

御社名	Itomakiweb株式会社
ロゴ制作費	50万円（税別）
納品希望時期	11月末～12月初旬
納品形態	・ 16×16pix・1024×1024pix・2048×2048pix SVG or AI / 各ピクセルPNGデータ+ ICO（ファビコン）など

●会社や店舗のコンセプト

【 ビジョン 】 ウェブは、1つにまとまる

【 ミッション 】 過去、現在、未来、関わる全てに影響を及ぼし、進化を促す

【 バリュー 】 学びは、楽しい！！

【 テーマ 】 再現可能なパラダイムシフト※を、幾度も繰り返す

※パラダイムシフト（英: paradigm shift）とは、その時代や分野において当然のことと考えられていた認識や思想、社会全体の価値観などが革命的にもしくは劇的に変化することをいう。パラダイムチェンジともいう。

●ロゴを制作する社名や店舗名の、ネーミングの由来

「糸巻き」のようにまとめる。

WEB※は蜘蛛の巣。分散している点が、線で繋がっている、張り巡らされている。

それをまとめたら面白いことができるんじゃないか。

糸巻きとしてまとめられている場所があると面白いのでは。

縫り合わせた糸をもう一度縫りあわせる。なんども縫り合わせて、球や線になっていく。

（三次元＝立体、二次元＝平面、一次元＝線、ゼロ次元＝点。次元を下げる、単純化していく。）

（みんなにわかる。翻訳していく。誰でも楽しめる。）

※webとは蜘蛛の巣の意味であり、大規模なハイパーテキストの文書間の繋がりを図示すると複雑な蜘蛛の巣のように見えることからこのように呼ばれる。

●ロゴに関してのご要望

- ・ Itomakiwebは、「I」のみ大文字で、後は小文字
- ・ アイコンは、「I」にみえる、また糸巻きにも見える
- ・ アイコンは、ファビコンなどに使うため、マークのみ
- ・ ロゴは、アイコンとテキストItomakiweb
- ・ モノトーン、4色、16色、256色から選びたい
- ・ 奥行き、シャドウ等無し（平面）
- ・ アシンメトリーが大事
- ・ 名刺は、QRコードをたくさん掲載したい
- ・ Hemino, Pluto, GitHub, Facebook, Messenger, Twitter, LINE, Gmail

●事業内容

メタメッセージを活用し、現実に影響を及ぼすアプリを開発する。

無料DL展開するプラットフォームは、Android, iOS, Webのいずれか、または全て。

リリースは3段階を予定しており、得られたフィードバックを活かし、次の段階を開発する。

※メタメッセージ(英: metamessage)とは、メッセージが伝えるべき本来の意味を超えて、別の意味を伝えるようになっていることを指す社会学用語。

●将来のビジョン

<業態のビジョン>

- 副業的な創業。初期メンバー5人全員、80%は本業に力を入れている。
20%の時間制約内で最高のパフォーマンスを発揮し、120%の結果を得る。
- 7～8人の関係者がやりたいことをやっていきたい。
- テーマである「学びは楽しい！」をメンバー自身が体感しながら作る。
新しいことへの挑戦の面白さを感じながら進める。
- メンバーは15人くらいにしたい。
- 1億ダウンロードを目指す！

<サービス内容のビジョン>

- 和幸さん「送迎ゲーム」送迎のマッチングしていく(リアルの世界)。
福祉の現場で難しことをゲーム化していく。
複雑で難しいと思われることの「省略」「単純化」「再発見」。
- 技術が発展するのを待つシーンも。
- 『教育の再発見』＝パラダイムシフトは楽しい！
今できないことでも、技術の発展でできることが発生していく。
ex)リアル世界で1対40しか対応不可→バーチャル世界で1対1の対応が可能に。
- 『分解の合成』
リアルの中でもwebと呼んでしまって良い。IoT※など、暮らしの中にたくさんのwebがある。
WEBの意味は本当は広いけど、一般的には狭い意味合いでしか伝わっていない。
(そこをもっと楽しく広いものだという認識に変えたい)
※モノのインターネット(物のインターネット、英語:Internet of Things:IoT)とは、様々な「モノ(物)」がインターネットに接続され(単に繋がるだけではなく、モノがインターネットのように繋がる)、情報交換することにより相互に制御する仕組みである。それによるデジタル社会の実現も指す。
- 『現実に影響を及ぼす』
コミュニケーションが進化する。教育にも範囲が広がりそう。
- 『メタメッセージ』
表情、仕草、態度など言葉以外で伝えるメッセージ。
言葉がなくなってもコミュニケーションは取れる。読み取れる人を増やすための活動。
落ちるまでは助けないけど、絶対に落ちないようにするよとメタメッセージを与え続ける。
＝福祉、子供教育にも通じる
- 『専門性の完全排除』
コモンスキル 誰でも同じスキルまで持っていける。全員で分担できるように。
- 『アジャイル・スクラム』
みんなで助け合ってぐるぐる回して、徐々に開発していく。

●ターゲットのイメージ

ターゲット	コミュニティ目的の利用者（ユーザー）	マーケティング目的の利用者（出題者）	
詳細	コミュニケーションを必要とする個人	法人（企業）	広告主（個人、クリエイター）
目的	コミュニケーションを円滑にすること、コミュニケーション能力を磨くこと、単純にゲームを楽しむことが目的。	開発中の商品やサービスについて、分析、効果測定が目的。	自分探し、売り込み、仲間探し、作品へのフィードバックが目的。

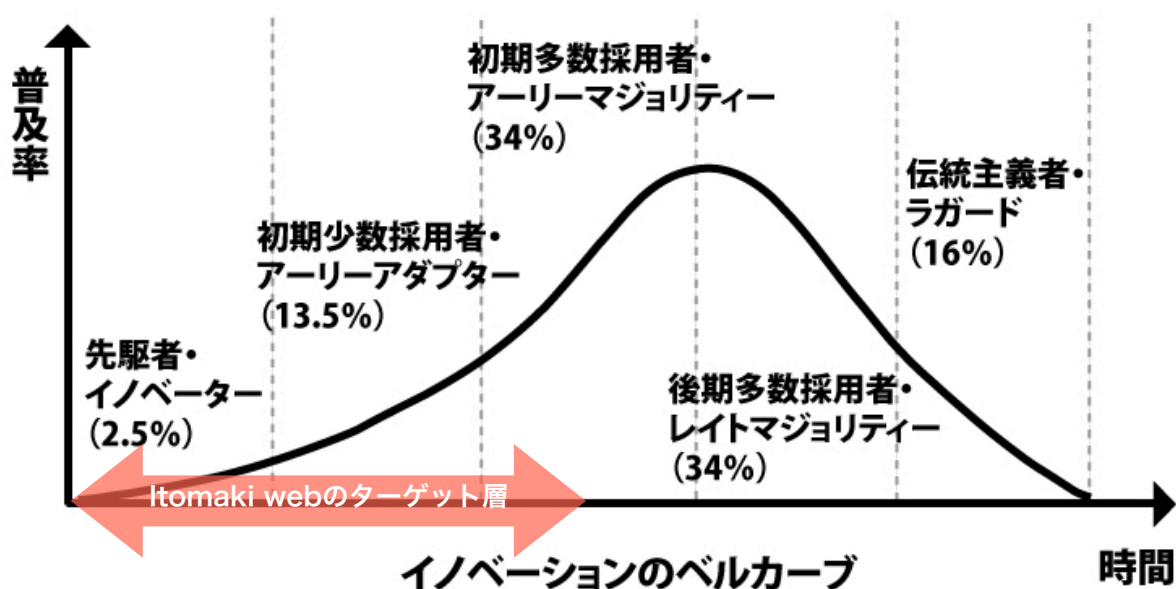
ユーザー：イノベーターのペルソナ（by.Hideさん）

ハンドルネーム	α（アルファ）さん
在中/年代/性別	東京都立川市 / 28歳 / 男性
職業	Yahoo!の新入社員、システムエンジニアのたまご
趣味	勉強、学び
休日の過ごし方	アプリのチェック、Twitterパトロールなど、家で過ごす
Twitterフォロー数、フォロワー数	フォロー数：1万アカウントくらい。情報収集はTwitterで。 フォロワー数：1,000人くらい。
使用スマホ	Android
ファッション	服にあまり興味はない。
交際、結婚	彼女なし
悩み	人とのコミュニケーションに困っている。 職場でどのように必要な技術や知識を得たら良いか、周りに相談しても求める答えが返ってこなくて、諦めてしまう。質問の仕方や、質問する相手選びが悪い。
Itomaki Webアプリとの出会い方	① Hideさんの発表（「もくもく会」などのエンジニアの集いにて）を聞いた ② Hideさんと相互フォローした。この人面白そうと感じる。 ③ Hideさんのつぶやきから開発アプリのリンクへ。 扉を開けるための謎をかけられた！ ④ ヒント（鍵）があり、解いたらアプリをダウンロードできた。 ⑤ 世界観に引き込まれて、どんどん課題を解く。 ⑥ ゲームをしていくうちに、現実世界で質問をすべき相手や、質問の仕方のコツが掴めてきた。 ⑦ 質問上手になり、必要な情報を得られるようになった（悩みの解決）。 ⑧ これはコミュニケーションに困っている自分のためのアプリだと感じる。 ⑨ 自分と同じような悩みを持つ人にも知ってほしい！と思う。 ⑩ Twitterで「このアプリ、やばい。」と紹介する。 (Itomaki webファンになっている。) ⑪ フォロワー1,000人が目にする。 ⑫ 少しずつアプリのファンが増えていく。

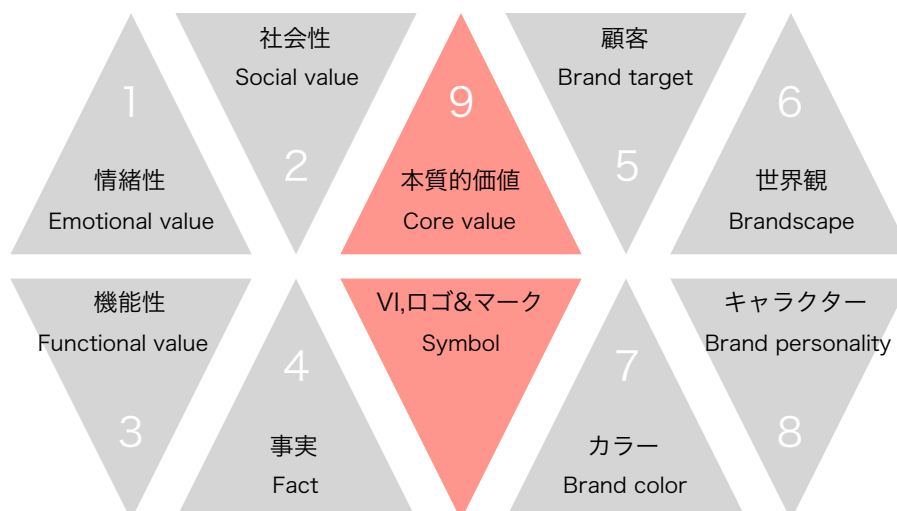
ユーザー：アーリーマジョリティーのペルソナ (by.kazuyuki (^_^)/さん)

ハンドルネーム	平和さん
在中/年代/性別	東京都日野市 / 48歳 / 男性
職業	福祉（個別の支援、訪問など）
趣味	歌（ソロで歌う人）
休日の過ごし方	イベントへの参加（仕事の学びのため）
性格	何事においても自分も楽しみ、その楽しさを人にも届けることがよるこび。困っている人の力になれそうなコト、モノを見つけるのが上手。
悩み	自分の悩みは特にないが、もっと困っている人の手助けができれば嬉しいなと思っている。
Itomaki webアプリとの 出会い方	<p>① 福祉機器展に足を運んだ。 （kazuyuki(^_^)/さんはItomaki webのサービス紹介のために出展。）</p> <p>② Itomaki webのブースに立ち寄る。足を止めた理由は、個別性を重視したサービスを展開していると感じ取ったから。「手軽に使いそうだし、日常的に触れそう」</p> <p>③ コミュニケーションに困っている人（※）にとって、足りていない部分を補えるアプリだと知る。 ※個別支援されている人：子供や自分より若い人で、何らかのハンデのある人</p> <p>④ 自分がアプリを使うことで、支援している人たちと今までよりも円滑にコミュニケーションできるようになった。うれしい！</p> <p>⑤ 同僚のみんなにも口コミで伝える。</p> <p>⑥ ネットやSNSでもオススメする。</p> <p>⑦ 福祉の専門情報誌でもオススメする。</p> <p>⑧ 福祉関係の人たちの間で、アプリが評判になる。</p>

<参考資料：イノベーションのベルカーブ>



構造の確認



1 情緒性 Emotional value	2 社会性 Social value	3 機能性 Functional value	4 事実 Fact
<ul style="list-style-type: none"> ・ 学びは楽しい ・ 新しいことへ挑戦することの面白さ ・ 自らや周囲が進化する楽しさ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ パラダイムシフトを何度も繰り返す ・ メタメッセージを読み取れる人が増える ・ webの解釈が広がる ・ 複雑なことが単純化される ・ 専門性の完全排除 ・ 福祉、教育に影響する ・ 1億DLを目指す 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 過去、現在、未来の現実に影響を及ぼす ・ 円滑なコミュニケーションが可能になる ・ 他人とのコミュニケーションが円滑になる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 副業的な創業 ・ 20%の時間制約内で120%の結果を得る ・ ゲームアプリの開発 ・ ボードゲームやイベントなどリアルへの展開も ・ アジャイル・スクラム ・ IT系、福祉系など多分野のスキルを持ったゲーム好きなメンバー
5 顧客 Brand target	6 世界観 Brandscape	7 カラー Brand color	8 キャラクター Brand personality
<ul style="list-style-type: none"> ・ コミュニティ目的の利用者（ゲームユーザー） ・ マーケティング目的の利用者（出題者） ・ コミュニケーションを必要とする個人 ・ 開発物の効果測定を求める法人 ・ フィードバックを求める個人、クリエイター ・ イノベーター、アーリーアダプター、アーリーマジョリティー 	<ul style="list-style-type: none"> ・ webはひとつにまとまる ・ 学びは楽しい ・ 複雑なものがシンプルにまとめられている ・ webの蜘蛛の巣の糸が、ひとつに縊り合わせられている場所 ・ みんなに、わかる ・ 翻訳される 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 明るい ・ 広がり ・ 深い 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 楽しいことが大好き ・ いつもワクワクしたい ・ 向上心と冒険心がある ・ 新しい挑戦が好き ・ オープンである ・ 誰にでも分け隔てない ・ 人と楽しみを分かち合うことが喜び ・ コミュニケーション能力が高い ・ 困っている人の助けになりたいことをしたい
9 本質的価値 Core value			
過去、現在、未来に影響を及ぼし、進化を促す			

キーワードの抽出

Web まとまる 過去 現在 未来 進化 学び 楽しい パラダイムシフト
 糸巻き 縋りあわせる まとめる 次元を下げる 単純化 翻訳 わかる 誰でも みんな
 メタメッセージ 言葉以外のメッセージ 表情 仕草 態度 現実に影響を与える ゲーム
 教育 福祉 省略 単純化 再発見 広い コモンスキル アジャイル・スクラム
 コミュニティ コミュニケーション マーケティング 法人 個人 クリエイター
 悩みの解決 手助け イノベーター アーリーアダプター アーリーマジョリティー

抽出キーワード	イメージクライテリア
糸巻き	糸巻き
Web	集約
ゲーム	広がり
進化	フレンドリー
縋りあわせる	親しみやすさ
誰でも	挑戦
単純化	先進性
メタメッセージ	シンプル
現実に影響を与える	つながり
広がり	変化
コミュニケーション	
マーケティング	

デザインコンセプト

広いwebの世界から連なる複雑な糸を、ひとつにまとめて新たなものを生み出すようなイメージを届けます。
 重要となるキーワードを「糸巻き」「集約」「フレンドリー」「先進的」「シンプル」「変化」とし、シンプルでフレンドリーな印象の中に、遊び心と先進性と変化を感じるようなデザインを目指します。

<具体的なデザインクライテリア>

糸巻き：具象的なモチーフとして、糸巻きをアイコン化する

集約：一点への方向性、線の集まり、縋り、集合

フレンドリー：やわらかい、明るい、アシンメトリー、動き、遊び心

先進的：現代的で洗練されたフォルム、書体

シンプル：単純化されたフォルム、スッキリした線、てらいのない書体

変化：メタモルフォーゼ、動き、つながり、次へ進む方向性

