

学生プランシート

団体名	ちゃっす教
所属学校 <small>※複数校にまたがる場合は 代表者の所属する学校</small>	金沢工業大学

1 提案プランのタイトル・概要

タイトル	インフィニティ台パン机
プランの概要	<p>私たちは、台パンしても壊れず、手が痛くならない机を考えました。</p> <p>具体的には、机の一部を取り外し可能なパーツにし、そこに衝撃が加わると外れるようにします。このパーツを狙って台パンすることで、台パンの衝撃を吸収して机や手を守りながらストレスを解消することができます。</p> <p>また、このパーツは簡単にはめ直すことができるので、何度でも安心して台パンできます。</p> <p>これにより、ユーザーは長期間にわたって机を使用できます。</p>

2 プランを思いついたきっかけ・背景

友達がゲームを遊んでいる最中、怒りのあまり机を破壊していたことをきっかけに、破壊することなく台パンできる机があったらいいなと感じ、このアイデアを思いつきました。

3 プランの目的・ねらい

このプランの目的は、ゲーム中に感情が高ぶった際に、物を壊さずにストレスを発散できるようにすることです。この机を使えば、簡単にストレスを発散できるだけでなく、机を傷つける心配もありません。

4 企業の特性の活用方法

モノづくりが得意な企業と協力し、耐久性と衝撃吸収性に優れた机を開発します。

5 プランの対象や顧客（＝商品・サービスを販売する場合のターゲット）

ターゲットは、デスクトップのパソコンでゲームをプレイする10代～20代の若者です。

6 プランの実現化に向けて

<p>必要な経営資源 (ヒト、モノ、 技術・ノウハ ウ)</p>	<p>必要な経営資源として、机の素材、机の製造工場、机の販売場所が挙げられます。</p>
<p>実現に向けて 考えられる課題 (ハードル(障 害)やリスク)と 対処方法</p>	<p>机の一部を取り外し可能なパーツにすることはできるか、という技術的な課題が挙げられます</p>
<p>情報発信の方法</p>	<p>ゲーム大会でPR活動をすることで情報発信しようと考えています。</p>
<p>スケジュール、 今後の発展性</p>	<p>今後の発展として、一部のパーツを取り外し可能にするのではなく、机を全てパーツ化しレゴブロックみたいに組み立てる事ができる机を考えています。</p>

7 調査、ヒアリング結果

<p>《記入のポイント》 ・実施した場合のみ記入</p>
