

GarageMinato A班 (小谷亮太 芝本悠典 辻康孝 湯徳夏樹)

ウォッシャーガン



服1枚につき10秒で洗い落とせるよう目指してデザインしました!!!



練習後の泥汚れの掃除って大変ですね。。。そんなときにこのウォッシャーガンを使えばあっという間に泥汚れが落ちます!!!

もう泥汚れで悩ませない。

テーマ: スポーツや運動の練習に役に立つ器具を作る

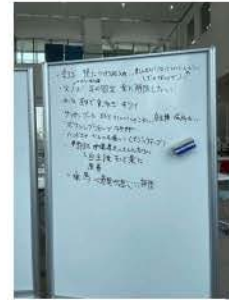
これは私たちがデザイン思考を使って、スポーツの練習に役立つ運動器具を考えていく過程をまとめたポスターである。

ちなみにデザイン思考とはアイデアを製品に変えるための重要なステップの一つだ。

デザイン思考の詳細はこちら
<https://times.mazrica.com/column/what-is-design-thinking/>

共感

- ・ スポーツする人が困っていること、解決してほしいことの調査
- ・ 既存品サイトや、概要の確認



ボクシングや
武道の練習って、一人でパンチやキックの回数を数えるのが大変なんだよなあ

定義

解決していきたい問題を決める

概念化

“共感”で得られた情報をもとに製品のイメージを可視化

パンチの回数をカウントし、向こうからもパンチを繰り出してくれる練習器具があればな...
そんな気持ちから生まれたのが...

“カンタマ”

「カンタマとは」

今回考えた運動器具は、パンチの回数を数えてくれるだけでなく、マシンがランダムにパンチを打ってくるというものである。これにより時間内で自分がどれだけの数のパンチを打つことが出来たかがわかり、パンチをかわすという動作の練習も加わることで、簡単に、本格的な練習が可能となる。

「今後の課題」

- ・ プロトタイプの作成及び動作確認
- ・ 手軽さの追求
- ・ ユーザーのニーズに応えるための検討

