

企画してみよう

認定NPO法人環境市民

下村委津子

企画とは？

- 「思い」をカタチに（「0」を「1」にする）
「思い」がパワーの源泉

- 企画の方程式

企画＝思い×アイデア（発想）×スキル（技術）×ネットワーキング（人脈）×ニーズ

企画構想(第1の創造)アイデア

■ アイデア・シーズ(種)を拾う

芸術、思想・哲学、歴史、世界、自然、街、いたるところに...

■ アイデアを学ぶ

世界各地の活動、自治体の取り組み、企業の仕事を学ぶ

■ アイデアを出す

一人で考える

短く、数多く考える

チームで考える(ブレインストーミング、ワークショップ)

アイデアが出る体質になる

企画実現(第2の創造)は ジン・ジ・キン・コン

- 人...スタッフ&ブレーン
- 時...スケジュール、工程管理
- 金...予算、執行、決算
- コンセプト...コンセプト

プロデュースするひとの感覚が企画の細部に
あらわれる。(全体像をイメージできる)

問題解決型企画のフロー

1. 「問題解決型」企画の基本フロー【おでん型】



当該案件を取り巻く事実、周辺状況の観察・客観的調査

強み・弱み・機会・脅威の分析から課題解決の方向性を見いだす

現実的・具体的な方策。
全体の方針と詳細な案

技術・スキル

企画の始まり

「社会的背景」「与件」の整理

「思い」の整理

ビジョン 問題→課題（ぼやきをやる気に）

「思い」と「組織理念」(ミッション)

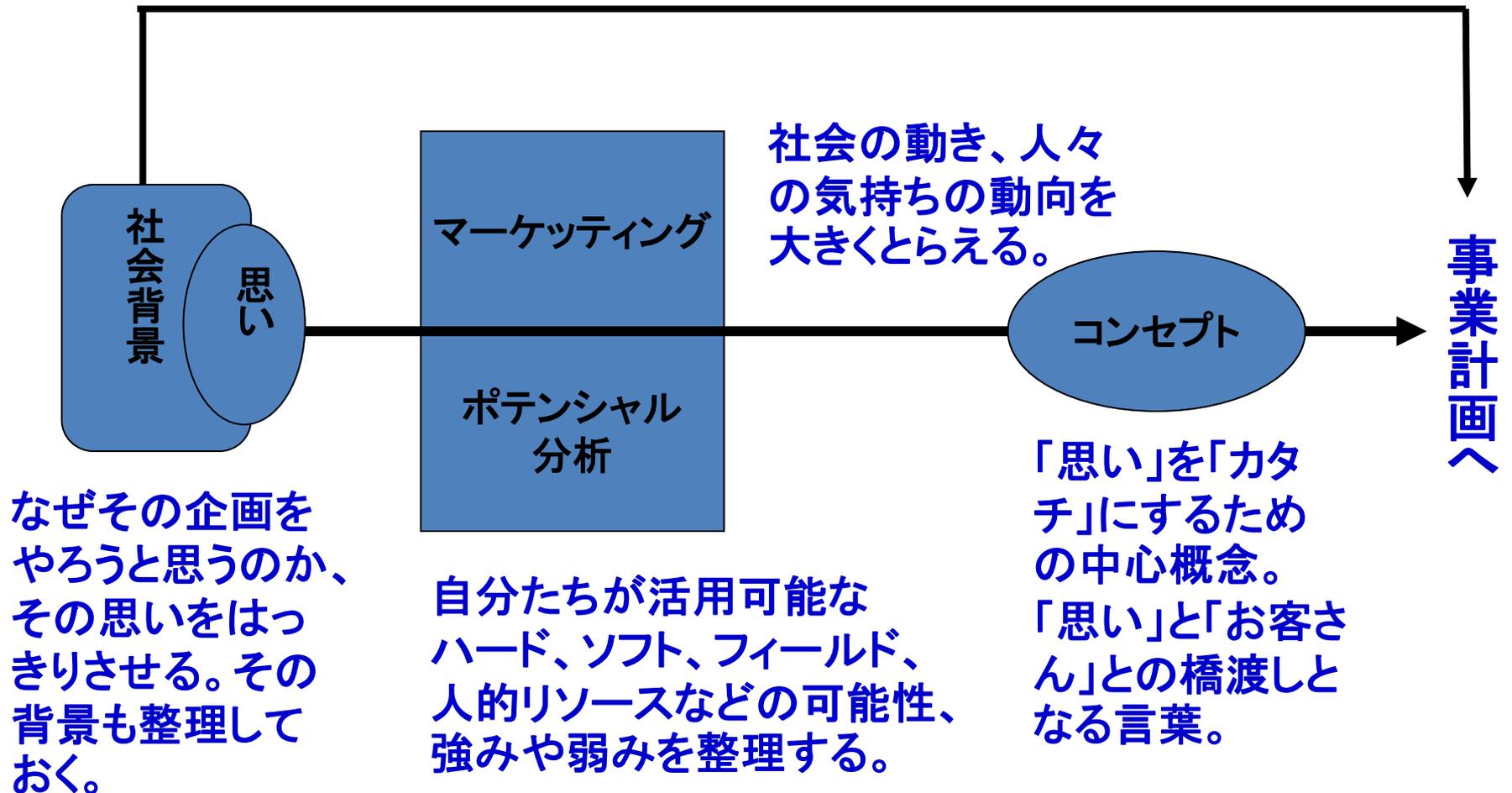
法律、条例のチェック

アイデアのひらめき

他の活動の情報収集・整理

課題からの企画のフロー（ヒコーキ型）

*独りよがり企画・思いつき企画（共感が得られない企画）



問題・課題・解決方法

■ 問題(ぼやき)

- ・ここができてない、こういう風にして欲しい、これがイヤ、できないし無理

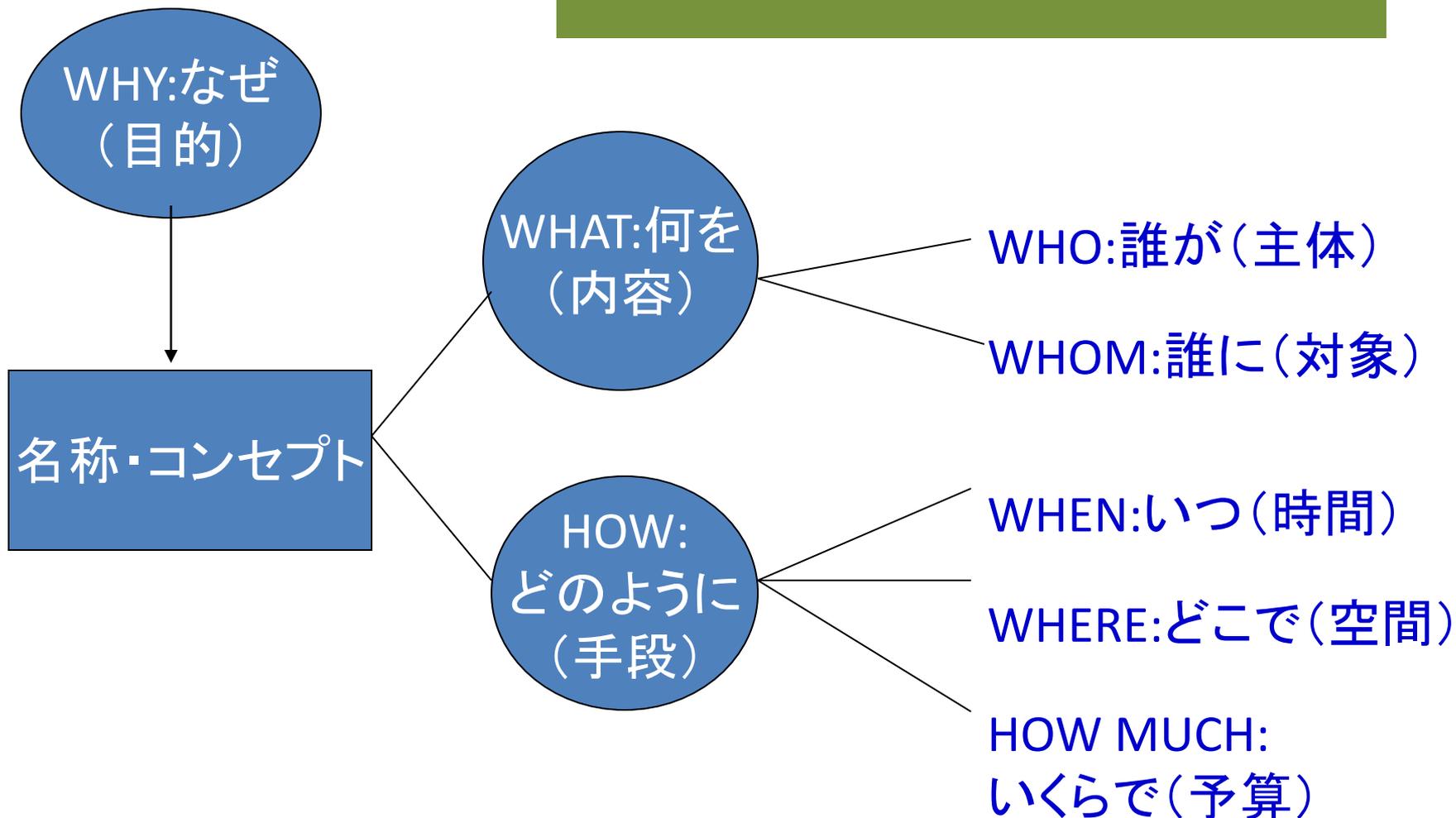
■ 課題(やる気)

- ・こうできる、こんなふうにしよう、こうすると素敵になる、工夫してやってみよう

■ 解決方法

- ・アイデアを出すのは楽しいことです。どんどん思いつくままに出してみても、みんなですさらに磨きましょ。ただし、目的を見失わないように！

企画の6W2H



| | | |
|-------------|------|----------------|
| 目 的 | 誰と誰が | 誰に |
| 資源、人脈 もの | 名 称 | いつ、どこ で |
| 資金・予算 | 効 果 | どのように、 何をする |

企画 ここがポイント

■ みんなで考える

問題は何なのか、解決したいことは何なのか、めざしているものは？

■ みんなでワクワクする

ワクワクは力を生み、
楽しくすることはつながり広がりを生む

■ みんなで作り上げる

共通価値の創造
関係する人を巻き込む