



# Microsoft Azure **IDEA CAMP**

Team Innovation チームで解決！  
顧客体験から導くプロトタイプ制作ワークショップ

# Azure IDEA Camp とは?

お客様と一緒に 3～4 日間集中して行うワークショップです。

現場の課題を洗い出してコンセプトを作り、ユーザー体験を設計。

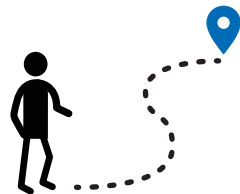
ペーパーモックを作り、実際に手に取って検証を行います。



## STEP1

### 課題の掘り起こし、 コンセプトを作る

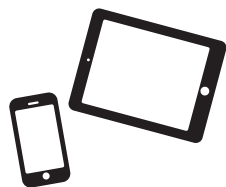
- 長期目標の確認と共有
- 課題の洗い出し
- コンセプトを決める



## STEP2

### カスタマージャーニー MAPで見える化

- 課題を時間やシーンで整理
- タイムラインで並べる
- 既存行動と比べ、どう変化するのかを示す



## STEP3

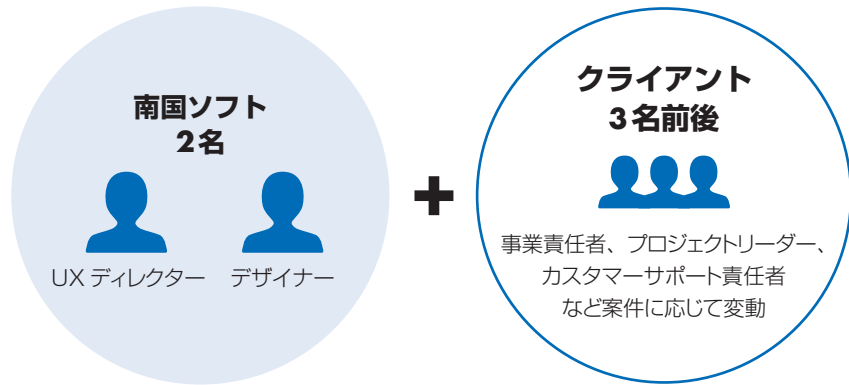
### ペーパーモックで検証

- ソリューションのイラストを描く
- 紙芝居形式のモックを作成
- 手に取って検証

# 体制と料金設定

一般的な体制とスケジュールです。お客様のご要望に合わせて、自由にカスタマイズ可能です。お気軽にご相談ください。

## 体制



## 期間

ケース1	月	火	水	木	金
事前打合せ	○				
1週目/キャンプ(課題)			●	●	
2週目/キャンプ(ソリューション)		●	●		

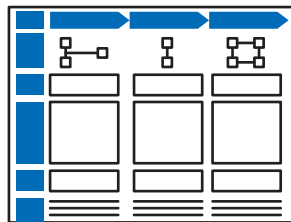
  

ケース2	月	火	水	木	金
事前打合せ	○				
1週目/キャンプ(課題~ソリューション)			●	●	●
2週目/モック検証		●	●		

### 最短2週間~

全員で集中してアイデアを出し合うために、キャンプ形式の合宿を行います。  
2日x2回、3日x1回など自由にカスタマイズが可能です。

## アウトプット



### カスタマージャーニーMAP

既存行動と新しい行動の差異を描き、アイデアを具体化する。



### ペーパーモック

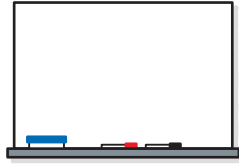
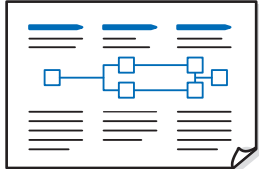


インタラクションを省いた紙芝居形式のモックで、アイデアを形にする。

## 料金設定

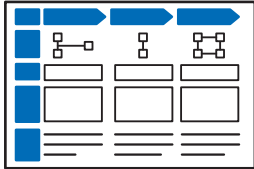
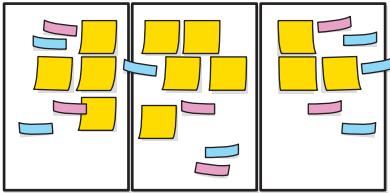
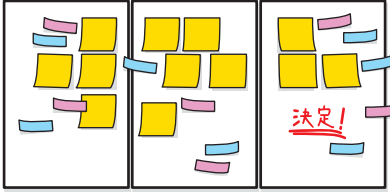
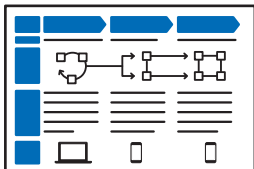
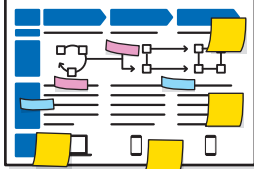
1セット/250万円(税別)~

# 3日間のアジェンダ例




## 1日目 課題を出し、コンセプトを文章化して合意する

	AGENDA		OUTPUT
10:00	<b>CAMP説明</b>	3日間の流れを説明。質問があれば回答。 1日目 / 課題を出しコンセプトを決め合意する 2日目 / アイデアを出しCJMを作成 3日目 / 機能を洗い出しペーパーモック作成	① 長期目標 ② 課題 ③ コンセプト  単語の認識と目的を全員で合意
10:15	<b>アイスブレイク</b>	各自の自己紹介と、雰囲気を和らげるためのワークショップを行う。人数によって、チーム分けをして進めることもあり。	
11:30	<b>昼休憩</b>		
13:00	<b>長期目標(Goal)をヒアリング</b>	なぜこのプロジェクトをするのか？長期目標を以下の立場からヒアリングする。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ 事業責任者</li><li>・ プロジェクトリーダー</li><li>・ カスタマーサポート責任者</li></ul>	ホワイトボードに記載 
13:30	<b>既存のユーザーシナリオを作る</b>	ユーザーの既存行動を把握するため、ターゲットユーザーとサービスを利用する流れを確認しながら、フローチャートに書く。	
14:20	<b>休憩</b>		
14:30	<b>課題を洗い出す</b>	ユーザーの既存行動のどこに課題があるのかをふせんにどんどん書いていく。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ どんな不満があるのか？</li><li>・ 何ができると嬉しいのか？</li><li>・ したくないことは何か？</li></ul>	他人の課題を見ることで、新しい気づきを得る。 
15:20	<b>休憩</b>		
15:30	<b>コンセプト(方向性)を決める</b>	グルーピングや比較などをしながら、今回解決すべき、クリティカルな課題を決める。	〇〇、〇〇〇〇を 解決する 
17:00	<b>1日目終了</b>		

## 2日目 課題解決のアイデアを出し、カスタマージャーニーマップ作成

	AGENDA		OUTPUT
10:00	今日のゴール説明	昨日に出たコンセプトを元に、課題を解決するアイデアを出し、カスタマージャーニーマップを完成させる。	
10:05	課題を解決するアイデアを出す	<ul style="list-style-type: none"><li>・ラフ絵でもテキストでも良い</li><li>・どう解決するかわかりやすく表現する</li><li>・対応する課題のところに貼る</li><li>・範囲が広ければ担当を決める</li></ul>	
11:30	昼休憩		
13:00	課題を解決するアイデアを出す (続き)	午前中の続き	午前中の続き
13:30	アイデアプレゼン (採用するアイデアの決定)	各自アイデアを発表し、全員で投票する。最終的には決裁者が決める。	
14:20	休憩		
14:30	新しいユーザーシナリオを作る	変化する新しいユーザーの行動を、既存行動と同じくフローチャートに書いていく。	
15:20	休憩		
15:30	感情の変化を記載する	新しいユーザーシナリオを元に、ユーザーにどのような感情の変化があるか、ふせんに記載していく。	
17:00	2日目終了		

### 3日目 機能を洗い出しペーパーモック作成

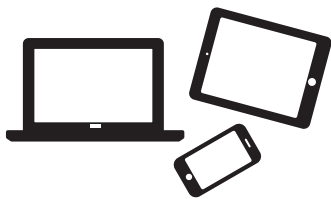
10:00	AGENDA	OUTPUT
	<p data-bbox="220 427 438 461"><b>今日のゴール説明</b></p> <p data-bbox="547 427 1043 533">アイデアを元に機能を洗い出す。 ペーパーモックを作成し、実際に触って検証できるようにする。</p>	<p data-bbox="1094 427 1254 454">ペーパーモック</p> 
	<p data-bbox="220 607 464 678"><b>社内外のソリューションを調べて紹介</b></p> <p data-bbox="547 607 1034 667">社内外のソリューションを、各自が調べて発表。インスピレーションがあったらメモをとる。</p>	
	<p data-bbox="220 757 304 790">昼休憩</p>	
	<p data-bbox="220 864 408 898"><b>機能を洗い出す</b></p> <p data-bbox="547 864 1043 925">採用されたアイデアを実現するために、どんな機能が良いのかラフ書きする。</p> <ul data-bbox="547 943 932 1059" style="list-style-type: none"><li>・利用する機能がわかるように書く</li><li>・ラフ絵でも良い</li><li>・具体的なソリューションであること</li></ul>	
	<p data-bbox="220 1272 284 1305">休憩</p>	
	<p data-bbox="220 1384 499 1485"><b>モック作成</b> (カスタマージャーニーマップを確認しながら検証)</p> <p data-bbox="547 1384 1043 1473">選んだ機能を、ユーザーが使う流れに沿って並び替え、足りない部分の機能がないかを検証する。</p> <p data-bbox="547 1491 1043 1552">できたモックとカスタマージャーニーマップを見ながら、足りない画面を書いていく。</p> <p data-bbox="547 1570 1043 1630">全員：足りない機能の洗い出し。追加画面作成。 デザイナー：随時画面をモック化。</p> <p data-bbox="547 1648 1043 1709"><b>ペーパーモックができたなら、発表会を開いてレビュー。気づいた点や改善点を出し、まとめる。</b></p> <p data-bbox="547 1749 890 1776">&lt;次回、打ち合わせ時に向けて&gt;</p> <ul data-bbox="547 1794 1043 1933" style="list-style-type: none"><li>・デザイナーがブラッシュアップしたモックを用意</li><li>・プロトタイプ開発を含めたプロジェクトのスケジュールを立てる</li></ul>	
	<p data-bbox="220 2007 368 2040">3日目終了</p>	

# ワークショップ後の流れ

モックを基にプロトタイプ開発、実際の使用感をご体験いただけます。

ユーザーテストや社内レビューを通して、サービスとして成り立つかを検証していただけます。

レビューを基に、プロジェクトの本格始動に向けてサポートを行ってまいります。



## STEP4

### プロトタイプ作成

- モックを基にプロトタイプを開発



## STEP5

### 社内レビュー、ユーザーテスト

- モックにより、実際の使用感を体験。
- 仮説との差異やユーザーの意見を基に、サービスの可能性を検証。



## STEP6

### プロジェクト化

- レビューを基に、どこにビジネスインパクトがあったのかの振り返り
- プロジェクトをどう進めていくか、フェーズごとに切り分け、目標を設定していきます。



---

**株式会社南国ソフト**  
Nangok Software Co.,Ltd.

〒150-0001  
東京都渋谷区神宮前2-6-7 神宮前ファッションビル 3 階  
E-mail:contact@7659sw.com  
URL:<https://www.7659sw.com>