

大学コンソーシアム京都
産学連携教育プログラム
プロジェクト企画実践コース
プロジェクト報告書

関西巻取箔工業株式会社
三田彩心 山崎遥香
2024年11月14日

はじめに 山崎・三田

山崎は、KANMAKI でのプロジェクトを始めるにあたって、自分に企業の課題を解決することができるのか、三田と一緒に良いチームワークを築き、プロジェクトを進めることができるのか、沢山の不安を抱えてこの KANMAKI でのプロジェクトに挑んだ。しかし、不安な気持ちだけでなく、初めて自ら行動を起こしこのプロジェクトに参加したので、この経験をこれからの人生に活かしたいという強い思いも持っていた。そこで、自身の目標として、「やりたいことを見つける！！」という目標を掲げた。

三田は、就活に自信をもって挑めるよう、何かに挑戦した経験を得るためこのインターンに参加した。そこで久保さんや西村先生など、仕事において自己実現を果たしている大人たちと接し、「自分らしく働くにはどうすればよいか」ということを考えるようになった。よって、その答えを見つけることを今回のインターンの目標にすることにした。

セミナー参加 山崎

私たちは、7月3日に嵯峨美術大学で実施されたセミナーに参加した。そこでは大きく分けて、KANMAKI の会社説明、顔料箔について、箔の転写体験の3つを行った。顔料箔は立体感が特徴的で、環境にもやさしい。化粧品や車のロゴ、メーター、コロナのワクチンの注射針など多くの商品で使用されているが、どれも企業同士の取引のため、知名度が低いことが課題である。その課題を解決するために、身近に使用できる kiraha というボールペンで転写箔できる商品の販売を行ったり、学校や地域で説明会やワークショップを開催したり、LOFT、無印良品とコラボをするなど、さまざまな活動を実施している。箔の転写体験では、ラミネートを使用するトナーインク転写で、はがきサイズの白黒のイラストの黒色の部分に転写を行った。また、イラストの型が残った箔を再利用し、黒色の紙に転写を行った。ここで私たちは、顔料箔の魅力をもっと多くの人に知ってもらうために、ブレンストーミング法で、アイデアを出しあうことになった。

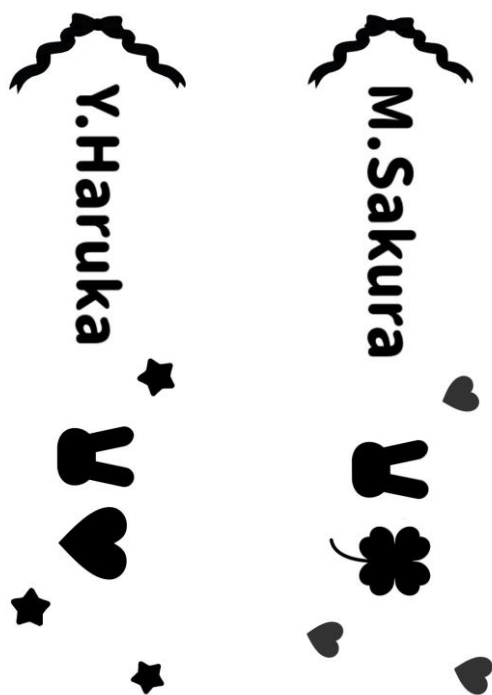
KANMAKI 訪問①～工場見学・成果物決め～ 三田

まず工場見学を行った。工場では機械を動かしたり、品質をチェックする様子を見学しながら色々な説明を受けた。手がけているのは箔作りからデザインまでだと思っていたが、実際には箔の巻取から梱包までも担当していることが分かった。箔の巻取作業は単一的な作業に見えるが、実は非常に集中力が必要で、大変な仕事であると感じた。

その後は成果物に関する打ち合わせを行った。久保さんと岡垣さんに企画案を見てもらい、アドバイスをいただいた。これまではどうしても抽象的になりがちだったが、実際に企画案が決まると「どんなデザインにするか」や「どんな素材を使うか」などより具体的な話し合いすることができた。

デザイン決め 山崎

デザイン決めでは、一回目の訪問時点で名前を入れることは決まっていたが、そのキラキラネームペンのメインの部分となる名前のデザイン、さらには名前だけでは物足りないので、他にどのようなモチーフを入れるかを考えた。まず、名前のデザインについてだが、表記とフォント、また文字の大きさを考えた。表記に関して、漢字かローマ字、ひらがなの三つの選択肢から、漢字とローマ字をピックアップし、ローマ字表記では姓をイニシャルで略し、あえて名前を全てローマ字表記した。ひらがな表記は、子どもっぽくなることを想定し、選択肢から外した。フォントは、漢字には「源ノ角ゴシック Bold あア漢」、ローマ字には「源柔ゴシック XHeavy あア漢」を使った。文字の大きさは、両者ともに70サイズに設定した。ここまでの作業は全て ibisPaint X という携帯のアプリで行った。次に、モチーフだが、この時点の試作品として使うモチーフ、配置を考えた。今回、デザイン決めにあたり、自分の名前をサンプルにして考えたので、モチーフはかわいいものをいくつか配置した。ウサギや猫、ハート、星、リボンなど、さまざまなモチーフを Web やアプリで探した。ここで、名前の後に二つモチーフを入れるシンプルな配置と、その配置に加えて名前の上や周りにも小さくモチーフを散らばす配置の二つのパターンを考えた。ここまでの作業は、Picsart という携帯のアプリで行った。ここで、デザインの提案は終了し、次回の訪問時に実際に作ってみてから、どのようなデザインが良いかを話し合った。



↑採用したデザイン

KANMAKI 訪問②～成果物作成～ 山崎

成果物作成のために、KANMAKI 訪問を三回実施した。その内の二回は、試作品の作成、

三回目は成果物の作成を行った。一回目の試作品作成では、前述したデザイン案を実際にいくつか作成した。そこで、名前のデザインをローマ字表記に決定し、モチーフは名前の後に二つ入れ、名前の上や周りにも小さく散らばす配置に決定した。この時、実習生に選んでもらうモチーフはあらかじめ 10 種類に限定し、名前の上や周りに入れるモチーフはこちらで決めることにした。また、箔は三種類のカラーで転写するのが良いと考えた。この時、箔の種類も実習生に選んでもらうために色見本も作成した。二回目の試作品作成では、三田の分の試作品と KANMAKI のロゴ、担当コーディネーターの西村先生の成果物を作成した。また、KANMAKI のロゴの成果物作成の際に、プレゼンで使う動画も撮影した。三回目の成果物作成では、9 月 5 日に実施したアンケートをもとに、実習生の人数分のペンを作成した。

アンケート作成 三田

オリジナルカラーを調色しその商品らしさを引き出す KANMAKI の箔にならって、自分らしさを表現できるペンになるよう「名前」「好きな色」「好きなモチーフ」をアンケートで尋ねた。自分らしさを表現するペンを作る理由としては、無個性になりがちな就活を楽しく彩る商品を作りたいという思いを実現するため、またこれらのアンケート内容によってパーソナルな部分にまでさりげなく入り込み箔を身近に感じてもらうという狙いもある。

アンケート集計 山崎

9 月 5 日にアンケートを実施し、その日のうちに集計した。モチーフは、女子は猫、男子は雷が人気であった。他の実習生がどのような組み合わせのモチーフや箔を選んでいるのかを知れてとても興味深かった。これらのアンケートをもとに、9 月 20 日に成果物作成を行った。

中間発表用の動画作成 三田

中間発表に向けての動画作成を行った。KANMAKI 訪問①・②の際に撮影した工場や試作品作成の様子の写真・動画をもとに、Clipchamp というソフトを使い編集した。KANMAKI は巻取箔という特殊な製品を扱う会社であるため、はじめて知る人にも分かりやすいよう詳しく説明文をかき、またイメージを掴みやすくするためなるべくビジュアルの分かる写真を載せるよう心掛けた。私たちは成果物の内容を最終発表まで他のインターン生には秘密にしておくことを決めていたので具体的な内容は伏せたが、巻取箔の用途を実感してもらうため、色見本を作る場面も一部載せた。

商品内容 三田

「不安な就活を前向きなものにする」という目的のもと、ビジネスシーンでも自分をさりげなくアピールできるボールペンを開発した。名前・好きな色・好きなモチーフを箔押ししたオリジナルペンだ。商品名は「箔押し！キラキラネームペン」で、箔と個性の輝きを表現している。日本における就活では没个性的で画一的な人物像が求められる傾向にあるが、実際は働く人のパーソナリティは多様である。そして、そのパーソナリティを互いに理解し受け入れることが幸福な働き方につながると考えられる。キラキラネームペンを使用するこ

とで就活生が個性を発揮することを手助けし、就活に良い影響をもたらすことが期待できる。

KPI 山崎

ここまでプロジェクトを進めてきて、私たちの目標達成度はどのようなものだったのか振り返ってみる。一つ目の KPI に関しては、自分たちの満足度のいく商品を制作できたかという評価である。私たちは、「KANMAKI の課題解決をするための商品を制作したい」「オリジナル商品を作りたい」という二点に関して、とても満足に感じている。また、当初の商品企画を概ね実行できているため、二人の満足度は高い結果となった。二つ目の KPI に関しては、KANMAKI の知名度はどのくらいあげられたかという評価である。知名度について、実習生 17 人のみという限られた人数にしか商品を届けられていないという結果となった。しかし、実習生のもとに実用性が大変高い商品を確実に残すことができたので、その分の知名度の質は高いものを残すことができた。これらの結果から、私たちの満足度はまあまあという真ん中くらいの手応えを感じている。最後の KPI に関しては、商品を受け取った実習生たちの満足度の評価である。商品を渡す前時点での私たちの予想は、まず喜んでもらい、箔の魅力を感じてもらい、そして商品の意図を知った実習生たちに就活に対して前向きな気持ちで挑んでもらい、商品を長く使ってもらうことを考えている。しかし、反応を実際にもらうまでは本当に喜んでもらえるか不安な気持ちもあるため、真ん中よりは一つ上の評価と想定している。実際に実習生たちにボールペンを届け、中には反応が普通といった評価もあり、万人受けする難しさを感じたが、それでも一人でも多くに喜んでもらうことができてよかった。

プレゼン準備 三田

パワーポイントの作成と実習生 17 人分の用紙をペンに巻き付ける作業を行った。パワーポイント作成は短い発表時間の中で自分たちの思いを最大限伝えられるように、その時々で感じたことや考えたことを思い出し、2人で話し合っってどんな内容にするかを決めた。中でも、最初は曖昧だった「誰に何を届け伝えるか」という部分が久保さんの言葉をヒントに明確になったことは今回の企画にとって非常に重要であったという意見が一致した。そして、そのことがしっかりと伝わるよう、まず見通しのたっていないなかった初期の迷走ぶりを知ってもらい、そこから目的が明確になったことで商品の内容がどのように変わったかを説明し、最後に商品を届ける不安と期待の入り混じった私たちの正直な気持ちを伝え KPI の達成度を決めようということになった。プレゼンの途中で成果物のペンを配ったり、反応をシールで表現してもらったりする予定なので当日の負担が大きいですが、事前準備をなるべくきっちり行って当日のリスクを少しでも小さくできるよう頑張りたい。

まとめ 山崎・三田

山崎は、自身の目標として、「やりたいことを見つける！！」という目標を掲げ、KANMAKI のプロジェクトを遂行してきた。実際、三田とはお互いに良い形で役割分担を行い、プロジェクトを遂行できたこと、そして企業の課題解決のために真剣に取り組み、商品を形に残し

実習生たちに届けることができたこと、これらははじめに想像していたより、遥かにプロジェクトを満足度が高いものにすることができた。しかし、プロジェクト自体の遂行に関しては満足度が高いものの、自身の目標はどうだったかという点と全くであった。簡単にやりたいことが見つかるとは思ってはいなかったが、少しも得られなかった。しかし、この不完全燃焼がより自身のやりたいことを探す行為に火がついたとも言える。このプロジェクトで、久保さんからさまざまなアドバイスを受け、まだまだこれからだなと感じた。そして、これらは決して無意味なものではなく、これからの自身の考え方・行動に活かしていきたいと思う。

三田は、「自分らしく働く方法を見つける」ことを目標に、今回のインターンに取り組んできた。そのためにプロジェクトにおいて特に意識したことは、自分の意見を伝えることだ。これまでは自分の意見を言うことが苦手で、グループワークでも他の人の意見に同調することが多かった。しかし勇気を出して自分の意見を言ってみると、プロジェクトに参加している自覚が持てたり、メンバーとの関係性が円滑になったりしてとても良い影響があった。どう思われるかを気にして何も言わないより、自分はどう思うかを大切に伝えることが自分らしく働く第一歩なのではないかと感じた。