

# 業務課題解決型アイデアソン： 生成 AI 活用拡大に向けた成果と知見

Ideathon for Business Problem-Solving: Results and Insights into Expanding Generative AI Use

概要：本稿では、(株)日立ソリューションズ東日本(以下、HSE)が開催した「業務課題解決型アイデアソン」について報告する。本イベントは、現場起点で業務課題を収集し、生成 AI を活用した解決策を創出するとともに、社員全員で生成 AI 活用に取り組む組織風土の醸成を目的とした。全社から 108 件の応募があり、一次選考を経て 11 テーマを設定し、プロンプトエンジニアの伴走支援のもと議論と発表を行った。アンケート結果(5段階評価)では満足度平均 4.39、推奨度平均 4.76 と高評価を得て、参加者の 92.7%がチーム議論を有意義と回答した。成果として「心理的安全性向上」「ナレッジ標準化」「IT 運用自動化」など実務直結の提案が多数創出された。今後は受賞アイデアを中心に社内実装や全社展開を進める予定である。

渡邊 一規 Watanabe Kazuki  
塚原 朋哉 Tsukahara Tomoya  
齋藤 邦夫 Saito Kunio

## 1. はじめに

近年、生成AIの業務利用が進み、各社で生産性の向上・作業時間の削減に関する事例が多数生まれている。株式会社ウェザーニューズでは、電話応対・報告書作成・画像解析などで生成AIを活用し、月3,000時間の業務削減を実施。2025年5月期第3四半期では、増収増益・利益率向上を実現した<sup>1)</sup>。一方、社内では依然として作業負荷が高く、残業を強いられる部署が存在する。こうした課題の根本的な原因と、従業員が求める解決策を把握するため、業務課題解決型アイデアソンを開催した。本イベントは、現場起点の課題収集と生成AI活用アイデアの創出に加え、社員の生成AI活用率を高め、社員全員で生成AI活用に取り組む組織風土を醸成することを目的としている。本稿では、アイデアソン開催に至るまでのプロセスと開催の様子、イベントに対するフィードバック、そして今後の展開について報告する。

## 2. アイデアソンのデザイン

アイデアソンの実施に際し、ゴール、テーマ、イベントの特徴、実施スケジュールおよび運営体制について、以下のとおり明確に設定した。

### (1) ゴール

本イベントのゴールは、現場課題の体系的な収集と、それに基づく生成 AI 活用アイデアの創出である。さらに、生成 AI の認知度と利用率を高め、従業員が自律的に課題解決策を導き出せる力を育成することを目的とした。

### (2) テーマ

本イベントは、自身にとって身近な業務課題を解決し、自身の業務効率化を考えてもらうことを主目的とし「生成 AI 活用による社内業務効率化」をテーマとした。

### (3) 特徴

一般的なアイデアソンは、個人やチームからアイデアを募集し、発表・選考・表彰までを短期間で行う。多様なアイデアを集める点に有効であるが、現場課題の深掘りや実装支援は限定的という課題がある。

本課題に対し、本アイデアソンでは以下の 5 つの施策でアイデアソンの有効性を高めている。まず①現場で直面する業務課題を起点として個人応募アイデアを収集し、②事務局がこれらを整理・統合してチーム編成とテーマ再構築を行うことで、本質的な問題解決に集中できる運

当設計を実現した。さらに③生成 AI 専門家であるプロンプトエンジニアが各チームに事前準備からイベント当日まで伴走し、技術的な壁の解消やアイデアの具体化・実現可能性向上を支援する体制を構築した。当日の発表においては④ストーリーテリングや発表構成を明確化することで全チームの発表品質を底上げし、⑤優秀アイデアは事務局が引き取り、社内実装や全社施策への展開を支援するバックアップ体制を整備するとともに、アワードによる動機づけと成果の可視化も組み合わせている。

#### (4) 実施スケジュール

本イベントは、まず8月1日から9月5日までの1か月間、自由応募形式でアイデアを募集することから始まった。集まったアイデアをもとに、同じ課題意識を持つ参加者同士でチームを編成し、テーマの精査や再構築を行った。その後、10月6日(仙台)および10月9日(東京)に対面型アイデアソンを開催し、各チームがアイデアの検討や提案資料の作成を進めた。最終的に、提案内容について社内協議を経て受賞者を決定した。

#### (5) 運営体制

運営体制を図1へ示す。本イベントの運営は、事務局3名と運営サポート2名の他、生成 AI に精通したプロンプトエンジニア9名で構成した。また、審査は経営層および主催部署の本部長が担当した。

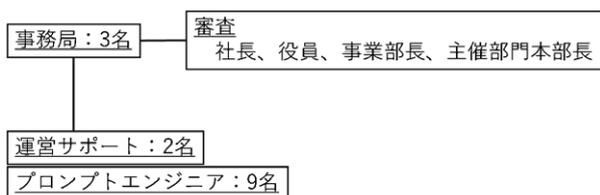


図 1 運営体制

### 3. 生成 AI アイデアソンを通じたアイデア創出方法

本章では、本イベントで実施したアイデア創出手法について詳述する。

#### 3-1. テーマ収集

「現場課題の体系的収集」を効率的に推進するためには、関係各所への詳細な説明および協力要請が不可欠である。本イベントの企画段階では、「技術的知識が乏しいためアイデアソンへの参加ハードルが高い」との意見が

一部から聞かれた。このため、本イベントの主目的が従業員の生産性向上にあること、ならびにアイデアそのものより現場で直面している課題が重要である点を経営層および各部署に周知し、協力を要請した。その結果、全社から計 108 件(仙台 71 件、東京 37 件、全従業員の 9.4%)のアイデアが応募された。

当初は応募者全員の参加を想定していたが、会場収容人数などの都合により、事務局で一次選考を実施する方針とした。まず、Microsoft Copilot を用いて各応募課題の要約および表記統一を行った。続いて、Microsoft Copilot による類似課題のグループ化と特徴抽出を実施した。その後、社内展開による生産性向上効果が期待される課題を選抜し、メンバー構成を再調整したうえで、最終的に 51 名(仙台 27 名、東京 24 名)を一次選考通過者として決定した。これらの通過者をもとに 11 チーム(仙台 6 チーム、東京 5 チーム)を編成し、各チームにアイデアソンのテーマを設定した。

#### 3-2. 問題の深掘り

本イベントでは、従業員が日常業務で直面する問題を持ち寄り、類似の問題を持つチームで多角的に議論することで、根本要因の抽出や他部署との視点共有を促進した。Microsoft Teams 上の専用チャンネルで事前にディスカッション可能な環境を用意し、課題検討に活用可能なフレームワーク<sup>2)</sup>や成果物サンプルも事前配布した。As is/To be や 6W2H, Why ツリー, Circle of Control, 緊急度-重要度マトリクスなどを活用し、現状と理想のギャップや根本原因を構造的に分析。コントロール可能な問題の分類や、優先的に取り組むべき課題の特定を行い、具体的な解決テーマや施策立案へとつなげた。

#### 3-3. アイデア検討

特定した課題に対し、各チームは自分たちの業務に即したアイデアを自由に検討した。必要に応じて、SCAMPER 法や形態分析法、PMI 法などのフレームワーク<sup>3)</sup>も参考として紹介し、多面的な発想や整理を後押しした。SCAMPER 法では「置換」「結合」「応用」など 7 つの視点から既存手法を見直し、形態分析法では各工程に含まれる要素の組み合わせ最適化を図るなど、各チームの状況に応じて活用された。PMI 法では各案の良い点・悪い点・注目点を整理し、最終案の洗練や複合化を促進した。最終的には、実現性や効果、業務への具体的な適用イメージを重視して提案内容をまとめた。

### 3-4. ストーリーテリング

チーム内でアイデアを集約した後、評価者に対してその内容を伝達するためのストーリーを構築する必要がある。本イベントでは、アイデア発表の持ち時間を 6 分間と設定した。限られた発表時間内に自チームのアイデアの価値を効果的に伝えるためには、これまでに検討した問題点や課題設定、アイデア全体の一貫性を意識したストーリー展開が重要となる。また、評価者が提案された問題意識を体験でき、アイデアに投資価値が認められるような説得力のあるストーリーテリングが求められる。

本イベントでは、要点を漏れなく伝達できるよう、発表のための構成要素を規定した。発表構成の詳細は表 1 へ示す。なお、これら各要素については、発表中にすべて盛り込まれていれば提示順序には拘らないものとする。

表 1 発表構成

要素	説明
アイデア	提案する内容を一言で表現し、何を実現したいかを明確にする。
課題	現場や業務で感じている課題を説明する。
ターゲット	誰がこのアイデアの恩恵を受けるのか（社内のどの職種・部門など）。
デモ	簡易実装の内容や動作イメージを紹介する。
期待できる効果	業務改善のインパクト（例：作業時間20%削減など）を定量的に示す。
実現可能性	技術的・業務的な実現可能性の見通しを述べる。

### 3-5. 評価

評価項目を表 2 に示す。評価者には評価シートを配布し、各アイデアについて 1 から 5 の尺度で評価を実施した。この際、中間値の選択は極力控えるよう指示するとともに、各評価の根拠についてコメントを記載するよう求めた。

表 2 評価項目

評価項目	観点
アイデアの構造	課題・ターゲット・解決方法が論理的に整理されているか
期待される効果	業務改善のインパクトが定量的に示されているか（例：作業時間20%削減など）
実現可能性	技術的・業務的に実現可能な根拠があるか
発展性（波及性）	他部署・他業務への展開可能性があるか

## 4. 生成 AI アイデアソンへの評価

本章では、本イベントの様子とアンケート結果、参加者の声について記述する。

### 4.1 生成 AI アイデアソンの様子

アイデアソンの様子を図 2 へ示す。本イベントでは参加者をテーマごとにチームに分け、各チームが問題の深掘りやアイデア検討、発表構成を検討した。各チームに

模造紙やペン、付箋などを配布し、チームごとに情報整理を行いながら議論を進めた。発表時には評価者が発表者の前に並び、その場で評価を実施した。



図 2 議論と発表の様子

### 4.2 アンケート結果

本イベント終了後、参加者に対してアンケートを実施し、満足度や運営、生成 AI 理解度、議論の有意義さ、業務活用可能性、今後の参加意欲などを尋ねた。51 名の参加者中、41 名（約 80%）から回答を得た。5 段階評価項目の結果を表 3 へ示す。アンケート結果から、イベント全体の評価は概ね高く、特に「満足度」「議論の有意義さ」「周囲への推奨度」が平均 4.4 以上、9 割近くが肯定的と回答していることが分かった。これにより、他部署交流や生成 AI 活用の意義が参加者に強く認識されたといえる。一方で「事前案内の分かりやすさ」「課題の深掘り度」「解決策の具体化度」は相対的に低く、次回以降の改善点として明確になった。

表 3 五階評価項目結果

設問	平均値	中央値	回答割合(4以上)
イベント満足度	4.39	5	85.4%
運営のスムーズさ	4.24	4	78.0%
事前案内の分かりやすさ	3.68	4	58.5%
生成 AI 理解度	4.27	4	80.5%
新しい発想・気づき	4.34	5	82.9%
議論の有意義さ	4.68	5	92.7%
課題の深掘り度	3.76	4	65.9%
解決策の具体化度	3.93	4	70.7%
実装可能性の認識	3.80	4	65.9%
業務活用可能性	4.44	5	85.4%
周囲への推奨度	4.76	5	97.6%

Yes/No 設問の結果を図 3 へ示す。アイデア実現への関与意思が 88%、今後の参加意思が 80% と高い水準を示しており、参加者の多くがイベント後も積極的に関与・継続参加する意欲を持っていることが確認できた。この結果から、本イベントは生成 AI 活用の理解促進と、社員全員で取り組む組織風土づくりに寄与したと評価する。

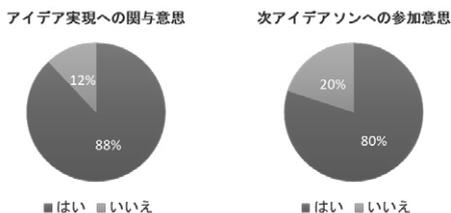


図 3 Yes/No 設問結果

### 4.3 参加者の声

自由記述では、「前向きで真剣な議論ができ、良い刺激になった」「普段交流のない他部署の従業員とつながりができた」「自分たちの課題を深掘りし、具体的な解決策を考える良い機会であった」など、ポジティブな意見が多く見られた。また、プロンプトエンジニアについても「その場でデモ画面を用意してくれた専門家のサポートが良かった」、「プロンプトエンジニアの協力があり、部署内で即活用できる情報を得られた」と好評であった。一方で、「ネットワーク環境や会場の広さ、電源不足など物理的なインフラ面の課題」「事前説明や評価基準の明確化」「アイデアソンの進め方や役割分担のさらなる工夫」など、運営面での改善要望も挙がった。

## 5. アイデアソンを通じて見えた成果と知見

### 5.1 成果

本アイデアソンでは、現場起点の業務課題に対し、生成 AI を活用した多様な解決策が創出された。具体的には、「心理的安全性とウェルビーイング向上」「ナレッジの標準化・構造化」「IT 運用・セキュリティ自動化」「システム入力業務効率化」「社内ナレッジ活用」「調整・コミュニケーション効率化」など、実務に直結する提案が多数挙がった。また、参加者アンケートや自由記述から、社員全員で問題を共有し自発的に生成 AI 活用に取り組む組織風土の醸成が進んだことが確認できた。

### 5.2 知見

アイデアソンの実施を通して、生成 AI 活用拡大に向けて以下の知見が得られた。

- ① 現場起点の課題設定  
日常業務の課題を出発点とすることで、具体的な改善策に直結し、即活用可能な提案となった。
- ② 異部署交流  
普段接点の少ない部署同士が議論を行うことで、多様な視点が集まり、課題理解が深まり新しい発想が生まれた。

- ③ 専門家伴走支援  
技術的な壁を専門家が解消し、アイデアを業務適用可能なレベルまで具体化できた。アンケートの回答でも支援の有効性が確認された。
- ④ 発表構成の標準化  
発表の構成要素を事前に規定したことで発表内容が整理され、短時間でも要点が明確に伝わり説得力が増した。

## 6. 終わりに

本稿では、生成 AI アイデアソンの成果と知見を報告した。アンケートでも満足度が高く、実現性の高いアイデアが多数創出されたことが確認された。本イベントは組織風土づくりに寄与し、生成 AI 活用を推進する基盤となることが確認された。今後は受賞アイデアを中心に社内実装や全社展開を進め、効果検証を行いながら定着と拡大を図る。

### 参考文献

- 1) 株式会社ウェザーニューズ, 2025 年 5 月期 第 3 四半期決算 (2025/10/15 閲覧)  
[https://ssl4.eir-parts.net/doc/4825/ir\\_material\\_for\\_fiscal\\_vm2/179405/00.pdf](https://ssl4.eir-parts.net/doc/4825/ir_material_for_fiscal_vm2/179405/00.pdf)
- 2) ロジシン Lab.(ラボ), 問題・課題発見に使えるフレームワーク 8 選(2025/10/29 閲覧)  
<https://logicalthinking.net/framework-problem-assignment/>
- 3) アントレカレッジ, 新規事業立ち上げフレームワーク 42 図 (2025/10/29 閲覧)  
<https://entrecollege.com/business-framework/>



渡邊 一規 2013 年入社  
イノベーション推進センター  
新規事業開発



塚原 朋哉 1997 年入社  
研究開発部  
生成 AI を活用の業務課題解決システム開発、社内への展開・定着推進



齋藤 邦夫 1992 年入社  
イノベーション推進センター  
新規事業開発