

**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

—プロのデザイナーの思考法とスキルを学び取る—

デザイナー 田村 秀和



株式会社未来マネジメント *Mirai Management*

# 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

思考を拡げる『拡散思考』

➤発想を拡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

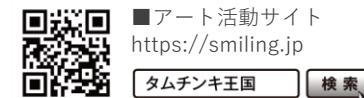
## 田村 秀和

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



■アート活動経歴  
<https://smiling.jp/profile.html>



■Instagram  
[@tamura.hidekazu](https://www.instagram.com/tamura.hidekazu)



■アニマルパッカー(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



## 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

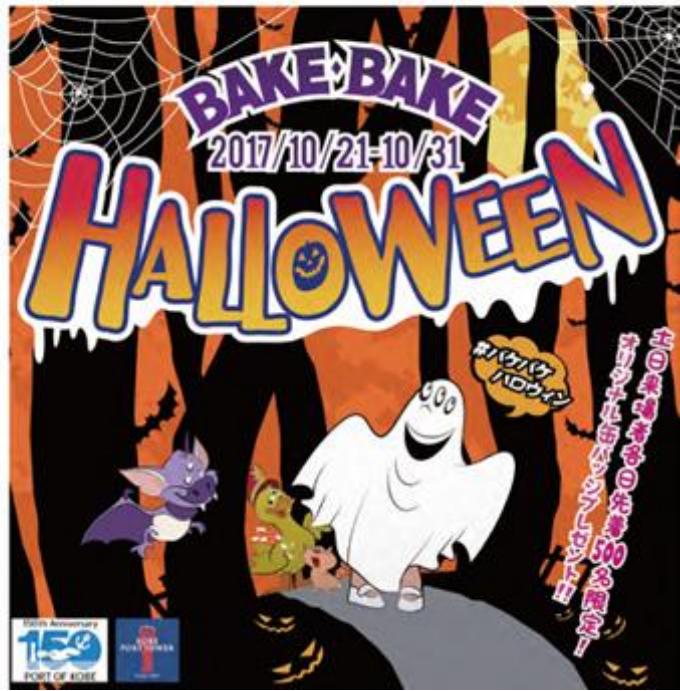
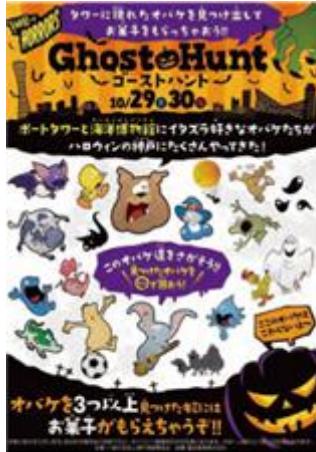
日本人観光客を長く滞在させる仕組みを作れ  
ば良いんじゃない？

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



## 問題

顧客のリピート率が上がりず、  
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  
良いんじゃないかな？

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、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」

「そもそもそのゴール（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

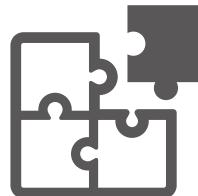
- ・正しい視覚情報の伝え方
- ・資料/キャッチコピー/企画の王道ルール構図（レイアウトテクニック）/配色（色の使い方テクニック）/書体の正しい知識等
- ・ChatGPT(正しい使い方)

# 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



課題解決へ  
……>

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

「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	開講 オリエンテーション 1 デザインとラテラルシンキング ・デザインにおけるラテラルシンキングの必要性  2 観察力を鍛える ・観察力クイズ ・観察力トレーニング  3 デザインの役割 ・デザインとアートの違いクイズ ・デザインの機能性  4 アイデアのつくり方 ・知識のパズルゲーム ・わくわくするアイデアクイズ	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  「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  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
12:00		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)
13:00	5 センスの鍛え方 ・センスの鍛え方 ・炎上について ・明日からできるセンスの鍛え方  6 アウトプット実習 例題：「コロナで業績が悪化という問題に対し、○○の業績が3倍に！ 一体どんな企画制作？」	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  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
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 ・構図（レイアウトテクニック） ・配色（カラーの使い方テクニック） ・書体（理解と適所適合のテクニック） ・正しくAIを活用する	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 ・パワーポイントを使ったポスターの制作 ・発表と講評	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・お見積についても隨時ご相談ください。  
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](mailto:inquiry_mm@miraimanagement.co.jp)