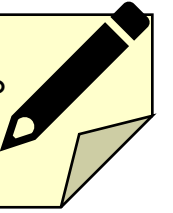


フットワークの軽さや、仕事で得た見識や経験、自身の情報収集力・処理能力の高さが行動を後押し。
自分が苦しくならない・背伸びしすぎない範囲で、堅実に挑戦している。



クラフトコーラ
作りのきっかけ

試行錯誤期

事業化へ

今思うことや、
これからの展望

・かなりの汗かきのため、着替えなどの対策を行ってきたが、その場の対処療法に疲れを感じ、**体質改善のためにスパイスを摂取しよう**と考える。

・サプリメントや治療等、**わざわざお金をかけて治すのではなく、楽しみながら改善したい**と思った。

・冷たいモノでスパイスを沢山摂取できると、思いついたモノがコーラだった。

・当初は汗を抑える**スパイスの効能重視**で作っていた。

・効能重視だとあまりおいしくないのも、**段々味も気にするようになった**。

・ビールやウイスキーが好きなので、深い味わいも追求したくなった。

・味を追求した結果、周りの人からも**おいしいと言われ、色々な人に飲んでもらいたいな、売れるかもなとおもい、商品化を考える**ように。

・商品化にあたり、イケそうだった理由

①**ソバーキュリアスの浸透**

②クラフトコーラは**大人の嗜好品としての性質が強い**ため、**単価が取りやすく、ある程度利幅が見込める**

③飲料はいわゆる「可処分時間の奪い合い」のレースから外れていると考えている

≒**時間消費の競合でなく、趣味が多様化する中、時間を楽しむためのおともになる**

→ちゃんとやればうまくいきそうだと、**事業化の熱が高まる**

・OEMメーカーに企画書を持ち込み、**商品化へ**

・FPの仕事のように自分で提案する質のものと違い、自分の作ったプロダクトが自分の手を離れて、**色々な人に評価を受け、今までに仕事で接していない属性の人に意見を聞けることが面白く、新鮮**

・学生は経済学部で色々なお金の稼ぎ方を経験しているので、**副業というよりも、お金を稼ぐ手段はいろいろあるな、という感覚**

・今後はバリエーションを増やすことと、他の地域や居酒屋やバーに展開を広げたい