

なごやサーベイ実施からみえるデザイン提案の方向性

- 提案目標: ★観光資源の発掘
 ★観光ロジスティックス=外国人の立場に立って楽しく困ることのないよう1日を過ごせる内容・魅せ方・ストーリー・誘導など。・・・デザイン思考で
 ★観光開発管理システム

総括

大項目	問題点(課題)	提案	評価	テーマ	協働団体、行政機関
I 観光資源	<ul style="list-style-type: none"> ・“ものづくり”観光の種はあるが個・点で散在。 ・・・伝統産業、精密機械・自動車産業など ・中部玄関(空港)に近い「知多」のPR・認知度 	<p>→ものづくり体感ツアー (歴史～未来、点在する拠点を繋ぐストーリーやテーマ)</p>		I	この欄は次回#5ディスカッションにて行います。
II 観光ロジスティックス	<ul style="list-style-type: none"> ・誘導システム(サイン,アクセス等)の重要性の意識が弱い。 ・お客様視点のサービス発想も弱い。 ・・・名鉄乗降サイン,外国人(語)サービス,車内サービスなど ・パンフ/個々に発行,案内所の置き方など ・メーグル観光ルートバスシステムが生かされてない。 	<p>→観光ロジスティックス(魅せ方,ストーリー性) ...例)導入口のワクワク感,誰でも分かり易い表示,サービス</p> <p>→サイン類の統一デザインフォーム</p> <p>→情報サービス・デザイン(パンフ,webなど)</p>		II	
				II a	
				II b	
III 観光開発・管理システム * デザイン提案作業後半で纏める	<ul style="list-style-type: none"> ・開発のしかたがまちまちではないか ・デザイン管理(監視)の必要性を感じていないのでは 	<p>→開発プロセス=観光ロジスティックスをベースに纏める。</p> <p>→デザイン監理システムの横断的協議会・委員会設立</p>		III a III b	

個別(観光地別)

JIDAが取組むべき○ 他団体と協働△ 取組まず×



テーマ層別・チーム分け

観光地	問題点(課題)	提案	評価	テーマ	協働団体、行政機関
(A) 尾張文化(名古屋城・徳川美術館)	・戦国～徳川時代の 物語の見せ方 に工夫が欲しい。	→おもてなし武将隊の A級エンタメ化			
観光資源 観光ロジスティクス	・ サインデザイン の煩雑(特に名古屋城)	→ 統一デザインフォーム			
	・ メーグルバス は便利。 誘導・購入サービス に工夫を	→メーグルバスルートの 拡充 。 アクセス・サービス 改善			
(C) 焼物産業(常滑)	・資源十分有り。但し導入部の 雰囲気 ができていない。	→散在拠点・語る人・雰囲気づくりを 総合計画機能			
観光資源 観光ロジスティクス	・名古屋市外の 公共交通機関アクセス 不便 (空港線,近郊バスの外国語表示・誘導サイン・ダイヤ・コース)	→必要性の理解活動	この欄は次回#5ディスカッションにて行います。		
	国際線到着ロビーの 歓迎雰囲気 の弱さ, 案内所 の不設	→ わくわく感 の創生。観光客視点の サービス			
(D) 食味わい(常滑・半田)	・資源の魅力有。味の館(盛田) 誘導サイン 不備 (名鉄駅改札口,バス停,道中誘導など)	→魅力ある 資源の個 を 結ぶ			
観光資源 観光ロジスティクス	・インターネット/ 企業観光サイト に英語表記なし				
	・半田エリア/案内表示や資源有り(観・食・散策路)	→空港→ 常滑・半田 を 結ぶアクセス =知多発信			
	・セントレア空港から半田までの アクセス 不便				
(E) サブカルチャー(大須)	・大須観音玄関口に特長は無し	→ わくわく感 誘引要素を持つ モニュメント や サイン			
観光資源 観光ロジスティクス	・種は豊富、核を繋ぐ要素が見えづらい。	→ 核を繋ぐ要素			