

インタラクションデザイン 第4回 「ブレインストーミング」
宮城大学事業構想学部デザイン情報学科
2006.10.23

本日の概要：あるテーマについてグループでブレインストーミング。ヴォートして絞り込み、クラスで結果を共有する。

配布した本紙の右上にある記号が、あなたのテーマと所属グループ。
グループごとに決められたテーブルにつく。1グループは5人程度。

テーマは以下の4つ。

- A. 宮城大学への受験生を増やすにはどうする？
- B. 学生と教官のコミュニケーションをより活発にするにはどうする？
- C. キャンパス内のパブリックスペースをもっとうまく使うにはどうする？
- D. 宮城大学と地域との関係を深めるにはどうする？

グループでブレスト。(30分)

配布した用紙に出たアイデアを順に書いてリストをつくる。
少なくとも50はアイデアを出す。

ブレインストーミングの10か条 --- 『プロジェクトブック』p.36より

量より質という言い方があるが、ブレインストーミングにおいてその二つは対立項ではない。
アイデアの量が質を生み出すのだ。有効なブレストのための10か条は以下の通りである。

1. 批判しない ブレストの目的はアイデアを収斂させることではなく、限りなく拡張していくことである。
2. 誰でもいい ブレストの場において、アイデアの「所有」「責任」といった概念は存在しない。誰から出たアイデアであろうとも、自由にいじりまわせ!
3. かぶってもいい アイデアが重複することを恐れるな。「重複」=「同じ」ではない。
4. ゴールをクリアに 目的が不明確なブレストは行うべきではない。
5. 時間を区切る ブレストもまたスポーツである。
6. 場所が大事 成功するブレストのためには、行われる場所が重要である。歩き回れるぐらい広さに余裕があること、気が紛れるエリアや眺め、グッズがあること、良いデザインツールが揃っていること、何よりも気持ちのいい場所であること。
7. ポジショニング 役割分担をして、効率よくアイデアを吐き出せ!
8. とにかく喋れ ブレストにおいて沈黙は犯罪である。いいかげんな思いつきに新たな展開が含まれている時もある。
9. 視線を泳がせろ たまにブレストの外に意識を切り替えて、様々な視点から思考すること。
10. メモはとるな ブレストでは、アイデアを吐き出すことに集中しろ!記録はトラッカーの役目である。

ヴォート vote (20分)

ブレスト結果のリストをみて、おもしろい!重要だ!と思うアイデアに各自投票する。
ひとり持ち点は25点。ひとつに5点まで投票できる。
点の入ったアイデアを見比べて、まとめられるものはまとめる。
投票結果を集計。上位5つを選出してリストにマークする。

各グループから上位5つを発表。

提出 ブレスト結果表を提出して終了。