

感動のKiDS

慶應義塾大学大学院
システムデザイン・マネジメント研究科
前野・西尾・保井

「感動する人生イベント」WSの流れ

- SDM紹介・注意事項(写真撮影、KMD入試)
- チーム作り(3～4人)
- 感動した事例のブレスト
- 試練・挫折・苦悩の事例のブレスト
- 感動したい・させたい場とは？(テーマ決定)
- 第1幕 状況設定
- 第2幕 葛藤(ブラックSTAR分析)
- 第3幕 解決(感動のSTAR分析)
- スキット

満喫する人は幸せ

幸せな人は長寿

もっと感動しよう！

ブレインストーミングの鉄則

- **質より量(Go for quantity)**
- **他人のアイデアに乗っかれ(Build on the ideas of others)**
- **変なアイデア、大歓迎(Encourage wild ideas)**
- **会話は不要(Defer judgment)**
- **ポジティブに！「いいね！」**

“感動のSTAR分析”での「感動」の分類

Sense+Feel
五感で感じる感動

感

美、快、美味、心地よさ
など

Think+Feel
頭で考えた結果としての
「知見の拡大」への感動

知

理解、納得、発見、圧倒
など

Act+Feel
動きや変化による
「体験の拡大」への感動

動

努力、上達、成長、進歩、
達成、希有、遭遇、幸運、
特別感など

Relate+Feel
人や物へのつながりに基づく
「関係性の拡大」への感動

合

つながり、愛、優しさ、
一体感、親近感、承認、
尊敬、感謝、愛着など

例：失恋

チームで話し合いながら、いろいろな状況、いろいろな可能性をたくさん記入してみてください(ドラマの前半のための発散思考)。

STAR+F	自分	自分以外
視覚的醜さ		美人ではないが...
理解できない	なぜだか好きになってしまった	
努力できない	自分を磨けなかった...	
達成できない	告白できなかった	
つながりの障壁	きっかけがなかった...	自分に見向いてもくれなかった...
承認できない	ふがいないかった	

「感動する人生イベント」WSの流れ

- SDM紹介・注意事項(写真撮影、KMD入試)
 - チーム作り(3～4人)
 - 感動した事例のブレスト
 - 試練・挫折・苦悩の事例のブレスト
 - 感動したい・させたい場とは？(テーマ決定)
 - 第1幕 状況設定
 - 第2幕 葛藤(ブラックSTAR分析)
 - 第3幕 解決(感動のSTAR分析)
 - スキット
- 質疑応答・アンケート**

感動のある人生を！