

2 企画の視点整理

USBメモリのコンセプト開発を手がけた濱口秀司氏は、開発当初、日本のメーカーに売り込みに行ったところ理解を得られず取り合ってもらえなかったそうです。これまで誰も見たことも聞いたこともない新しいアイデアは、批判されたり理解を得られない場合が多くあります。しかし、恐れずに取り組んで行く勇気を大事にしましょう。一方で、企画にする際は夢物語で終わるものではなく、実際に実行できるものに落とし込んでいくことも大切です。企画が固まってきたら、イノベティブ（革新的、刷新的）なアイデアの3つのポイントと実現の可能性をチェックしてみましょう。

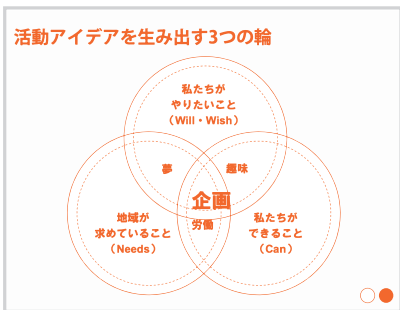
イノベティブなアイデアの必須条件

- ① 見たことも聞いたこともないこと
- ② 実現が可能なこと
- ③ 物議を醸すこと

濱口秀司

チェック1

活動アイデアを生み出す3つの輪



「私たちがやりたいこと」と「私たちができること」、「地域が求めていること」。この3つがそろっていることが、良い企画とされています。

チェック2

アイデア創発で大事なこと



普段の生活や、専門分野の「文脈」や「常識」を一旦忘れて考えることが新しいアイデアに繋がるかもしれません。「コンフォートゾーン (= 安心できる範囲)」から一歩踏み出してみましょう！

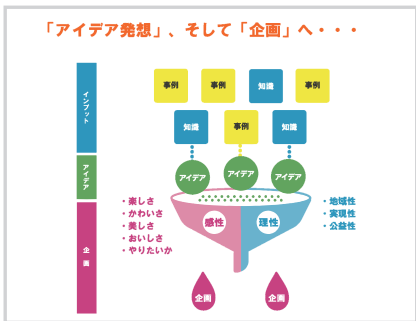
3 アイデア発想、そして企画へ

企画案にまとめるポイント

企画をまとめるにあたっては「C・T・P・T」に沿っていくとうまくいきます。

- C: コンセプト (何のために?)
- T: ターゲット (誰に?)
- P: プロセス (時期、段取り)
- T: ツール (手段、体制)

アイデアを簡単な企画案にしてみる	企画①のタイトル
	概要: C: T: P: T:
	3つの企画案を模造紙にまとめる
C: コンセプト (何のために?)	企画②のタイトル
	概要: C: T: P: T:
	3つの企画案を模造紙にまとめる
T: ターゲット (誰に?)	企画③のタイトル
	概要: C: T: P: T:
	3つの企画案を模造紙にまとめる
P: プロセス (時期、段取り)	企画④のタイトル
	概要: C: T: P: T:
	3つの企画案を模造紙にまとめる
T: ツール (手段、体制)	企画⑤のタイトル
	概要: C: T: P: T:
	3つの企画案を模造紙にまとめる



最終的なプレゼンの準備物 (9/11)

【1枚目】

<チーム名>

各テーマにおける
 → 新庄の強み
 → 解決したい課題
 → 将来に向けた目標像

イラストなど

【企画ごとに】
 【枚数自由】

- ・企画タイトル
- ・コンセプト
- ・ターゲット
- ・具体的内容
- ・取組主体
 自分たち(市民)
 行政
 その他
- ・プロセス
- ・その他必要なもの

イラストなど

+

スライド、映像、寸劇など自由

9月11日(水) 第6回新庄未来ワークショップ「発表会」での発表形式

- ・模造紙2枚以上にまとめる (各チーム共通)
 1枚目: チーム名やテーマの課題や魅力など
 2枚目: 企画の概要
- ・その他、パワーポイントや映像の使用、寸劇を用いた発表などは各チームの自由とします。
 ※発表の形式は事前に事務局に報告してください。

発表時間: 1チーム7分 (時間厳守)

第4回ワークショップ

調べてきた事例を共有しよう！

宿題として調べてきた、「各テーマごとに市民が主体となっていたり、市民と行政が協働して行なっている取り組みの事例」をチームごとに共有しました。それぞれ雑誌やパソコンを持参したり、ノートやパワーポイントにまとめて発表するなど、一人一人が地域課題を解決するような先進的な事例を持ち寄り勉強しました。



第4回ワークショップ

活動アイデアを出し合おう！

※掲載内容は一部抜粋、発表会前のものです。



子育て

「市内留学・親子ホームステイ」
市内に住む子育て中の親子や子どもたちが、住む場所とは異なる学区に遊びに行くことで、新庄の子育て環境を向上させる。

その他：
「子育てに関する情報提供や贈り物」など

福祉

「異業種芋煮会」
福祉に限らないさまざまな分野の人々が芋煮会を通じて集まることで、福祉に関する情報共有を行う。

その他：「デジタル伝言板」など

教育①

「とことん合宿」
小学生から高校生までの学生が、自分と向き合い、新しい自分を発見し、好きなことを追求（探求）できる機会をつくる。

教育②

「若者が集まれる場所づくり」
学生が、さまざまな世代の人とのコミュニケーションを通じて、将来の夢を考えるきっかけになったり、共有できる環境をつくる。
空き家のリノベーションなどで場をつくる。

産業①

「ゆるキャラ紙相撲世界大会」
使われていない遊休地などを舞台に、紙相撲や虫相撲大会を開催する。闘うための紙「闘紙」を制作し、新庄のまちづくりを推進する。

その他：「チャンバラを取り入れた城址巡りツアー」「ドローンによる農業」など

産業②

「SNOW IS MONEY 雪は金なり」
降雪による人口流出を抑制するために、雪をマネタイズし、市民が除雪した雪を市が買い取るシステムを作る。

その他：「オーダーメイド商店街」など

地域づくり①

「集まれる場づくり」
マニアや趣味、特技がある人同士が集まれる場を、空き家や空きスペースを活用してつくる。また、その場での取り組みをSNSや紙媒体を通じて発信する。

地域づくり②

「防災運動会」
防災に特化した運動会を開催し、楽しみながら防災を学ぶ機会をつくる。また、この運動会を老若男女が集うきっかけとする。

その他：「公民館のゲストハウス化」など

暮らし・生活

「空き家の活用」
学生や子育て世代をターゲットとして、空き家を学習スペースや保育所として活用する。

その他：「雪のおもしろい活用方法グランプリ」「循環バスの活用」など

生涯学習

「ロゲイン（オリエンテーリング）」
市民と市外の人をつながりをつくるきっかけとして、オリエンテーリングのような、まち歩きを開催する。これを通して市民はまちの魅力を再発見できるのではないかと考えている。

その他：「新庄版とくいの銀行」など

