

2023 年度「学生プロデュース」実施結果報告書

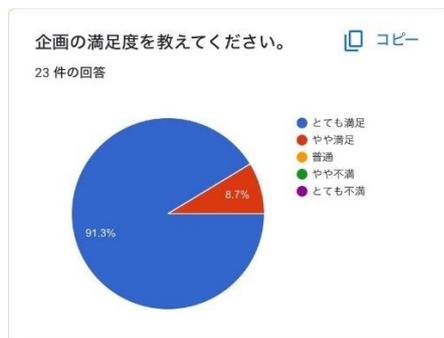
1 プロジェクト名				
大教あるあるグッズ開発部～大教を PR しよう!～				
2 実施日程				
●アンケート実施～グッズ配布 6月下旬～神霜祭(11/3)				
●活動記録冊子制作 11月中旬～12月初旬				
3 実施内容				
<p>学生生活を大阪教育大学で過ごす中でのあるある等をモチーフに大教生が使用したいと思えるグッズを、ステッカーを中心に開発・制作し、11月3日の神霜祭にて配布した。</p> <p>本プロジェクトは、開発の段階でデザインの公募やアンケートの実施等を行い、出来るだけ多くの大教生を巻き込んだ学校の魅力の再発見につながる交流の場を設けることを目的としたものである。</p> <p>初夏ごろから SNS (X: @gkpr2023member) での告知や食堂・アイリス前での聞き込みを行い、大教のあるあるやそれぞれの所属する学科のあるあるについて意見を募った。</p> <p>夏から秋にかけて、集まった意見をもとにメンバーで分担してデザインを行った。グッズ制作は印刷業者に委託する形をとった。グッズの種類はステッカー、缶バッジ、アクリルキーホルダー、クリアファイル、Tシャツの5種類である。</p> <p>神霜祭での配布は、ガチャガチャを引く前にクイズを出題する方法で実施した。具体的には、LINE で公式アカウントを作成してそれを友だち追加してもらい、大阪教育大学についてのクイズにいくつか回答すると、正解数に応じてガチャガチャを引く回数が変わるというものである。</p> <p>神霜祭終了後、メンバーそれぞれのデザインと活動の記録をまとめるため、作品集兼活動記録冊子を制作した。見開き1ページに一人のデザインを掲載し、各ページの制作もメンバーが分担して作業を行った。</p>				
4 経費の使途				
【配分額 190,000 円】				
事 項	数 量	単 価	金 額	備 考
フルカラーダイカットステッカー(31種類)	1500	2,500	77,500	単価は1種類の値段 株式会社グラフィック
アクリルキーホルダー(5種類)	25	2,370	11,850	同上
ホログラムステッカー(5種類)	50	2,210	11,050	同上
クリアファイル(2種類)	200	14,340	28,680	同上
箔押しステッカー(2種類)	50	11,025	22,050	同上
Tシャツ(M6枚、L4枚)	10	1,880	18,800	株式会社グラフィック
缶バッジ(5種類)	50	649	3,740 (送料込 4,620)	単価は1種類の値段 缶バッジの達人(株式 会社 BeBlock)
保護用スリーブ	7	220	1,540 (送料込 1,830)	

A2 ポスター印刷	1	300	300	情報基盤センターにて印刷
B5 活動記録冊子	10	1187.6	11,876	株式会社羽車 (HAGURUMA)
合 計			188,556	

5 プロジェクトの成果

当日の神霜祭では、数百人もの来場者がブースを訪れ、行列ができる時間帯もあった。このうちクイズに参加した来場者（公式 LINE の登録者）は 235 人である。

参加者を対象とした事後評価アンケートでは 23 件の回答があり、企画の満足度は「とても満足」が 91.3%、「やや満足」が 8.7%であった。



企画に対する感想では、

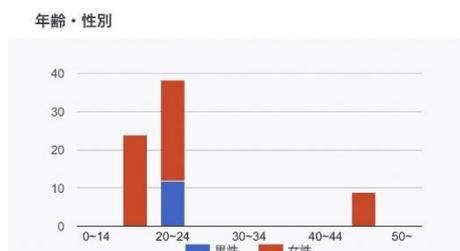
「楽しく大教のことが知れました。」

「大教生です!デザインがとてもかわいくて他のものもほしくなりました。」

「知らない問題で不正解でも気楽に答えられるところが良かったです」

など、概ね今回の企画に満足した参加者が多かった。

参加者の年齢層に関しては、アンケート結果や感想などから、10~20 代の学生と、本校の OB・OG と思われる家族連れが多くを占めた。



また、「志望学科のステッカーが確定で貰えたらありがたかったです。」といった、大教大を志望していると思われる参加者からの意見も見受けられた。次回こうした企画を行うことがあれば参考にしたい。

以上のことから、当初の企画書で期待される成果として述べた「大教あるあるが魅力的にデザインされたグッズを通して大教の魅力や個性を再確認できる」や、「学外への大教大の PR」については達成できたのではないと思われる。プロジェクトを実施していく中で反省点も多くあったが、来場者だけでなくグッズをデザインした私たちも、大教の魅力を再発見できた企画となった。

【今回のプロジェクトで完成したグッズ】



ステッカー



缶バッジ



アクリルキーホルダー



クリアファイル

【作品集兼活動記録冊子】



当日の様子



当日多くの人がグッズに興味を持ち、ブースには行列ができていました。




大教員学生や保護者、家族連れまで幅広い世代の人がゲームを遊べ、大賑わいでした。

集計結果

LINE 公式アカウントより
参加者数
235名
実施日: 11月3日(神楽祭2日目)

達成

目標	200名	達成率	117.5%
実績	235名	達成率	117.5%

タイムの正答率

1分以内	10%
1分10秒以内	30%
1分20秒以内	40%
1分30秒以内	20%

アンケート調査より
全体の満足度

満足	91.1%
やや満足	8.9%
不満	0%

企画に関する感想 (一部抜粋)

- 楽しみな企画が多くありました。
- 参加がしやすい、シッパツしています、満足しています。
- 学生服のデザインが、大変綺麗で、正式な大学グッズとして販売してほしいです。
- 企画だけでなく、イベントが楽しくて参加の楽しさを感じました。
- 1年ごとの卒業まで、応援できる仲間もありがたかったです。