

トップエスイー ソフトウェア開発実践演習

新たな価値創造を主導するデザイン思考要求工学 イノベーションのためのアイデア創出手法の提案

株式会社 リンクレア 小田島舜株式会社 リンクレア 奥野達也

キヤノン株式会社 道下卓実

アイデア創出における課題

- ・デザイン思考によるアイデア創出ではインクリメンタルな思考になりがちで<u>製品やサービスを使う理由</u>や新たなビジョンを創出されにくい
- ・<u>個人の知識や技術領域を超えるようなアイデア</u>が 創出されにくい

独創的なアイデアを形式化(数値化)しアイデアを創出するプロセスを確立したい

手法・ツールの適用による解決

- ・既存ビジネス成功事例の従来の用途と新しい用途の関係性を分析し用語の類似度を用いて<u>突破するキーワード(※)</u>を抽出する指標を検討
- ・ 突破するキーワードを活用したアイデアの創出 プロセス提案する
- ※突破するキーワード:独創的なアイデア創出のヒントとなるキーワード

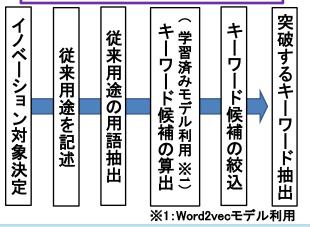
モデル化

① 成功事例から独創的な アイデアの類似度を分析

成功事例と類似度(一部抜粋)

| 類似度 | 数 | 既存ビジネス | 従来・新しい用途の |
|---------|----|---------------|------------|
| 0.1未満 | 3 | 成功事例(※) | 類似度 |
| 0.1-0.2 | 12 | Airbnb | 0.11662679 |
| 0.2-0.3 | 6 | Uber(タクシー) | 0.29052305 |
| 0.3-0.4 | 4 | ミュラーヨーグルト | 0.31513035 |
| 0.4-0.5 | 7 | ネスト サーモスタット | 0.37101018 |
| 0.5以上 | 1 | ネスレ ネスプレッソ | 0.47540694 |
| 合計 | 33 | モージャン マインクラフト | 0.49184325 |
| | | | |

<mark>類似度0.1~0.5</mark>が 独創的なアイデア と定義 *ロベルト・ベルガンティ著 突破するデザイン(日経BP)参照 例)ミュラーのヨーグルト 従来の用途:健康 新しい用途:味 ② 突破するキーワードの 抽出プロセスをモデル化

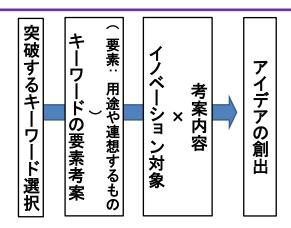


類似度0.1~0.5の突破するキーワード抽出

③ 突破するキーワードを用いた アイデア創出プロセスをモデル化

DFTWARE

OT HOS



突破するキーワードからアイデアを創出

突破するキーワードありの

実証実験結果と考察

■方法

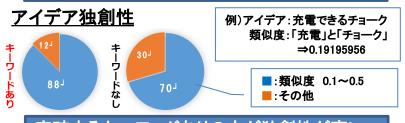
3つのテーマに対して突破するキーワードをヒントとして イノベーションのためのアイデア創出を行う実験を実施

■実験結果

アイデアの創出数

| | テーマ① | テーマ② | テーマ③ | 合計 |
|---------|------|------|------|-----|
| キーワードあり | 58 | 44 | 39 | 141 |
| キーワードなし | 16 | 16 | 27 | 59 |

突破するキーワードありの方が創出数が多い



突破するキーワードありの方が独創性が高い

回答者からの評価



突破するキーワードがアイデア創出に役立った という回答が多いが逆の意見も得られた

課題

- ・突破するキーワードの選択の自動化や形式化
- 対象物の特性による類似度選択方法の検討
- ・アイデアの独創性の評価方法の検討
 - ⊳非独創性の評価
 - ▶失敗事例に対する調査
 - ▷ 0.1~0.5 以外の類似度の分析

トップエスイー サイエンスによる知的ものづくり教育プログラム