

未知の挑戦に
立ち向かおう

仮説検証 ブートキャンプ

～ VUCAワールドを制する短期集中トレーニング ～

主催：一般社団法人 組込みシステム技術協会

共催：特定非営利活動法人 人間中心設計推進機構、一般社団法人 人間中心社会共創機構

企画・運営：仮説検証ブートキャンプ実行委員会

プレゼン審査員長：白坂成功（慶應義塾大学大学院SDM 研究科委員長）

仮説検証ブートキャンプ監修：篠原稔和（人間中心設計推進機構 理事長）

Edge Tech + 2025 関連イベント

「仮説検証ブートキャンプ」開催告知会

2024年4月23日 16時00分～17時00分

公式サイト <https://hv-bootcamp.biz/>

一般社団法人 組込みシステム技術協会
「仮説検証ブートキャンプ」実行委員会 事務局

昨年の最優秀賞の企画プレゼンテーション

5

チーム：進め！ Go-Getters!

長久保 咲絵	株式会社東芝
松田 尚樹	株式会社DTSインサイト
中村 和明	H I Sホールディングス株式会社
中内 雄大	イーソル株式会社
新里 敦司	株式会社インテック
川島 魁丞	株式会社 エンテックス

ファシリテーター

石村雅賜	株式会社バウワウ
------	----------

昨年の仮説検証ブートキャンプの様子

1) DAY1

参加者59名 ファシリテーター15名（サポーター）

統一課題【災害発生時には、デジタル嫌いまたは苦手な人にITでどんな価値を提供できるか？】

利用者やターゲットユーザーの人物像（ペルソナ）を想定し（仮説を立て）、利用者やターゲットユーザーの実際の想いを確認して検証するためのインタビュー術を会得するため、各チーム内でさらに2班に分かれ、インタビュー役、利用者役、観察役をそれぞれ1回ずつ体験しました。

参加者の眼差しは真剣そのものであり、各チームから時折、歓声も上がり、会社や部門もばらばらでしたが、初日の緊張も和らぎ、参加者の前向きな参加意識に支えられて、DAY1のワークショップを終えました。



昨年の仮説検証ブートキャンプの様子

2) DAY2

DAY2では「**仮説検証**」で活用する2つの手法を学びました。

一つ目は利用者やターゲットユーザーの実際の行動の想定すること（ストーリーボード）

二つ目は利用者やターゲットユーザーの実態の理解を深めること（アクティングアウト）

「アクティングアウト」は、いわゆる寸劇で、「仮説」として作った「ストーリーボード」を自分たちで演じながら実態としての自然な振る舞いを確認してみる（検証してみる）という手法です。

配役（関係者：ステークホルダー）間の関係性を実感（検証）し、課題の解像度を上げる（目的に近づく）ことを学びました。



昨年の仮説検証ブートキャンプの様子

3) DAY3

DAY3では、まず、最終の企画プレゼンテーション会場の様子や時間設定が説明され、制約のあるプレゼンテーションの中で、自分たちの伝えたい「**仮説**」のポイントとアイデアをどう表現して伝えるか、各チームが熱心に議論・深掘しながら完成度を上げていきました。

次に、各チームがあらかじめ決められた順に、別室で個別に、本番でのプレゼンテーション時間を意識しながら、寸劇のリハーサルを行いました。この場では、これまでの議論を理解していない初見の人（複数人）の前で寸劇を行い、生のコメントをうかがいました。自分たちの考えたことがちゃんと伝わったか、演技は適切だったのか（リアリティが増すことにより共感を得やすかったのか）など、第三者からコメントを真摯に受け止めていました。



昨年の仮説検証ブートキャンプの様子

5) 参加者の声

プログラム全体に対する感想と改善点

- 好意的な意見：
 - ・ 知識を得られたこと、他者との議論やチームビルディングを通じて良い経験になったという意見が多い。
 - ・ アクティングアウト形式の発表が新鮮で楽しかったと感じる参加者が多い。
- 改善点：
 - ・ 仮説と検証のプロセスを繰り返す時間が不足していたという意見が複数。
 - ・ アクティングアウトに偏重し、仮説検証の目的が希薄になったと感じる声があった。
 - ・ 初回運営での連絡や段取りに改善の余地あり。

6) 本年度のプログラムへの反映

昨年の皆さまからの声を参考に
本年度はさらにブラッシュアップされた

【仮説検証ブートキャンプ】
をご用意いたします。

最新情報は下記サイトで順次更新していきます。

<https://hv-bootcamp.biz/>