

# 創造的問題解決力を高める

## 新しい価値を生み出す アイデア創出研修

ープロのデザイナーの思考法とスキルを学び取るー

デザイナー 田村 秀和

# 創造的問題解決とアイデア創出研修

思考を柔軟にし、  
発想したアイデアを形にするアイデア創出力を身につける

思考を広げる『拡散思考』

➤ 発想を広げる ラテラルシンキング

顧客に寄り添う『共感的思考』

➤ 顧客から発想する デザイン思考

発想を具体化する『収束思考』

➤ アイデアを形にする アイデア思考

# 講師プロフィール

たむら ひでかず

## 田村 秀和

1983年神戸生まれ。

幼少より絵を描く事が大好きで、神戸デザイナー学院に在学中の 2003 年よりアーティスト活動を開始。  
2009年頃、それまでのペン描きアートからパソコンアートに転換しポップで楽しい作品を精力的に創作。  
“三つ目のオバケ”をモチーフにした作品をはじめ、明るく元気なポップアートで 人気上昇中、ごみ収集車のデザイン、シャッターアート、パッケージアートなど、生活のさまざまなシーンでも作品が活かされている。

兵庫県展の伊藤文化財団賞受賞や尼崎市展の尼崎市長賞、こうべ市民美術展の神戸市民文化振興財団賞をはじめ、全国で開催される数々のコンテストで受賞。

関西に軸足を置き、企業専属デザイナー、商業イラストレーターとして活躍しつつ、デザイン・ファッション・ビジネスなどの関西の専門学校にて講師を兼任の現役アーティスト。

日本イラストレーター協会会員(2023年・2024度最優秀広告イラスト賞受賞)

2005年 フリーランスイラストレーター・デザイナーとして独立 (現在も兼任)

2011年 株式会社キズナックスパートナーズ広報部に入社 (現在も兼任)

キズナックスグループ全9グループ内のデザインやイラスト関係全般・PC関連 (社内ネットワーク構築・PCトラブル全般) ・企画等を一任

2014年 姫路情報システム専門学校 非常勤講師に就任 (※2020年3月まで兼任)

ヒューマンアカデミー大阪校 非常勤講師に就任 (現在も兼任)

バンタンデザイン研究所大阪校 講師に就任 (現在も兼任)

2015年 大阪モード学園 非常勤講師に就任 (現在も兼任)

2018年 株式会社フェローズ 講師に就任 (現在も兼任：毎月数回企業様やWebにてセミナー実施)

2021年 日本工科大学校 非常勤講師に就任 (※2023年3月まで兼任)

株式会社アイ・イーシー セミナー講師に就任 (現在も兼任)

2022年 国際ファッション専門職大学 講師に就任 (※2023年3月まで兼任)

2023年 大阪電子専門学校 非常勤講師に就任 (現在も兼任)

神戸電子専門学校 非常勤講師に就任 (現在も兼任)

大阪デザイナー専門学校 非常勤講師に就任 (現在も兼任)

デジタルハリウッド大学三宮校 非常勤講師に就任 (現在も兼任)



■アート活動サイト

<https://smiling.jp>

タムチンキ王国

検索



■アート活動経歴

<https://smiling.jp/profile.html>



■Instagram

@tamura.hidekazu



■アニマルバックカー (業務一例)

<https://www.kiznax.co.jp/kimura/tracks/animal.html>

# ラテラルシンキングを使ったデザイン実例紹介①

神戸のランドマーク

神戸  
ポートタワー



## 問題

インバウンドで海外の観光客が増えて、日本人観光客がいづらくなる…



## 課題解決の仮説

日本人観光客を長く滞在させる仕組みを作れば良いんじゃないか？

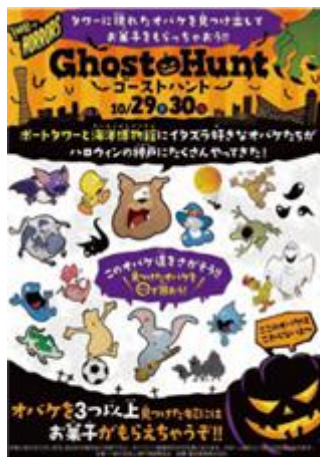
新しい価値（ワクワクするアイデア）

→ 宝探し（コンプリート欲を刺激する仕組み）



## モンスター 3 匹見つけるとお菓子プレゼント企画

→子供たちは 3 匹見つけただけでは帰らず、結局全部見つけるまで滞在



## ラテラルシンキングを使ったデザイン実例紹介②

フォトスポット等

誘客企画の  
マンネリ化



### 問題

顧客のリピート率が上がらず、  
誘客企画（フォトスポット）のマンネリ化…  
つまり、1回撮ったら飽きてしまう…



### 課題解決の仮説

不便さ（アナログ）に焦点を当てて、  
来客時に毎回撮らせるフォトスポットを作ったら  
良いんじゃないか？

新しい価値（ワクワクするアイデア）

→ 身長計（便利になったことで失ったものこそ、  
会話を生む種が隠れている）



今は見かけない、実家の柱に身長を印として刻むことで家族の身長を記録に残す

→当初は親子向けの企画でしたが、部活帰りの学生やカップル、祖父母と孫など、さまざまな人が参加し、「伸びた!」「勝った〜!」と身長を測る楽しさを共有

また、毎年同じ場所で実施したことで、前年に来場した人の再訪も多く、リピーター獲得に



# デザイナーが使う「ラテラルシンキング」

デザイナーが使う「課題解決のためのラテラルシンキング（水平思考）」

- 「デザイン＝見た目をよくすること」と思われがちですが、  
実際には「どのようなアイデアで課題を解決するか」こそがデザインの本質
- そして、デザインにおいて最も重要なのが「アイデア」  
現代ではどの商品やサービスも似通っており、単に作るだけでは選ばれません
- お客様に選んでもらうために必要なことは、  
「ありそうでなかったワクワクするアイデア」

「そもそものゴール（目的）」を明確にし、課題解決までの突破口として、  
新しい価値（ワクワクするアイデア）を生み出すフレームワークが  
ラテラルシンキング



# 研修の狙いと実施要綱

## 【研修の狙い】

“常識にとらわれない柔軟な思考回路”のフレームワークを学ぶことで、「不満に気づく力」や「なぜ？を追求する力」「ならばと考える力」を身につけ、創造的思考力で新しい価値（ワクワクするアイデア）を生み出す力を養います

## 【受講の対象者】

イベント企画、広報、販売促進、商品企画、採用のスタッフ及びマネジャー

## 【研修の進め方】

集合研修

1日研修（10:00～17:00）

オプションコースとして2日コースあり

定員 15名以内（1クラス）

# 研修の特長

「5つのステップ」 + アウトプット実習（オプション）で学びます

## #1

### ラテラルシンキングの必要性

- ・ラテラルシンキング需要の背景
- ・デザインとは何か
- ・デザイナーの役割と思考法
- ・良いアイデアを生み出すために

## #2

### 観察力の鍛え方

- ・アイデアの元となる知識のストック方法
- ・見ると観るの違い（意識して見る重要性）
- ・観察力クイズ（なぜ観察力が必要か？）
- ・記憶について（エビングハウスの忘却曲線）
- ・観察力トレーニング（なぜか？の問題提起）

## #3

### デザインの役割と考え方

- ・目的を達成するデザインの理解
- ・デザインとアートの違いクイズ
- ・デザインの機能性とは？
- ・国民性（日本人の感性）の理解

## #4

### アイデアの作り方

- ・知識のパズルゲーム
  - ・会話の生まれるわくわくするアイデアの作り方
  - ・新しい価値（ワクワクするアイデア）クイズ
- 各ジャンルで解説（広告編/プロダクト編/企画編/タッチポイント編/Web編）

## #5

### センスの鍛え方

- ・センスは技術の理解
- ・「普通」の重要性の理解
- ・「半歩先＝ありそうでない」の理解
- ・見たことないものに対する恐怖（炎上案件）
- ・明日からできるセンスの鍛え方

## + #6

### 正しい視覚情報の伝え方

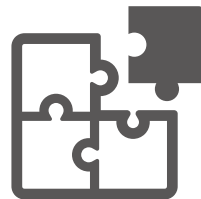
- ・正しい視覚情報の伝え方
- ・資料/キャッチコピー/企画の王道ルール  
構図（レイアウトテクニック）/配色  
（色の使い方テクニック）/書体の正しい知識 等
- ・ChatGPT(正しい使い方)

# 研修で生み出す成果

ラテラルシンキングのフレームワークを使って  
観察力を使って知識を集めることからスタートし  
知識を組み合わせてアイデアをつくり  
その中からありそうでないワクワクするアイデアを生み出します



観察力を使って  
知識（ピース）を収集



知識（ピース）を組み合わ  
せアイデアをつくる



ありそうでないワクワクする  
知識（ピース）の組み合わせの選定

課題解決へ



「なぜ？」と意識的に  
観る（観察する）ことで、  
知識が身につきます

アイデアとは、観察力を使って集めた知識のピースを  
組み合わせるゲーム  
再現性（マネ・想像しやすい）のある、ありそうでない  
アイデアは人をワクワクさせます

# 研修カリキュラム 1

時間	カリキュラム	主な内容
10:00	<p>開講 オリエンテーション</p> <p>1 デザインとラテラルシンキング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインにおけるラテラルシンキングの必要性</li> </ul> <p>2 観察力を鍛える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・観察力クイズ</li> <li>・観察力トレーニング</li> </ul> <p>3 デザインの役割</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインとアートの違いクイズ</li> <li>・デザインの機能性</li> </ul> <p>4 アイデアのつくり方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・知識のパズルゲーム</li> <li>・わくわくするアイデアクイズ</li> </ul>	<p>ラテラルシンキングとは何かの理解 ラテラルシンキング需要増の背景を理解</p> <p>「見る」と「観る」の違いを知る アイデアの元となる知識のピースの集め方</p> <p>デザインの役割と適切な課題解決へのアプローチ法 デザインゲームのポイントと日本人の感性の理解</p> <p>知識のパズルゲームの理解 ジャンル別のワクワクするアイデアを知る (広告編、プロダクト編、企画編、タッチポイント編、Web編)</p>
12:00		
13:00	<p>5 センスの鍛え方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・センスの鍛え方</li> <li>・炎上について</li> <li>・明日からできるセンスの鍛え方</li> </ul> <p>6 アウトプット実習</p> <p>例題：「コロナで業績が悪化という問題に対し、 〇〇の業績が3倍に！ 一体どんな企画制作？」</p>	<p>センスは技術、「普通」の重要性と「半歩先＝ありそうでない」 3歩先の（奇抜な）組み合わせと不安・恐怖の関係性 好奇心の育て方、感度のアンテナの磨き方</p> <p>Step1 正しい現状分析と現状抱えている問題の抽出 Step2 逆転メガネ手法（問題点に焦点を当て、「そもそも」の 仮説をつくる Step3 知識のピースの組み合わせゲーム</p>
17:00	閉講	



## 研修カリキュラム2〔アウトプット実習（オプション）〕

時間	カリキュラム	主な内容
10:00	開講	
	7 正しい視覚情報の伝え方 <ul style="list-style-type: none"><li>・ 構図（レイアウトテクニック）</li><li>・ 配色（カラーの使い方テクニック）</li><li>・ 書体（理解と適所適合のテクニック）</li><li>・ 正しくAIを活用する</li></ul>	パワーポイントを使った王道ルールの理解 （構図、配色、書体）  AIの適切な活用法を理解する
12:00		
13:00	8 ポスター制作 <ul style="list-style-type: none"><li>・ パワーポイントを使ったポスターの制作</li><li>・ 発表と講評</li></ul>	パワーポイントテクニックを活かしてポスターを制作する
17:00	閉講	

詳細設計・お見積についても随時ご相談ください。  
御社の人材戦略・人材ビジョンの実現に向けて尽力してまいります。

本資料は弊社営業によるプレゼンテーション等を伴う説明を行うことを意図して作成されております。

本資料の一部または全部を、

- ①弊社の書面による許可なくして社外に再配布すること、
- ②社内への説明目的以外の目的で複写、写真複写、あるいはその他いかなる手段において複製することを禁じます。

株式会社 未来マネジメント  
営業部  
〒102-0093  
東京都千代田区平河町2-12-2 藤森ビル5階  
TEL:03-6272-8570 FAX:03-6272-8571  
E-MAIL:inquiry\_mm@miraimanagement.co.jp