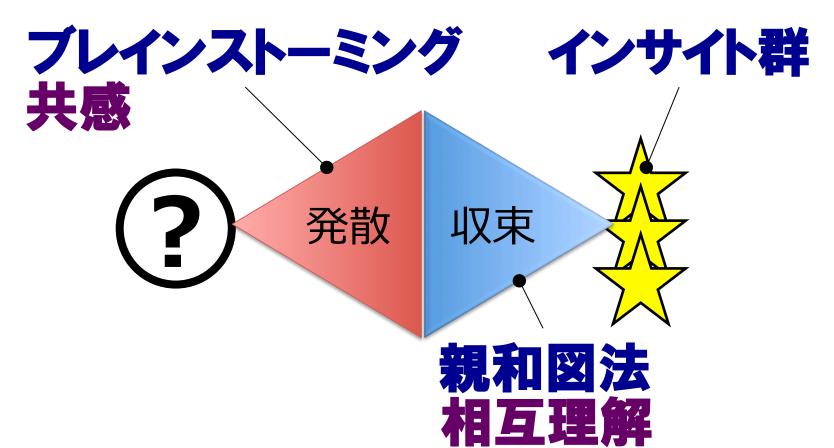
Day2 アイディアから次のイノベーション創出 アクティビティへつなげる方法

ワークのインストラクション資料



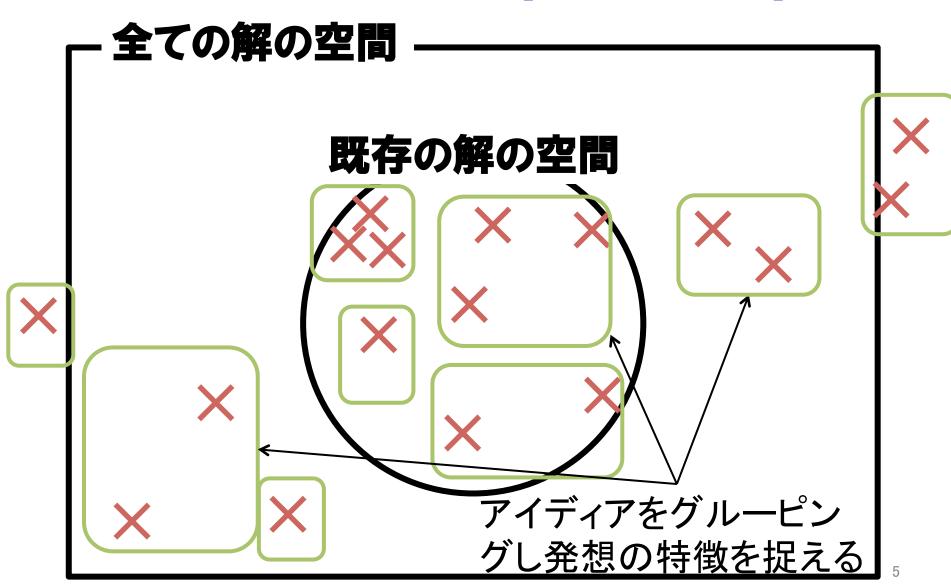
ワークの全体像

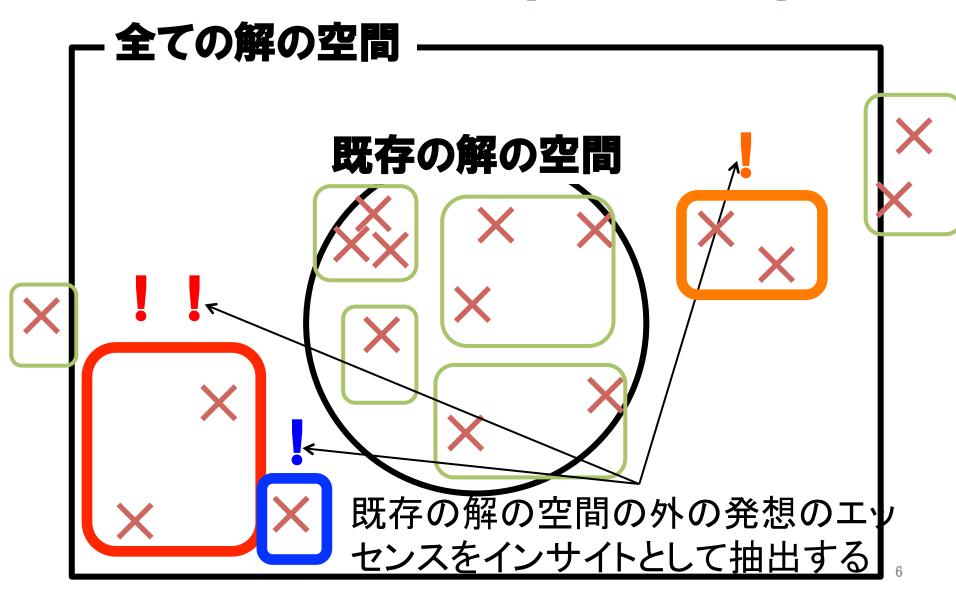
思考の発散から解空間を拡張しインサイトを得る



全ての解の空間 —— 既存の解の空間

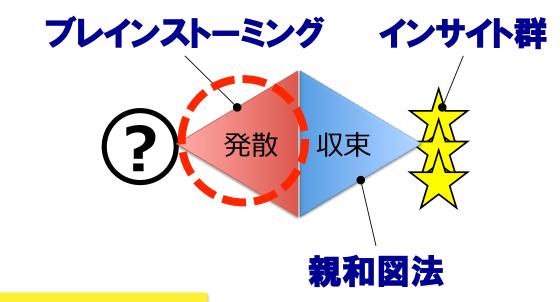
全ての解の空間 既存の解の空間 ブレインストーミングで 解空間を拡げる





このサンプルの状況の想定

- ある医科大学からスピンオフした化粧品開発発・販売のベンチャー企業。
- 他社では取り組んでいない、これまでにない、 新たな製品、サービス、またそのマーケティン グを検討したい。
- その為にまずは「エイジング」を改めて解釈し、 解空間を広げる。
- 広げた解空間の中から次のアクティビティに 繋がるインサイトを見つける。



Brainstorming

正しいブレーンストーミング

「集合知」の有効性は 科学的に立証されている

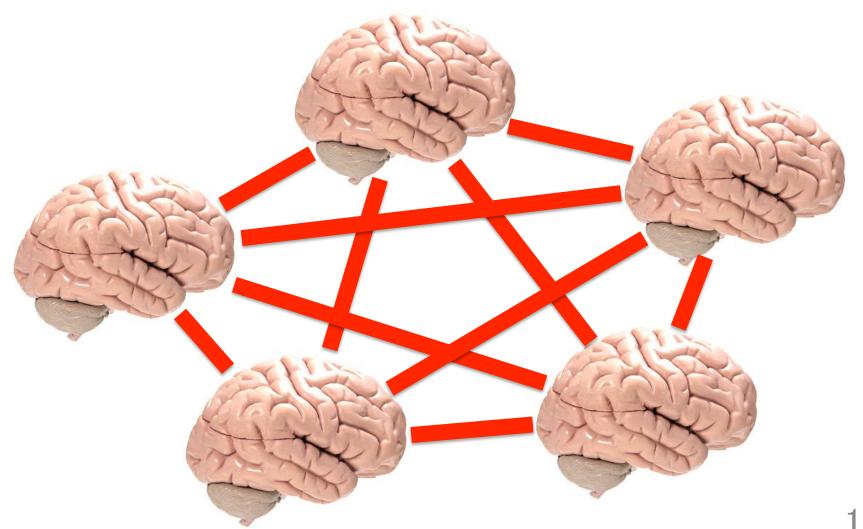
Science 2010年10月29日号所収論文 (Williams Woolley et al.)

- 699名を被験者に2~5人のグループを形成
 - ・パズルやブレーンストーミング、集団での価値判断などの作業
 - 作業後の被験者の知的パフォーマンスをコンピュータ対戦型の チェッカーゲームの勝敗などで測定
 - ・集合知による知的能力の向上: 統計上有意に観察
- 「Cファクター」: 人々が一緒に作業することで高まる知的能力
 - ・グループメンバー個人の知的能力にはさほど相関しない
 - ・社会的感応度の高さに正の相関
 - 「相手の表情を読む」すなわち「空気を読む」能力
 - ・グループ内の女性の多さに正の相関
 - 女性は一般的に社会的感応度が高いとされる
 - ・少数のメンバーが会話を独占するグループでは負の相関

脳(無意識)を接続せよ

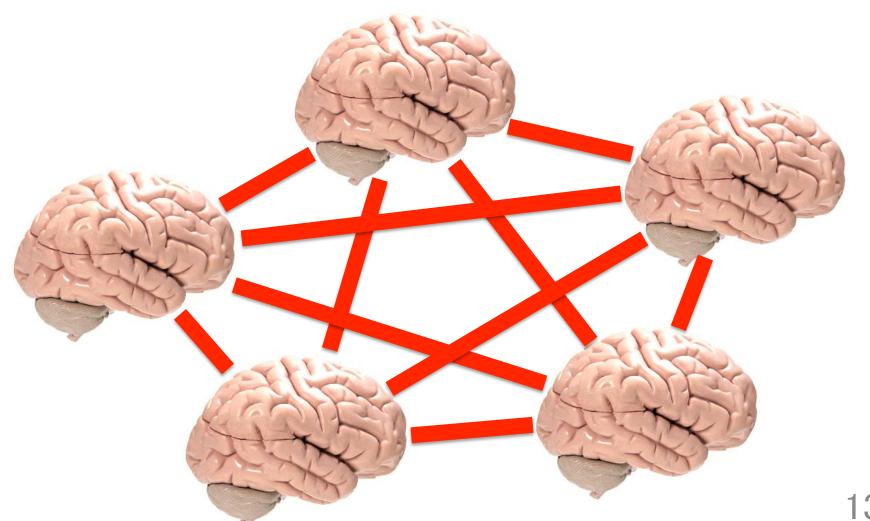


脳(無意識)を接続せよ



12

「意識」で考えず、 他人の考えに乗っかる!



(一般論ですが、) 悪いコメントと良いコメント

- ・悪いコメント: 否定「××がダメだね」
- 中くらいのコメント: 肯定+否定「〇〇はいいね。でも、××はだめだね」
- ・良いコメント:肯定+助言(否定ゼロ)「○○はいいね。××を◇◇にするとさらにいいね。」

注)ブレーンストーミング中にはコメントはしない! ひたすらアイデアを出すだけ。

ポジティブ原則



ポジティブ原則

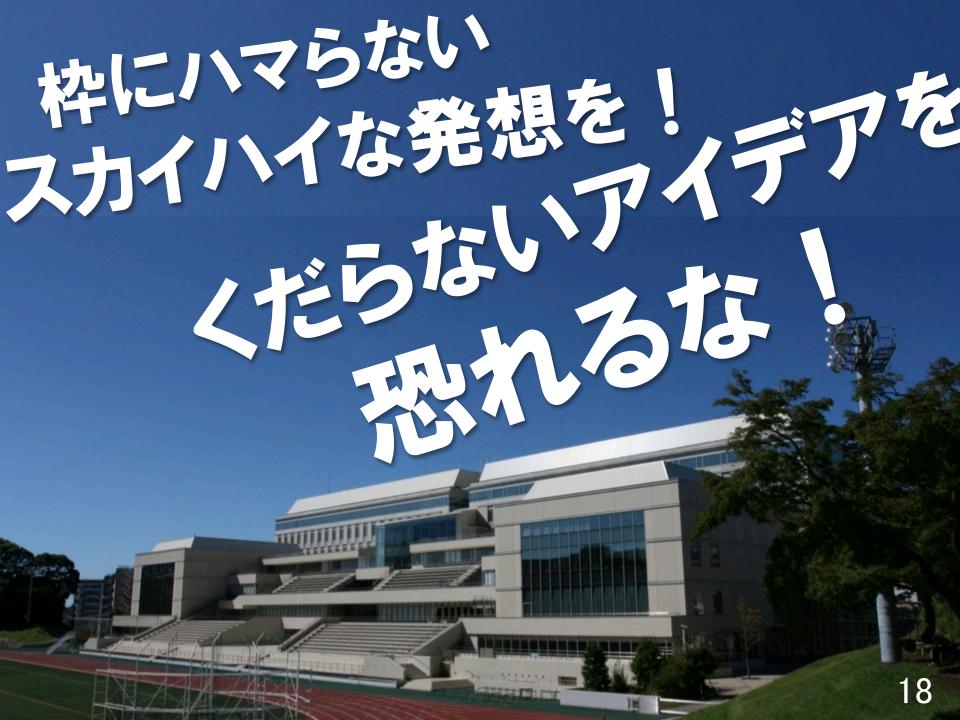
「幸福学」研究の知見:

ポジティブな気分→システム的発想 ネガティブな気分→部分的発想

ポジティブ∝楽観的∝幸福ネガティブ∝悲観的∝不幸

質より量



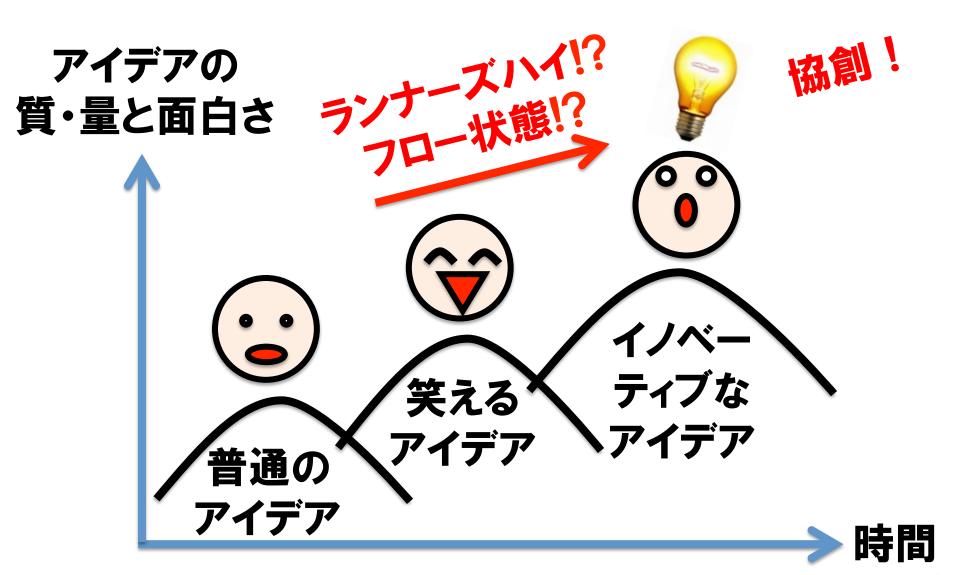


——付箋紙

はっきり、 くっきり、 わかりやすく、 大きな字で!



よいブレインストーミングとは



てんなことを言く、われるから

「こんなを言うと、人格とれるかも」

はずかしい・・



ってよくあるよ 「それって、 でってた」 「それはね、前、 「それってテ れてない?」 番いい。も 終案にしよう!