

THOUGHT MANAGEMENT

01 キックオフ/プレゼン



「対面」で話を聞く
他者と共に × 体と五感

プロジェクトのキックオフやプレゼンなど、重要な打ち合わせでは「感覚」を活かしやすい対面対話で話を聞く。クライアントの表情や態度から、情緒的な情報も得られやすいため、クライアントが抱えている課題の重さや、解決に向けた熱量なども受け止めやすくなる。

02 感想戦



チームで「感想」を共有する
他者と共に × 頭の外

打ち合わせに参加したらすぐにチームで「感想」を共有する。「ラップアップ」とも言い、互いの感想や懸念を洗い出して次のアクションを決める。箇条書きで書き出すだけでも全体の懸念が可視化される。一人で悩む時間や不安を軽減し、全員の初動を早める作用がある。

03 タスク整理



一人で「落ち着いて」考える
一人 × 頭の中

チームを離れて一人になったら、持ち帰ったタスクを整理する。一人になる時間を設け、落ち着いて考えることで状況がクリアになる。一息つくことで、その後のチームシンキングに向けた「たたき台」の作成に取り組みやすくなる。

04 アイデア出し



一人で「自由」に考える
一人 × 頭の中

初動のアイデア出しはスピードが大事。わかる範囲で仮説を立てたり、自身の過去の経験から感情を想像したり、解決後の未来を空想したりする。このプロセスで「自分ゴト化」が進むと、関連情報への意識も高まり、自然とインプットが増える。

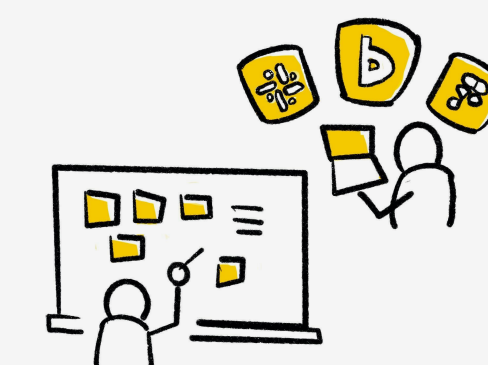
05 たたき台作り



「手を動かしながら」考える
一人 × 頭の外

アイデアが湧いてきたら、手を動かし「テキスト」や「イラスト」で簡単に形にする。粗くても良いので、イメージを素早く広げられる方法を選ぶ。アイデアを可視化することで、チームにアイデアを共有できる「たたき台」ができる。

06 持ち寄り会



「たたき台」を持ち寄る
他者と共に × 頭の外

チームで「たたき台」を持ち寄り、一緒に考える。対面でもオンラインでも、一緒にたたき台を眺められるツールを使うと効率が良い。Figmaやホワイトボードにたたき台を並べ、一緒に「俯瞰」することで、課題の共通点や筋の良いアイデアが互いに見つけやすくなる。

07 ワークショップ



「視界」を広げる
他者と共に × 頭の外 × 体と五感

持ち寄った「たたき台」の数や質が不十分な場合、ワークショップなどのチームシンキングで他者の視点を取り入れる。先入観を外し、視野を広げることを意識する。ワークショップを通じてプロジェクトメンバー外に支援者が増えるなど、副次的な推進力が得られることもある。

08 思考実験



思考の「枠組み」を変える
一人 × 頭の中

ワークショップでは視界を広げるだけでなく、思考の「枠組み」を変えるリフレーミングの時間も作る。「もし〇〇だったら」「あえて〇〇するとしたら」など、制約や前提を変えるような問いで、今まで考えてこなかったアイデアを互いに引き出す。

14 決断



「直感的」に決める
一人 × 頭の中 × 体と五感

「ひらめき」を感じたら決断する。施策戦略やコンセプト決定など、意思決定にはパワーがかかるので「ひらめき」や「インスピレーション」の力も借りる。「論理的に検証し、最後は直感で決める」など、自身の感覚を大事にすると、迷いがなくなったり、後悔を減らせる。

13 ひらめき



「動いて」考える
一人 × 体と五感

必要な戦略の輪郭は見えるものの、それをまとめるコンセプトが定まらない時がある。「頭の中」だけで深ぼることの限界を感じたら外部刺激を増やす。外に出て散歩するなど、リラックスした瞬間に「ひらめく」ことはよくある。時には「今日は諦めて明日の自分に期待する」などの諦めも大事。

12 深堀り



「じっくり」考える
一人 × 頭の中

「筋の良いアイデア」や「未知の情報」が十分に見えてきた段階で熟考する。多くのインプットが頭の中に溜まってきたことで、具体事例や課題の構造も見え、「頭の中」でじっくり考えることができる。複数の施策を束ねる戦略の糸口が見えてくる。

11 インサイト



「言外の情報」にも触れる
他者と共に × 体と五感

インタビュー時は「言外の情報」にも注意を向ける。言葉だけでなく、無意識の行動や身振り、表情の変化に本当のインサイトが隠れていることがある。これらにも着目し、まだ気づけていない「未知の情報」がないかを探る。

10 インタビュー



「未知の情報」を探す
他者と共に × 頭の中

構造化したことで、課題の本質が見えたら、他に「未知の情報」がないかを探る。インタビューやアンケートなど、個人的な体験に触れたり、書籍で一般論を集めることで、チームが見落としている情報やバイアスがないかを確認する。

09 レビュー



「構造的」にレビューする
他者と共に × 頭の外

チームでアイデアを広げられたら、構造的にレビューを行う。「なぜ〇〇なのか？」や「〇〇はどう関係するか？」などを問い、課題の因果関係や本質を明確にする。具体と抽象を行き来しながら図解していくことで、課題の構造についてチームで共通認識が持てる。