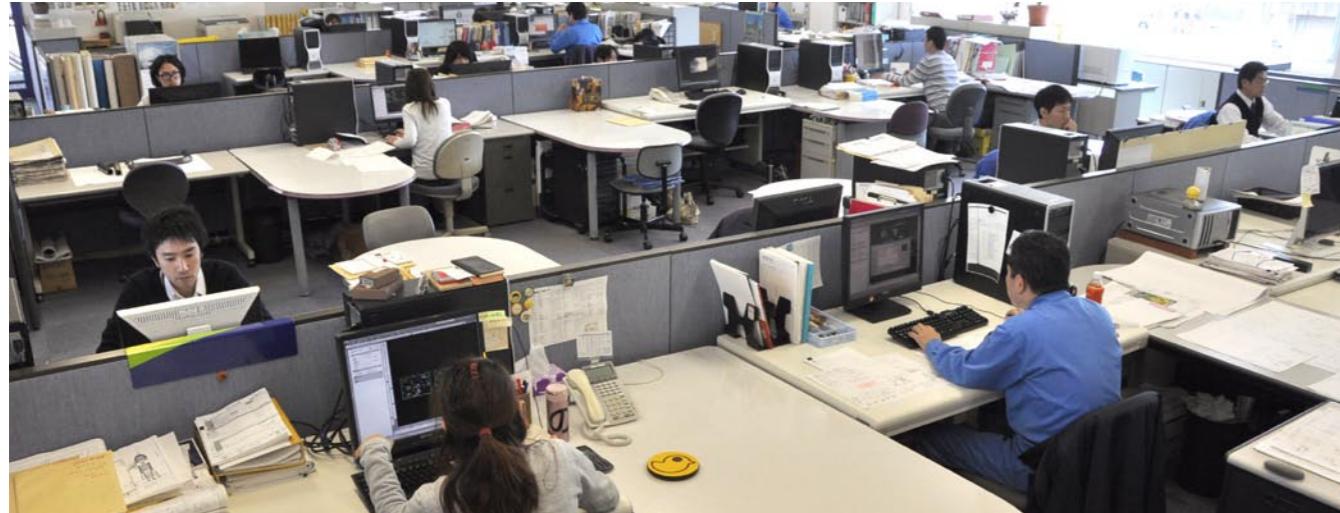


●Takaoのアプローチ 2 企画力 「企画・デザイン・設計」



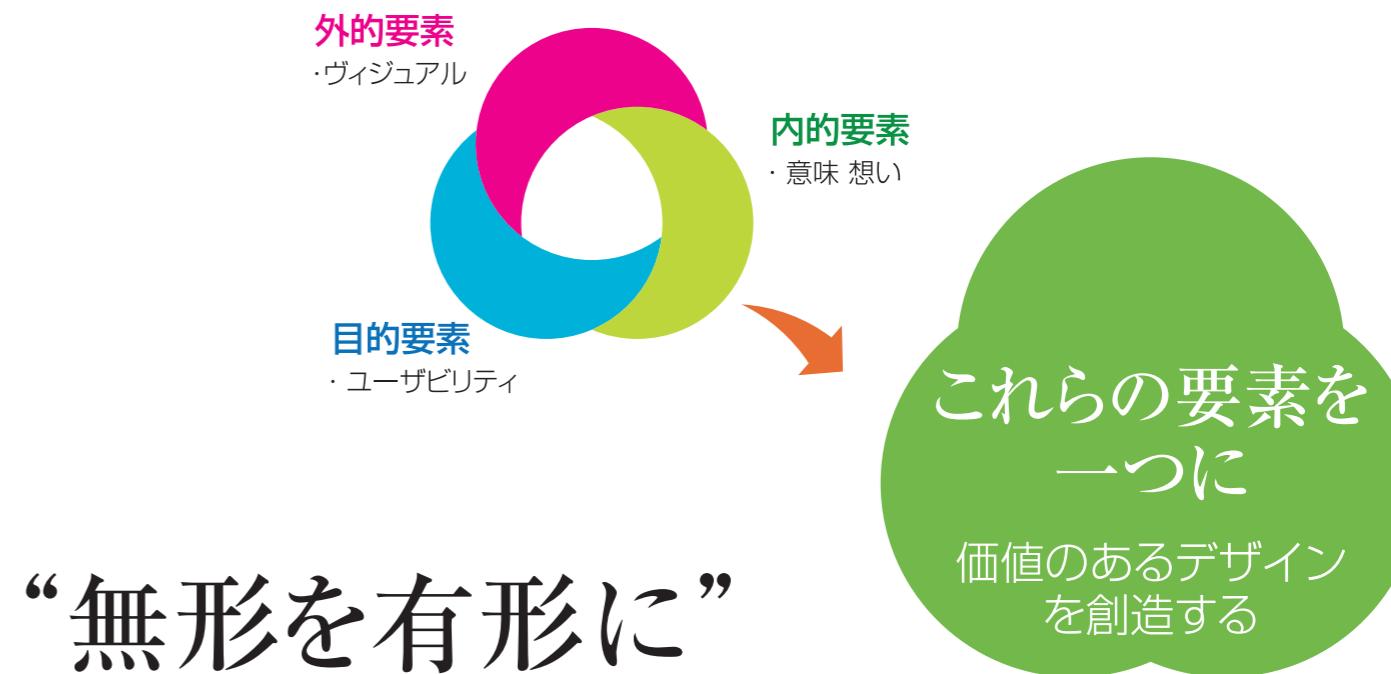
あらゆる切り口で考えに考え抜く。
そして『最高のもの』を追求する、そんな仕事。

遊んでる子どもがいてママがいて、おじいちゃん、おばあちゃんがいたり…。遊びとはいっても、様々な人が一緒に遊ぶ。遊びのあり方を追求するのはここからがスタート。「現在・将来、ここで暮らす人にとって何がベストなのか?」と考えに考え抜く。設計という言葉のイメージ以上に「どんなものを創るべきか」というコンセプト作りからデザイン、色彩、素材など様々な課題をクリアしていく。「安全だからいい」のではなく、周辺の環境や歴史、地域の将来像など様々な方向から突き詰めて『最高のもの』をご提案させていただきます。デザイナー、設計者ひとりひとりがこだわり抜いた

新しい遊びがまた一つ、この世に産声を上げます。デザイン・設計の仕事の魅力は、営業・総務・製造と広くかかわりながら、計画事業のその場所に命を吹き込むことができる醍醐味のある仕事です。日本全国の公園、街に自分の担当した案件が完成していく、その中に自分がお客様との協議で『こうしよう』と決めたことが形になっている。世代を超えて多くのお客様に愛されるタカラの製品。そのご愛顧に応え続けていくためには、お客様の、日々変化する多様なニーズをリアルタイムに把握して、新たな遊びの開発や製品・サービスの改善に的確に反映していくことが大切だと考えています。

●Takaoのアプローチ 2 企画力 「企画・デザイン・設計」

常に新しい物を創造する、毎日あたらしい形を提案する。



“無形を有形に”

①外的要素・・・ヴィジュアル

ナチュラルな感じ、シンプル、明るい、謙虚、楽しそうなどの見た目のデザイン。

②内的要素・・・意味 想い

なぜこれを創るのか、お客様に伝えたいこと、コンセプトなど、そのモノに込めたい意味や想いをデザイン。

③目的要素・・・ユーザビリティ

製作後の使いやすさ、使い勝手、効率性、便利な機能など二次的利用にかかるコストが抑えられるようデザイン。