参考URL　：　 <http://blog.yusuke.be/entry/2012/05/07/112346>

サービス企画の流れ

１．哲学

哲学とは個々人が持っている、特定の興味に関する揺るがない気持ちのことです。

サービスやアプリをつくる原動力になります。

iPod : 「音楽をもっと楽しみたい」「音楽が好きなユーザーに楽しんでほしい」

日々の生活から得られる強い気持ちや興味、感動などが哲学として開発やプロダクトに反映されます。

毎日興味があることをピックアップしていくといいでしょう。

２．アイデア

アイデアとは、哲学を叶えるための個別の具体的なアイデア。

「これがほしい」「これがしたい」という哲学から発想して、細かいアイデアを出していきます。

iPod :　●　所有している曲全てを持ち歩ける。

* ディスプレイとコントローラだけのなるべく小さいサイズのデバイス。
* 専用のソフトウェア(iTunes)で曲を管理、デバイスと同期させる。
* コントローラは曲の選択とプレイヤーの操作だけできればよい。
* アルバム別だけではなくてアーティスト別や年代別、ジャンルなどでも再生できる。
* 再生中は曲のアートワークをかっこよく表示させる。
* 販売サイト(iTunes Music Store)で曲を買ったらそのままデバイスにも同期される。

このようなアイデアは、最終的に iPodというプロダクトに活かされていくものになります。

３．テーマ

哲学をより具体的にした、勝負する領域のことです。アイデアを出していく過程などで固まっていくことが多いです。

iPod　：　「携帯音楽プレイヤー」

Appleの iPod（デバイス）、iTunes（ソフトウェア）、iTunes Music Store（オンラインショップ）の連動。

４．コンセプト

アイデアがたくさん出て、テーマも定まったならば、何を作るのかイメージが浮かんできます。それを言葉で表したものがコンセプトです。コンセプトはテーマに沿ったアイデアを形成するための骨格となります。

iPod :　専用の音楽ソフトを経由して、所有する曲全てを持ち運べる携帯型音楽プレイヤー

コンセプトに対して、先に挙げた個別のアイデアが付随して、それが何であるかを説明するものになります。このようにコンセプトとアイデア、テーマと分けて考えることにより、人に説明しやすい企画になります。たとえば、「私たちのプロジェクトは」と始めて、テーマ、コンセプト、アイデアという順番で説明していけば、抽象的なところからより具体的なところへと解説することになるので、相手にもイメージが伝わりやすくなります。説明しやすいということは、その企画が自分やチームメンバーの中でも明確化されているということなのです。

５．名前

６．デザイン

７．内部設計