

# 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

# 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

# イノベーション創出アクティビティの 良くある困りごと

---

- 多様性を活かす形式のアクティビティが一過性になりがち。
- うまく反復(iteration)しながら前に進むことが出来ない。
- イノベティブなアウトプット、アウトカムについて他者との共有が容易でない。
- 結果に悪影響を及ぼす可能性のある推進者の「思い込み」に気がつかないまま先へ進めてしまう。
- アイディアの実現方法の検討で急に革新性(イノベティブさ)を失ってしまう。

# イノベーション創出アクティビティの 良くある困りごと

---

- 多様性を活かす形式のアクティビティが一過性になりがち。
- うまく反復(iteration)しながら前に進むことが出来ない。  
→アクティビティの成果の捉え方を変えることで改善
- 抽象度の高い議論が多く、うまく噛み合わないことが多い。
- イノベティブなアウトプット(生成物)、アウトカム(成果)について他者との共有が容易でない。  
→表現の方法、可視化の方法を増やす
- 最初に考えていた結論に予定調和に落ち着いてしまうことが多い。
- 結果に悪影響を及ぼす可能性のある推進者の「思い込み」に気がつかないまま先へ進めてしまう。  
→できるだけ早く「悪しき思い込み」を見つけるアプローチをとる

# イノベーション創出アクティビティの 良くある困りごとへの対策として

- **アクティビティの成果の捉え方を変える**

**= インサイトを意識する**

インサイトとは、イノベーション創出に向けて自分たちの思考や行動の起点となったり、思考や行動を推進させるような新しい“気づき”や“洞察”。

(7. 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)

- **表現の方法、可視化の方法を増やす**

**= アイディアやコンセプトの構造化による可視化**

“絵を描こう”と思うと苦手意識を持っている場合も少なくないが、“構造化 = 要素と要素間の関係を示すこと”として可視化を捉えるとより身近である。

(8. イノベーション創出アクティビティにおいてアイディアを可視化・具現化する)

- **できるだけ早く「悪しき思い込み」を見つけるアプローチをとる**

**= アイディアの具現化としてのプロトタイピングとテスト**

「作ったモノの確認」ではなく「作ろうとしているモノやコトの方向性の正しさの確認」を、可能な限り早期に、実際の人間や環境の中で行うことでよりイノベーション創出に近づくことが出来る。

(8. イノベーション創出アクティビティにおいてアイディアを可視化・具現化する)

# イノベーション創出アクティビティの 良くある困りごとへの対策として

- **アクティビティの成果の捉え方を変える**  
= **インサイトを意識する**
- **表現の方法、可視化の方法を増やす**  
= **アイデアやコンセプトの構造化による可視化**
- **できるだけ早く「悪しき思い込み」を見つけるアプローチをとる**  
= **アイデアの具現化としてのプロトタイピングとテスト**

## 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