

プロジェクト2024 事例調査／企画書

学籍番号:NE19-1223C

氏名:豊田美有

【事例調査】

[プロジェクト名(年度)/タイトル]

2021年度栗芝プロジェクト「親子×コミュニケーション＝笑顔 ～新しいコミュニケーションの仕組みをつくろう～」

[プロジェクトの概要]

新型コロナウイルスの影響で思うようにコミュニケーションが取れない中で笑顔が少なくなっている現状を踏まえて、「日常的なコミュニケーション不足」「思い出不足」という二つの観点から、改善点を探そうとした。

「思い出不足」が課題と捉え、「思い出を残せる」プロダクトである、自動写真撮影システム「memot」を開発した。

[優れている点とその理由]

まず、1年間という短期間のなか、企画・調査・課題点の洗い出し・プロダクト開発まで行い切れているところが優れていると考えた。

実際にプロジェクトで話している中で、プロトタイプまでしか発表できないものや、元々考えていた企画とは全く違う方向に進むことになるプロジェクトも多い中、meshなどを使って実際に利用できるプロダクトをしっかりと開発できている点が優れていると考える。

[プロジェクト名(年度)/タイトル]

2021年度上松プロジェクト「上松担 ～推し活で、尊い推しとの思い出を～」

[プロジェクトの概要]

推しを応援する活動、「推し活」を手助けして、もっと便利になる、もっと推し活を楽しめるなどの観点から、場面ごとの課題に沿った推し活応援グッズを作成した。

[優れている点とその理由]

元々の上松プロジェクトは別のプロダクトを作成していたのにも関わらず、途中で作成物を変更した上で、最終的に他のプロジェクトにも引けをとらない詰められたプロダクトを作成している点で優れているなと感じた。

また、実際の現場で困っていることや助かる、といった生の声をしっかり反映したものを作成しているところも、調査をもとにして作成していて優れていると感じた。

【プロジェクト2024 企画書】

1.企画のタイトル

「癒しを与えるコンテンツ作成」

2.企画の背景と目的

近年さまざまな場所で「癒し」や「リラックス」についてのコンテンツや話題をよく見かける。

音楽や食べ物、動物などいろいろなコンテンツが「癒し」として利用されており、「癒し」についてのコンテンツは必要不可欠なものになっていると感じる。

そこで、どのようなコンテンツが世の中に出ているかというのを分析したり調査したりして、その上でどんなニーズにも応えられるような「癒しコンテンツ」の作成を目的とする。

3.プロジェクト活動のゴールと予想される成果

ゴールとしては、自分達で独自の「癒しコンテンツ」を作成して、それを実際に利用してもらった上でどのような気分になったか、どのような影響が出たかを分析して発表する。

予想される成果としては、世の中の「癒し」に関するニーズやコンテンツの調査結果、それを分析した上で作成した「癒しコンテンツ」とそのコンテンツを使用したアンケート結果などが予想される。

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

まずは、何かしらのコンテンツを作成したいため、それを作成できるようなスキル(イラスト、デザイン、電子工作)が必要となる。また、プログラミングの知識や、調査結果や使用アンケートの分析ができるデータ分析の知識のある人を必要とする。