

ALL NEW 10 PROJECTS

あらたなプロジェクト、スタートします。

amidus 株式会社(本社：東京都港区、代表取締役社長：田淵淳也)は、
10月1日よりオープンプロジェクトショーケース『amidus』(<http://www.amidus.jp/>)にて、
10の新規プロジェクトを開始いたします。
すべてのプロジェクトは2016年春を目処に商品企画・コンセプトを発表、
同年内に商品化・サービス化を目指して進めて参ります。

amidusではこれまで様々な企業やクリエイター、ユーザーと共に多様なプロジェクトを進行してきました。既に2つの企画が商品化され、現在3つのプロジェクトが商品化に向けて動いています。amidusのビジョン実現を加速させるべく、今回初の試みとして「解決したい課題」を一般より募り、プロジェクトの一部は生活者が中心となって進行していきます。

課題を、熱狂するビジョンに、変換する。

モノに満ち溢れた過ぎた時代、目を凝らせばまだまだ解決されていない課題が多く存在しています。わたしたちはその課題を課題のままにせず、人々が解決したくなるコンセプト、熱狂するビジョンへと変換させることで、より多くの共感を集め、本質的な課題解決へとアプローチしていきます。

そのビジョンに共感した、全ての人と共に。

この度、あらたに10のプロジェクトを立ち上げますが、立ち上げ時のプロジェクトメンバーだけではビジョンの実現は困難です。ここにあらたなプロジェクトを紹介いたします。少しでもご興味がある方、どのような関わり方でも構いません。是非ともプロジェクトに参加いただき、一緒にビジョンを実現していきましょう。



学びさえあれば、どこだって子ども部屋。

こどもべやプロジェクト

プロジェクトメンバー：仁禮 彩香 / 齊藤 瑠夏(グローパス)

<http://glopath.com/>

#知育 #子育て #おもちゃ #子どもの本音 #大人の都合



子どもの成長に大きな役割を持つ子ども部屋や遊び道具は、これまで大人たちの都合で作り出されてきたモノが多いのではないのでしょうか？

様々なモノ・コトの「多様化」や「国際化」が進んでいく中で、子ども部屋と遊び道具もより自由な発想で捉え直す必要があり、そのためには子どもたちの頭の中にある自由な発想を開放すべきと考えました。

そこでわたしたちは、現役女子高校生が代表を務める未来創造企業グローパス社をプロジェクトメンバーに迎え、「こどもべや」プロジェクトを開始します。子ども部屋の住人である子どもたちと実際に会話や議論をしていながら、玩具や絵本、インテリアだけではなく、子どもたちがワクワクする「こどもべや」を編み出していきます。

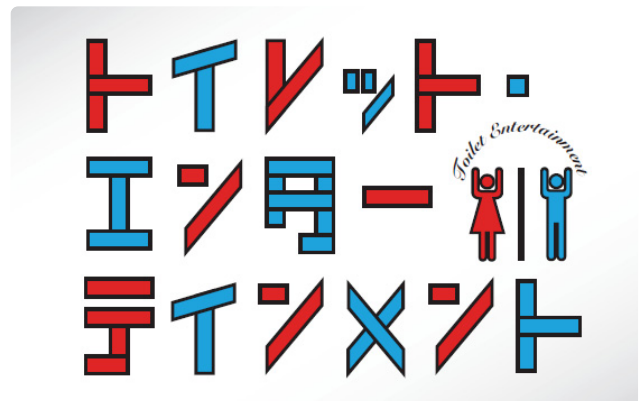


トイレにできることを、もっと。

トイレットエンターテインメント

プロジェクトメンバー：井本 善之(トイレクリエイター)

#便育 #便活 #熱便 #イノ便ション #恥ずかしくて学校で排便できない問題



世界に誇るクールジャパン、トイレ。そんなトイレに人間は80年の人生のうち平均で2-3年もの時間を過ごしているといえます。排尿したり、本を読んだり、排便したり、泣いたり、嘔吐したり、好きな人を想ったり。内鍵をかけられたその空間は、あなたの秘密の姿を知っているクールなワンダーランドです。

本プロジェクトでは、トイレクリエイター井本善之氏を中心に、自宅はもちろん、商業施設や公共施設のトイレを拡張させ、五感が刺激される空間にしていくためのアイデアを考えていきます。



あしたの元気研究所

ねむりべやプロジェクト

#睡眠不足 #人はなぜ眠るのか #眠りは科学だけじゃない #夫婦別室反対



人々はなぜ眠るのでしょうか？

もちろん“疲れを取る”ことも目的の一つですが、それ以上に“明日の元気を蓄える”ための行為と発想を転換した方がステキな「眠り」を実現できるのではないかと考えました。

この「ねむりべや」プロジェクトでは、寝具や衣類はもちろん、光や音、匂いなどを含めた空間の創造をおこないながら、寝室が持つ価値の再定義と、睡眠にまつわる社会課題の解決を目指していきます。



娘を愛しすぎる、男たち。

親バカプロジェクト

プロジェクトメンバー：堀内 弘誓 (クリエイティブディレクター)
田淵 淳也 (プロデューサー)

#親バカ #自分の娘が一番かわいい #花嫁の手紙で想像して泣ける



いずれ、娘は、巣立っていく。

そう考えると吐き気がする、全国のお父さん、大集合です！

限りある娘との時間の中で、限りない絆で繋がれるように、娘が喜ぶプロダクト・サービスを考えていく、親バカの、親バカによる、娘のための、プロジェクト。

日常が、「パパ、大好き！」で満ち溢れますように。

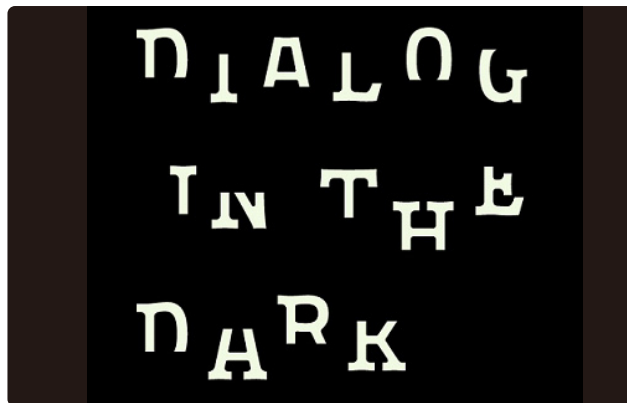


身体をシェアし合う時代へ。

BODY SHARING SYSTEM

プロジェクトメンバー：澤田 智洋(コピーライター)
堀田 高大(テクノロジスト)
ダイアログ・イン・ザ・ダーク

#共有の時代 #シェアリングエコノミー #障害とは何か #優しさの拡張



家。車。情報。あらゆるものをシェアする時代に突入しましたが、まだまだシェアできていないものがあります。「身体」です。

例えば、聴覚障がい者にあなたの耳をシェアすれば、彼らの生活が快適になるかもしれない。

例えば、重い荷物をもっている妊婦さんにあなたの手をシェアして荷物を持てば、未来のママたちも安心して外出できるかもしれない。

私たちが既に進めている「MAGIC STICK PROJECT」では、視覚障がい者の方に晴眼者(いわゆる目が見えている人)が目をシェアする「EYE SHARING SYSTEM」を実現させたいと考えています。

「BODY SHARING SYSTEM」の第一歩です。

空いている身体の一部を、空いている時間にだけ、必要とする人にシェアする。

その先には、きっと綺麗事ではなく、今までよりも優しい世界がきっと広がっているはずです。

いろんなスタイルで、スポーツに触れる。

Internet of Stadium

プロジェクトメンバー：堀田 高大(テクノロジスト)
#スポーツ #IoT #テクノロジー #2020年

多くの人にとって、「スポーツが日常なモノ」になってもらいたい。そのために何ができるのか考えていきたい。IoT (Internet of Things) がこれからますます日常に溶け込んでいく中で、来たるべく 2020 年に向けて、スタジアムだけではなく、自宅や公園、スポーツバーなど様々な場所での新しいスポーツ体験をデザインしていくプロジェクト、それが「Internet of Stadium」です。

思い出は時を超える

タイムカプセルプロジェクト

プロジェクトメンバー：山口 謙司(エンジニア)
#365日 #思い出 #嬉し泣き #記念日 #残されたら恥ずかしいものもある

ずっと持っていたいものは人の想いが詰まったもの。触れるだけでじんわり暖かい気持ちにさせてくれるもの。タイムカプセルプロジェクトはテクノロジーの力を借りて、そのときの「想い」を半永久的に残していくプロジェクトです。写真や映像といった従来のかたちではなく、光や音など、人の五感にアプローチする方法で、30年、100年経っても色褪せないもの・ことを生み出していきます。

寄り道したっていいじゃない

22世紀の通学路

プロジェクトメンバー：ここちすとスタジオ
#通学路 #寄り道 #道草 #横断歩道 #行きはまっすぐ #帰りはクネクネ

大人にとっては不安でいっぱい、子どもたちにとっては想い出と冒険の道です。本プロジェクトでは、これまで「安心・安全」を目的として取り組んできた通学路を、子どもの探究心を尊重した、寄り道できる通学路にすることを目指します。通学時に身につけるアイテムや、家に帰るまでに出会う建物、人、場所など、通学路にまつわるあらゆる物事を見直し、22世紀の新しい通学路をつくります。

オフィスでやれる、ひらめく運動

オフィスポ

プロジェクトメンバー：奥村 誠浩、高橋 理、伊藤 亜実
#オフィスでスポーツ #ブレイクタイム先進国 #ストレスチェック義務化

働く環境に、ブレイクタイムはとても大切。社会的に働く環境が見直されている今。たばこブレイクやお菓子ブレイクがあるならば、運動ブレイクがあってもいいじゃないか！カラダを動かすことが好きな人なら、みんなうれしいことのはず。そんな発想から生まれたのが「オフィスポ」です。オフィスで、着替えず、手軽にできる。みんなするオフィスブレイク運動を、共に作りましょう。

聞こえにくい、からはじめよう。

にくさなくしプロジェクト

プロジェクトメンバー：サウンドファン、メディパックス、山本 左近
#にくさなくし #生きにくいをなくしたい #まずは聞こえにくいから #音のバリアフリー

見えにくい。言いにくい。読みにくい。入りにくい。誘いにくい。わたしたちは、日常のあらゆるところに、それぞれが「にくさ」を抱えています。「にくさ」を抱えた生活は、生きにくいものです。本プロジェクトでは、「にくさ」を少しでもクリアにできるためのプロダクトやサービスは何か、を考えていきます。まずは「聞こえにくい」からはじめてみます。「聞こえにくい」人々の声を聞きながら、解決するテクノロジーを生みだしていきます。

ぼくらの欲しい、をみんなで創ろう。

どうしても欲しいもの、が少なくなったと思いませんか。そんなつまらない世界を、変えたい。欲しい、が溢れ出していつもワクワクに包まれているような世界でありたい。amidusは、そのために生まれた、欲求刺激エンジンです。誰かが知らないうちに完成された何か、だからココロが踊らない。amidusは商品企画・開発のプロセスすべてをオープンにし、「欲しい」気持ちを刺激し続けます。各プロジェクトのフェーズに合わせて、クリエイターや、ユーザー、企業が様々に共創しながらアイデアを形にします。

■ 会社概要

名称 : amidus 株式会社
代表者 : 代表取締役 田淵 淳也
事業内容 : マーケティングソリューション事業、事業・商品企画開発事業、プロジェクトプラットフォーム事業
企業 URL : <http://corp.amidus.jp/>

■ 本件に関するお問い合わせ先

amidus 株式会社 PR/ 佐藤
TEL 03-3409-9926 / E-mail pr@amidus.co.jp