

西和彦40年間の創造活動の方法論

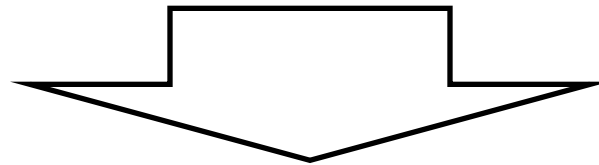
# アイデアを実現するための 10のプロセス

2017年5月1日

西 和彦

# はじめに

- 楽しい人生を過ごすためにはどうすればよいか？
- 人生を人の2倍、3倍にして、有意義に過ごすためにはどうするか？



「感動」と「決心」と「実行」の10のプロセスを身につけること。→できなかったことができるようになる

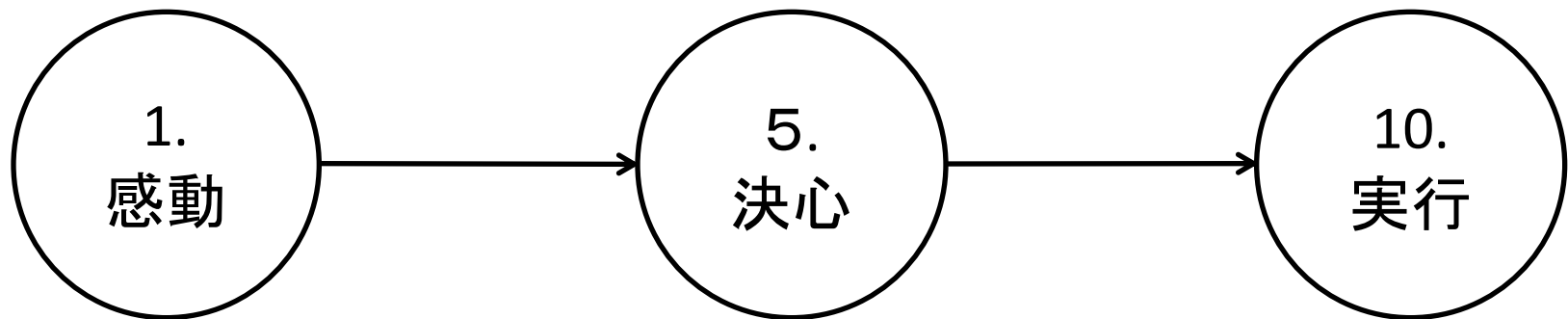
# 決心と実行のプロセス

## <決心前の4プロセス>

- 1 感動
- 2 情報収集
- 3 情報選択
- 4 情報分析
- 5 決心

## <実行前の4プロセス>

- 6 予想
- 7 予測
- 8 企画
- 9 計画
- 10 実行



# 決心と実行のプロセス(1)

- 最初に目的を設定する。これは「いいな」と思うことを具体的にイメージして「完成した画」にすること
- 次に「どうすれば実現できるか」という「手段」を考える。これは、できるだけ詳細に、具体的に考えることが必要

# 決心と実行のプロセス(2)

- 「完成した画」と詳細で具体的な「手段」があれば次はいよいよ「決心」のフェーズになる。「決心」には
  - GO「実施」、
  - NO GO「実施すべきでない」、
  - ON HOLD「今は実施しない」の3つがある。
- このどれかを選択することを「決心」という

# 決心と実行のプロセス(3)

- 「決心」の中で、GOと判断したら確実に実行する。このために、「どうやるか」と「いつやるか」の観点で確実に自分をマネジメントする
- 「どうやるか」の観点のマネジメントをPM(プロジェクトマネジメント)、
- 「いつやるか」の観点のそれをTM(タイムマネジメント)という

# 1. 感動

- ビジネスでも、生活でも行動の原点は

「感動＝おお、いいな」

と思うことから始っていることが多い

- ただし……

ストレスがあれば感動しないで見過ごしてしまう

見えない

聞こえない

感じない

# ストレスマネジメント

- 日常生活で、感動を阻害するものがstress(ストレス)である。病、煩い、不快な感覚・気持ちといった人間にとって嫌なものがあると、人はストレスを感じる。ストレスを感じなくするために感覚を鈍くするストレスホルモン(アドレナリン、ノルアドレナリン)が分泌される。そして感覚が鈍くなり、これが「感動」にとっては大きなマイナスになる



ストレスを放置しないで消してしまうために……  
ドーパミンやエンドルフィンと呼ばれるいわば脳内麻薬の感動ホルモンが有効である。感動ホルモンはストレスホルモンを中和する作用がある



# 2, 3, 4 情報の収集、選択、分析

- 2 情報(データ)の収集
- 3 情報(インフォメーション)の選択
- 4 分析・評価して情報(インテリジェンス)に

## ①データ

生のままの事実(情報原料)

## ②インフォメーション

一定の意図で選択したもの、法則性などの関連付けたもの (情報材料)

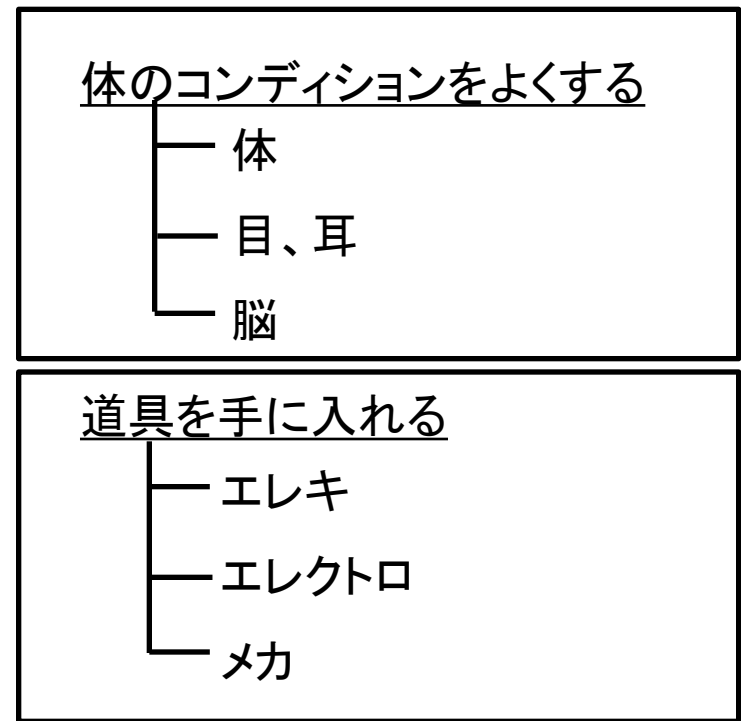
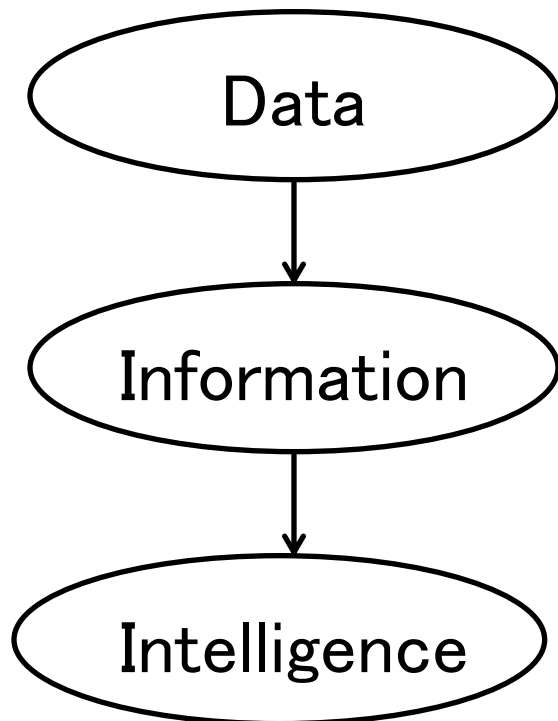
## ③インテリジェンス

人が意思決定するための判断に使えるように分析したもの(分析情報)

参考:朝日新聞の博報堂の記事

# 情報術

- DataをInformationに
- InformationをIntelligenceにする方法



# 5 決心(1)

- 目的と手段を決めること

GO (3%)

NO GO (80%)

ON HOLD (17%)

この3つの選択がある  
人生は2割打者でよし

# 5 決心(2)

- この選択を決める(=決心)ためには、
  1. 目的=完成した画
  2. 手段=そのための条件が必要

条件とは、

- ①ヒト
- ②モノ
- ③カネ
- ④システム(仕組み)
- ⑤時間

を組み合わせたアクションリストのこと

完成した画がよく、その手段が可能であると思えば**GO**である

# 手段の追加3要素 (目的が商売、ビジネスの場合)

目的が商売、ビジネスの場合、  
手段に、⑥、⑦、⑧の条件が追加される。

条件とは、

- ①ヒト
- ②モノ
- ③カネ
- ④システム(仕組み)
- ⑤時間

- ⑥売れるか
- ⑦作ることができるか
- ⑧利益ができる(儲かるか)

= ビジネスの  
チェックポイント

を組み合わせたアクションリストのこと

# 6 予想（フォーキャスト）と 7 予測（マーケティング）

- 6 予想（フォーキャスト：未来を想う）  
マーケットの仮説の検証  
定性的に考えたシナリオ
- 7 予測（マーケティング：市場に出て足で情報を稼ぐ）  
マーケットになるべく近づくこと  
定量的に考えたシナリオ
- これらの2つは、4つの実行準備プロセスの前半のステップであり、「仮説検証」のベースとなる手順である

# 予想に必要なものは「なぜ＝Why」

- 「予想」に一番必要なものは「なぜ＝Why」
- 会社経営は「なぜ」を追求する連続である。

なぜ、売れないのか  
なぜ、儲からないのか  
なぜ、人が辞めるのか

なぜばかりである。だからこそ、原因を正しく追究する「なぜ？」が身につけている人が経営に向いているのである。  
「なぜ」がわからなければ、何もできない  
「なぜ」、「なぜ」、「なぜ」……、「なぜ」が必要

# 「予測」は現場主義、実証主義 でなければならない

- 収集する情報には1次データと2次データがある。
  - 1次データとは、調査の目的に応じて、アンケート、面接・電話・よる聞き取り、会議形式での調査、インターネットによる調査などで情報を収集する
  - 2次データは、既に他の目的でデータが収集され、他の目的でも利用可能なものであり、官公庁統計、人口動態統計、国勢調査などが該当する
- これらのデータを使い、最終的に「商品、サービス」が売れるか、儲かるかを定量的に考えるのが「予測」のプロセスである



# 8. 企画

Project Management プロジェクトマネジメント

- 人生には2冊の手帳が必要である。
- 1冊目はテーマとそれをブレイクダウンした計画帳であり、これが「プロジェクトマネジメント」である。
- 2冊目は1日予定表(1時間刻み)の「週間予定表」と「年間予定表」で、これが「タイムマネジメント」である。

プロジェクトマネジメント

**100マス**

プロジェクト一つで100マス一枚  
これをファイルする

# 100マス

[ ]									
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

# プロジェクトマネジメントの本質

- プロジェクトマネジメントの本質は、大きく見える仕事も、小さな行動の集まりに過ぎない、ということ

大きな仕事を小さく割っていくことに必要なこと

- ① 仕事、勉強の経験、特に失敗の経験
- ② 絶対にやるのだという情熱
- ③ 毎日修正を続ける執念
- ④ チームワーク

# 目的を達成するために

- 1つの目的を達成するためには、10000の失敗が必要

1の目的には、  
10の実説＝答え そのためには、  
100の仮説＝答え候補  
そのためには、  
1000の事実 そのためには、  
10000の失敗[失敗は成功の母]

# 9. 計画

Time Management タイムマネジメント

- タイムマネジメントの本質は  
「無駄な時間を省く」
  - タイムレコーディングを行う
  - 自分の時間を眺め、「無駄な時間」を足し算する

# 仕事量・勉強量

• それぞれの量 =  $\Sigma$  (時間 × 効率)

つまり、

いかに「長い時間仕事・勉強をするか」ということと、

いかに「効率を上げるか」ということ

この2つに真剣に取り組むことが必要である

## 効率化の秘訣

- ①十分な睡眠をとる(時間は人によって違う)
- ②朝ごはんを必ず食べる(脳を働かせる要素)
- ③必要と考えられる仕事・勉強はその日に予定して、その予定内に終了させる。
- ④仕事・勉強がよくわかる、楽しいと思える状態を作る。
- ⑤仕事・勉強中に眠らない。

# 創造性を身につけるということは

- 創造的なことをする時間がないという人も多い。そのために今の仕事の「効率化」が必要
- 効率化し、新しくできた時間で、創造的な仕事・勉強をする  
1日に2-3時間「考える時間を」
- 効率化をしてできた時間で仕事の量を増やしてもたかが2~3割UPだけ

# 仕事＝ストレス？

- 仕事にストレスになっている社会では、未来は頭打ちである。なぜなら、ストレス＝楽しいことではないからだ。楽しくないことやいやなことでは、本人の能力は伸びないし、会社も伸びない、社会も伸びないことになる
- ストレスから逃げられない人ほど「感動」が少ない、一方、感動する人は「癒され」、ストレスを感じさせないものである



# 10.実行

## エクゼキューション

- プロジェクトマネジメントのうち、詳細化したタスクをスケジュール通りに確実に実行(アクション)するプロセスが、「実行」である。
- 大きなことを
- 小さなことに砕いて
- コツコツと実行する
- それを続ける

# 演習

- 1) 人生の目標のPM 提出不要
  - 100マスに自分の人生の目標を書いてみる
- 2) 本郷の五月祭のPM 次回に提出すること
  - 五月祭実行委員長になったつもりで、五月祭の企画を必要なアクションと共にブレイクダウンして書いてみる