

神品會堂

神器堂の進む道

使い手にとっての神器となる

新しい生活を創るプロダクトデザインを学ぶ卓。

様々な発想方法を学び、グループでの話し合いで

抽出した体験価値を元に、新しいプロダクトを提案する。

卓長 たち

4 N : 高橋晶太郎
(インパクト)



4 N : 田中一鉄
(えびフライ)



4 N : 濱口碧依
(フラット)



理念

「使い手のための神器を創る」

使い手

製品を使う人。

神器堂では使い手の設定に力を注ぐ。

様々な調査や発想方法で使い手に寄り添い
生活の中にあるニーズを抽出する。

神器

使い手の生活に欠かせないモノ。

使い手の習慣や職業などの生活様式を分析した
ニーズから。将来、使い手の生活に
無くてはならないものになるであろう存在を神器とする。



班での活動

グループでの話し合いを大切にし、調査やイメージの共有など
コミュニケーションを積極的に行い、体験価値を抽出する。



神器の貌^{カタチ}

使い手の生活や使用状況を考慮し、モノの外装デザインも行う。
スケッチやウレタン、CGなどで検討を。



模型の展示

最終的な製品提案は模型の製作と展示によって行う。

展示にも使い手の生活や製品の体験価値が見えるような工夫を。

製品例



ヘルシオ ホットクック

手間をかけずに健康的な食生活をサポートする自動調理鍋。

多忙な生活の中でも健康的な食生活を心がける使い手にとっての神器。

製品例



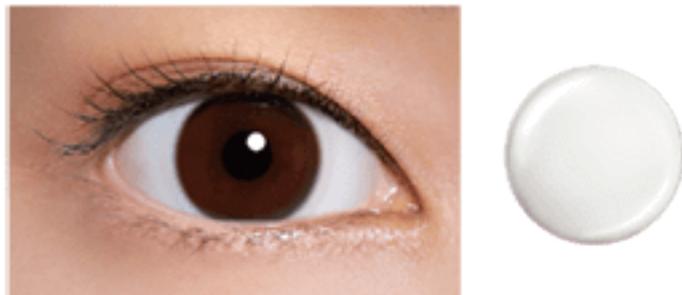
Go Pro

小型でウェアラブルなアクションカメラ。

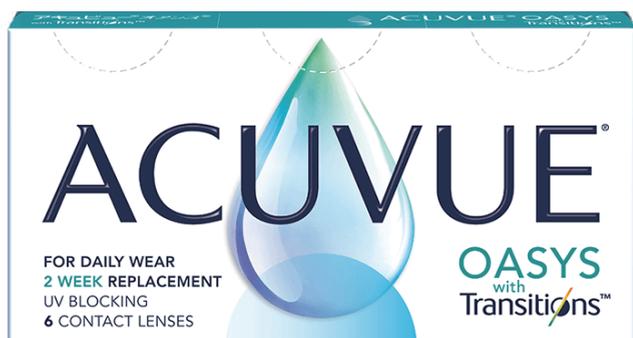
様々な状況下での表情を取り収めたいリアクション芸人にとっての神器。

製品例

レンズの色が薄い状態



レンズの色が濃い状態



アキビュースマート調光

目に入る光量を自動で調節してくれるコンタクトレンズ
長時間屋外で活動するドライバーなどの目を支える神器。

得る事 できる事

- 一年生：プロダクトデザインを知り、参加する。
- 二年生：デザインプロセスを知り、基礎を築く。
- 三年生：グループをまとめる経験、PF 作品。

必要なのは

意志力

過酷な活動になります。強い意志を持つ方を歓迎します。
質問など、宛先は [@2sakana9mask5](https://twitter.com/2sakana9mask5) (twitter) まで。