

プロジェクト2024 事例調査／企画書

学籍番号:NE22-1205C

氏名:有馬怜菜

【事例調査】

[プロジェクト名(年度)/タイトル]

望月プロジェクト(2021) / 自分とスマートフォンを引き離すことで睡眠の質を向上させる新たなモノ作り

[プロジェクトの概要]

このプロジェクトでは大学生の睡眠状況を生活習慣ごと改善することを一番の目標に、睡眠状況を友達と改善できる新しいプロダクトの開発に取り組んでいる。夜、寝る前にスマートフォンを触ってしまい目が離せなくなり夜ふかしをしてしまうという状況を自分ひとりでは変えられないという人が、仲間と一緒に行動できるようになるのではという点に着目している。制作したプロダクトは睡眠状況を共有できるスマホ充電器とそれに連携するWebアプリである。

[優れている点とその理由]

他のプロジェクトはアプリの制作が多い中、このプロジェクトではプロダクトを制作していた点にまず興味を持った。就寝前にスマートフォンを使用してしまうことを改善するためのプロジェクトなのでアプリのみにしてしまうと結局スマートフォンを使用することになってしまうが、モノとして形にすることでスマートフォンを使用しなくても目に入り、問題点を挙げるところから解決までが明確になっている思った。

[プロジェクト名(年度)/タイトル]

山下プロジェクト(2017) / むいぐるみと過ごす日常～触って癒す、繋がって和む～

[プロジェクトの概要]

このプロジェクトでは大学生が寂しさを和ませることに使えるようなモノを作ることを目指している。大学生が感じる寂しさの現状を知るためアンケート調査を行った結果、男性より女性の方が寂しさを感じやすいということがわかり、メインターゲットを一人暮らししている女子大生とした。成果物はセンサーで反応するぬいぐるみで、抱きつくと抱き返してくれたり触るとネットでの連携により親しい人の存在を感じさせてくれるというものだ。

[優れている点とその理由]

上記の望月プロジェクトと同様、プロダクトを制作していた点が良いと感じた。「癒し」というものを提供するためにアプリ等のデジタルではなく、実際に触れることができるモノを作ることによってその癒しの提供が実現されていると感じた。また、ターゲットを自分たちの憶測だけではなくしっかりとアンケート調査によって詳細なターゲットを決定している点も良いと感じた。

【プロジェクト2024 企画書】

1.企画のタイトル

「いただきます」と「召し上がれ」のお便り

2.企画の背景と目的

野菜や果物などの食材を作ってくださる農家の方々に「いただきます」を伝えたいとふと思ったことから、その方法を考え実現できるコンテンツを制作したいと思った。作物を生産し出荷したあとその作物を食べた人の感想を聞く機会はありません。せっかく作った作物がどのような料理になり誰がどのように感じて食べたのかを知ることができれば農業のやりがいに繋がると考えた。また、消費者はどのような手間暇がかけられて生産されたのかを知ることによって食品を残す人の減少が期待される。これによりフードロス改善にも貢献できると考え、環境にも配慮した取り組みができる。

また、生産者と消費者が繋がる方法は手紙にすることでより想いが伝わりひとつのエンタメとして楽しめると思う。

3.プロジェクト活動のゴールと予想される成果

食材にこだわる飲食店の一角に設置するポストを制作する。あえてメール等のデジタルに頼らず、手紙というアナログなものでデータを届けるので、ただのポストではなく目を引く見た目や、そのブース自体の装飾にも様々な仕組みを取り入れる。食事を終えたお客様は生産者へ食材の感想を伝える手紙を書くことで、その手紙を読んだ生産者は野菜や果物を生産するモチベーションになる。

お客様の席にはメニューの隣に使われている食材のアピール冊子を制作する。アピール冊子には生産者、生産地、収穫までの過程や風景、こだわりや生産者のおすすめレシピなどを記載して、配布用も設置する。それにより消費者には食材をただのお腹を満たすものではなく、長い時間手間暇かけて育てられていることを伝え、ひとつひとつを味わって食べてもらうことに繋げる。

4.プログラムごとのメンバー構成、要望されるスキル知識

主にCD、MCのメンバーを必要とする。

CDは生産者と消費者のどちらの立場も考えそれぞれのニーズを見つけアイデアを出すスキルと実際にコンテンツを制作するスキル。

MCはこのコンテンツの宣伝のためのメディアを通じた宣伝方法の制作スキル。

その他プログラムに関係なく、食品や手紙、コミュニケーションに興味のある人。