

#### 4. イノベーション対話ツール ワークショップデザイン可視化カード

##### 概要

イノベーション創出を目的としたワークショップを実施する際に比較的汎用的に活用できる基本的な 15 の手法をカード形状にした。

実際にワークショップをデザインする際に役立つように、各種法そのものの特徴、使用する目的、プロセスや成果を整理し、イラストとともに手法ごとにカードに表記した。

他の手法との前後のつながりやすさを示す工夫も盛り込み、ワークショップデザインの初心者にも使いやすいものとした。

本カードは、イノベーション対話ガイドブックの考え方に合わせてワークショップをデザインする際に有効であり、カードを並べることによりワークショップで達成したい目的を意識しながら、それを導くための手法の組合せを何度も試しながら考えることができる。また、複数のメンバーでワークショップデザインを考える際にも非常に有効であると考えられる。



# ブレインストーミング

Brainstorming

発散 → 収束

主目的



第2目的



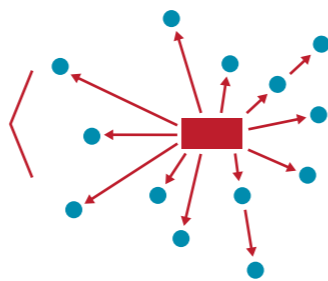
## INPUT

- ・ワークショップの目的に対して欲しい結果。
- ・参加者の多様性を活かして多様な視点を取り出せる設問。

## ACTIVITY

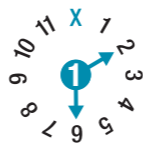
- ・時間内に出来るだけ多数のアイデアを出すことに集中する。
- ・出されているアイデアの一部や全部を使って連想を行う。
- ・設問から外れたアイデアでも良いので連想を止めない。

## OUTPUT



## OUTCOME

- ・思考が十分に発散された結果による解空間の広がり。
- ・グループ内での相互理解と共感の醸成。
- ・集団によるアイデア創造感覚の理解。



# バリューグラフ

Value Graph

発散 → 収束

主目的



第2目的



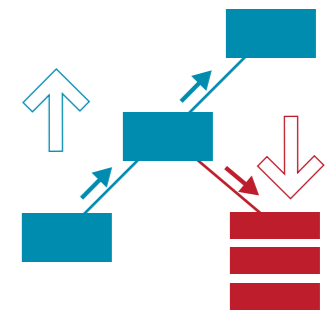
## INPUT

- ・ワークショップの目的に対して、上位の目的や価値を検討すべき対象（製品・サービス・コンセプト・機能など）となるもの。

## ACTIVITY

- ・グループ内でコミュニケーションを取りながら「これって何のため？」という問いを繰り返す、上位の目的を求めていく。
- ・上位目的として挙げたものを、階層の抽象度を意識しながらプロットする。
- ・上位の目的を「どうやって」実現するかを考え、検討対象に対する代替案を求めていく。
- ・検討対象の顧客要求を特定し、それらを実現する手段を求めていく。

## OUTPUT



## OUTCOME

- ・目的や価値が構造的に可視化され解空間が広がる。
- ・これにより、より創造的な発想が促される。
- ・上位の目的・価値や代替案を俯瞰してのインサイト。
- ・次に掘り下げるべき「目的・価値」や「代替案」の発見とそれらに対するアクションの特定。



# 親和図法

Affinity Diagram

発散 → 収束

主目的



第2目的



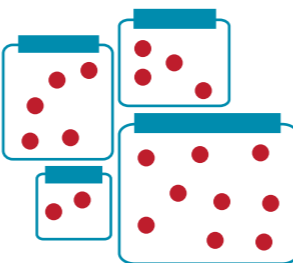
## INPUT

- ・付箋紙などに書かれた多数のアイデアや情報。

## ACTIVITY

- ・グループ内でコミュニケーションを取りながらアイデアや情報をまとめていく。
- ・グループ名は既存のカテゴリ名で分けるのではなく、グルーピングされた結果から特徴や本質を表す名前を付ける。
- ・親和性の定義を変えて複数の親和図を作成する。

## OUTPUT



## OUTCOME

- ・情報が構造的に可視化され新たな意味合いが抽出される。
- ・グルーピングされた情報が構造的に可視化され、その関係性が明らかになる。
- ・グループ内の認知マップが構築されることで共感と相互理解が促進される。



# プロトタイピング

Prototyping

発散 → 収束

主目的



第2目的



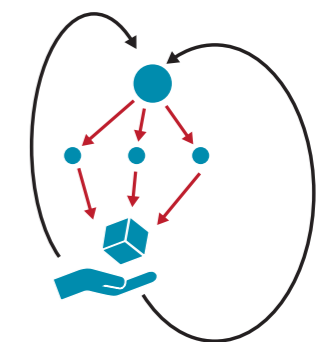
## INPUT

- ・ワークショップの目的に対して、試してみたいと思えるアイデアやコンセプト。

## ACTIVITY

- ・グループ内でコミュニケーションを取りながら「プロトタイピングで何が検証できればいいのか？」という問いを繰り返す。
- ・検証するためにはどのようなプロトタイピングを行えば良いか（検証の方法）を議論する。
- ・検証方法をふまえて実際のプロトタイピング手段を検討する。
- ・検討した手段によりプロトタイプを実施する。

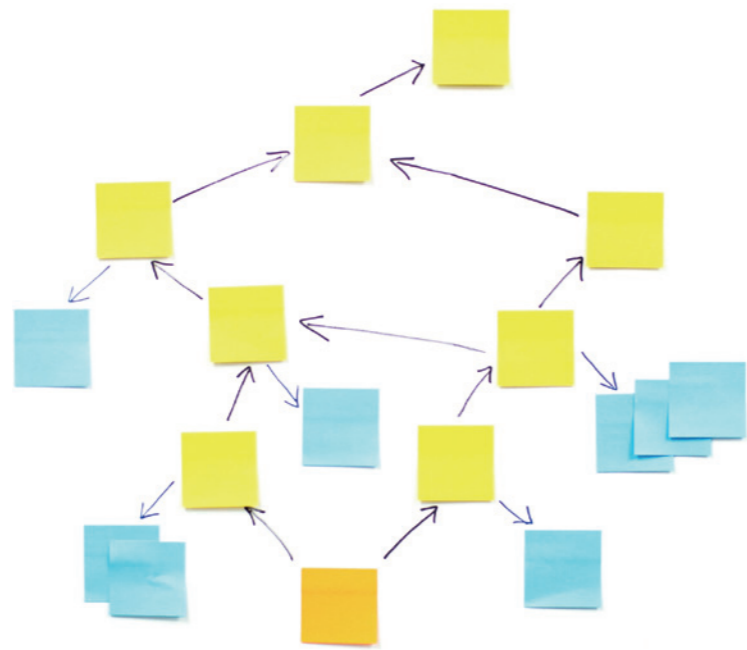
## OUTPUT



## OUTCOME

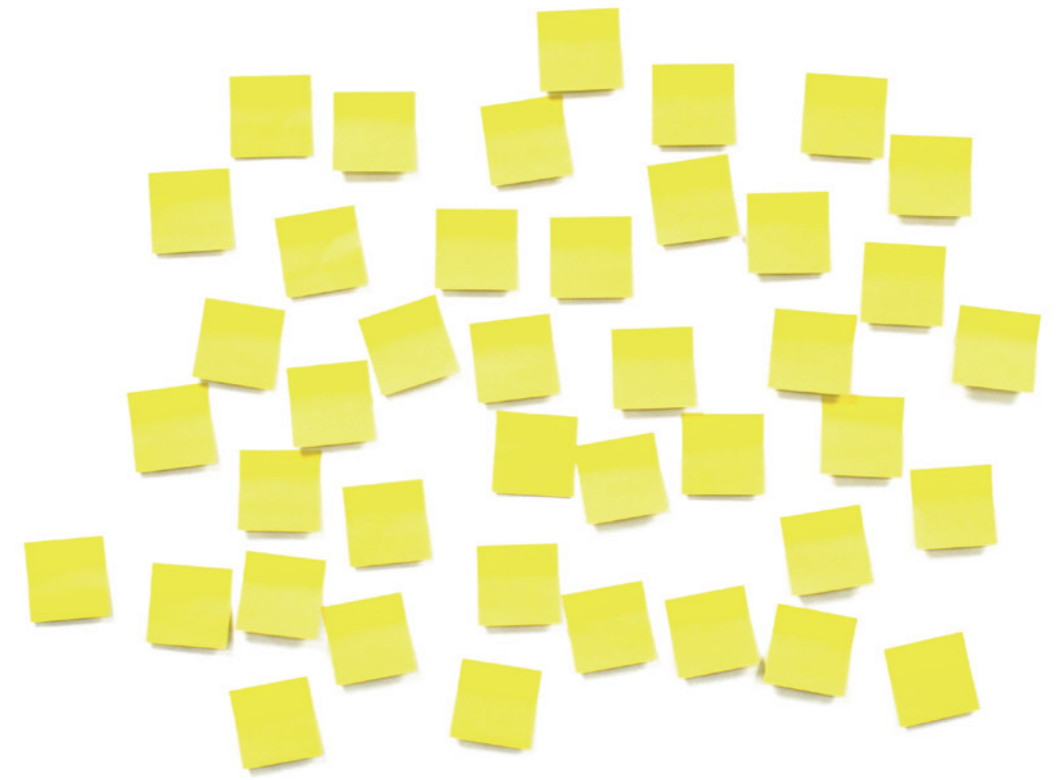
- ・プロジェクトが正しい方向に進んでいるという確信。
- ・アイデアやコンセプトに関して再検討すべきポイント。





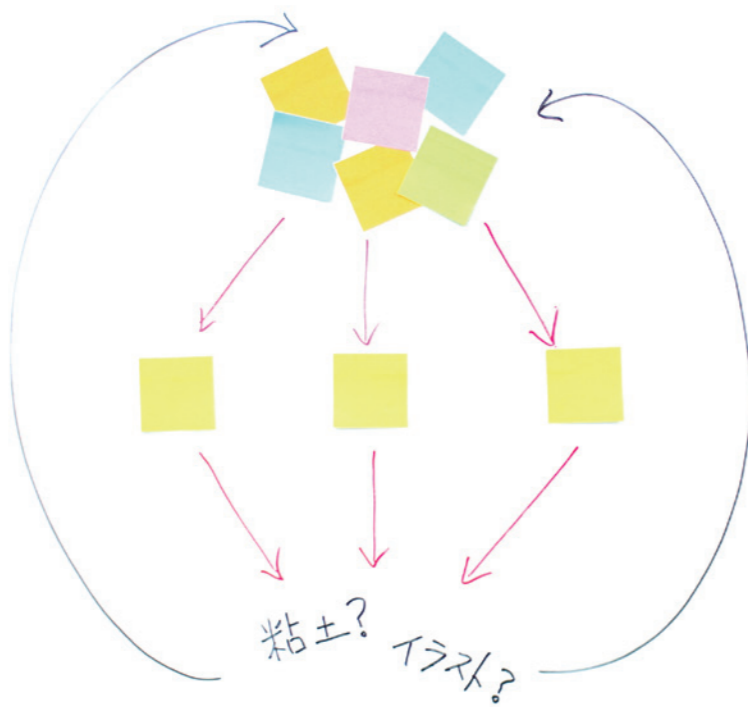
**バリューグラフ**  
Value Graph

そもその目的と代替案を考えることで解空間は広がりましたか？



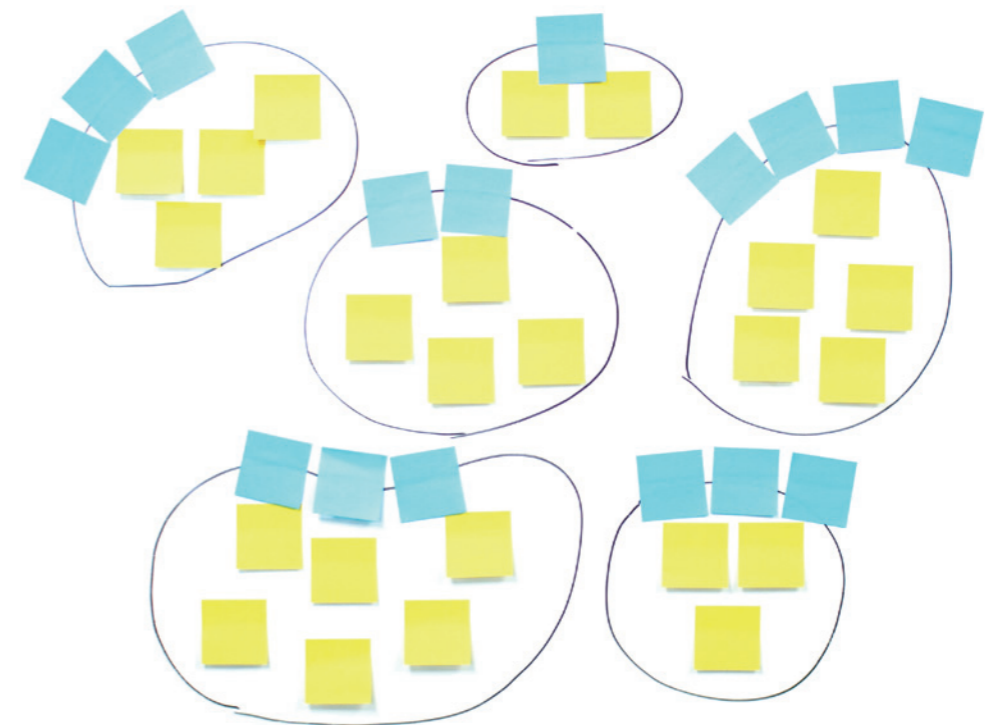
**ブレインストーミング**  
Brainstorming

十分に思考を発散させることは出来ましたか？



**プロトタイピング**  
Prototyping

いま、何を検証するべきでしょうか？  
何が検証できたら次に進めるでしょうか？



**親和図**  
Affinity Diagram

創造的なグルーピングから新たな意味合いは見つかりましたか？



# 強制連想法 (マトリクス法)

Forced Association

発散 ← ● → 収束

主目的



第2目的



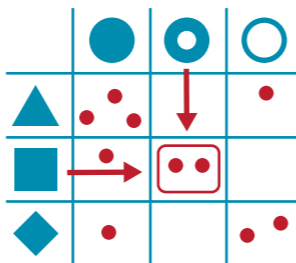
## INPUT

- ・2つの変数の要素。親和図後に実施する場合は、横軸に親和図でグルーピングした際に付けたグループ名を用いることもできる。
- ・縦軸の変数はテーマにより適宜設定する。変数の要素は、漠然としたものより出来るだけ具体的なものとする。

## ACTIVITY

- ・行と列の組合せを切口としてアイデアを連想する。
- ・マトリクス全体を眺めながら思考を様々な方向に広げ刺激を受け、行と列の組み合わせの枠を強制的に連想する。
- ・これまでにないアイデアや考え方 (枠) を特定し、その新しい切口について議論する。
- ・アイデアが出たら、その面白さよりも、なぜそれが面白いかを考え新しい切口や気づきを得る。

## OUTPUT



- OUTCOME**
- ・アイデアを出したいテーマに合った、これまでに考えつかないようなアイデア。
  - ・アイデアを出したいテーマで、これまでに考えつかないような要素のかけ算枠の発見。



# ピュー・コンセプト・エバリュエーション

Pugh Concept Evaluation

発散 ← ● → 収束

主目的



第2目的



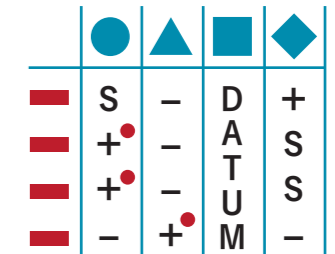
## INPUT

- ・複数のアイデアやコンセプト。

## ACTIVITY

- ・アイデア創出の早期の段階でアイデアを比較する評価項目を決める。
- ・アイデアを項目ごとに一対比較する。
- ・可視化された評価結果を俯瞰して各アイデアのプラス面、マイナス面を客観的に認識する。
- ・グループで議論しながら、アイデアをブラッシュアップする。
- ・アイデアの選択、絞り込みをする中で創造性を発揮させ新たなアイデアを創出する。

## OUTPUT



- OUTCOME**
- ・チーム内の共感。
  - ・各アイデアの様々な視点からの認知。
  - ・創出するコンセプトで何を指すかという認識の共有。



# 2 × 2 (2軸図)

Two Axis Chart

発散 ← ● → 収束

主目的



第2目的



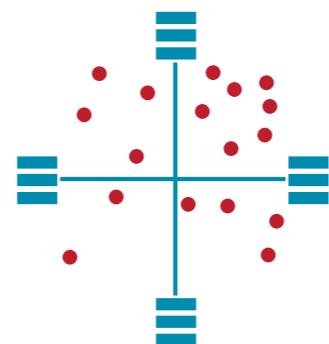
## INPUT

- ・テーマに沿ったアイデアや既存の商品群。

## ACTIVITY

- ・アイデアや商品群を整理するための軸を考える。
- ・軸に従ってアイデアや商品を配置する。
- ・様々な軸の組み合わせを考え、アイデアや商品の配置を繰り返す。
- ・配置ができたなら画像に残すなどして、他の軸で配置した2軸図と比較する。
- ・四象限全体を俯瞰する。

## OUTPUT



- OUTCOME**
- ・四象限における配置の偏りなどを見て生じる気づきや疑問など、次に掘り下げるべきことから (目的) の発見とそのためのアクティビティの特定。
  - ・既存の思考の枠を認識することにより、思考の枠の外側へ出ようとする意識。



# 因果ループ図

Causal Loop Diagram

発散 ← ● → 収束

主目的



第2目的



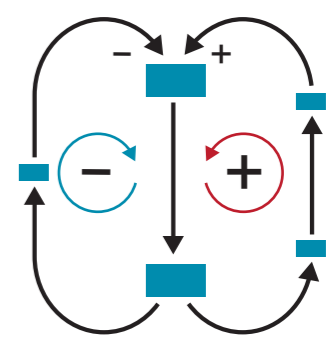
## INPUT

- ・分析の対象とするシステムや問題、事象。

## ACTIVITY

- ・メンバーの多様性を利用して対象とする問題やシステムの要素を広く洗い出す。
- ・要素間の因果関係の特定、ループの名前付け、介入ポイントの特定を、チームで合意を得ながら行う。
- ・論理的な思考で因果関係を特定する。
- ・メンバー一人ひとりが認識する問題の範疇や世界観をチーム内で共有する。
- ・レバレッジ・ポイントへ介入による、各要素の関係性の発展を考える。

## OUTPUT



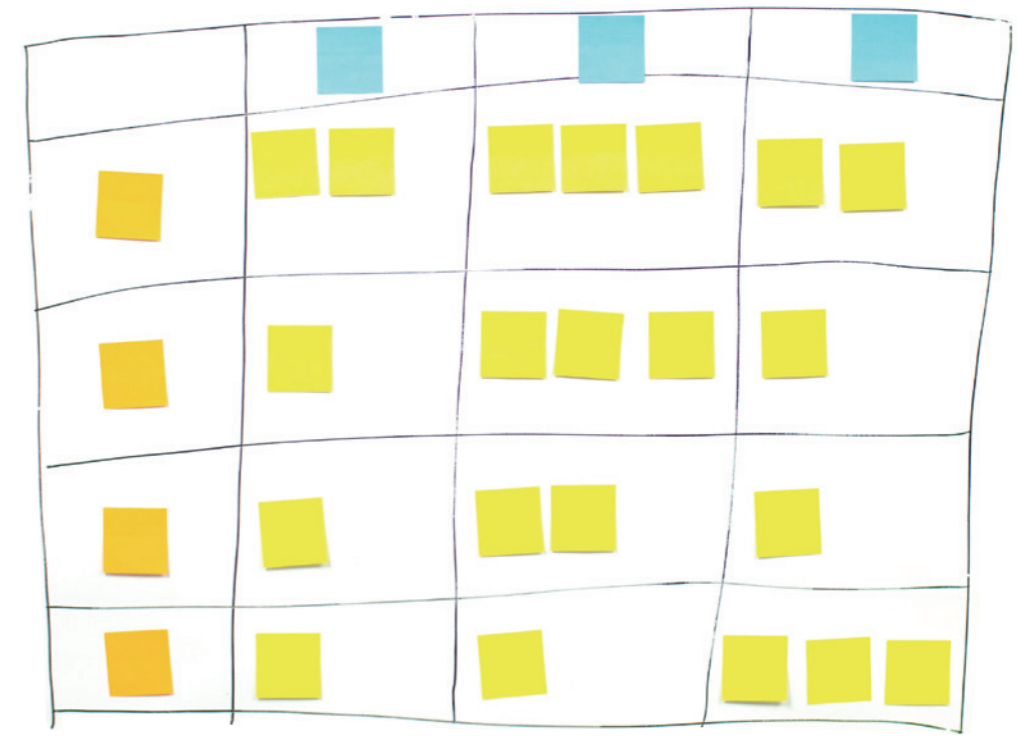
- OUTCOME**
- ・チーム内の問題意識の共有。
  - ・各メンバーが認識する問題の範疇や世界観の共有。
  - ・実際にレバレッジ・ポイントへの介入につながる次のアクションの特定。
  - ・ソリューションとしての因果ループの設計。
  - ・問題解決への創造的な解。



Criteria \ Concept	Concept 1	Concept 2	Concept 3	Concept 4	Concept 5
Criteria 1		S	-	-	+
Criteria 2	D	+	-	+	-
Criteria 3	A	+	S	+	-
Criteria 4	C	-	+	-	S
Criteria 5	M	-	+	+	S

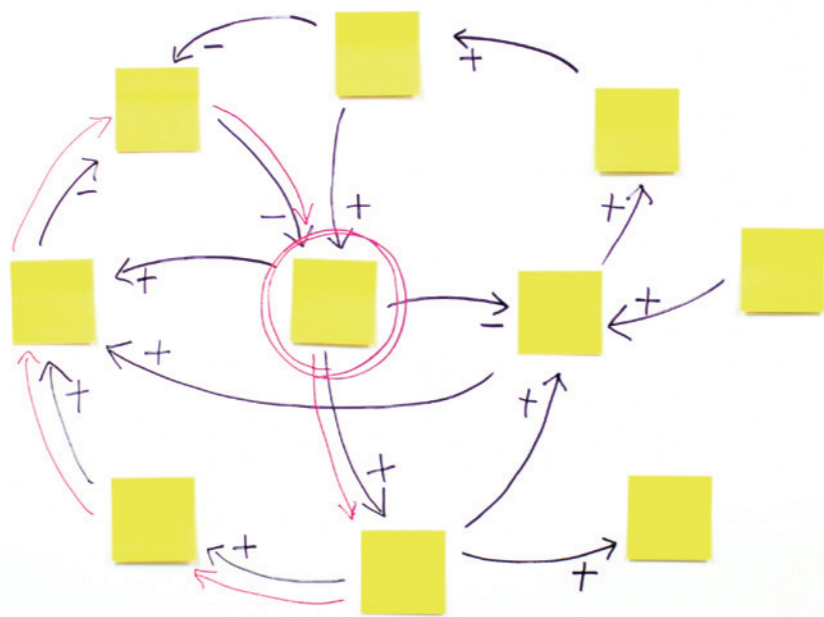
ピュー・コンセプト・エバリュエーション  
Pugh Concept Evaluation

アイデアやコンセプトをブラッシュアップすることは出来ましたか？



強制連想法  
Forced Association

これまで思いも付かなかった発想の切り口は見つかりましたか？



因果ループ  
Causal Loop Diagram

レバレッジ・ポイントは特定できましたか？



2x2  
Two Axis Chart

四象限を俯瞰することで新たな視点は得られましたか？



# 欲求連鎖分析

WCA: Wants Chain Analysis

発散 ———— 収束

主目的



第2目的



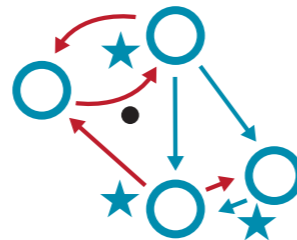
## INPUT

・検討の対象となる、多様なステークホルダーを持つビジネスモデルや社会システム。

## ACTIVITY

- ・メンバーの多様性を利用して抜け漏れないステークホルダーをリストアップする。
- ・各ステークホルダー間の価値の流れが誰のどのような欲求に基づくかを推定する。
- ・欲求の対象・動作主・希求状態（誰が誰に対して満たすどんな欲求か）を推定する。
- ・すべてのステークホルダーの欲求の充足状況を確認する。
- ・満たされていない欲求を充足させるために追加するステークホルダーとその欲求を推定する。

## OUTPUT



**OUTCOME** ・検討の対象となるビジネスモデルや社会システムのステークホルダーとステークホルダー間の価値連鎖の背後にある欲求の連鎖。



# 顧客価値連鎖分析

CVCA: Customer Value Chain Analysis

発散 ———— 収束

主目的



第2目的



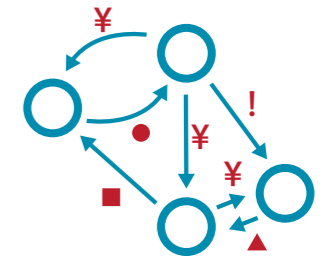
## INPUT

・検討の対象となるシステムやビジネスモデル。

## ACTIVITY

- ・メンバーの多様性を利用して抜け漏れないステークホルダーをリストアップする。
- ・各ステークホルダーにとっての価値は何かを特定する。（定量的・定性的価値）
- ・重要なステークホルダーは誰か、を特定する。
- ・ネガティブな影響を与えるのは誰か、を特定する。

## OUTPUT



**OUTCOME** ・検討の対象となるシステムやビジネスモデルのステークホルダーとそれらの可視化された価値連鎖。  
・価値連鎖における問題点の検出。  
・プロトタイピングの効率向上のヒント。



# イネーブラー・フレームワーク

Enabler Framework

発散 ———— 収束

主目的



第2目的



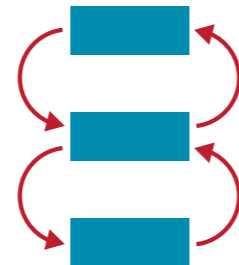
## INPUT

・対象となる問題や課題。

## ACTIVITY

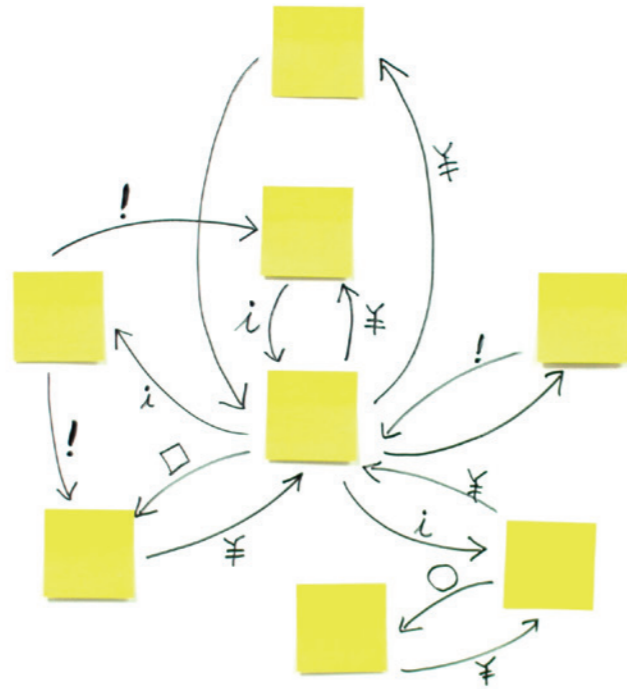
- ・問題や課題をとらえる複数の視点を求め、視点間がenabler（実現子）（一方がもう一方を実現する）の関係性となっているものを探し出す。（下部が上部をenableし、上部が下部をutilizeする関係）
- ・問題や課題を構成する要素を抽出し、enablerの関係性で整理する。

## OUTPUT



**OUTCOME** ・問題や課題の解決、システムのデザインにおける、全体像を正しく捉え確実に機能する意味のある多視点。

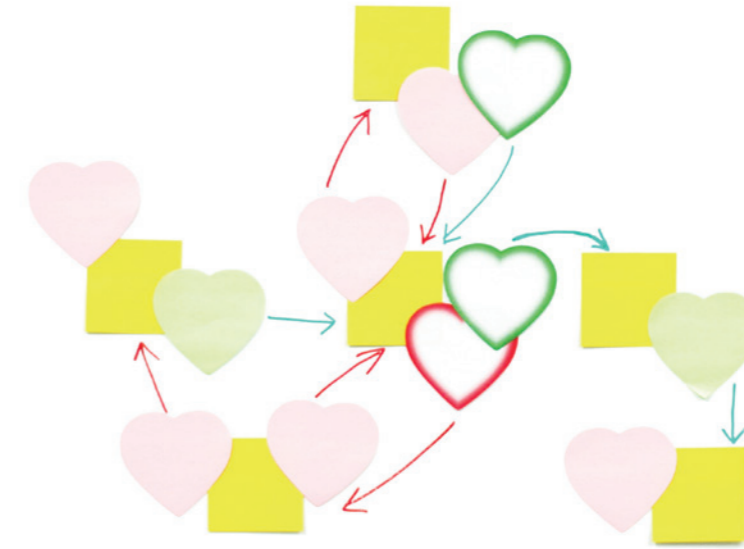




### 顧客価値連鎖分析

CVCA: Customer Value Chain Analysis

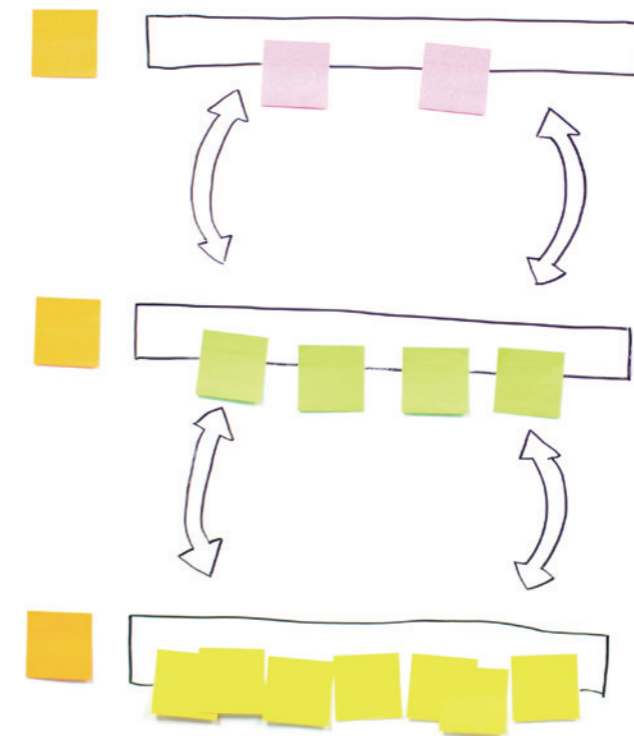
ステークホルダー間の価値の連鎖は可視化されていますか？



### 欲求連鎖分析

WCA: Wants Chain Analysis

すべてのステークホルダーの欲求は充足されていますか？



### イネーブラー・フレームワーク

Enabler Framework

関係性の構造化から意味ある多視点を抽出することは出来ましたか？



# 発表

## Presentation

- ACTIVITY**
- ・アウトプットとそこに至ったプロセスを簡単に整理する。
  - ・どのように思考の発散・収束・共感・相互理解が行われたかを整理する。
  - ・チームならではの特徴的な面白さを考える。
  - ・プロセスとアウトプットから得られたインサイトを整理する。
  - ・ソリューションを整理する。

- OUTCOME**
- ・様々なインサイトの共有と創造のための議論。(会場全体の共感と相互理解)
  - ・多様性の有効性の理解と活用例の共有。
  - ・他チームの発表から得られるプロジェクト促進への刺激。(会場全体の思考の発散)



# アイスブレイク

## Icebreaker

- ACTIVITY**
- ・チーム内のメンバーの多様性を認識する。
  - ・チーム内での意思疎通をしやすくする。

- OUTCOME**
- ・チーム内の多様性の活用。
  - ・チーム内の共感と相互理解。
  - ・チーム内での発言のしやすさ。



# 休憩

## Break

- ACTIVITY**
- ・頭と気持ちをリフレッシュさせる。
  - ・イノベティブな思考へ頭と気持ちをもう一度切り替える。
  - ・他チームのアウトプットを見て回る。
  - ・時間内に終わらなかったワークを終わらせる。

- OUTCOME**
- ・ファシリテーターによるイノベティブ思考への呼びかけが受け取りやすくなる。
  - ・他チームから得られるプロジェクト促進への刺激。
  - ・時間調整。(次のワークを一斉にスタート)



# フィードバック

## Feedback

- ACTIVITY**
- ・これまでやってきたことの意図をうまく伝える。
  - ・目的に合ったワークができていないチームにポジティブなフィードバックをする。
  - ・【最終プレゼン時】 ワークショップ全体の目的を再確認させる。
  - ・【最終プレゼン時】 チームで気づかなかったインサイトの抽出。

- OUTCOME**
- ・これまでやってきたワークの意図の再確認。
  - ・ワークの目的の更なる理解と認識。
  - ・プロジェクトを引き続き進めていく自信・意欲。
  - ・【最終プレゼン時】 ワークショップ全体の目的の再確認。
  - ・【最終プレゼン時】 新たなインサイトを受けて、次のアクションへの意欲。

