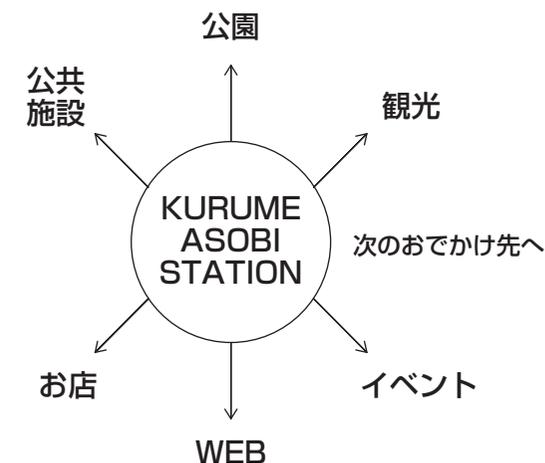


久留米市情報発信コーナー@ゆめタウン久留米

『KURUME ASOBI STATION』

概要

「KURUME ASOBI STATION」は、「久留米で遊ぶ」をテーマに、公園や公共施設、観光スポット、季節ごとのイベント情報など、日常から非日常まで様々な魅力的な「お出かけ情報」を届ける拠点です。久留米の特産品を使った遊び心のある展示を行い、リアルのお出かけスポット紹介だけでなく、WEB上にある情報へアクセスするきっかけづくりも行います。ゆめタウン久留米を訪れた方々（主にファミリー層）にとって、次回のお出かけ先や日常生活の中の楽しみを増やす「遊びの情報拠点」となることを目指します。



1. 興味を惹く空間づくり

筑後川をモチーフとした床のデザインや視認性の高い色彩計画とすることで、ゆめタウン久留米を訪れた人たちの興味を惹き、この場所へ立ち寄ってみたいくなる空間にします。（添付レイアウト図参照）
また、ファミリー層の利用頻度の高いくるっぱの顔出しパネルは引き続き設置することで、この場所へ興味をもつきっかけとします。

2. 遊び心のある情報ツールの展示

久留米の特産品を使った2次元コードや久留米の様々なお出かけスポットをカード化したものを展示するなど、遊び心のある情報ツールによって発信を行います。これらの興味を惹く展示が、久留米の特産品のことを知ったり、お出かけ先を見つけたり、WEBへのアクセスを高める機会となります。

3. リアルとデジタル両方の情報発信

久留米のマップやお出かけスポットの紹介や久留米市関係団体のチラシやパンフレットを置くコーナーなどのリアル情報とデジタルサイネージの使用や2次元コードでのデジタル情報の両方を活用し、ファミリー層をコアとしながらも、幅広い層への情報発信を行います。

1. 久留米の特産品を使った2次元コードの展示

久留米餅やゴム、くるっぱなどの久留米の特産品を素材とした大型の2次元コードを制作し展示します。

この特徴的な2次元コードが、久留米の特産品に興味をもってもらうことと2次元コードからWEBへのアクセスを促すことの両方の機会となります。



例：久留米餅

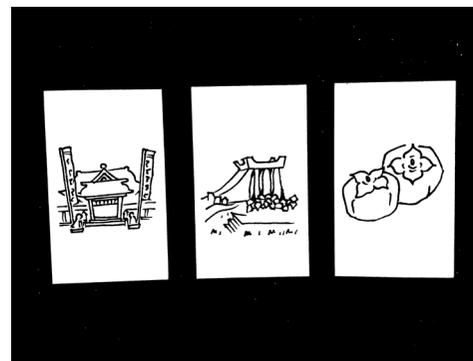
例：ゴム

久留米の特産品を使った2次元コード

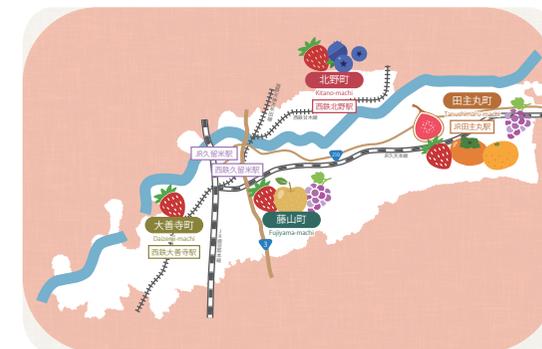
2. 久留米のおでかけスポットをカード化し展示

久留米の様々なおでかけスポットを親しみの湧くカードにし、展示します。また、カードの場所を示したオリジナルのマップを制作・設置します。

このカードとマップは親子のコミュニケーションツールとして活用してもらい、マップとカードを照らしあわせながら、次のお出かけ先を探す機会になります。



参考：くるめカード



参考：おでかけ MAP