

F-NPO/SIP2009  
NPOマーケティング戦略

～自立型共生社会の実現に向けて～

## 「体験」と「納得」による 新規参加者の拡大

09.11.28  
特定非営利活動法人 フレンドシップキャンプ  
月出 藤之介  
インターン生: 根本 弘邦




### フレンドシップキャンプの課題とターゲット

理念・コンセプト達成のためには…

**「なるべく多くの参加者に参加してもらうこと」が重要!**  
が、しかし……

<参加者状況 (07~09年)>

	2007年	2008年	2009年	平均
障害者				
定員数	40	32	30	34
参加実績数	40	32	30	34
参加率	100%	100%	100%	100%
健全者				
定員数	50	50	50	50
参加実績数	32	21	24	26
参加率	64%	42%	48%	52%

【課題&ターゲット】  
健全者の参加者の定員を満たすこと!

### 健全参加者の推移とマーケティングの4Pによる課題の原因分析

<健全参加者推移 (07~09年)>

	2007年	2008年	2009年	平均
新規	6	3	5	5
リピーター	26	18	19	21
合計	32	21	24	26
リピーター率	81%	86%	79%	81%

※ 大手競合イベント団体「リピーター参加率」平均値: 30%

<マーケティングの4Pによる課題の原因分析>

4P項目	内容	評価
Product (サービス)	障害者と健全者のキャンプ	◎
Promotion (広報・販促)	パンフレット・Web・プレスリリースなどによる募集・告知	×
Place (販売チャネル)		
Price (価格)	55,000円	△

※ 国内障害者関連イベント、参加者単価平均値: 49,270円

【マーケティング施策方針】  
3P (青枠) の課題を総合的に解決すること!

### FCへの新規参加までの流れと数値実績 <3年間の平均(2007~2009)>



参加 5名  
入金 6名  
申込み 8名  
案内パンフレット 5000部

Very Good! ☆  
入金～参加率 = 83%  
(不参加の理由)  
突然の病気やケガ ⇒ 押ひらさず

Good! ◎  
申込み～入金率 = 75%  
(入金しない理由)  
学校行事が入ったため不参加 ⇒ 押ひらさず

Bad! ×  
パンフレット～申込み = 0.2%  
伸びしろ大!  
全体に与える影響も大!  
改善の余地も必要も大いにあり!

【仮説】  
パンフレットだけでは「申込み」「入金」はしない

### FCの参加までの新しい流れと戦略



参加  
入金  
申込み  
無料トライアル (体験キャンプ・保護者説明会)  
案内パンフレット

トライアル参加特典  
本番の参加費を5,000円OFF! (50,000円)

無料参加費!

無料トライアル (体験キャンプ・保護者説明会)  
安全対策説明・質疑応答 (第194-1 説明会)

セールスレター (郵付)  
メルマガ・電話 (郵付)  
Web・プレスリリース

### PDCAサイクルを活用した実施スケジュールと収支計画

<実施スケジュール> 09F14-2


2009年1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月

トライアル計画立案・修正 (P) → PRツール制作 → PR → イベント (D) → 参加者フォロー → イベント (C) → 評価 (A)

<収支計画> 09F14-2

区分	項目	単価	数量	金額
収入	FCに要すると想定される材料	¥20,000	25	¥500,000
	収入計			¥500,000
支出	印刷費	¥20	¥5,000	¥20,000
	PRツール制作費	¥200,000	¥1	¥200,000
	印刷費・電話・通信費など	¥100,000	¥1	¥100,000
	銀行手数料費	¥200	¥110	¥22,000
	イベント・使用資料制作費	¥1,000	¥110	¥110,000
	支出計			¥432,000
収支	収入	¥500,000	1	¥500,000
支出	¥432,000	1	¥432,000	
収支計			¥68,000	

### FCの参加までの新しい流れと数値設計



参加 25名  
入金 30名  
申込み 40名  
無料トライアル (体験キャンプ・保護者説明会) 110名  
案内パンフレット 5000部

入金～参加率 = 83% (現状値)

申込み～入金率 = 75% (現状値)

イベント～申込み = 35% (目標)

パンフレット～イベント集客率 = 2% (目標)