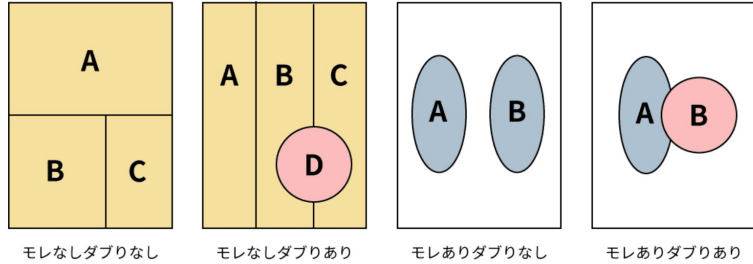


# MECE

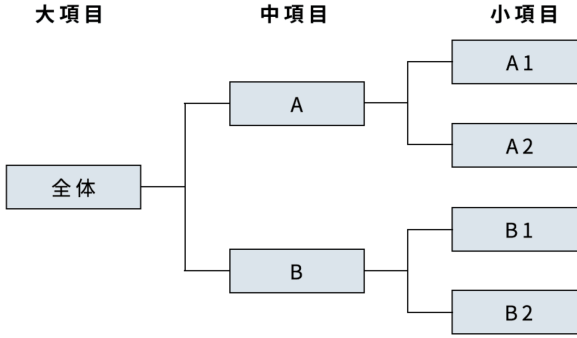
Mutually (お互いに)、Exclusive (重複せず)、  
Colloectively (全体に)、Exhaustive (モレがない)



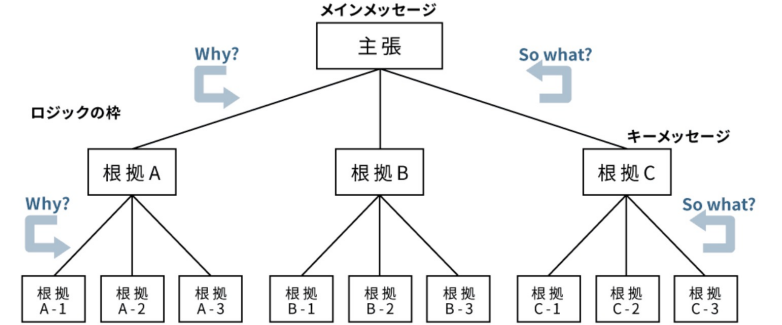
構造全体を大枠で把握

# 業務改善、効率化

## ロジックツリー 細分化

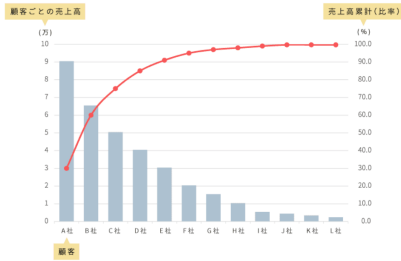


## ピラミッド構造

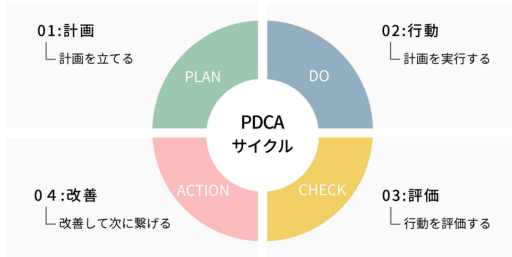


主張の根拠

## パレート分析

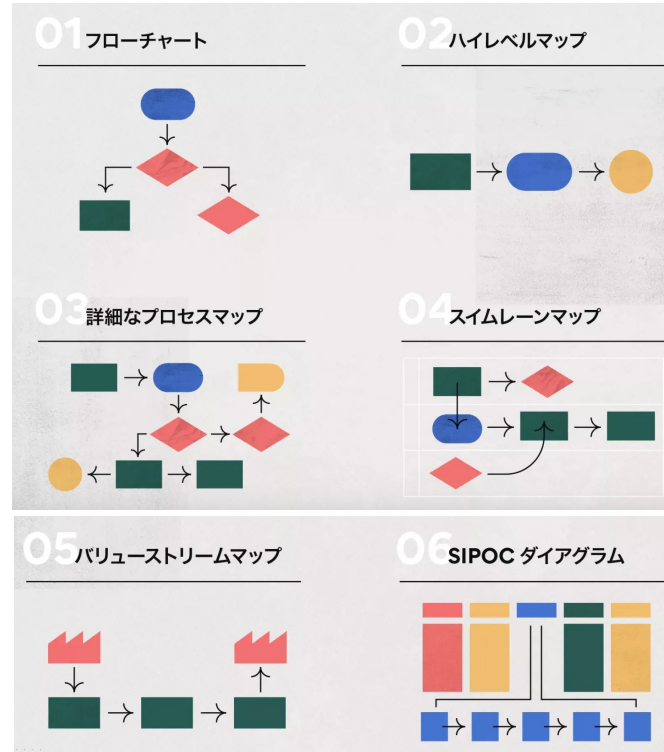


## PDCA

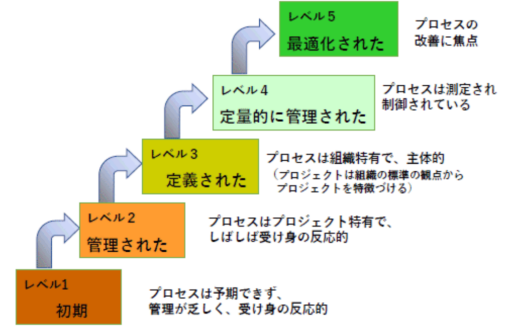


問題の改善活動

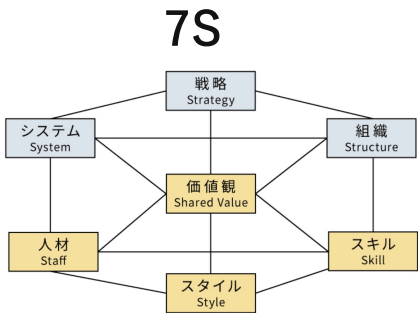
## プロセスマップ



## 成熟度モデルの6段階

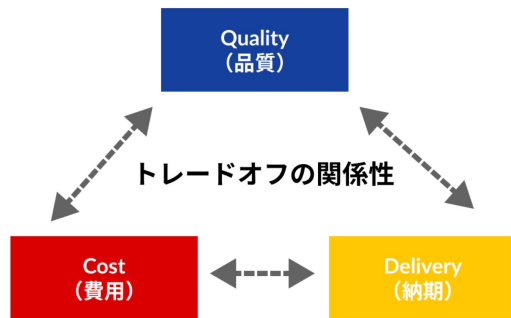


## 問題の優先順位付け

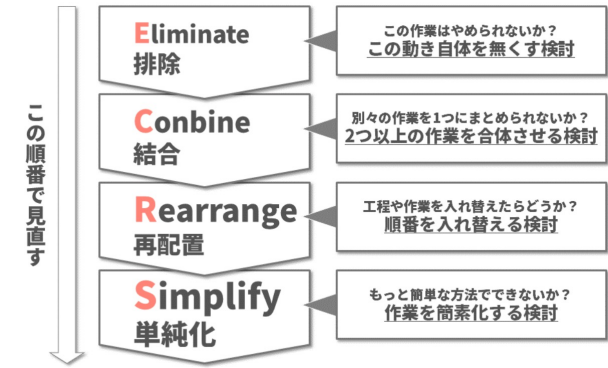


企業の問題点、不整合

## QCD

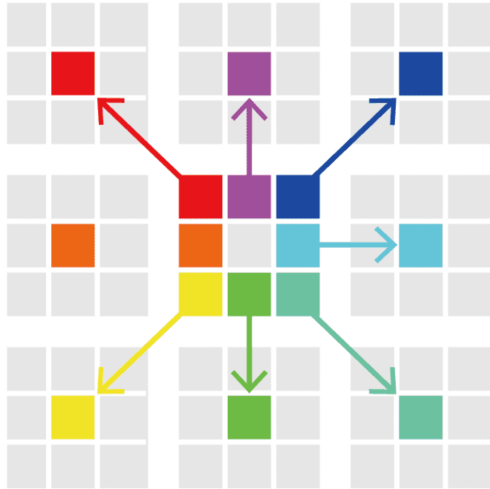


## ECRS



# アイデア

## マンダラート



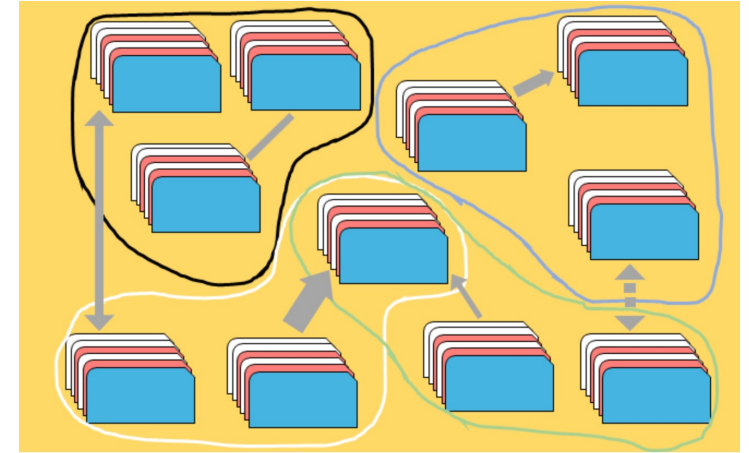
アイデアを広げる

## シナリオグラフ

誰が	子ども	学生	社会人	夫婦	主婦	シニア
いつ	朝	昼	夜	寝る前	起きてすぐ	帰宅時
どこで	自宅	学校	職場	旅先	スーパー	地域 コミュニティ
なにを	勉強	仕事	交流	食事	読書	買い物

新しいアイデア発想

## KJ法



## 形態分析

テーマへの影響度が高い変数を横軸に記入			
	ジャンル	特色	機能
要素1	ビジネスキャリア	デザインに凝ったアーティストックな雰囲気	閲覧履歴から関連リンク、動画が見つけやすい配置される
要素2	音楽	リアルタイムでコミュニケーションが活発	多様なUGCが簡単に作成できる
要素3	スポーツ	通勤時間等短い時間でスパッと見れる	広告の表示回数を制限できる
要素5	教材	完全記名性で情報がオープン	編集機能が多彩

新しいアイデア発想

## SUCCESS

	評価	改善の方向性
単純 Simple	○	
意外性 Unexpected	△	既存のアイデアと差別化できてはいるが、意外性はない。新しい切り口での付加価値がつけられないか、そもそも課題設定の質を高めることができないかを検討。
具体的 Concrete	○	
信頼性 Credible	△	データを集めることはできているが、情報が少し古い。新しいデータを取る方法を考える。
感情 Emotional	×	問題を解決する機能面は考えられているが、ユーザーの心理的要素を考慮していないので、何名かに実際にインタビューする必要がある。
物語 Story	△	サービス利用の段階は考えられているが、利用ユーザーのイメージが薄いので物語性がない。また、中・長期的なイメージもやや不足しているため、あわせて構想する。

## NM法T型

**QK** (Question of **K**eyword)  
どうすれば／どうなれば？

**QA** (Question of **A**nalogy)  
何があるか？

**QB** (Question of **B**ackground)  
そこで何が起きているか？

**QC** (Question of **C**oncept)  
何かの役に立たないか？