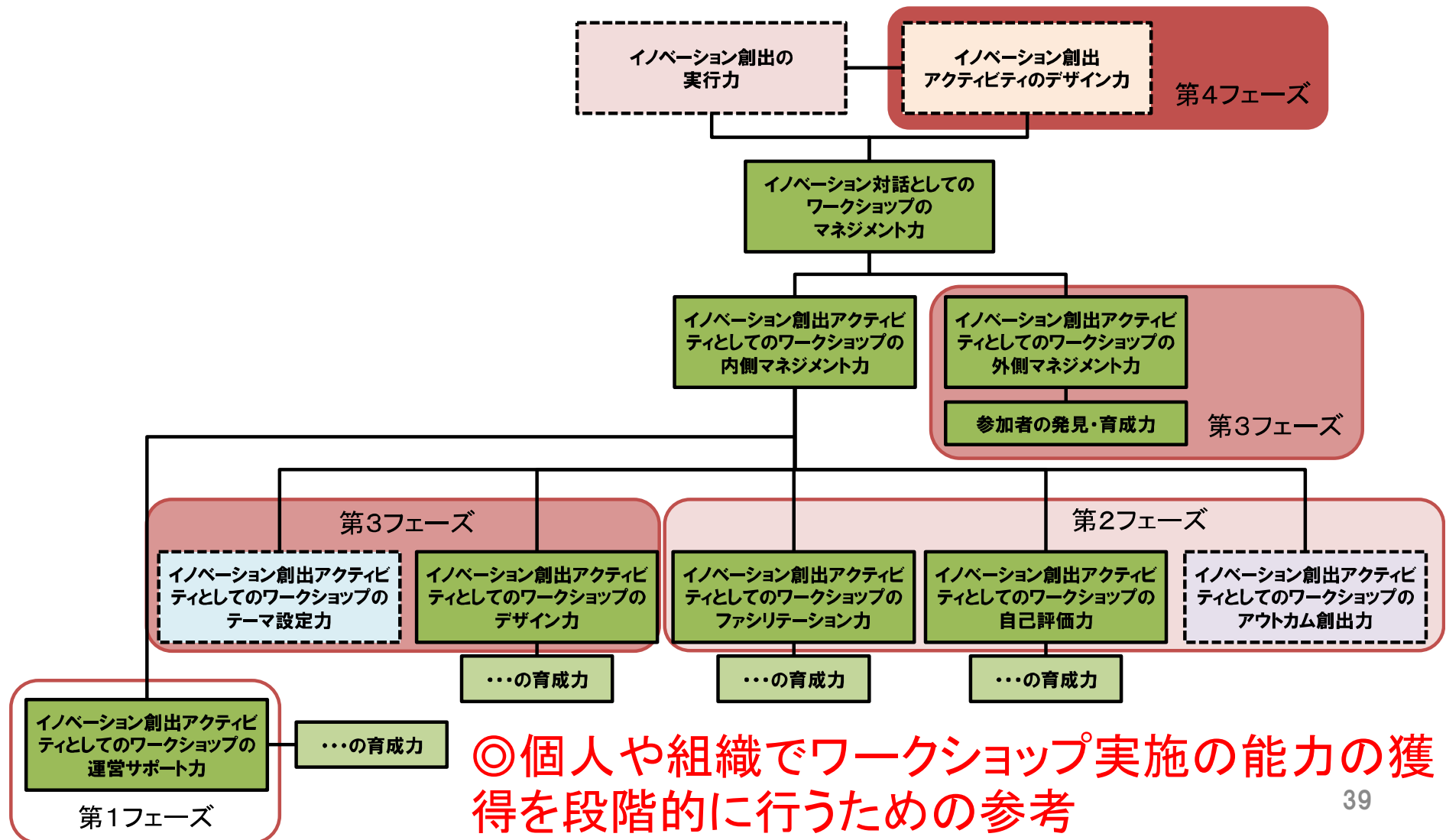
P68図 7.22全体のつながりのデザイン(調整)例2



◎階層構造を手掛かりにデザインした結果を元に時系列で具体的にデザインする。

イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック ワークショップ実施のための“○○力”

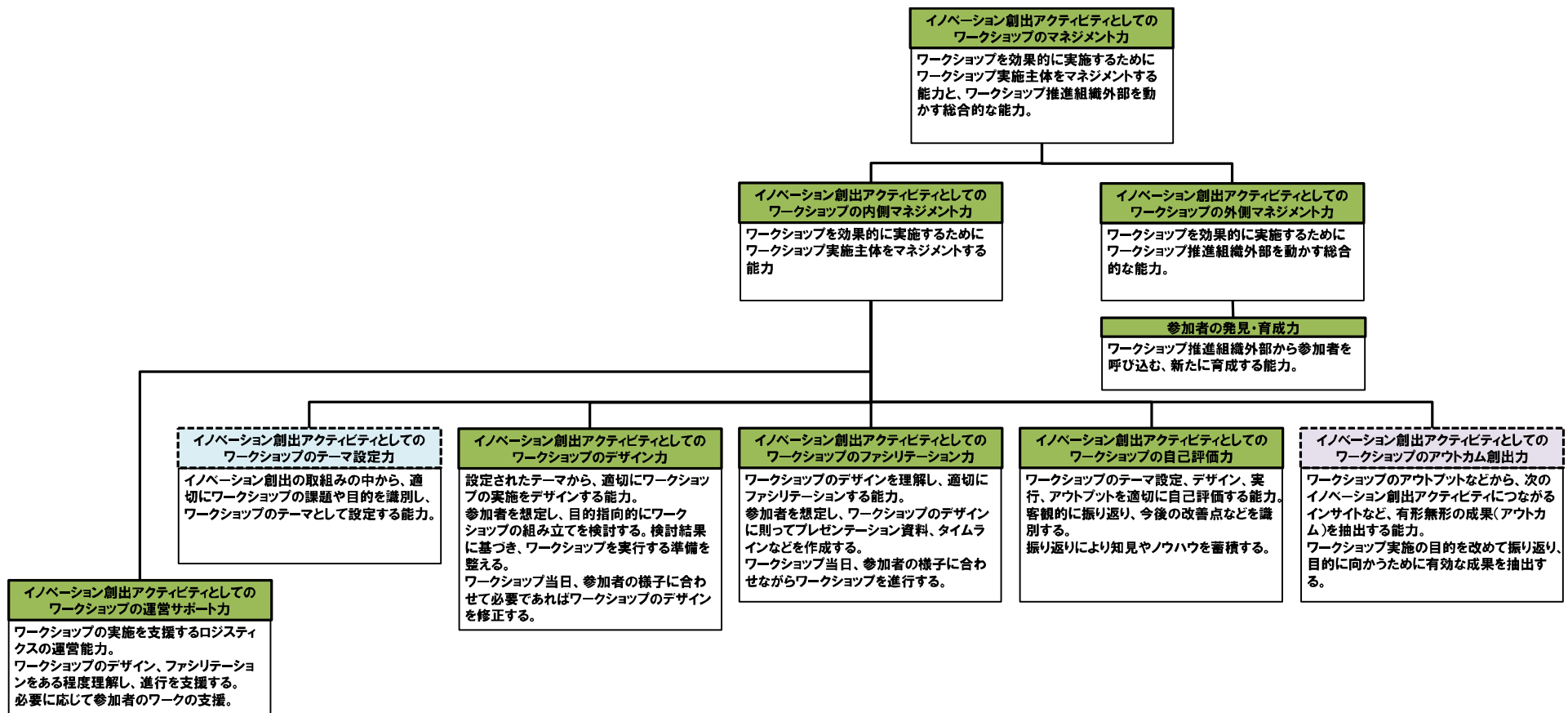
P25図 6.1 ワークショップ実施のための“○○力”の体系



イノベーション対話ツール: 1.イノベーション対話ガイドブック

ワークショップ実施のための“○○力”

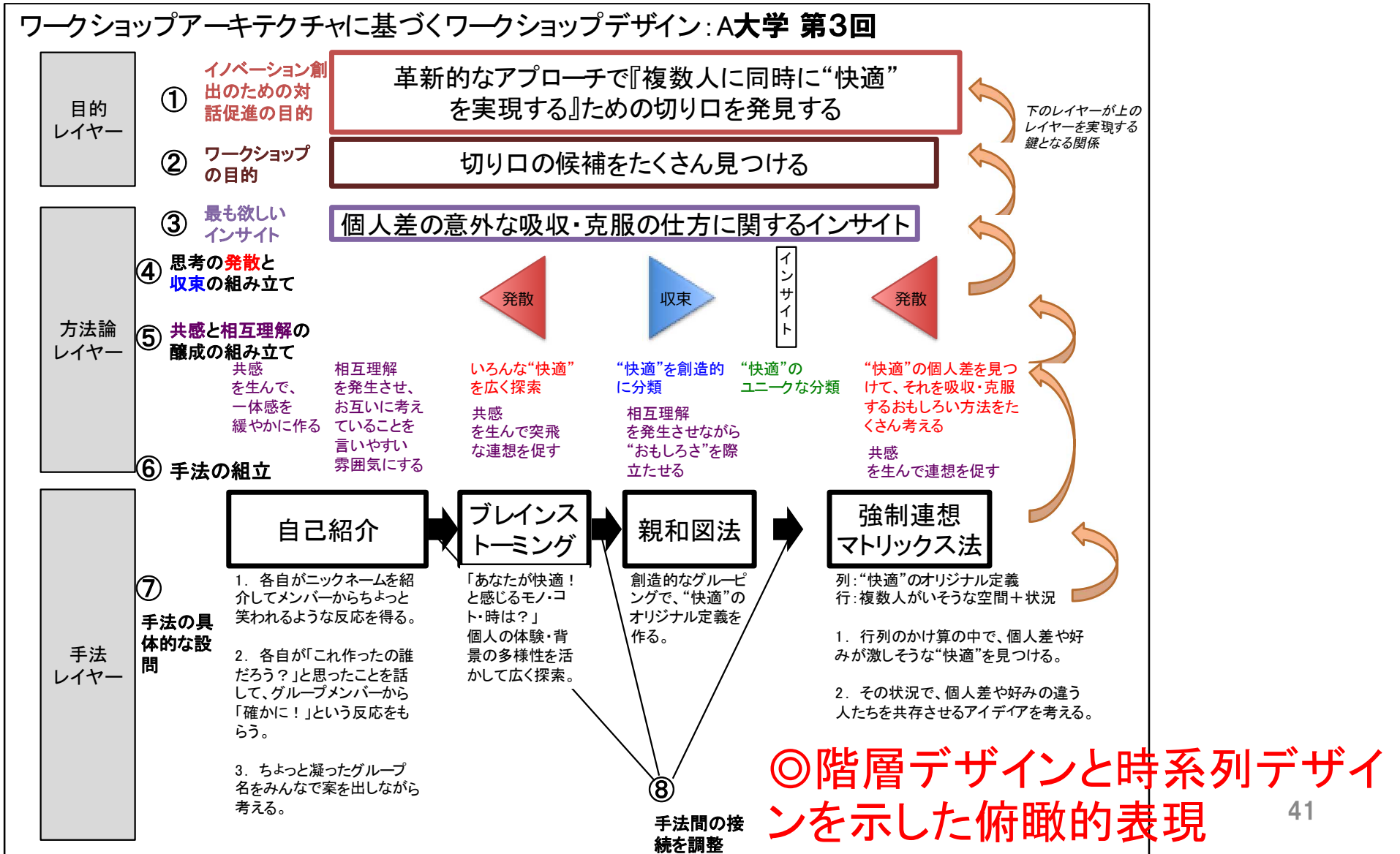
P26図 6.2ワークショップ実施のための“○○力”の詳細



◎個人や組織でワークショップ実施の能力の獲得を段階的に行うための参考

イノベーション対話ツール: 1. イノベーション対話ガイドブック ワークショップ実施例

P151図 9.4ワークショップアーキテクチャに基づくワークショップデザイン:A大学第3回ワークショップ



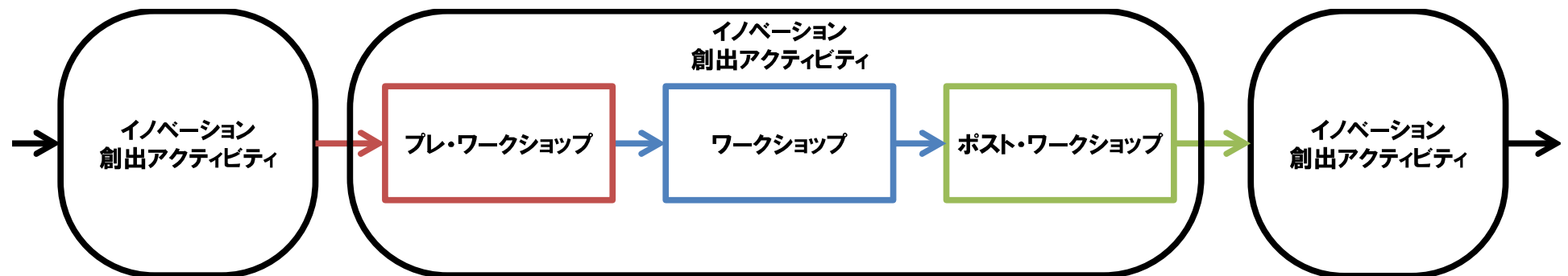
空白ページ

3.2 ワークショップの「3つのフェーズ」 (時間)

空白ページ

ワークショップの「3つのフェーズ」(時間)

- ・ワークショップ実施の大まかな流れを3つのフェーズに分けて考える

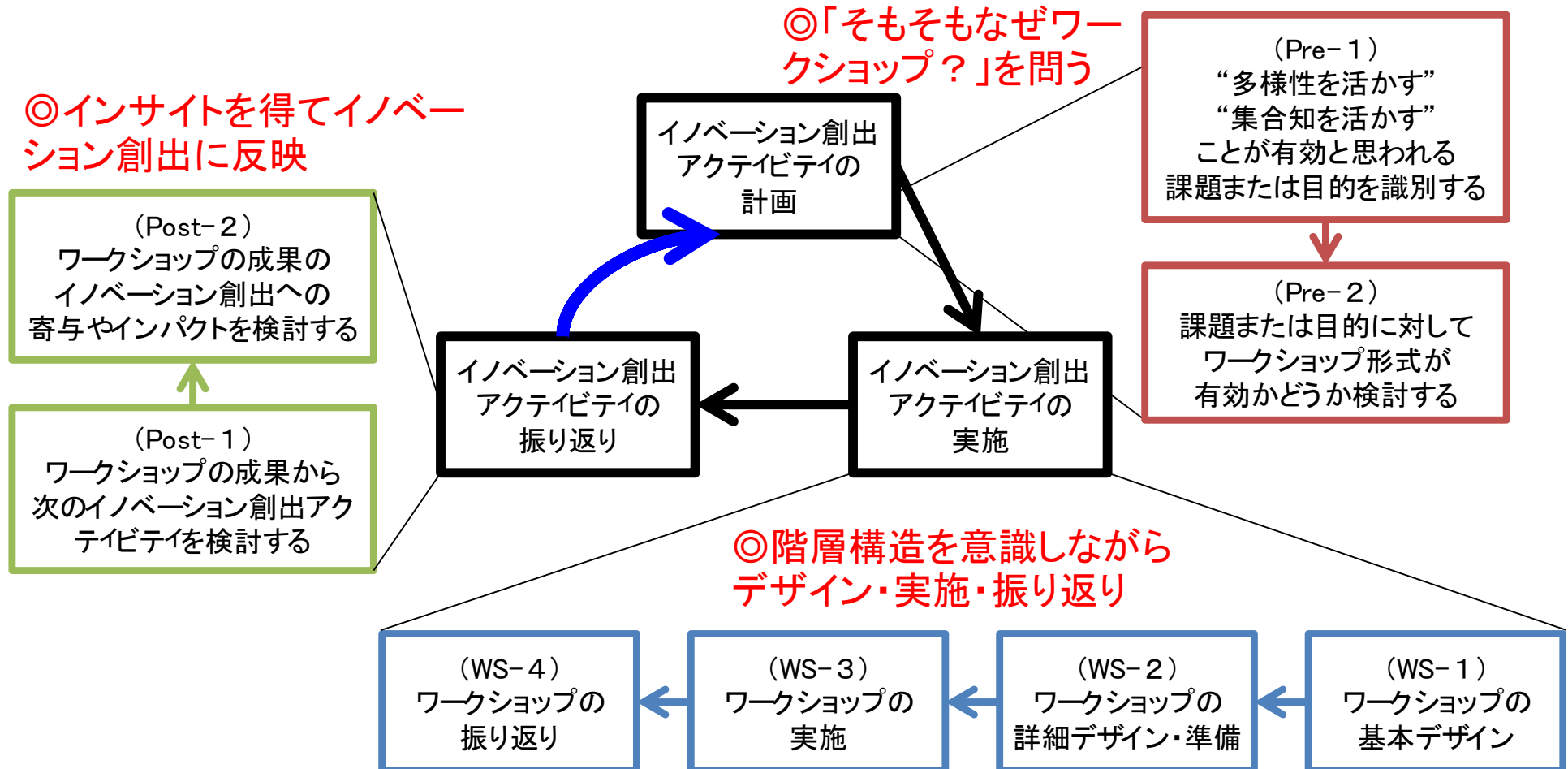


◎ワークショップの実施に意識が集中しがちだが、それまでの検討(プレ・ワークショップ)、実施後の整理や検討(ポスト・ワークショップ)という時間がイノベーション創出アクティビティの連鎖という観点から極めて重要である事を認識する。

ワークショップの「3つのフェーズ」(時間)

- ワークショップ実施の大まかな流れを3つのフェーズに分けて考える

P35図 7.3イノベーション創出の取組みの一部としてのワークショップ実施の流れの概要



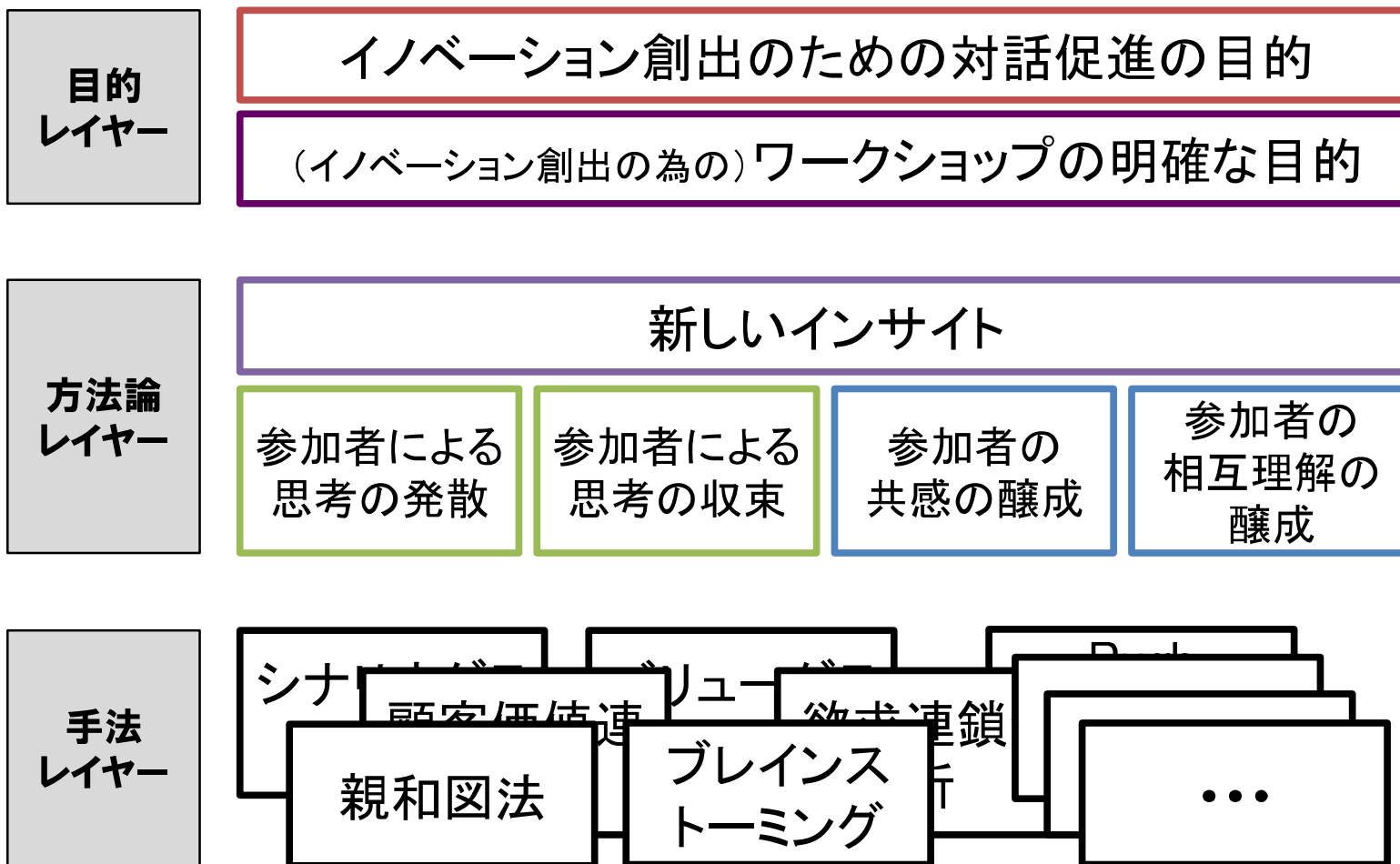
3.3 ワークショップの「3階層構造」 (論理構造)

空白ページ

ワークショップの「3階層構造」(論理構造)

- ・ イノベーション創出に向けたワークショップの基本構造(目的志向の3階層構造)

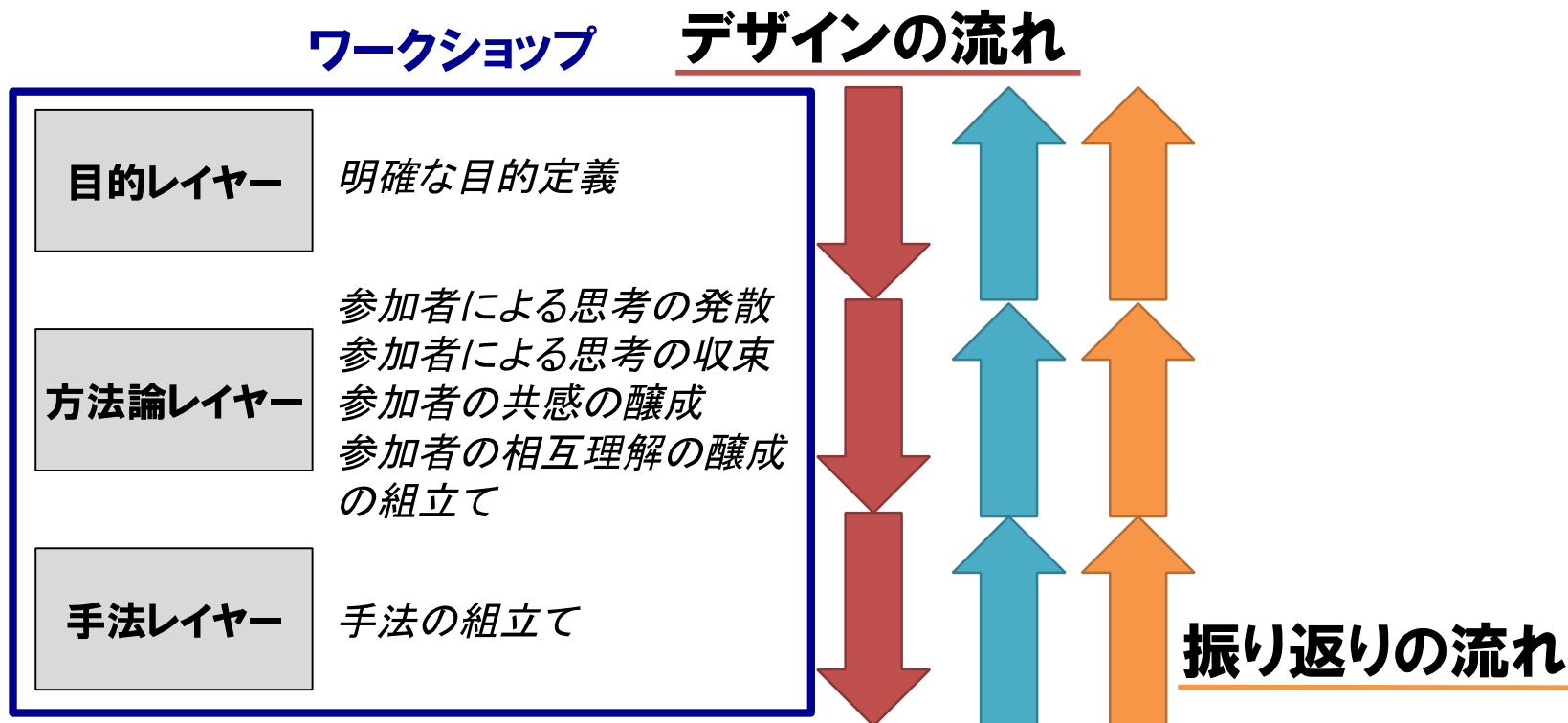
◎目的から
少しずつ
レイクダウン
していく論理
的アプロ
ーチでワーク
ショップの経
験値の少な
さがある程
度補う事が
できる。



ワークショップの「3階層構造」(論理構造)

- イノベーション創出に向けたワークショップの基本構造(目的志向の3階層構造)

P114図 8.10ワークショップの3階層構造とワークショップの意図的な実施と系統的な振り返り



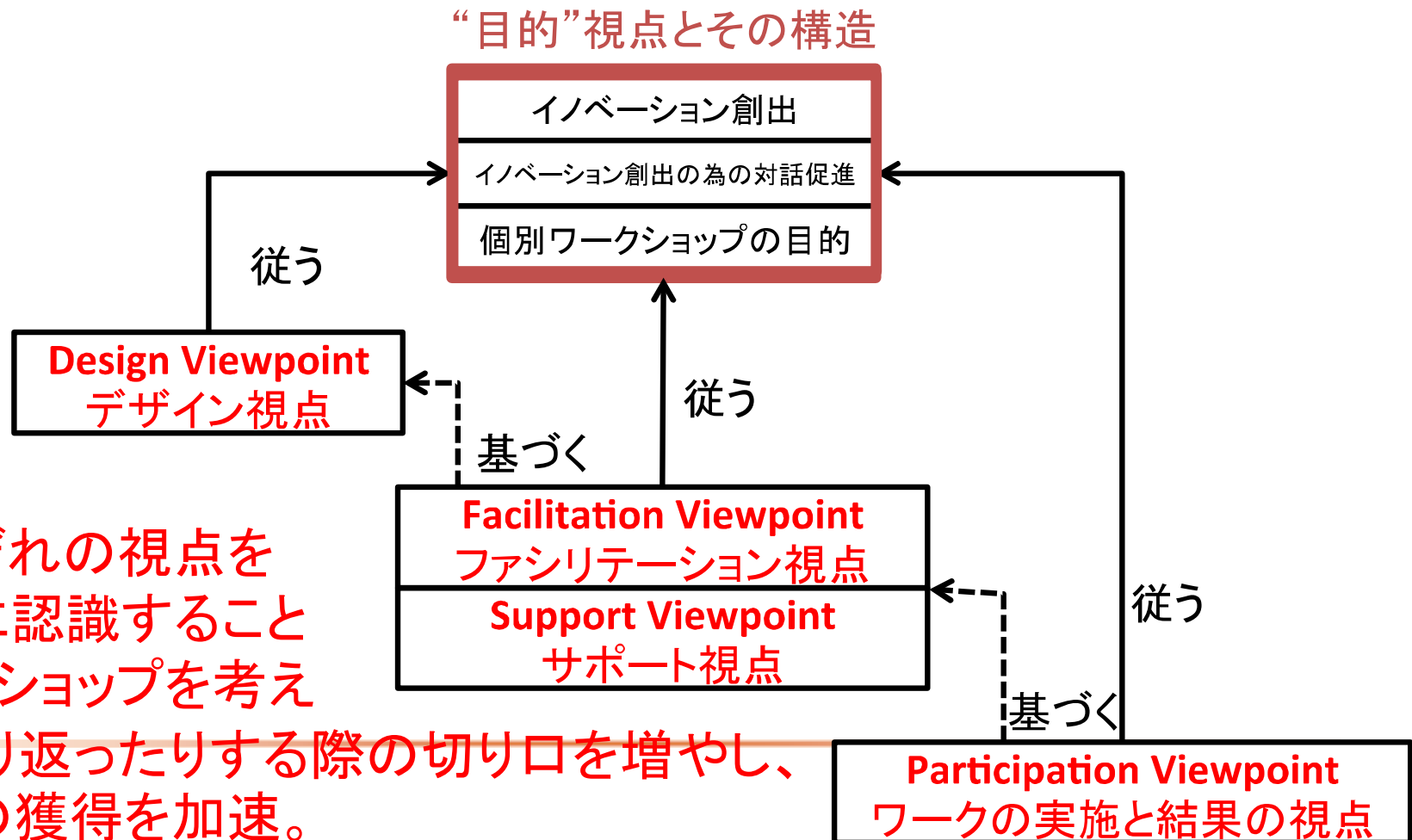
◎階層化により論理的なデザインと振り返りを可能にし、経験値の獲得を加速。**ファシリテーションの意識**

3.4ワークショップの「4つの視点」 (観点)

空白ページ

ワークショップの「4つの視点」(観点)

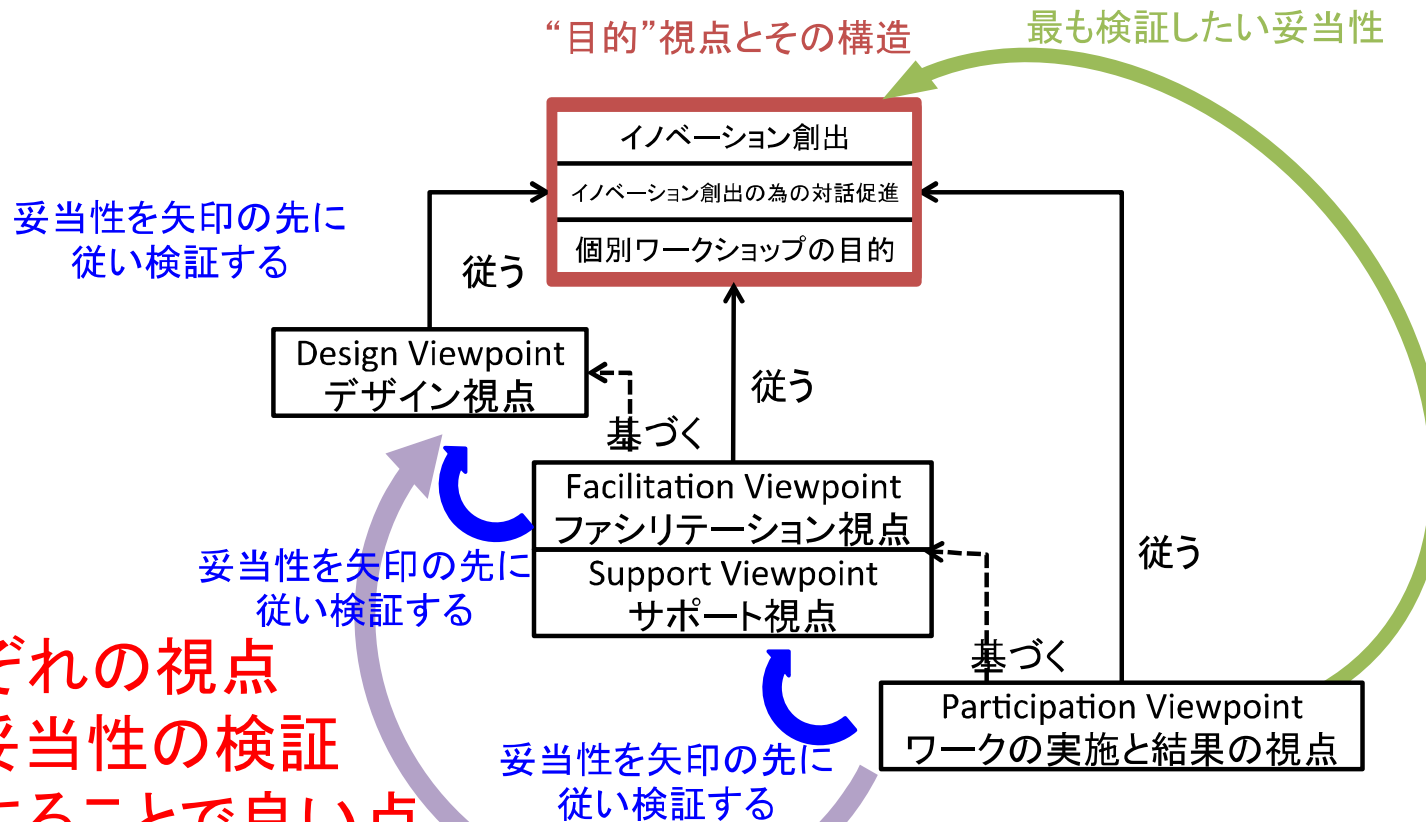
- ・ イノベーション創出のためのワークショップを捉える4つの視点



ワークショップの「4つの視点」(観点)

- イノベーション創出のためのワークショップを捉える4つの視点

P90図 7.30ワークショップの自己評価の際の目的と4つの視点の関係



◎それぞれの視点からの妥当性の検証を実施することで良い点、修正点を自ら適切に識別できる。

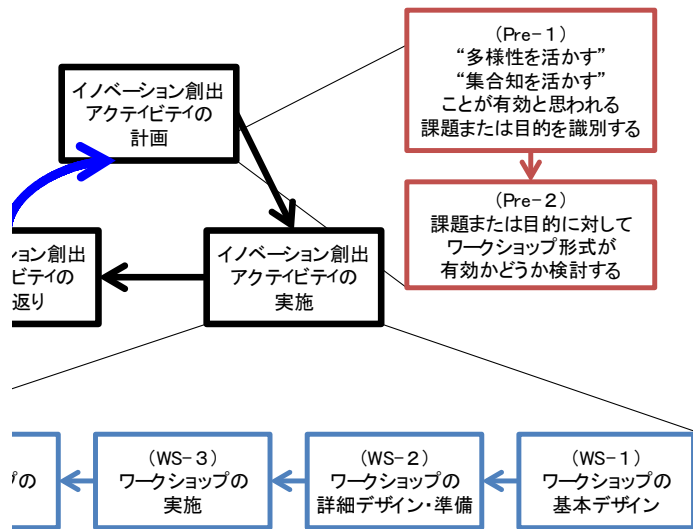
デザイン見直しで検証したい妥当性

事例

イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン事例 p1

- あるエレクトロニクス系の研究開発を行う組織において「2020年東京オリンピック開催に向けて、東京の安心と安全を実現するための研究や開発を行う」という方向性が決まった。
 - この組織ではこれまでも通信インフラ関係、ITサービス、各種デバイスなどに関する研究開発を数多く行ってきている。
 - 定められた方向性に従いながらも、イノベティブな結果を目指した研究・開発を推進するために、具体的なテーマを探索することになった。
 - 議論の末、多くの人々が多様な感じ方をしているであろう「安心」を軸にテーマを探索することにした。
-

イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン事例 p2



(Pre-1)
“多様性を活かす”
“集合知を活かす”
ことが有効と思われる
課題または目的を識別する

(Pre-2)
課題または目的に対して
ワークショップ形式が
有効かどうか検討する

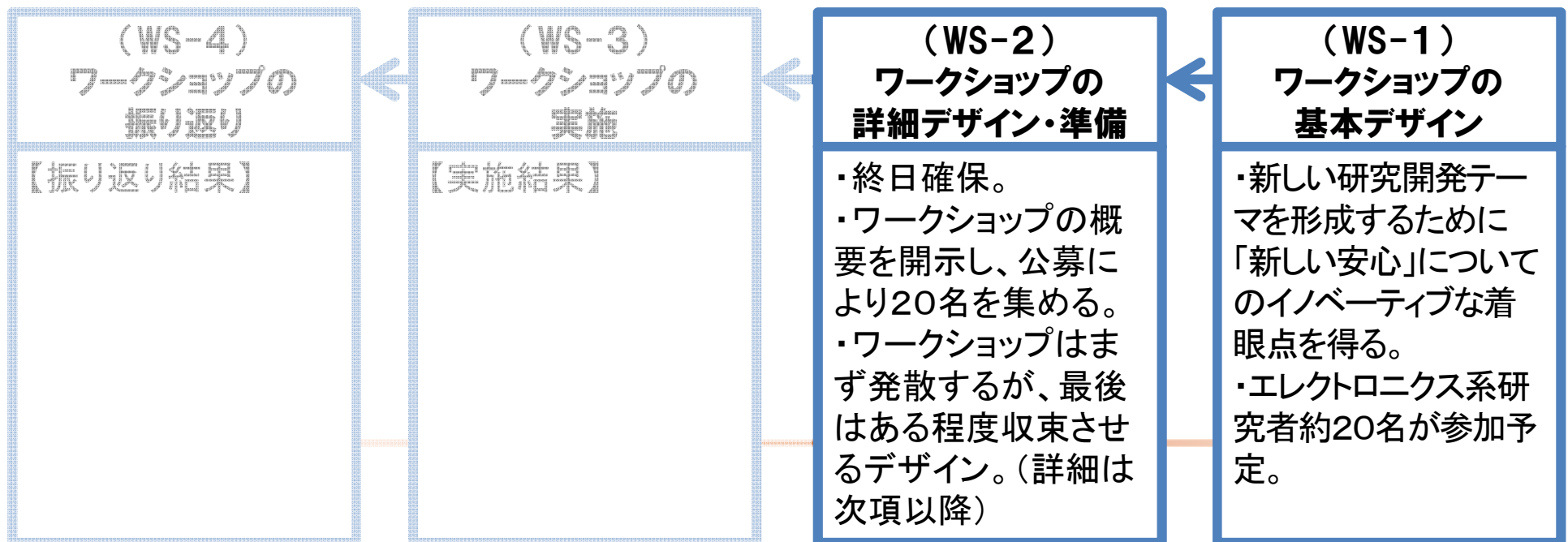
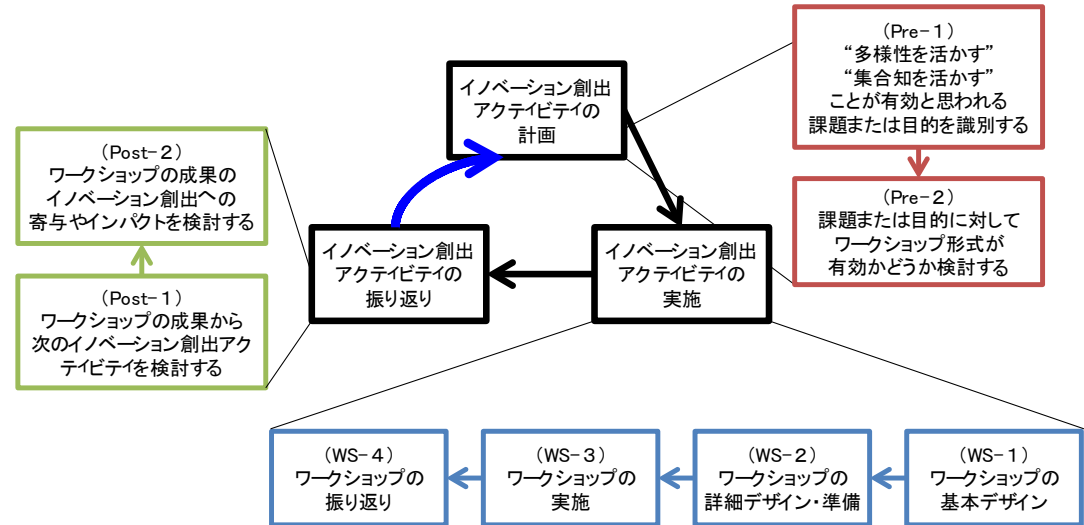
(Pre-1)
“多様性を活かす”
“集合知を活かす”
ことが有効と思われる
課題または目的を識別する

多くの人々が多様な感じ方をしているであろう「安心」は時代の変化とともに少しずつ変わってきているという洞察から「新しい安心」についてイノベティブに考えてみることにした。

(Pre-2)
課題または目的に対して
ワークショップ形式が
有効かどうか検討する

「新しい安心」は多様性の相互作用から様々な視点や観点が議論できることが期待できるのでワークショップ形式が有効であると思われる。

イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン事例 p3



イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン事例 p4

デザイン上、イノベティブなインサイトが得られるかどうか、3ステップ目の『新しい安心についてのアイデア「発散」』の質によるということを認識した。

目的
レイヤー

2020年に東京で実現する安心・安全を目指してイノベティブな新しい研究開発テーマを形成する

新しい研究開発テーマを形成するために「新しい安心」についてのイノベティブな着眼点を得る

方法論
レイヤー

「新しい安心」についてのインサイト

安心についての認知
「発散」

共感の
醸成

安心についての認知
「収束」

相互理解
の醸成

新しい安心
についての
アイデア
「発散」

共感の
醸成

新しい安心
についてア
イディアを
絞り込む
「収束」

相互理解
の醸成

手法
レイヤー

自由連想法

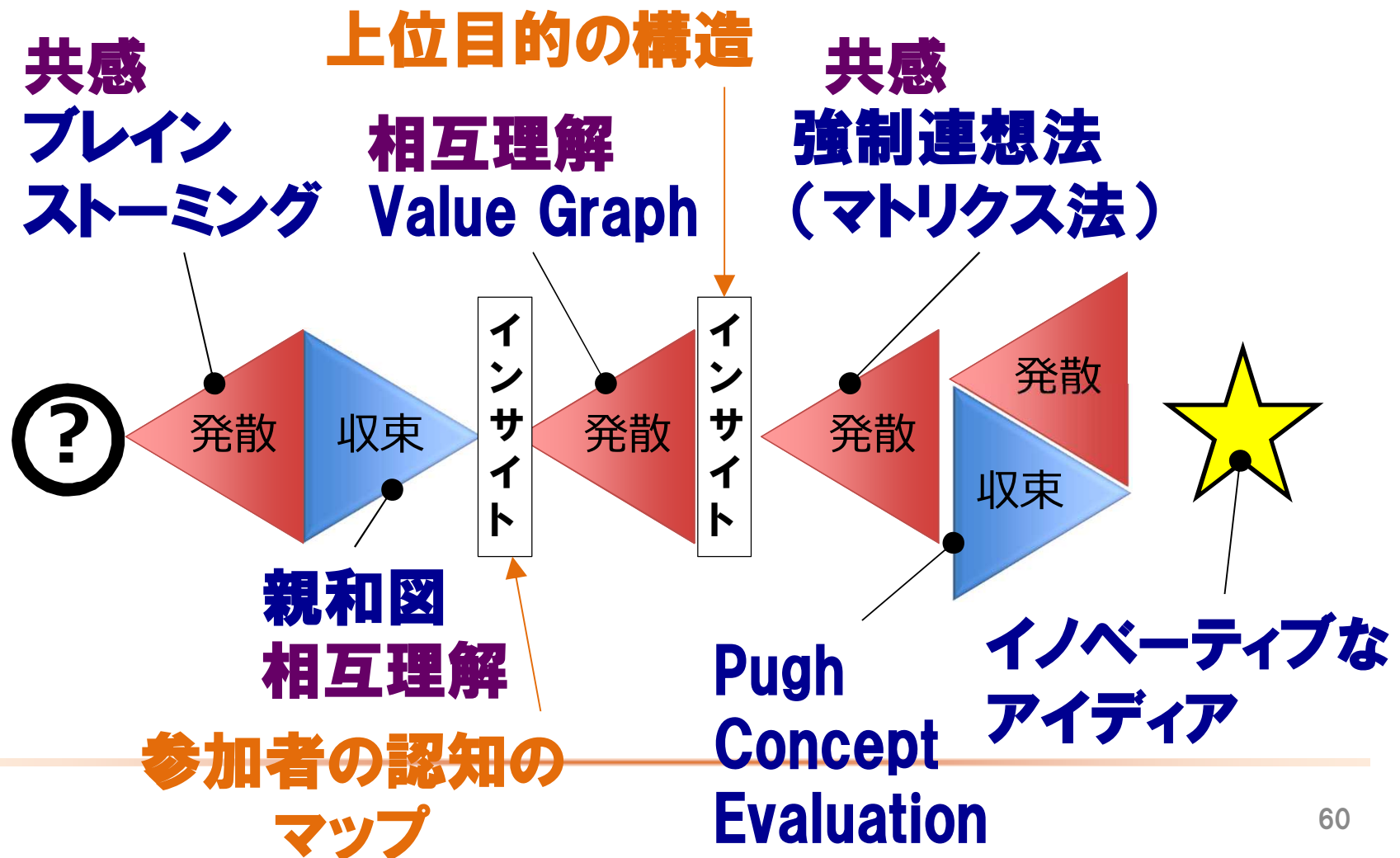
親和図法

強制連想法

Pugh
Concept
Evaluation

イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン事例 p5

3ステップ目の手前に、「Value Graph:上位目的の構造化(発散)」を挿入して、ワークの流れを整え、具体的な手法へ落としし込んだ。



イノベーション創出アクティビティの1つとしてのワークショップのデザイン事例 p6

“目的”とその構造

ワークショップの流れをシミュレーションしながら、4つの視点をそれぞれ確認し、懸念点を洗い出して対策を講じた。

2020年に東京で実現する安心・安全を目指してイノベティブな新しい研究開発テーマを形成する

新しい研究開発テーマを形成するために「新しい安心」についてのイノベティブな着眼点を得る

Design
デザイン

従う

従う

基づく

Facilitation
ファシリテーション
Support
サポート

従う

基づく

Participation
ワークの実施と結果

・終日のワークショップであるため、休憩を十分に入れる必要がある。
→昼食後は約1時間ごとに短い休憩を入れて、思考の持久力が下がらない様にする。
→参加者の集中力維持のために小さなチョコレートなどを用意する。

・ワークの連続性が結果に影響すると考えられるデザインである。
→ワークのつながりについて明示的にファシリテーションする。
→1つ1つのワークの結果を壁やホワイトボードに貼れる様にサポートすることで対策する。

・終日のワークショップであるため、ワークが進むほど上位の目的を忘れがちになる。
→各グループの机の上に上位の目的を大きく印刷して配っておくことで対策する。

・バリューグラフのみワークが不連続である。
→ファシリテーションでの説明に気をつける。

空白ページ

**イノベーション創出アクティビティの1
つとしてのワークショップのデザイン
演習**

演習①：イノベーション創出アクティビティの検討

【背景】

- あなたは自動車の自動運転に関する研究でイノベーションの創出を狙っている大学の研究チームに所属する高度コーディネーターである。
研究チームは自動運転の車の運転席で運転手が「暇」になった時間をイノベーション創出の機会と捉えている。
- あなたは研究チームと共に、この課題に対してイノベティブなインサイトを得て、イノベーション創出に結びつけたいと考えている。
- 研究チームとのディスカッションで、潜在的ユーザーである一般の人を巻き込んで声を集めよう、ということになった。
- ワークショップも1つの選択肢として、「一般の人を巻き込んで声を集める」ことを目的としたイノベーション創出アクティビティを検討せよ。
 - 事前にすべきことは？（事前調査、データ収集、など）
 - 具体的なアクティビティの種類は？（ワークショップ、インタビュー、など）

演習①：イノベーション創出アクティビティの検討 【解答例】

- まず、自動運転により「暇」になった時間(数分～10分)を様々な人がどのように活用すると思っているのかを把握するために簡単に身近な人々に記名式アンケートを実施してみる。
- アンケートは「尋ねれば『やります』と答えるが、実際にはおそらく高い確率でやらない事」が答えとして出てきそうな設問をする。例えば「言語の学習」「ダイエット」などが候補。
- アンケートの結果を見て、上記の様な答えを書いた本人にインタビューをする。どうして「やりたい」と答えたのか？本当にやると思うか？実際にはやらないとしたら何故やらないのか？などをざくばらんに聞き出す。
- アンケートとインタビューの内容を参考にしながら、隙間時間に「やりたいと思っている事」と「実際にやってしまう事」のギャップを見つけそこからインサイトを得るためのワークショップのデザインを検討してみる。

演習①：イノベーション創出アクティビティの検討

【解答例の解説】

- 当該の課題はすでに大手自動車メーカーや大学の研究室などが大きな資源を割いて取り組まれている課題である事を認識し、正攻法では他に先んじて、または他の思いもよらない着眼でイノベーション創出に辿り着くにはかなり難しいのではないかと考えた。
- そこで多様な解釈や、様々なアプローチが可能だと思われるお題を探し、「人間の本音と建前」のギャップに注目することにした。
- アンケートを通じて実際に「本音と建前」のサンプルを集めてみて、更にそれを起点にインタビューを行い、“多量の「本音と建前」を集めそれを多様性を活かして解釈しインサイトを得る”というプロセスのデザインが出来そうであるという手応えを得て、ワークショップデザインの検討に入ることになった。

演習②：ワークショップのデザイン

参照：イノベーション対話ツール 第9章

- **背景**
 - 次項参照
- **インストラクション**
 - いつ、どのような目的やテーマでワークショップが設計できるか検討せよ。
- **狙い**
 - 状況に合わせて別の検討や、調査を実施するなどして、ワークショップを行うタイミング、目的やテーマを適切に調整することを演習する。
 - 自らのスキルレベルや経験値に合わせて調整することを演習する。
- **ディスカッションのポイント一例**
 - このワークショップを実行したらどうなりそうか？参加者は？時間は？アウトプット／アウトカムは？
 - 他のデザインはあり得ないか？別のタイミング、別の目的やテーマは？
 - 本当にワークショップが適切か？会議ではダメか？アンケートではダメか？
- **オリジナルで類似の演習を行う際の注意点**
 - 「正解」は多数あるので、演習の結果を複数名で十分に議論すること。
 - 実行が難しい、もしくは実行しても結果に結びつかない「不正解」は確実に存在するため、演習の結果を複数名で十分に議論すること。

演習②：ワークショップのデザイン【背景】

現在企画中の第3回ワークショップまでにA大学は、フロンティア有機システムをシーズとして「柔らかく人と物と情報がつながる社会の創出」をCO|ビジョン3「活気ある持続可能な社会の構築」の1つのイノベーション創出拠点として、計2回のイノベーション対話(ワークショップ)を行ってきた。

第1回ワークショップでは、ニーズである自立ヘルスケアについて参加者が定義し、それに対応する有機システムのシーズが検討されていた。第2回ワークショップでは、生活者のニーズを起点として、ユーザー体験を革新するアイデアの創出が行われていた。

この2回を総括すると、

- ・(第1回)将来のTo-Beの姿(ありたき姿)の一部を参加者の視点から捉える
- ・(第2回)参加者が考える目前の一部の課題・不満のある具体的な解決方法の議論はされたが、
- ・(第1回)示されたTo-Beは参加者のコンセンサスを得たが、イノベーション創出をドライブする可能性を感じる程のインパクトはなかった
- ・(第2回)現実的な課題の解決の方向性とそれを実現するコンセプトは参加者にとってイメージし易かったが、方向性及びコンセプトのいずれにも強い革新性を感じなかった

という成果であったことがテーマ・目的デザインの事前のヒアリングで明らかになっている。

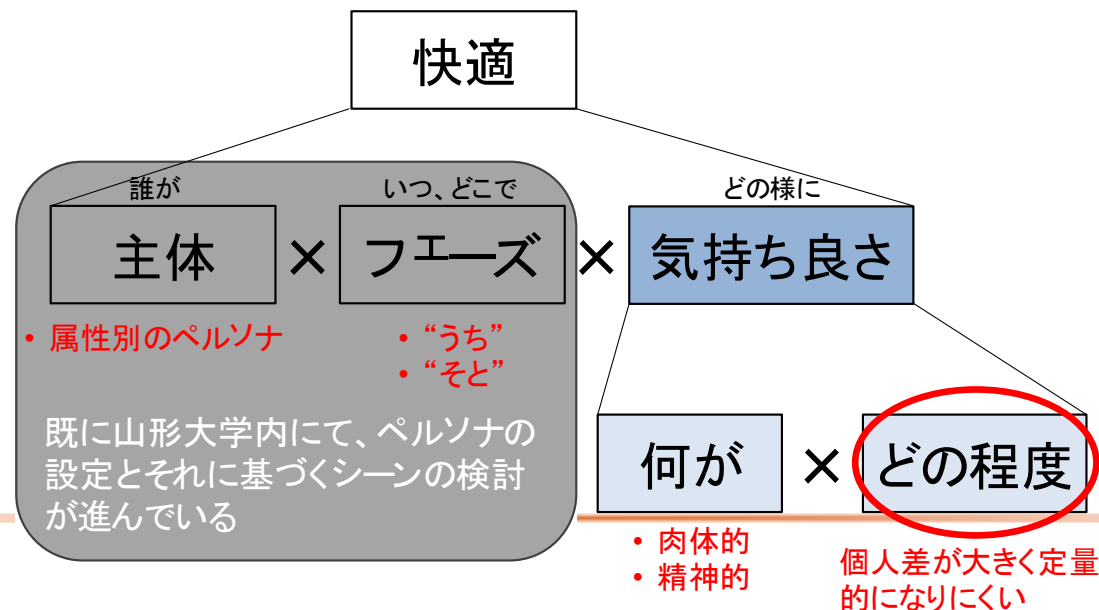
演習②：ワークショップのデザイン【背景】

第3回ワークショップについては以下のことがこれまでに議論されている。

- 参加者はプロジェクト関係者でほぼ確定
- 「フロンティア有機システム」がシーズ
- ビジョン(大方針)「**活気ある持続可能な社会の構築**」
- 目指す姿(中方針)「**柔らかく人・モノ・情報・社会をつなげられる有機システムならではの、アンビエントな快適・健康生活／社会**」
- 方向性(方針)「**生活者にとって驚きとわくわくのシステム／サービス:アンビエント快適空間(健康長寿自立ヘルスケアを含む)**」

演習②：ワークショップのデザイン【解答例】 p1

- これまでの検討から既に「アンビエント快適空間」と「生活者にとって驚きとわくわくのシステム／サービス」というスコープが導かれていたため、この範疇で参加者の多様性を最大限に活かすことでイノベーティブな切り口の発見が見込まれるワークショップの目的を検討した。
- 目的の検討の土台として、“快適”という構造に着目し、抽象度のレベルを高く保持した構造を下図の様に定義した。この構造において、「主体」「フェーズ」についてはMECE(漏れなくダブリなく)に定義する方針を決め、有限の数に分割することが可能であり、既にA大学の推進チームによってペルソナの設定やシーンの検討が進んでいた。一方で、「気持ち良さ」については更に「何が」と「どの程度」に分解することができ、とりわけ「どの程度」という要素については個人差が大きく定量指標的になりにくい。つまり、「どの程度」という一つの要素に着目した“快適”に関する検討は多様な視点や観点からのアプローチにより、新たな切り口になり得そうだと言える。



演習②：ワークショップのデザイン【解答例】p2

- この検討を踏まえ、改めて『フロンティア有機システムでアンビエント“快適”空間を実現する』というスコープに立ち戻り、『フロンティア有機システムはどのようにして“快適”に関する個人差を吸収または克服して、複数人に同時に“快適”を実現すると良いだろうか？』という問いをたてた。
- この問いに対して、以下のアプローチ候補はすぐに挙げられる。
 - 最大値に合わせる(→多くの人にとってオーバースペックな快適さ)
 - 最小値に合わせる(→ほとんどの人にとってイマイチな快適さ)
 - 平均値にあわせる(→ある程度の数の人の快適さを犠牲にする)
- 従って、これら以外の革新的なアプローチで『複数人に同時に“快適”を実現する』ための切り口を発見することを第3回ワークショップの目的として決定した。

イノベーション
創出の一環と
しての目的

革新的なアプローチで『複数人に同時に“快適”
を実現する』ための切り口を発見する

ワークショップ
の目的

切り口の候補をたくさん見つける



下が上を実現する鍵
となる関係

- ワorkshopの目的を上図の様にデザインし、これに従って方法論レイヤー、手法レイヤーを次項の様にデザインした。

演習②：ワークショップのデザイン【解答例】 p3

