

経営 さぶりメント

各方面の専門家による
ビジネスに役立つエッセンス

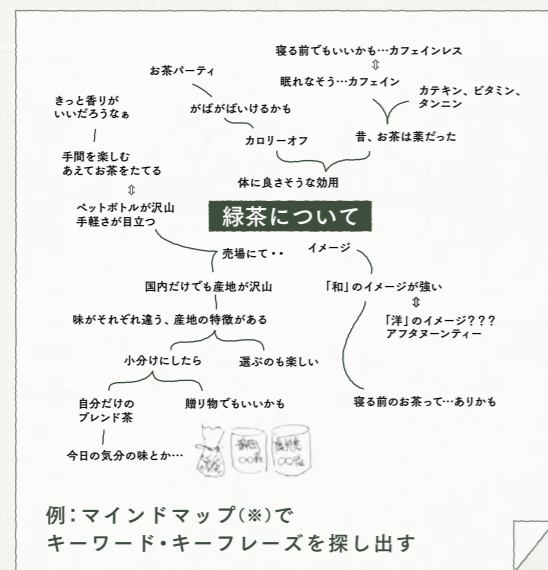


コンセプトづくりを してみよう

vol.2



例として、「若い女性をターゲットにした
新しい緑茶」について考えてみる。



例：マインドマップ(※)で
キーワード・キーフレーズを探し出す

※「マインドマップ」は、英国ThinkBuzan社の商標登録。
キーワードやイメージを中央に配置して、そこから放射状にキー
ワードやイメージを自由に広げ、つなげて思考を展開する方法。

● コンセプトは魅力を伝える源泉

今回はデザイン作業の一番入口の部分、コンセプトづくりのお話です。コンセプトは何かをするときに初めに考える作業で、設計や営業といった他の部署との共通認識になる指針となります。また、途中で行き詰まったとき、考えに迷った時のより処にもなります。

作り出すコンセプトは、これからすることの魅力を伝える源泉となりますから、

- 新しさを得られるメリットを伝える
- 気がついていない切り口(着眼点)を教える

ことが必要です。キャッチコピーではないので、きちんと伝わる文章でなければなりません。仮に表現力が不足していると、考えていることが、きちんと伝わらないことがありますので、注意しましょう。

● コンセプトをつくる

① 情報収集をする

コンセプトをまとめる前に、これから取組むことについて情報を集めます。知識だけではなく、可能であれば、実際の現場を見たり、人の動きを確認するなどをしたいものです。

- ターゲットとなる人についての分析
- 使われる場の状況
- 対象物の魅力、性質など…

② キーワード・キーフレーズを探し出す

コンセプトを言葉にして文章にまとめあげるのは、なかなか慣れない作業だと思います。私はコンセプトを作る前に、伝えるシンプルな一言を探します。魅力を表す言葉(キーフレーズ)を、できるだけ沢山リストアップしていきます。質よりも量が大切です。些細なことでも、とにかく挙げていきます。ポイントは、ターゲットとなる人のメリットにつながる言葉を言い当てるように心がけて考えることです。

仮説のキーワード・
キーフレーズ例 **緑茶は心の滋養強壮剤**

③ イメージを具体的に膨らませる

キーワード・キーフレーズを変えずに、イメージを膨らませていきます。想定する場面や登場人物などを具体的にしていくことで、文章として整えていきます。

① 具体的場面(シーン)の想定

- どのような場所(場面)で
- どのようなとき(機会、時間帯、時期)に使われている(買われている、利用されている)などの場面を具体的に設定してみる。

② 人物の設定

対象とするターゲットを、より細かく設定する。

- 年齢、職業、背景、グループ等々

③ コンセプトの文章づくり

以上をもとに、文書を整えます。特に意識する点は

- 何のために(動機、ニーズ、欲求)
- 何を求めて(期待して、関心・動機)
- どのくらい(予算、コスト、値頃感、頻度)
- どんなふう(使用方法、利用方法)

など、理解のきっかけを作る内容になっているか? です。これが満足されていると、商品の概念や全体像を理解しやすい、相手の心に届きやすいコンセプトになります。

※文章量の参考

グッドデザインの審査要件にも、デザインコンセプトの記述が求められておりますが、文字制限として50文字以内となっています。文章量の目安にしてみてください。

仮説のコンセプト例

働く女性のための、明日の元気を取り戻すカフェインレス緑茶は、手軽に茶を立てて、就寝前にリフレッシュするひとときを与えます。

複数の日本国内産の銘茶が入った小分け緑茶セットは、茶葉の特徴を見ながら、自分の好みでブレンドしてオリジナル茶を楽しめる贈り物です。

④ コンセプト評価～新しい何かが感じられたか?

- いままでに見えないモノに見えるか?
- 新しい意味(価値)を感じるか?
- 新しい効用が見える、もしくは判るか?
- 新しい面白さを感じるか?
- 新しい世界が見えるか?
- 新しい生活を感じるか?

作ったコンセプトから、これらを感じる事ができたなら、エンドユーザーに、「早く手にしたい、是非やってみよう」と思わせることとなります。

そして、次の段階としてコンセプトを具現化するのがデザイン作業です。

コンセプトをつくることは、例えば新しい会社を立ち上げようとしている人、事業やイベントを仕掛けようとしている人、営利企業でなくても、NPOの立ち上げや、大学の学園祭やサークルのイベントを考えている人など、商品開発に限らず、あらゆるスタートアップの場面において有効です。機会があれば、是非ご自身で考えてみてください。B



株式会社アルテ
代表取締役
時田 和幸
ときた かずゆき

【略歴】

昭和40年 秋田市生まれ
秋田大学卒業後、株式会社五洋電子にて移動体端末や半導体製造装置の設計を担当。在職中に、秋田公立美術工芸短期大学(現秋田公立美術大学)に入学、産業デザイン学科1期卒業。秋田情報ビジネス専門学校にて情報デザインの教員を経て、平成15年デザイン会社 株式会社アルテの代表取締役に就任。
平成20年からはNPO法人ほっとアートあきたを立ち上げ、まちなにぎわいづくりや人材教育に取組んでいる。
秋田市工芸振興協議会 会長