

問題解決の基本的手順

		問題の確定		問題の解決					
				解へのヒラメキ（仮説）		解の確認（検証）			
個人による 問題解決手法	ヘルムホルツ （科学者）	準備 課題について熟考する。 これにより問題認識が生ずる。		あたため ほかの活動をする なり、ボンヤリする なりする。	ヒラメキ アイデアが 誕生する。	解をチェックしてうまく作用するか どうかを確かめる。			
	G.ワラス（科学者） 「思考の技術」								
	J.ヤング （広告クリエイター）	材料集め	材料を消化して 頭脳を集中する。				実用性あるものへの 発展を図る。		
集団による 問題解決手法	J. E. デューイ （教育学者） 「論理学」	問題の発見	問題の明確化		仮説設定 発想帰納論理を使って 「思いつく」。	推論 仮説を演繹的に証明して その論理的帰結を求め。	テスト 論理的帰結を事実と照合。 うまくいかなば仮説を修正		
	ポリア（学者） 「いかにして問題を解くか」	情報収集	問題の 明確化	目標化 解決計画の 検討	待ち	ヒラメキにより 解決策を得る。	テスト 解決策を実行して 反省する。		
	A. F. オズボーン （広告会社社長） （ブレイン・ストーミング 創始者）	方針決定	準備	分析を行って 問題を把握	仮説	あたため	総合	検討	
	H. R. ビューレ （機械工学者）	問題の 認識	問題の 定義	問題の把握 情報を収集して 分析する。			総合して解決策を得る。	解決策の評価・選択	
問題解決 手法	MIND-SA	目標設定 目的・ねらい 課題 改善案の概要 の仮設定	実態把握	現状調査・分析 原因・解決策究明、問題点・ニーズ分析 分析（あたため） ヒラメキ 目的・ねらい 問題点・ニーズ } の見極め 原因・解決策	課題設定 基本方針	解決策の 機能要件 設定	システム案作成 実現手段の検討 （解決策の具体化と 実現可能性の評価）	評価と 開発計画 費用と 効果の F/S 評価 スケジュール	
法	現状分析型 K J 法 累積 K J 法 Q C	問題設定	現状把握	問題点分析		課題設定 （解決の 方向づけ）	問題解決 （構想計画 具体計画）	総合評価	手順計画
	理想設定型 ワークデザイン M A S D 法		理想設定	現状分析					