

学生プランシート

団体名	12
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	音と食べるピアノプレート
プランの概要	<p>鍵盤ごとに仕切りがあるプレートで、その他にセンサー搭載のカトラリー、楽譜も同封されている商品を提案する。プレートは鍵盤ごとに重みの増減を感知できるようにする。どの鍵盤から食べ物が減ったかを感知し食べ物も運ぶために使用したカトラリーに伝達する。カトラリーも同様に重みが感知できるようにする。口に含み、カトラリーから重量が減った際に対応した音が鳴るように設計する。カトラリーは箸やスプーン、フォークを想定している。</p> <p>同封する楽譜は一音ずつのもので、使用する音と回数を楽譜の上記にド×5、ソ×3、シ×2のように記載し、どのプレートを使う回数が多いか、保護者に伝わるようにする。子供が飽きないように、何枚かの楽譜を用意する。</p> <p>プレートに乗せたすべてのご飯を食べ終わると選択した楽譜の曲が流れるようにする。これはプレートそのもの以外の重量が感知できなくなった際に鳴るようにする。子供はこれで達成感を感じることができ、継続的な利用を望むことができる。</p>

2 プランを思いついたきっかけ・背景

《記入のポイント》

- ・思いついたきっかけ、企業または金沢市としての課題、問題意識など

プランを考える中で子供への支援や幼い子を持つ保護者の手助けとなるようなものにしたいと考えたときに、幼い親戚が食事中に飽きてしまい、席を離れるという場面を多く目撃したことを思い出した。そこから子供の興味を引くことができ、苦手なものでも口に運び、完食を促せるような製品があれば子供と保護者の双方にとって良い食事時間を過ごせるのではないかと考えた。

3 プランの目的・ねらい

《記入のポイント》

- ・このプランで実現したい想いや夢は

このプランの目的は幼い子供が食事に飽きずに保護者と食事を楽しめる時間を作ることである。また子供が苦手なものでも進んで口に運び、完食を促すことで、幼少期に育まれる食べ物への苦手意識を減らすことや保護者の育児へのストレスを減らすことも目的としている。

4 企業の特性の活用方法

《記入のポイント》

- ・企業の特徴や、長所を考え、この企業だからこそできること、又は、この企業が抱える課題を解決する方法

<市場の長所>

世界の子供用食器市場が現在成長している。

製品を安価で優れたものとし、ユニークさを加えれば強みを持つ面白い製品になると考えた。

<希望する企業の特徴>

子供用の食器の開発ということで環境や生物に配慮した企業と共同開発したいと考えている。

また製品の対象年齢の子供やその保護者と接点がある企業であるとアイデアのブラッシュアップやマーケティングがしやすい。

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）

《顧客について記入のポイント》

- ・ターゲットはできる限り絞り込み、具体的なイメージ（年代、性別、地域など）が持てるように
- ・考えた商品・サービスの内容に合ったターゲットか

（可能であれば、想定するターゲットの市場規模も計算してみましょう。）

ターゲットは食べ物の好き嫌が多い2歳から7歳の子供とその保護者を想定している。幼いときに苦手なものを進んで食べられるようにするため、対象年齢を2歳から7歳という比較的若い年齢に設定をしている。また、音楽の教養のため、耳の発達が終わるとされている4歳から6歳までの使用も促したいと考えている。食べ物の好き嫌いがある子供、その保護者の他に、音楽に興味のある子ども、音楽に興味を持たせたい保護者もターゲット顧客とする。

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>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プランを実現化するためには、どのようなヒト、モノ、技術・ノウハウが必要か ・具体的に企業からどのような協力が必要か <p>＜専門スタッフ＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ● プロダクトデザイナー：製品のデザインやユーザー体験の設計を担当。 ● エンジニア：センサー技術や音楽再生機能の開発・実装を担当。 ● マーケティング・セールス：製品の市場投入、プロモーション、販売戦略を立案・実行。 ● 法務・コンプライアンス：知的財産権の保護、規制対応、契約管理を担当。 <p>＜モノ＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ● センサー技術：重量や位置を感知するためのセンサー。 ● 電子部品：音楽再生機能や通信機能を実現するための電子部品。 ● カトラリーやプレートの素材：食品安全基準を満たすプラスチックやシリコンなどの素材。 <p>＜技術＞</p> <p>プレートやカトラリーに組み込む重量感知センサーや位置センサーの開発。</p> <p>＜ノウハウ＞</p> <p>新製品の設計から市場投入までの一連のプロセスに関する経験と知識。</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>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現するための課題（ハードル（障害）やリスク）はないか（それらに対処する方法は、自分たちの力を伸ばして解決する方法でも良いですし、他の人の力を利用する方法でもかまいません。） <p>課題：特に子供用製品では、安全性に関する規制が厳しく、製品が規制を満たさない場合、販売が制限される。</p> <p>対策：製品設計段階から安全基準を考慮し、専門家の協力を得て規制に適合するよう製品開発を進める。さらに、第三者認証を取得することで信頼性を高める。</p> <p>課題：新しい市場や既存の競合製品との競争において、消費者の需要を正確に予測するのは難しい。</p> <p>対策：市場調査を通じて顧客ニーズを把握し、ターゲット層へのマーケティング活動を強化する。また、パイロットテストやクラウドファンディングを通じて製品の需要を試験し、市場への導入前にフィードバックを得る。</p>
<p>情報発信の方法</p>	<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現化する場合には、どのような広報活動を実施するか <p>子供を持つ親が子育ての情報収集のために使用していると考えられる Instagram などの SNS での広告展開やインフルエンサーによる紹介で知名度を上げる。鍵盤プレートという新しさや珍しさを活かし、他の製品との差別化を狙う。また、音楽の教養も得られる子供用の食器という新しい融合製品の面白さ、珍しさをアピールする。</p>
<p>スケジュール、今後の発展性</p>	<p>《記入のポイント》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現化するためのスケジュールやプラン実施後のビジョンはあるか（何月何日に何するなどでもかまいません。） <ol style="list-style-type: none"> 1. 準備フェーズ（1-2ヶ月） マーケットリサーチ 2. 開発フェーズ（3-6ヶ月） <ul style="list-style-type: none"> ● プロトタイプ開発：初期の製品モデルを開発し、機能性とデザインの検証。 ● 規制・認証取得：必要な製品規制や安全基準の認証を取得。 3. プレローンチフェーズ（2-3ヶ月） <ul style="list-style-type: none"> ● 製品改良：テスト結果を基に製品を最終調整 4. ローンチフェーズ（1-2ヶ月） <ul style="list-style-type: none"> ● 製品リリース：製品の公式発表と市場投入。 ● 初期販売活動：イベント、プロモーション、メディア対応を通じて市場認知を拡大。 5. ポストローンチフェーズ（3-6ヶ月） <ul style="list-style-type: none"> ● 販売データ分析：初期販売データを分析し、戦略の修正と改善。

7 調査、ヒアリング結果

《記入のポイント》

- ・実施した場合のみ記入