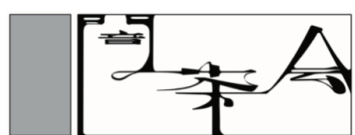


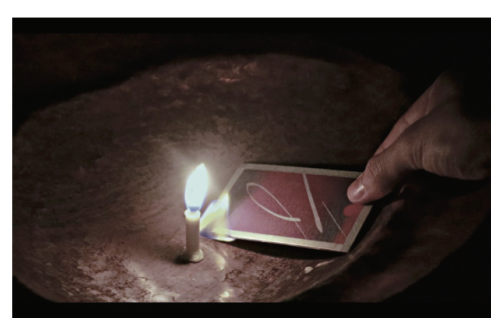
E



提案先: うら田
ターゲットユーザー: 金沢での宿泊を考えている人
体験価値: 体験価値は和菓子を食べることを通じて特別感を得られる価値。非日常を感じられる価値。
コンセプト: 深夜の茶会の神秘的な空間で和菓子と金沢の文化に触れ、ユーザーの心に留まる印象的な体験を提供する。
teamG 開発メンバー
 視覚デザイン: 岩崎菜々子・原嶋妙英
 製品デザイン: 金丸角平・鈴木順道・古路研敏
 環境デザイン: 梅田裕介・高木和奏

サービスの概要

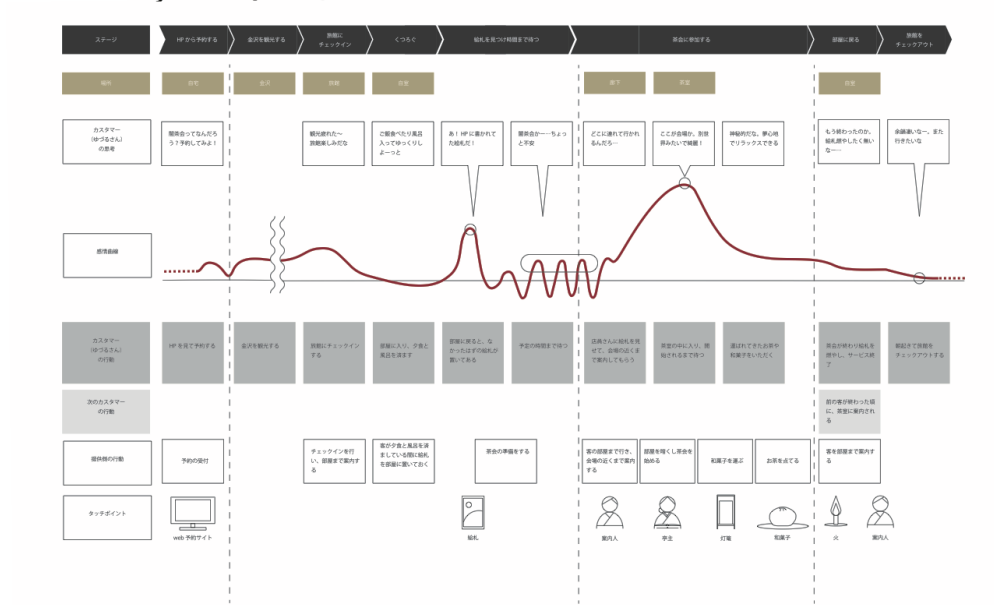
21時~25時にかけて旅館の一室で深夜の茶会を開催。金沢の旅館で宿泊を考える人を中心にターゲットに、旅行代理店のウェブサイトや旅館のホームページより「煎茶会」のサービスを認知し「煎茶会」のウェブサイトより詳細を知ってもらい、興味を持ったユーザーは茶会の招待を受けられる個室を予約する。



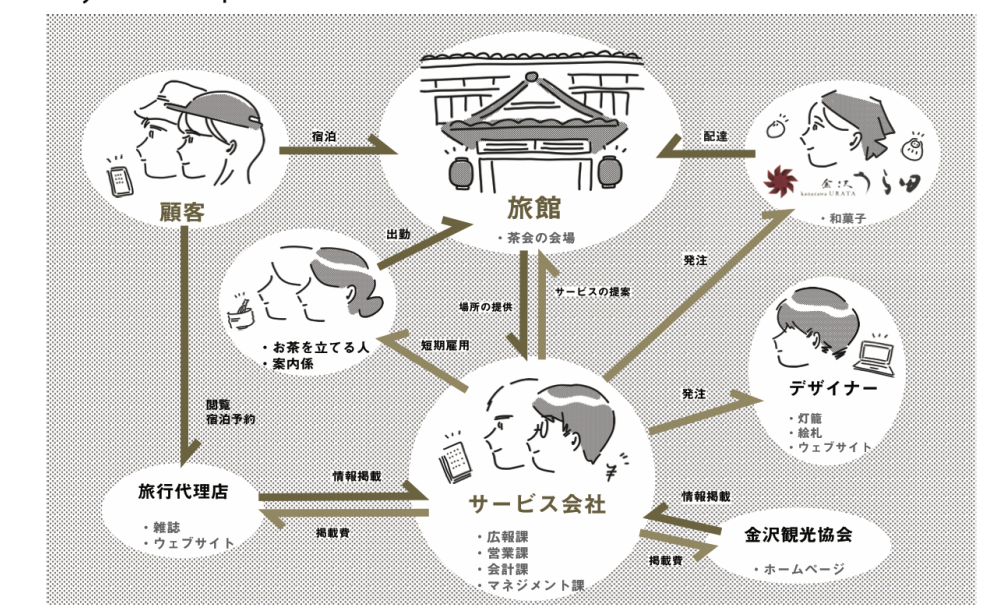
storyboard



customer journey map



ecosystem map

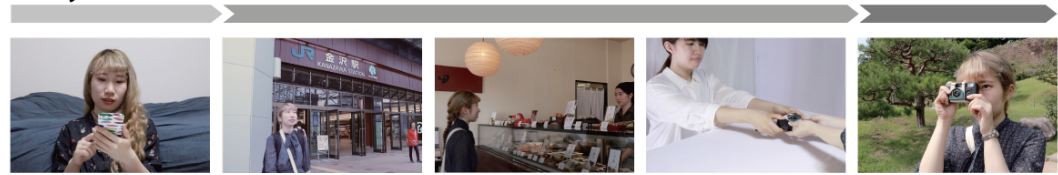


F

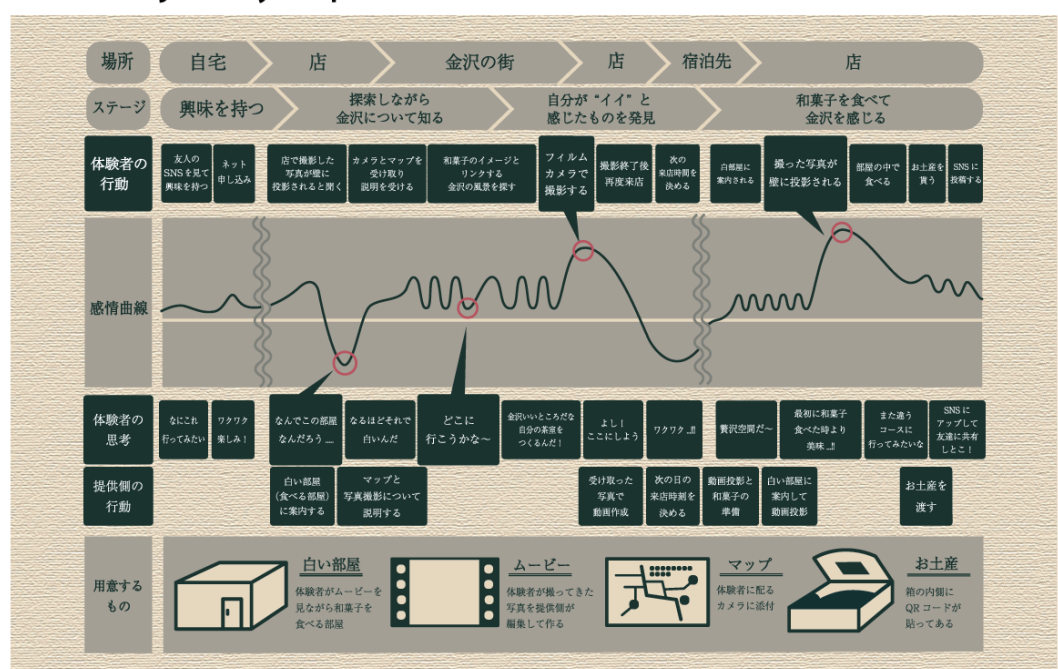


提案先: うら田、きんづば中田屋、栗舟小出
ターゲットユーザー: 金沢に1回目以降に訪れる旅行者
体験価値: 深く味わえる価値。
 違った一面を知ることができる価値。
コンセプト: 和菓子の持つ世界観を通して、その地を深く味わえる。
teamF 開発メンバー
 視覚デザイン: 浦田 朋佳・佐藤 祐花
 製品デザイン: 坂田 七海・後藤 采葉・緒井 千博
 環境デザイン: 高多 智・二井 匠吾

storyboard

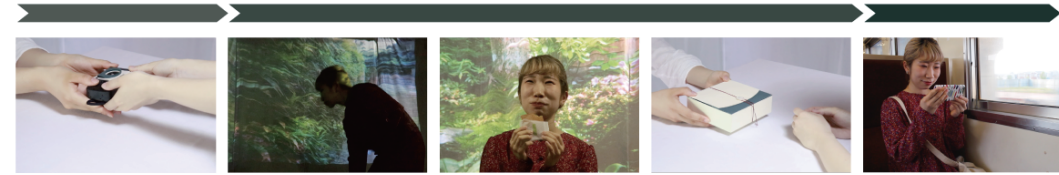
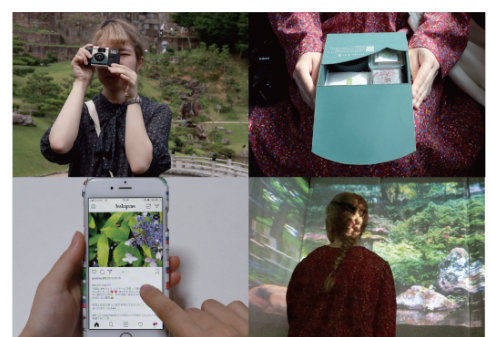


customer journey map

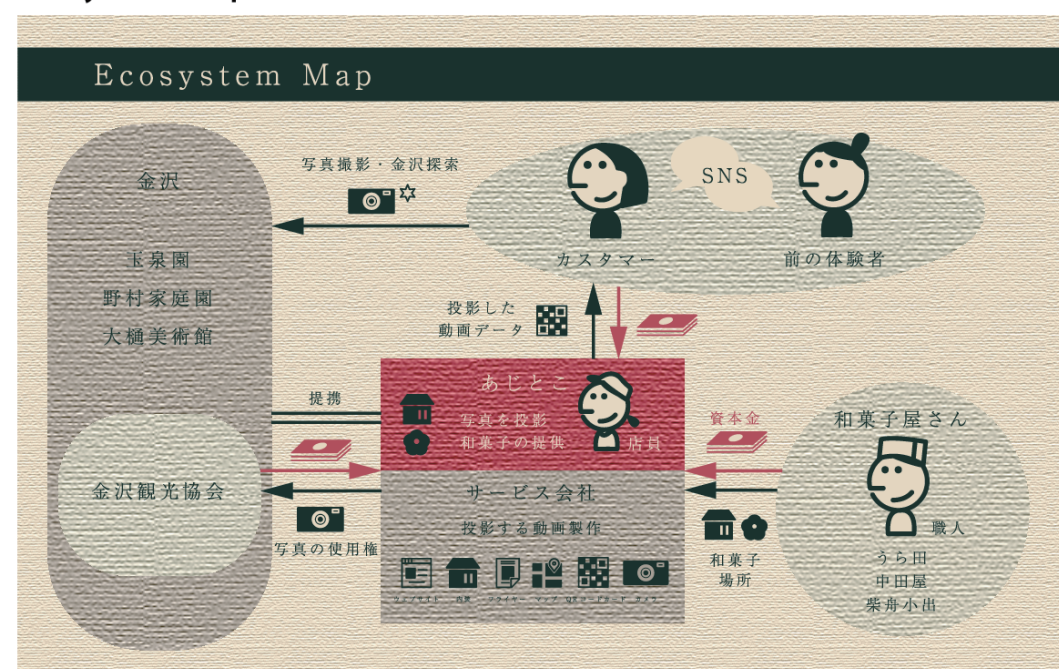


サービスの概要

和菓子そのものが持つ世界観を通して、金沢の歴史、街に触れるサービス。
 テーマとなる和菓子の持つ意味や情景の説明を受け、渡されたカメラでその世界観に合う写真を撮影しながら金沢の街を散策する。最後にその写真をスライドショーにしたものを部屋の壁面に投影。その和菓子の世界観に浸りながらテーマの和菓子を食べることで、前回来た時とは違った金沢を知ることができる。



ecosystem map



G



書葉 SHOKA

提案先: 栗舟小出
ターゲットユーザー: 文学作品が好きな社会人
体験価値: 本の世界観により浸ることで日常を離れ癒される価値。
コンセプト: 和菓子と本が組み合わさることによって文学作品をより楽しめるサービス。
teamG 開発メンバー
 視覚デザイン: 坂本あゆみ・田中愛子
 製品デザイン: 太西崇仁・坂元ゆり・森岡さくら
 環境デザイン: 池田楓月・高山未央

サービスの概要

文学作品にあった和菓子を楽しむことができるサービス。四季折々の自然や季節に合わせて変化する和菓子と、その和菓子にあう文学作品の一部を読むことができる。和菓子が増えることによって、ユーザーはたまた本を読むことだけでは味わえない文学作品の世界観をより深く想像することができる。



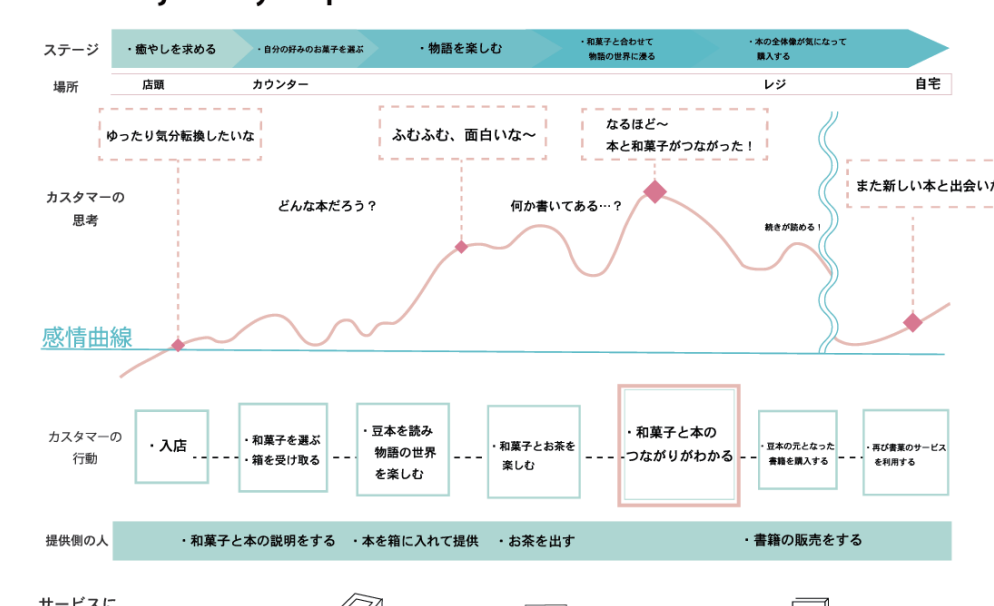
storyboard



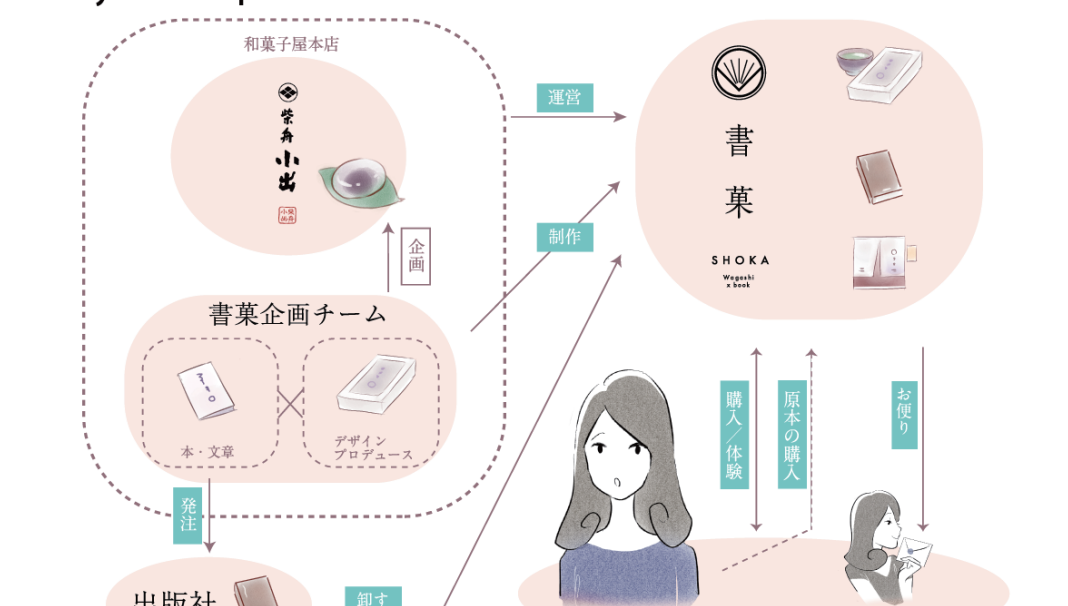
ポスターを見て和菓子と読書のサービスを知り、興味を持つ。
 店舗へ入店する。
 カウンターで気になった和菓子を選び、和菓子とお茶のセットを受け取る。
 自分が選んだ和菓子と物語がどのようなつながりがあるのか想像しながら読む。

お茶とともに和菓子を食べる。
 箱の中と同梱されている豆本と和菓子の説明を読み、より深く物語を想像する。
 豆本箱を返却する。本の続きが気になった場合は、元となった書籍を購入することができる。
 後日、次回の和菓子と本の紹介DMが届く。

customer journey map



ecosystem map



H



提案先: 栗舟小出
ターゲットユーザー: 小学1年生~3年生
体験価値: 目標達成を味わえる価値。
コンセプト: 和菓子の配達を通して子供が自ら目標を設定し達成することで、和菓子の世界観に浸りながら達成感を味わうことができる。
teamH 開発メンバー
 視覚デザイン: 井手 美月・観音 雄行
 製品デザイン: 関根 人・中山 綾鈴
 環境デザイン: 伊東 穂乃・松本 彩花

サービスの概要

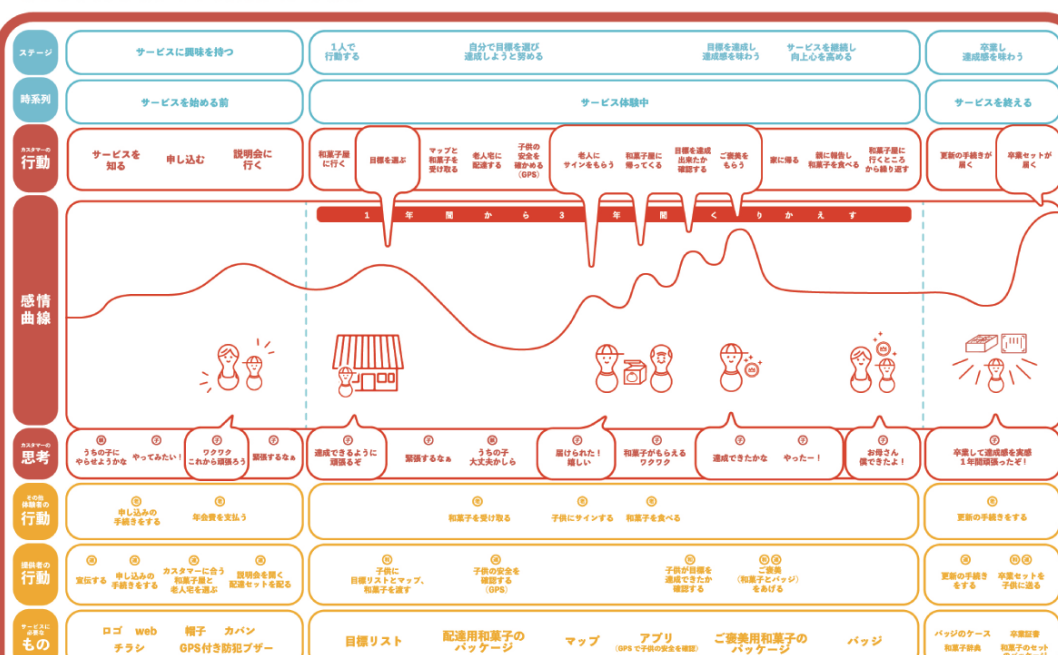
子どもが配達員として町のお年寄りに和菓子をお届けするサービス。地域全体で子供を見守る環境へ促し、より住みやすく、安心して暮らせる町づくりを支える。月に一度、町の指定されたお年寄りの家に和菓子をお届けする際に、自ら目標を選び、目標達成できたらご褒美として和菓子とバッジを買うことができる。目標ことに異なる和菓子を食べ、バッジが増えることで目標達成を味わうことができ成長に繋がる。



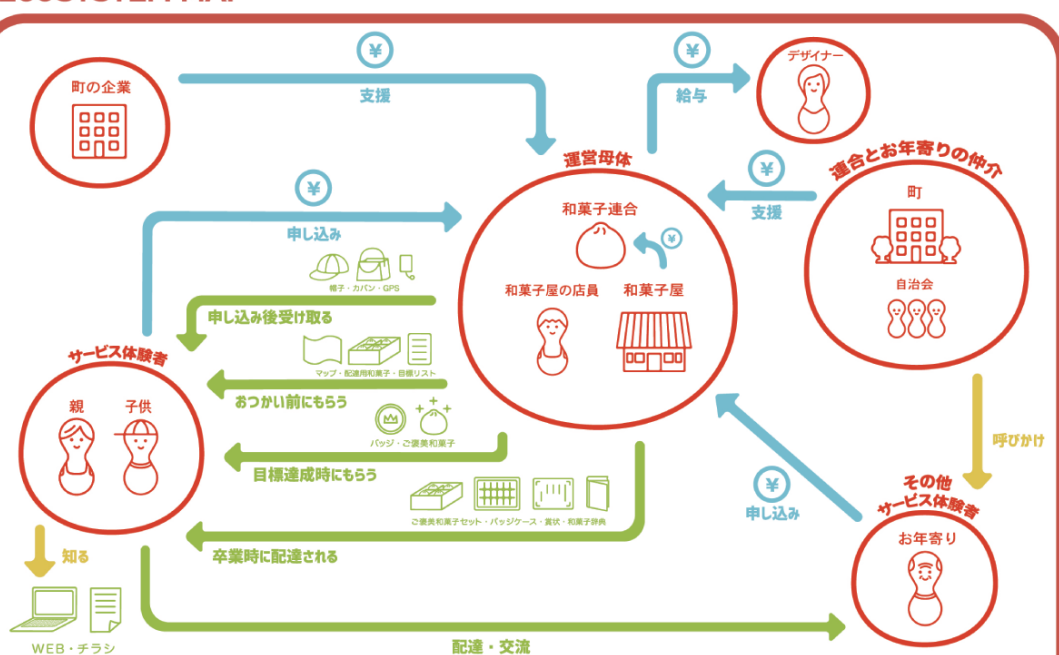
STORYBOARD



CUSTOMER JOURNEY MAP



ECOSYSTEM MAP



I



提案先: 全国の和菓子屋
ターゲットユーザー: 企業、ビジネスマン
体験価値: コミュニケーションを得られる価値。
コンセプト: コミュニケーションを円滑にする、人と人とのコミュニケーションを円滑にする。
 また、サービスの普及により和菓子業界に新たな市場を生み出す。
teamI 開発メンバー
 視覚デザイン: 日下部 峻吉・加納 祐花
 製品デザイン: 名和かのん・高橋 隆
 環境デザイン: 大塚 ゆり・宮元 美月

サービスの概要

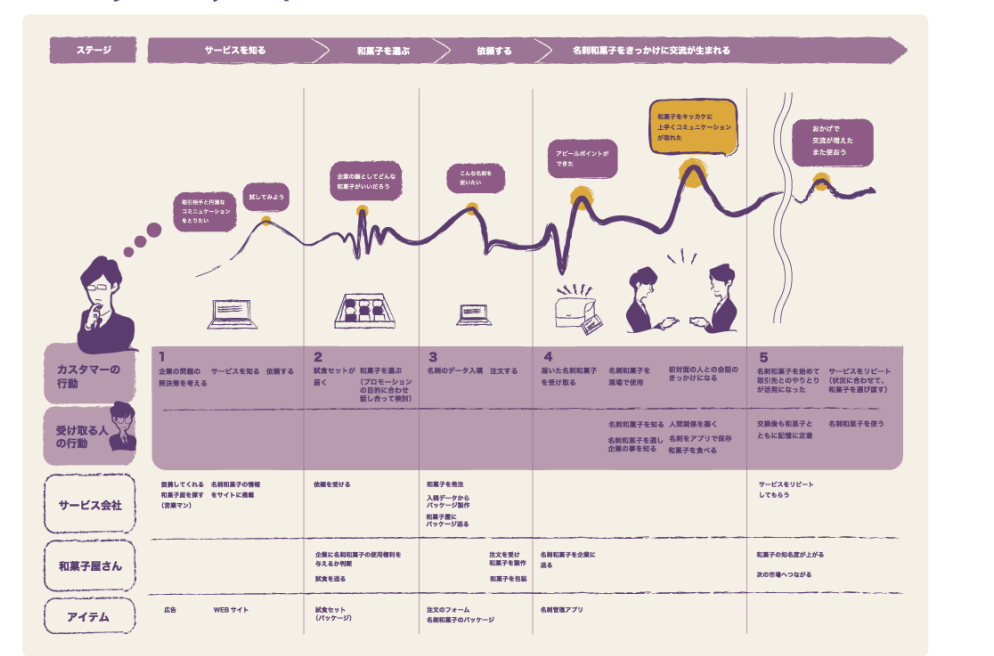
取引先との関係作りを促すビジネスをターゲットにしたサービス。カスタマーはサイト上の数ある和菓子の中から自社の名刺として使いたいものをセレクトし、サービスに申し込む。サービス側は、カスタマーの名刺とキャッシュコピーを印刷し和菓子のパッケージを製作し、カスタマーに届ける。その「名刺和菓子」を実際に使うことで、地方の特色の出やすい和菓子を使った交流になり、今までは違うコミュニケーションづくりをすることができる。



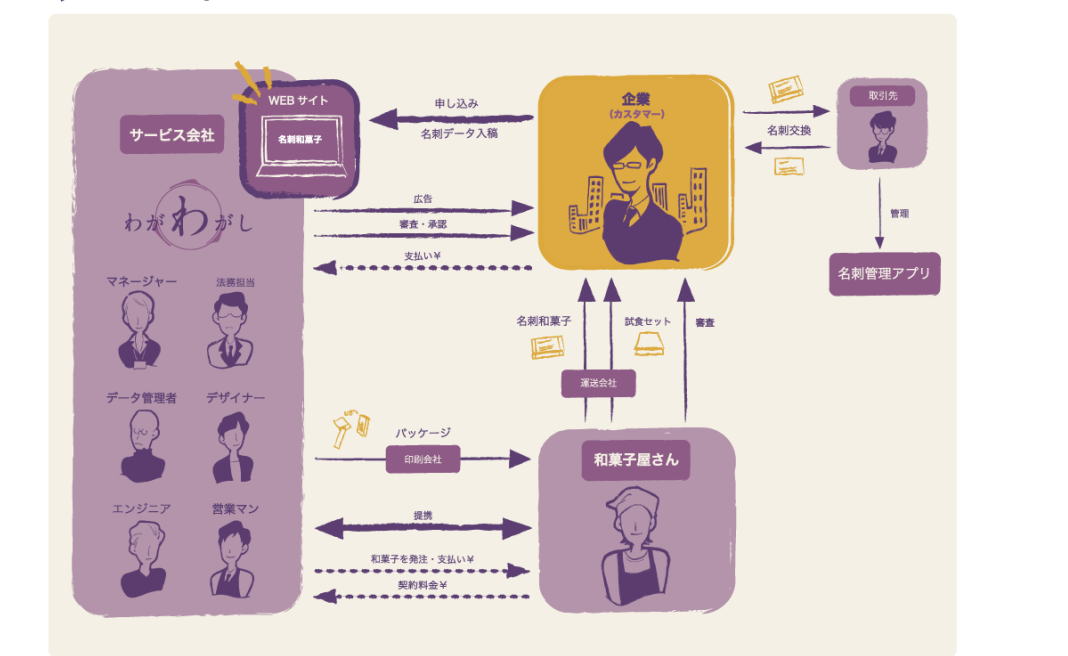
storyboard



customer journey map



ecosystem map



J



提案先: うら田
ターゲットユーザー: 国際交流したい日本人、/日本の文化に興味があり日本に観光に来た外国人
体験価値: 視覚体験を通して新たな交流ができる価値。
コンセプト: 茶道作法を視覚的に楽しむことで、言語が通じない相手同士でも国際交流をすることができる。
teamJ 開発メンバー
 視覚デザイン: 出口 運菜・夜千聖
 製品デザイン: 家 竜之緒・藤井 香葉子・中野 福太
 環境デザイン: 野野 莉子・山田 夏海

サービスの概要

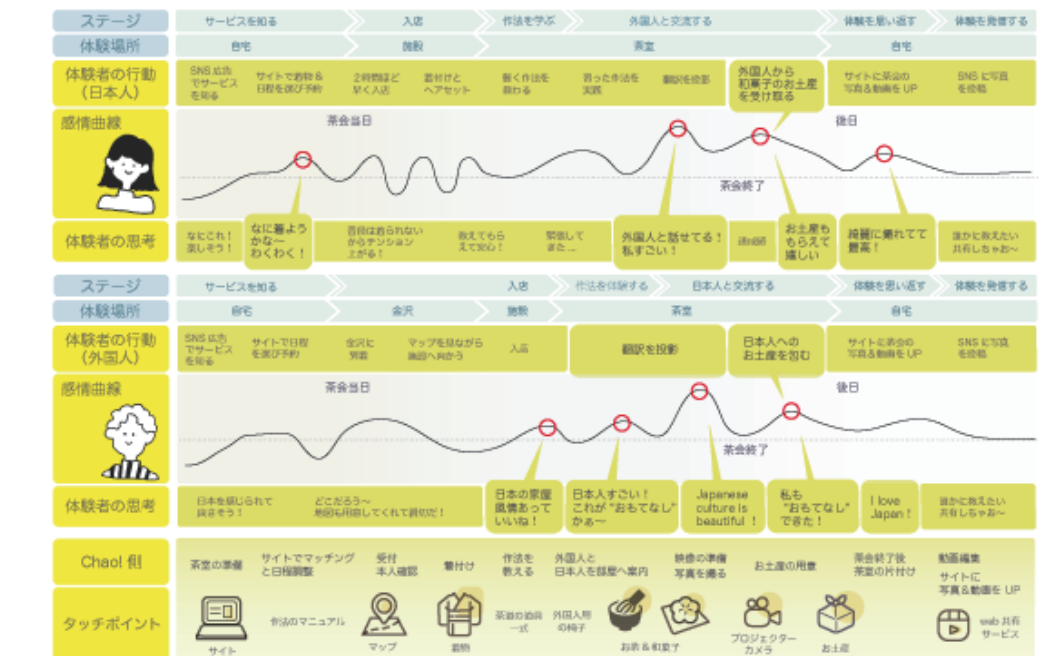
茶会という日本の代表的な文化を視覚から楽しむことで、言語の壁を超えて異文化交流ができるサービス。茶会中は、日本の行う作法に合わせたプロジェクションマッピングが随所に施され、今までに無い全く新しい茶会を体験することができる。また、AIの自動翻訳により、発した言葉が即座に翻訳されるため、言語が通じ合わなくても楽しみを共有することができる。茶会終了後はライトにて高品質の写真や動画を購入することができる。サービス終了後も思い出を反響できるようにしている。



storyboard



customer journey map



ecosystem map

