

知識科学実習

発想法

第1回

上保 秀夫 三森 弘

発想法実習について

教員

- 上保 秀夫
 - 408号室
 - hideo@slis
- 三森 弘
 - 508号室
 - mitsumori@slis

実習に関することやその他何でも！

日時と教室

- 全3回
 - 4月14日（月）、21日（月）、28日（月）
- 時間
 - 15:15～18:00（5・6時限）
- 教室
 - 7B206（演習室I）

知識科学主専攻

<http://www.klis.tsukuba.ac.jp/knowledge/>



FrontPage

<http://klis.tsukuba.ac.jp/knowledge/index.php?FrontPage>

[トップ] [編集 | 凍結解除 | 差分 | バックアップ | 添付 | リロード] [新規 | 一覧 |

知識科学主専攻

知識科学実習

最新の20件

2011-04-28

知識科学実習20
11

2011-04-26

FrontPage

2011-04-11

survey2011

MenuBar

知識科学実習20

10

知識科学実習20

10/複製

FrontPage2011

0411

知識科学主専攻⁺

筑波大学情報学群知識情報・図書館学類の知識科学主専攻のページです。

主専攻実習や卒業研究に関するお知らせを掲載します。

- 2011/ 4/11(月) 主専攻実習のページを更新しました。
- 2011/ 4/11(月) 指導教員決定/卒論スケジュールを掲載しました。
- 2011/ 4/ 2(土) 教員リストを更新しました。

卒業研究のいろは⁺

- [第一回](#) 先行研究調べ
- [第二回](#) (準備中)
- [第三回](#) 伝える・深める

知識科学実習

- 知識科学主専攻では知識科学実習が必修の専門科目です。

春学期⁺

- 発想法
- 知識共有の実際と実現技術
- 調査と分析実習 -- 質問紙調査の企画・実施・分析の実習
- プロジェクト管理(e-learning教材の作成)

月日	内容	担当教員	備考
4/14	オリエンテーション+発想法(1)	全員+上保・三森	
4/21	発想法(2)	上保・三森	
4/28	発想法(3)	上保・三森	
5/12	知識共有の実際(1)	三波・岩澤	
5/19	知識共有の実際(2)	三波・岩澤	
5/26	知識共有の実際(3)	三波・岩澤	
6/ 2	調査と分析実習 (1)	歳森・松林	
6/ 9	調査と分析実習 (2)	歳森・松林	
6/16	調査と分析実習 (3)	歳森・松林	
6/23	調査と分析実習 (4)	歳森・松林	
6/30	プロジェクト管理(1)	大澤	

発想法実習の目的

- 効果的な発想法を学び、身につける
- 集団による発想法の注意点を心得る
- 発想作業における自分の特徴を知る

発想法

発想法って何？

- あるテーマに関する・・・方法
 - アイディアを数多く出す・集める
 - アイディアを整理する
- 代表的な発想法
 - KJ法
 - マインドマップ
 - ブレインストーミング



発想法って何？（続き）

- ぱっとアイディアが思いつく
ことではない
- テーマの要素を理解しながら、
アイディアを導くこと
- 要素のタテやヨコのつながり
を発見することが大切



発想法って何？（続き）



ブレインス
トーミング

マインド
マップ

どうして発想を行うのか

- アイディアを収集・整理することで…
 - 曖昧な問題をはっきりと理解する
 - 問題の解決方法を考え出す
 - 新しい企画・サービス・システムを提案する
 - 例：魚が食べられるゴルフボール
 - 仲間と知識を共有する

「発想法」全3回の構成

第1回

- アイディアの発散
- ブレインストーミング

第2回

- アイディアの収束
- マインドマップ

第3回

- アイディアの検証
- 仮説の形成

ブレインストーミングについて

4つのルール

ノート型ブレインストーミング

ブレインストーミングのルール

ルール1：自由奔放

- 頭に浮かんだものは何でも発言する。
- 変わったアイディア・粗いアイディア・空想的なアイディアを歓迎する。
- 自分自身や仲間の発想を制限しない。
- 可能な限り自由奔放になる。

ルール2：評価しない

- 出たアイディアの良し悪しをブレインストーミング中に評価しない。
- スターアイディアのことなど考えない。
- アイディアの良し悪しに関する議論を意図的に避ける。

ルール3：質より量

- アイディアの数は多ければ多い程良い。
- いいアイディアが見つかる確率は一定。
- いいアイディアを見つける確率を増やすため、量産を重視する。

ルール4：相乗りする

- 出たアイディアはグループ全員のもの。
- 出たアイディアを変化させたり、膨らませる努力をする。
- グループ内の誰のアイディアに相乗りしてもいい。

ルールのまとめ

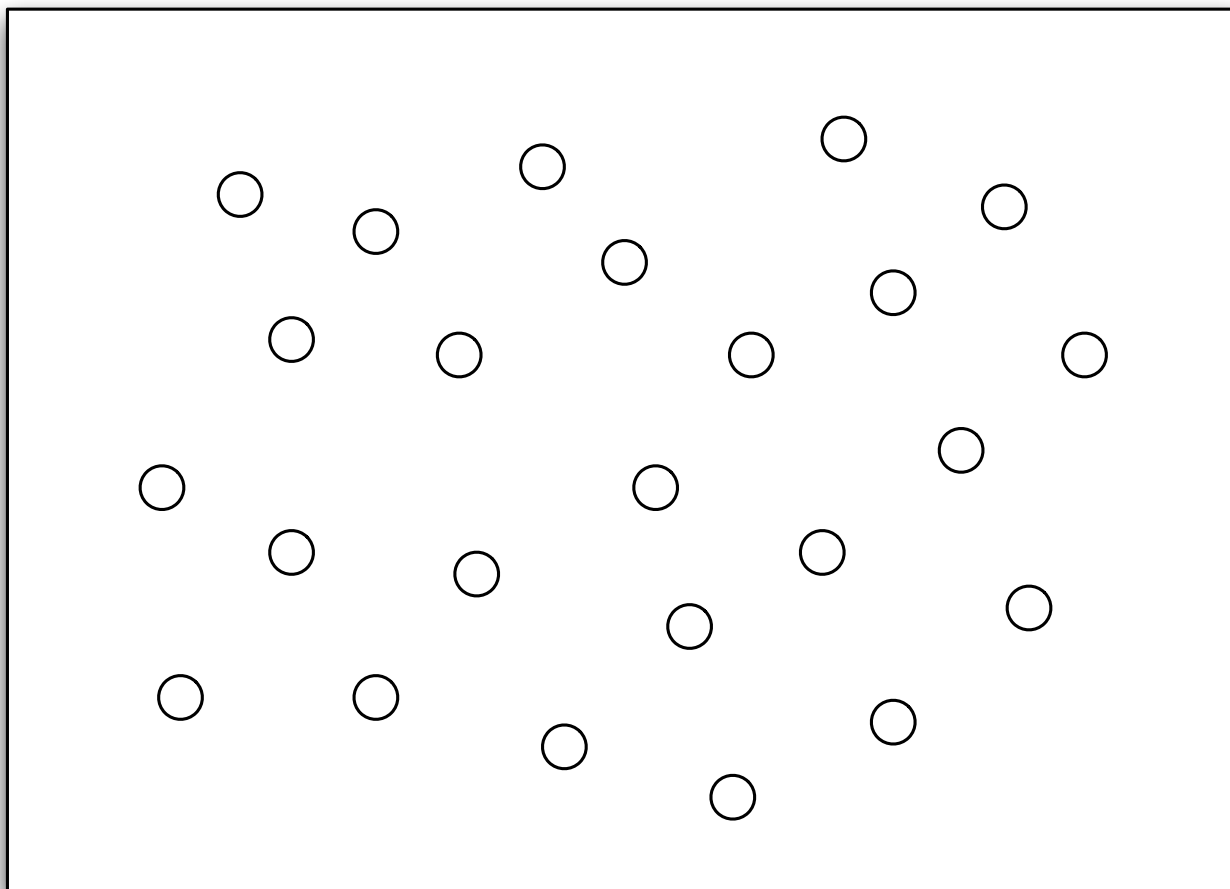
- 自由奔放
- 質より量
- 評価しない
- 相乗りする

今回のブレインストーミングでは
このルールを常に意識しながら作業を行う

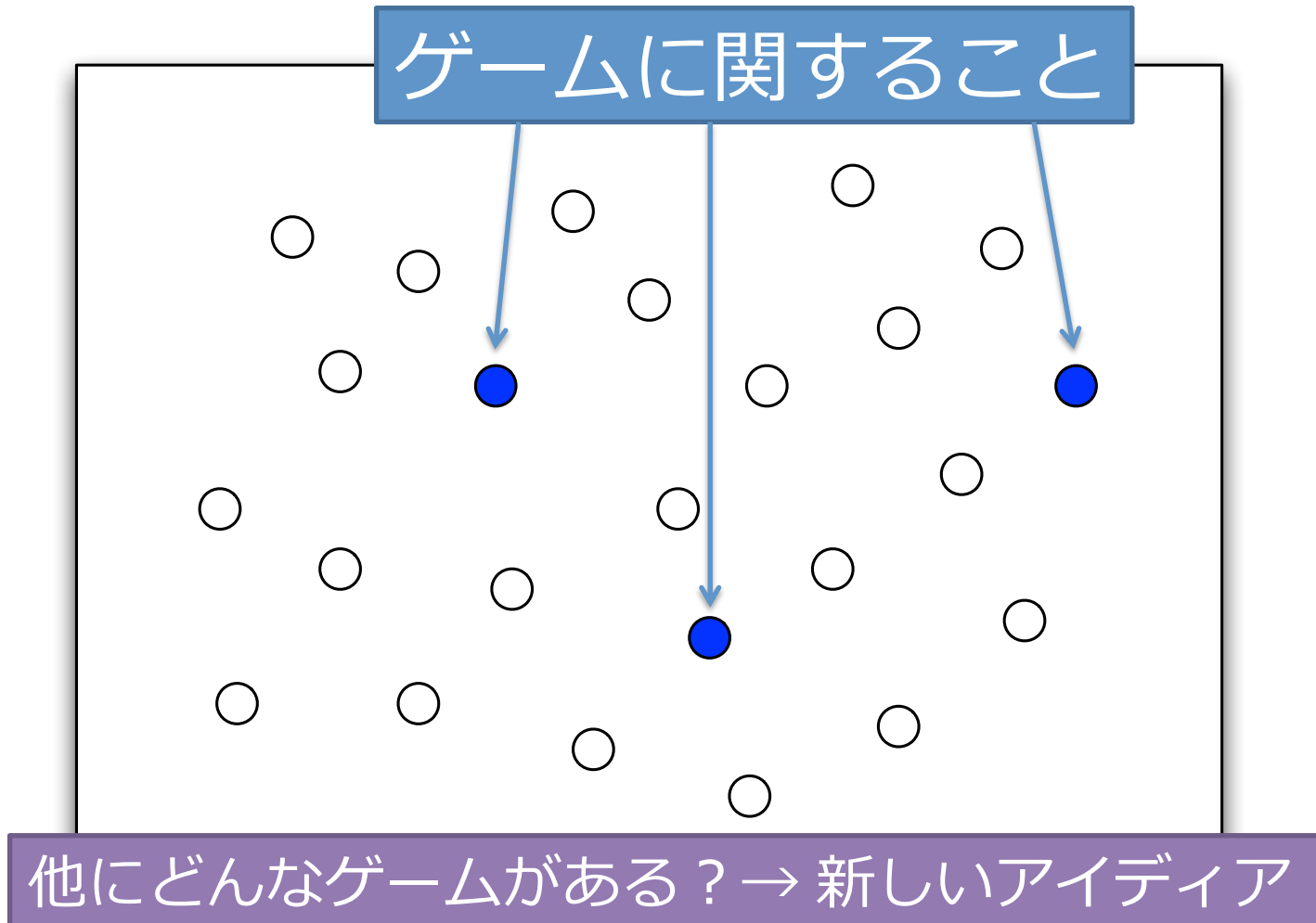
ブレインストーミングのルール



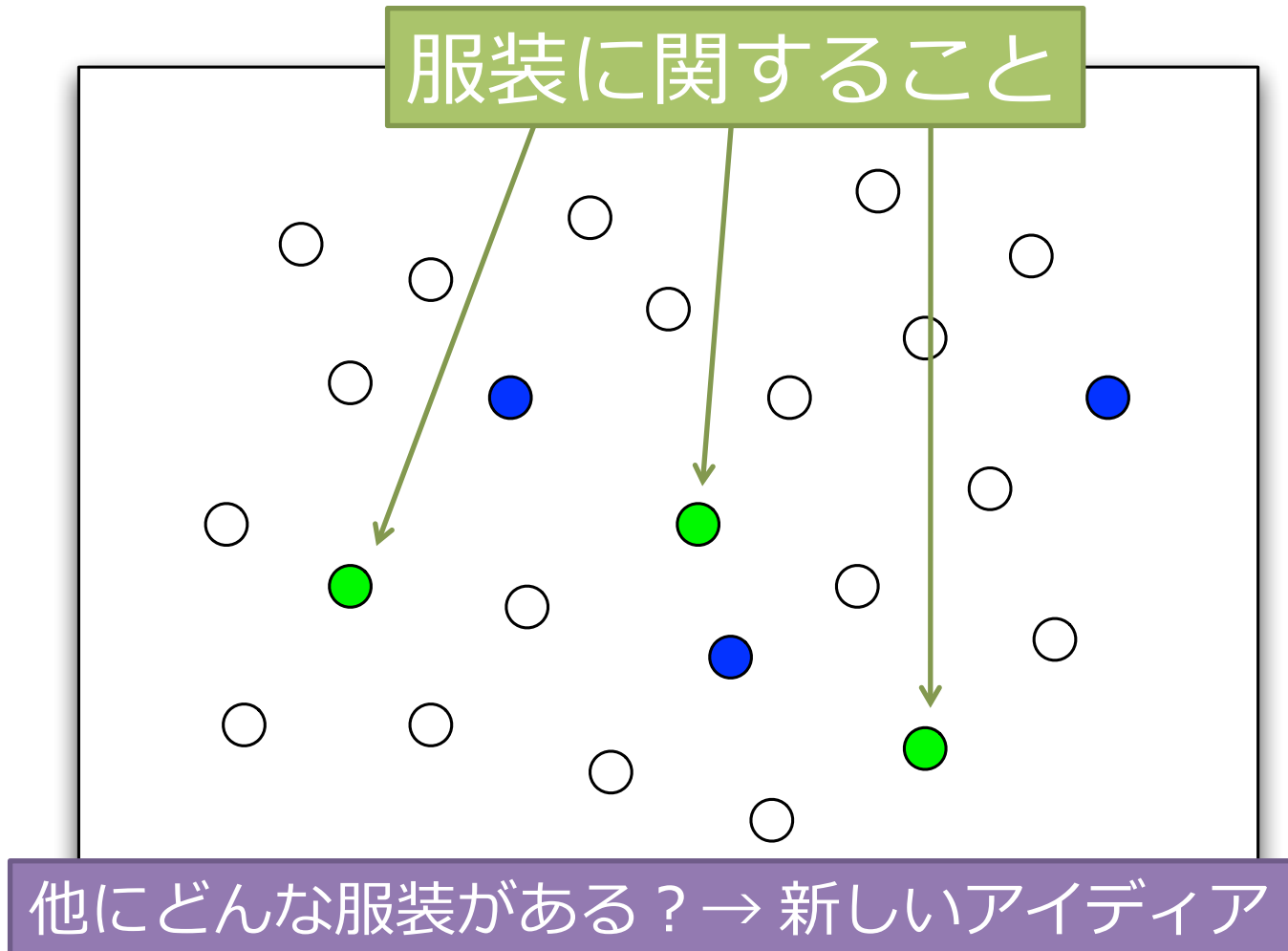
相乗りに関して



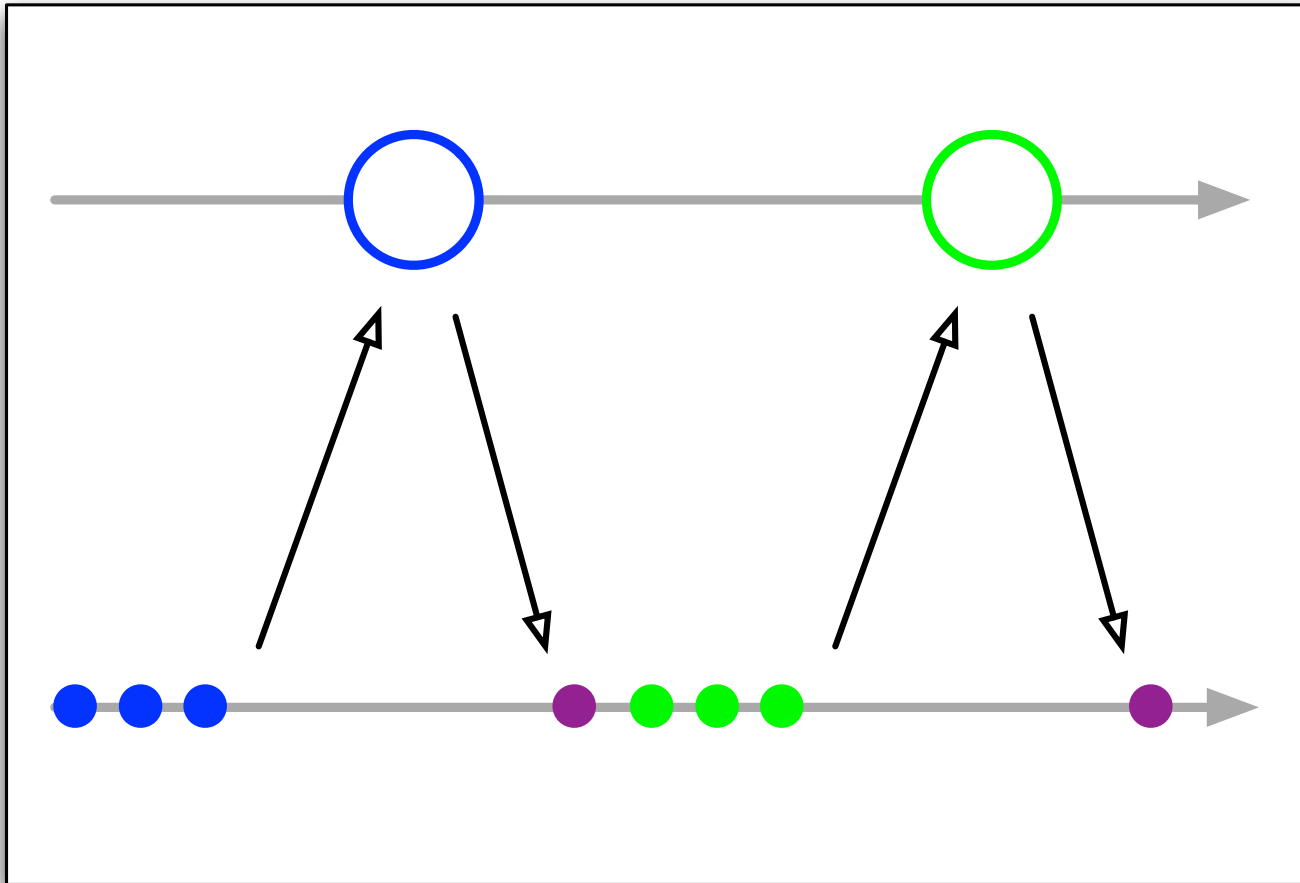
相乗りに関して（続き）



相乗りに関して（続き）



相乗りに関して（続き）



相乗りのまとめ

1. 出したアイディアを眺めてみる
2. 複数のアイディアに共通点（上位概念）がないか探す
3. 共通点（上位概念）が見つかったら、まだ見つけていない下位概念を考える
4. 2に戻る

混合型ブレインストーミング

混合型ブレスト

- すぐにはアイディアを出し合わない
- テーマについて一人でじっくり考え、アイディアをノートに書き出す
- その後、グループでのブレストと一人ブレストを繰り返す

混合型ブレスト（続き）

1. 一人ブレスト（5分）
2. アイディアの共有（～5分）
3. グループブレスト（～15分）
4. 一人ブレスト（5分）
5. アイディアの共有（～5分）
6. グループブレスト（～15分）

それではやってみよう！

ここからの流れ

1. イントロ ← 今ここ
2. ブレスト準備
3. ブレスト実施
4. 休憩
5. アイディア集計
6. グループ発表準備
7. グループ発表



宿題？

準備手順

1. グループに分かれる

- 机、椅子、ホワイトボードを用意する

2. 書記を決める

- ホワイトボードにアイディアを書く役
- テーマが提示されたらそれも書く
- ルールも端に書いておく

3. 合図を待ってブレストを始める

準備手順

1. グループに分かれる
 - － 机、椅子、ホワイトボードを用意する（ルールを貼る）
 - － **自分用のノート・筆記用具も用意する**
2. 書記を決める
 - － ホワイトボードにアイディアを書く役
 - － テーマが提示されたらそれも書く
3. 合図を待ってブレストを始める
 1. **最初の5分は一人でアイディアを出す**
 2. **その後グループでの作業に移る**

アイディアの集計

1. ほぼ同じ内容のアイディアの片方に横線を引く（**消さない！**）
2. 残ったアイディアの数を記録する
3. みんなで特に良かったスターアイディアを決め、その数を記録する
4. アイディアリストを作成する

グループ発表準備

- 発表者を決める
- どのように進行的たか
- スターアイディアの例
- 上手くいった点・工夫した点
- 上手くいかなかった点・改良案

宿題：グループ発表の準備

次回授業までにグループで
「第1回授業シート」を作成・発表（5分/G）