

「知財生産技術」を創造技法から学ぶ

第1章 創造技法は「知財」を生産する技術である

1. 講座の目的：自分合った創造技法を探す
2. 創造性のある人の条件
3. 動機づけ
4. モノ、コトの状態
5. 創造とは異質の組み合わせ
6. 見方を変える方法
7. 見方を変えるための視点と視座
8. 異質の組み合わせ（空間結合）
9. 異質の組み合わせ（時間結合）
10. 創造的手順のチェックリスト
11. 企業が活用している主な創造技法
12. 企業が活用している主な管理技法
13. 問題意識の重要性
14. 問題発見能力の重要性
15. 問題発見技法
16. 創造技法の種類と使い分け

第2章 分析とひらめき

1. 能の機能モデル
2. 分析とひらめき
3. イメージ思考の意味
4. イメージ思考の手がかり
5. 異質の組み合わせ 1（理詰にする）
6. 異質の組み合わせ 2（シネティクス）
7. 異質の組み合わせ 3（等価変換理論）
8. 異質の組み合わせ 4（NM法）

第3章 ブレインストーミングと属性別挙法

1. ブレインストーミングとその意味
2. ブレインストーミングの事例（コトバ編）

3. オズボーンのチェックリスト
4. ブレーンストーミングの事例（イメージ編）
5. ブレーンストーミングによるアイデアの例
6. 属性列挙法
7. 属性列挙法の観点
8. SAMM 法（属性改良配列マトリックス法）
9. KJ 法（親和図法）の手順
10. 発明技法としての NM 法の種類
11. NM 法の思考手順
12. 等価変換理論の思考手順
13. FBS テクニックの思考手順

第4章 TRIZへの知識

1. TRIZ とは
2. TRIZ の問題解決
3. 基本版 TRIZ の各手法
4. 管理的矛盾
5. 技術的矛盾
6. 物理的矛盾
7. 物質-場分析
8. 76 の標準解
9. イフェクツの活用
10. SLP（スマート・リトル・ピープル）
11. Sカーブ理論

第5章 等価変換理論への知識

1. 構成要素の概念定義
2. 技術の言語的表現の最小単位
3. モノ、コトの概念定義
4. 目的手段系統図と因果関係系統図
5. 課題の捉え方と原因追求
6. 課題の捉え方とアイデア
7. 概念の階層構造
8. 目的発想法

第6章 MC法(マトリックスカード)による実践

1. 発明支援データベース
2. ターゲット発明からの発想
3. 発明の多面的把握 (水平展開)
4. MC (マトリックスカード) 法
5. 階層構造の2次元表現
6. 階層構造の平面図 (2階層)
7. 階層構造のXY表示
8. MEMODAS (MC法ソフト)
9. MEMODASの見え方