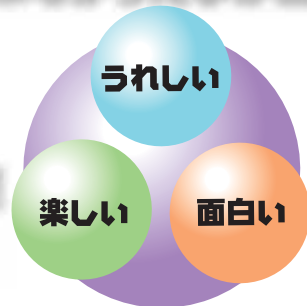


コンセプト 「うれしい、楽しい、面白い」をキーワードに、インドア・アウトドアのさまざまなシーンで、誰もが楽しめるサービス、モノづくりを探っていきます。

誰もが参加できて！
出来なかった事が出来て！

充足した時間を過ごせて！
わくわくする！



五感に感動の余韻が残って！
気持ちがとても新鮮になって！

会合活動

05年度活動事例（有識者のお話を伺う）

5月「セントレアのサイン計画」	(株)アイ・デザイン 萩野氏			
6月「デンマークのUD事情」	富士フィルム(株) 磯村氏			
7月「字幕作成の現場」	(株)日本文字放送 丸山氏			
8月「博物館のUD状況」	生命の星・地球博物館 奥野氏			
9月「ユニバーサルデザイン大綱解説」	国土交通省 島田氏			
10月「八丈島UDキャンプ報告」	(株)UDジャパン 内山氏			
11月「民放における字幕制作」	(株)日本テレビデオ 林氏			



インドア・アウトドアにおける研究

中期計画 広範囲の余暇を「インドア」・「アウトドア」の2つのチームに分け、調査研究を実施中

インドア indoor

誰もが楽しめるホームシアター

2004

課題はなに？

ハードとコンテンツ（番組）両方に課題あり

- ハードの課題
 - ・操作系が統一されていない
 - ・操作自体が難しい
- コンテンツの課題
 - ・字幕番組まだ少ない
 - ・表示方法等に改善の余地がありそう

2005

地上波デジタル放送開始によって「字幕番組」は普及するのでは？

番組制作者に対するヒアリング

- 字幕の便利さを生かした番組作りとその楽しみ方が、字幕番組普及の鍵

2006
活動
ポイント

- ・利用者の視点からみた課題の抽出
- ・改善アイデアの具体的提案

アウトドア outdoor

旅を楽しむ～駅の待合スペース

2004

社会背景 ▶ 問題点確認 ▶ テーマ設定

- 駅の現状調査
- マトリクス分析
- アイデアBOOK作成

2005

コンセプトとアイデアのブラッシュアップ

- 調査・事例集作成
- 分析・コンセプト構築
- アイデアイメージ展開

2006
活動
ポイント

- ・ヒアリング等によるニーズの客観的な調査
- ・提案イメージの更なる充実化と冊子化