

マスターデザイン：「人と人の交流促進」「エリアの一体化」「敷島らしさの継承」という観点からゾーニングと基本イメージを作成

デザインコード：訪れる人々がWell-Beingになる「人を中心」とした他に類を見ない独自のデザインコードを作成

1. 敷島エリアグランドデザインとは

基本構想編

【決定済み】

将来像
自然風景と行き交う人々の日常を感じながら歩く
訪れるだけで誰もが元気になる場

コンセプト
公園の概念を超えた超公園
Shikishima Well-Park
敷島ウエルパーク

敷島憲章
将来像およびコンセプトをわかりやすい言葉で表現

- 1 訪れる人が地域とつながる スポーツと交流の場をつくる
- 2 ころも身体も元気になれる ひらかれた共創の場をつくる
- 3 地域への愛着や誇りを育み 暮らしの価値向上をめざす
- 4 利根川に接し、赤城、榛名を望む 敷島の風致を次の世代に継承する
- 5 いのちの源として緑と水源を慈しみ未来へ持続させていく
- 6 環境を活かし潤いにつつまれたまちのシンボルを育む

デザインガイド編

マスターデザイン
敷島憲章を踏まえ、50年後の将来像としての
ゾーニングと基本イメージ

デザインコード
マスターデザインを実現するため、
分野毎、エリア毎のデザインの取り決め

※令和6年1月にデザインガイド編を公表予定

2. マスターデザイン、デザインコードの検討の流れ

検討の場

敷島エリアグランドデザイン 検討会

会長：県土整備部技監
副会長：前橋市建設部長
構成員：県・前橋市関係課長
谷川アドバイザー

敷島エリアグランドデザイン 有識者会議

構成員3名
谷川じゅんじ氏
橋本薫氏
村井誠志氏

県民・市民のニーズ

若者ワークショップ
地域ニーズ調査アンケート
敷島公園利用者インタビュー

意見

期待されている事項

- ・多様な人が交流できる施設の設置
- ・市民が主体的に使える場の提供
- ・敷島ならではの体験の場の創出
- ・カフェなどの飲食機能の拡充
- ・公園の柔軟な利活用

改善すべき事項

- ・施設の正面が園路側がない
- ・行き止まりの園路がある
- ・エリアが国体道路により分断
- ・閉ざされたスポーツ施設
- ・山や川との繋がりが希薄

継承すべき事項

- ・スポーツの聖地
- ・旧配水塔等の文化財の継承
- ・上毛三山の眺望
- ・松林の保全
- ・広く県民に親しまれる場所

マスターデザイン（ゾーニング、基本イメージ）

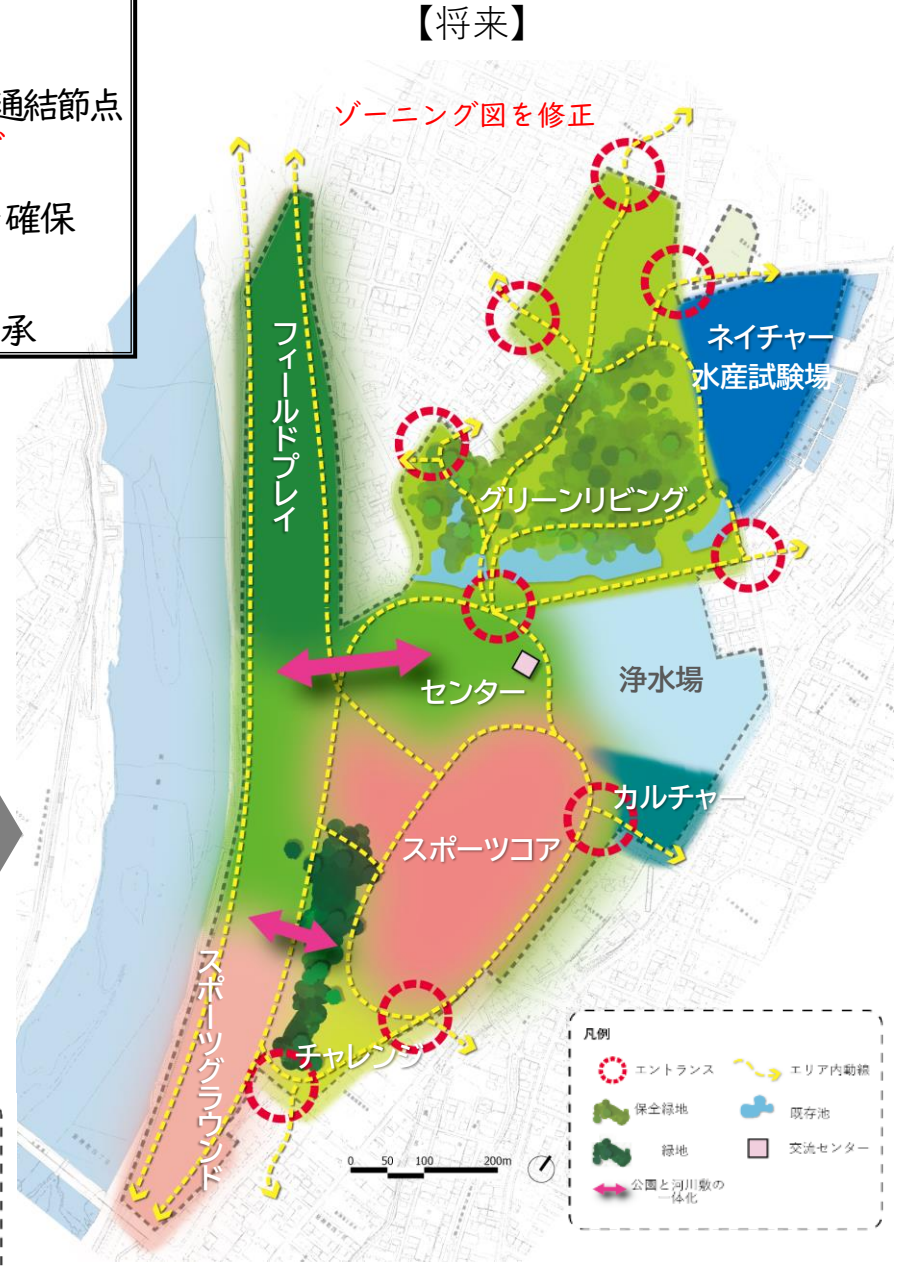
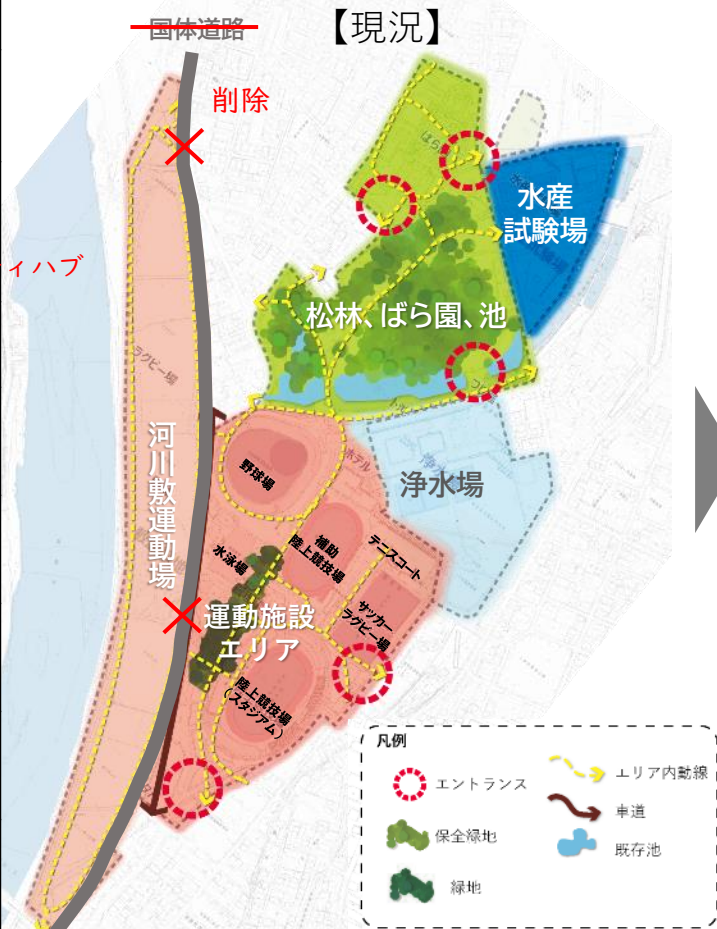
デザインコード（デザインの取り決め）

マスターデザイン「ゾーニング」

- 「スポーツ施設の再配置等」によるオープンスペースの確保と交流の場の創出
 - ・ スポーツの機能を維持しながら、河川敷運動場を活用し、スポーツ施設の再配置等
 - ・ センターに生み出されたオープンスペースでは、自由度の高い取組の展開とMaaSの中継基地等の公共交通結節点
- 回遊動線確保による「エリアの一体性強化」
 - ・ 公園中央から南側にかけて、人々が往来できる園路等を設け河川敷と公園を一体化し、回遊動線を確保
- 敷島固有の「環境の継承」と「シンボルの魅力向上」
 - ・ 敷島の風致である「スポーツの聖地、松林、文化財、上毛三山や利根川の眺望等」を保全と継承

GunMaaSのモビリティハブ

ゾーン	概要	
多目的緑地	グリーンリビング	松林や水辺等、子どもから大人までゆっくり過ごせるエリア
	センター	多様な人々が自由な活動や交流を深める出会いの場としてのオープンスペースや公共交通の結節点【 MaaSの中継基地（ハブ） 】として、公園の核を担うエリア
	チャレンジ	市民や地元企業が中心となって新しいチャレンジができるエリア
	フィールドプレイ	キャンプをはじめとするアウトドア等、誰もが屋外でのびのびとアクティブな遊びができるエリア
競技施設	スポーツコア	スポーツの機能を維持しながら、スポーツ施設の再配置等を行う、スポーツの機能（聖地）を継承するエリア
	スポーツグラウンド	河川敷を有効活用し、スポーツ機能を配置すると共に、市民が気軽にスポーツを楽しめるエリア
浄水場	カルチャー	国指定登録有形文化財の旧配水塔の魅力を発信するなど、歴史・文化遺産を保全・継承、体感できるエリア。
水産試験場	ネイチャー	群馬県の水産（主に川魚）に加え、生態系、生物多様性及び環境問題等を研究・発信するエリア。



マスターデザイン「基本イメージ」

園路等により河川敷と公園の一体化と回遊性の向上

【活動イメージ】

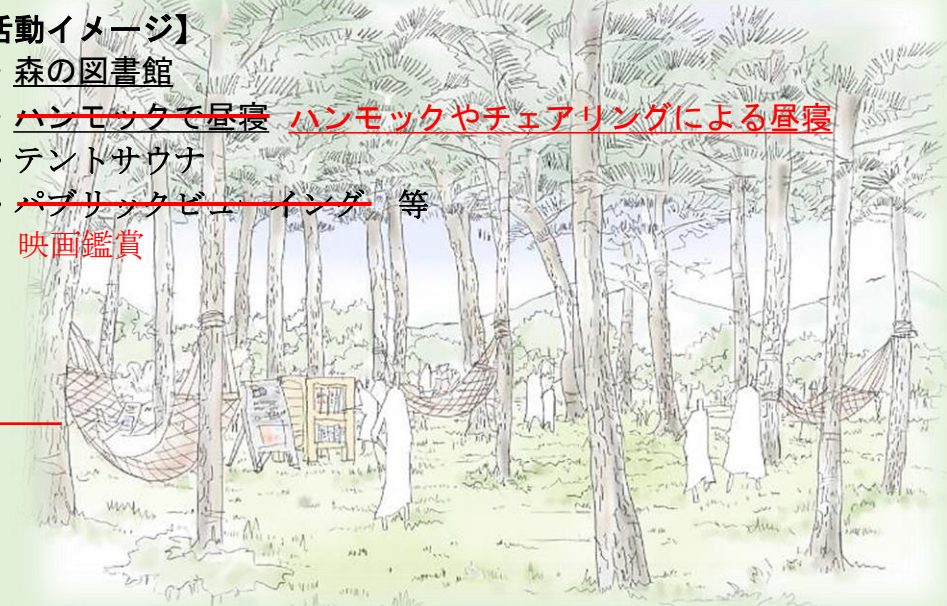
- ・公園と川をつなぐ広場で交流
- ・榛名山と利根川の眺め
- ・サイクリング・ジョギング
- ・ピクニック 等



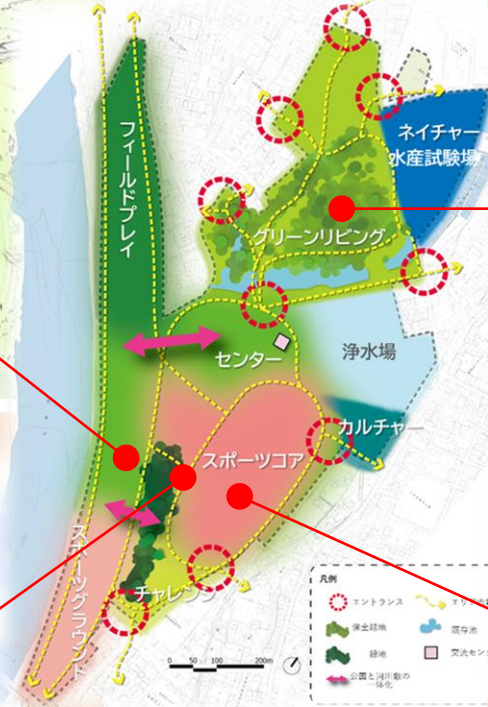
敷島の自然を活かした活動（松林）

【活動イメージ】

- ・森の図書館
- ・ハンモックで昼寝 ~~ハンモックやチェアリングによる昼寝~~
- ・テントサウナ
- ・パブリックビューイング 等
- 映画鑑賞



ゾーニング図を修正



メインストリートに緑地と賑わいを創出

【活動イメージ】

- ・ワークショップの実施
- ・市民の主体的な活動空間
- ・人が集う憩いの空間
- ・カフェスタンド 等



競技場周辺にオープンスペースと賑わいを創出

【活動イメージ】

- ・緑地に覆われているスタジアム
- ・緑地の上からスポーツ大会を見下ろして観戦
- ・赤城山、榛名山の眺望 等



- 訪れる人が利用・活動したくなる機能を重視した他に類を見ない敷島独自の「不変の方針」をとしてデザインコードを規定
 - ・人を中心とし「アクセシビリティ」「回遊性」「多機能性」「コミュニティ」等の観点を重視
 - ※一般的なデザインコードは、モノの配置、素材、形状、色等を規定
- ~~デザインコードに基づく不変の方針を具体化したデザインルールを策定し、社会情勢等の変化に適用して変更可能なものとして規定~~
 不変の方針であるデザインコードに基づき、社会情勢等の変化に適応して変更可能なものとしてデザインルールを規定

デザインコードの分類

- ・デザインコードは、以下の3つのエリアと3つの分野で分類

【エリア】

全エリア共通



動的なエリア特有

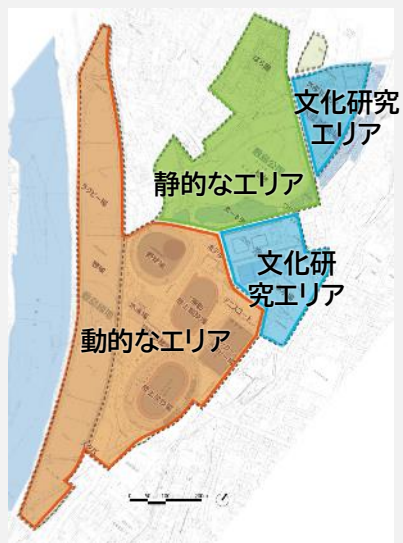
各スポーツ競技施設、河川敷

静的なエリア特有

ばら園、松林、池

文化研究エリア特有

浄水場、水産試験場



〈エリア区分図〉

【分野】

ランドスケープ(景観や風景)

建築(競技場等の建築物)

サイン計画(情報伝達のための標識等)

- | | | | |
|-------------|-------------|--------------|-----------|
| 1. アクセシビリティ | 5. 持続性 | 9. シンボル | 13. 多言語性 |
| 2. 回遊性 | 6. 安全性 | 10. フレキシビリティ | 14. 生物多様性 |
| 3. 多機能性 | 7. 歴史的価値の継承 | 11. シームレス | 15. 環境保全 |
| 4. コミュニティ | 8. 視認性 | 12. 環境効率 | |

全 エリア 共通	ランドスケープ デザインコード	多様な人々が利用しやすいものとし、周辺からの円滑なアクセスを確保する。 全ての施設を防災面、防犯面で安心安全に使用できるようにする。 地域特有の植物や動物が息できる環境を作る。 環境に配慮した持続可能な仕組みを構築する。 上毛三山、利根川、文化財など敷島エリアならではの景観を楽しめる視点場を設ける。	【アクセシビリティ】 【安全性】 【生物多様性】 【持続性】 【景観性】
	建築 デザインコード	多様な人々が利用できるようにする。 防災面、防犯面で安心安全に使用できるようにする。 環境に配慮し、エネルギー効率の優れたものにする。	【アクセシビリティ】 【安全性】 【環境効率】
	サイン計画 デザインコード	多様な人々が理解でき、多様な利用者を尊重したサインにする。 サインは景観に配慮しながら明確で視認しやすい位置に配置する。 デジタル技術を活用し、より便利で直感的なサインシステムを構築する。 ビジュアルアイデンティティである「敷島デザイン」に基づき、一貫性のあるデザインコントロールをする。 外国人利用者にも配慮した多言語対応のサインにする。	【アクセシビリティ】 【視認性】 【視認性】 【視認性】 【多言語性】
動的 エリア 特有	ランドスケープ デザインコード	公園内のにぎわいや多様な活動の様子を観て楽しみながら散策できる遊歩道にする。 多様な人々が多様なスポーツを楽しめる環境にする。 スポーツトレンドや地域ニーズに合わせた利用形態に対応できるものにする。 公園全体の美観を保つために、緑地を適切に保全・配置する。	【回遊性】 【多機能性】 【フレキシビリティ】 【景観性】
	建築 デザインコード	建物内部の利用目的が変わっても対応できるものにする。 屋内外のつながりを確保し、訪れる人々にとって開かれた施設にする。 多様な人々が立ち寄り、集うことのできる居場所にする。 ニーズの変化等に柔軟に適応しながらスポーツの聖地としての歴史や文脈を継承する。 敷島エリアの景観的、建築的文脈を継承し、地域独自の世界に誇れるデザインにする。	【フレキシビリティ】 【シームレス】 【コミュニティ】 【歴史的価値の継承】 【シンボル】
静的 エリア 特有	ランドスケープ デザインコード	自然環境を楽しみながら散策できる遊歩道にする。 松林や池の環境資源を保全し、森林の美観と生態系を維持する。	【回遊性】 【環境保全】
	建築 デザインコード	環境に配慮した持続可能なものにする。	【持続性】
文化 研究 エリア 特有	ランドスケープ デザインコード	文化財の本質的な価値を継承するランドスケープデザインにする。	【歴史的価値の継承】
	建築 デザインコード	文化財を保全しながら魅力を発信するための活用を推進する。 文化財の景観に調和したものにする。	【歴史的価値の継承】 【景観性】

【ランドスケープ×全エリア】

ランドスケープデザインコード		デザインルール
全エリア共通		
アクセシビリティ	多様な人々が利用しやすいものとし、周辺からの円滑なアクセスを確保する。	<ul style="list-style-type: none"> ユニバーサルデザインに基づき、多様な人々が利用しやすいものとする。 エントランスは安易に集約せず様々な箇所に設ける。 周辺からの円滑なアクセスを可能とするエントランスの配置とする。 オープンな公園空間とするため、安全上や管理上やむを得ない場合を除き、周縁部にはフェンス等を設置しないものとする。 駐車場は主要な園路や視点場等から見えない場所に設ける。
安全性	全ての施設を防災面、防犯面で安心安全に使用できるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> 自然環境を活かし、雨水貯留・浸透機能を向上させる。 オープンスペースは地震・火災時の避難場所として利用可能なものとする。 河川氾濫による浸水を想定し、避難動線を確保する。 見通しや歩きやすさを考慮した園路とする。 園路の照明は周辺環境に配慮し、適切な間隔で配置する。
生物多様性	地域特有の植物や動物が生息できる環境を作る。	<ul style="list-style-type: none"> 園内と周辺地域の生態系の繋がりを確保する。 地域特有の動植物を保全する。 地域の生態系に配慮し、植栽は在来種とする。 緑地は地域特有の生物が生育できる環境とする。
持続性	環境に配慮した持続可能な仕組みを構築する。	<ul style="list-style-type: none"> 再生可能エネルギーを活用する。 省エネルギー、省資源に配慮し、エネルギーの効率化を図る。 緑と水循環(地下水の涵養や蒸散)により、ヒートアイランド現象を緩和する。 コンポストなど公園内の有機資源を積極的に活用する。 エリア内に存する施設等は有効利用する。 資材は地域資源を可能な限り活用する。
景観性	上毛三山、利根川、文化財など敷島エリアならではの景観を楽しめる視点場を設ける。	<ul style="list-style-type: none"> 上毛三山、利根川の眺望を楽しめる滞留空間や園路等を設ける。 公園内から旧配水塔が見えるように滞留空間や園路等を設ける。 旧配水塔の眺めを阻害しないように施設、植栽等を配置する。

【建築×全エリア】

建築デザインコード		デザインルール
全エリア共通		
アクセシビリティ	多様な人々が利用できるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> ユニバーサルデザインに基づき、多様な人々が利用しやすいものとする。 施設の正面入口は園路から容易にアクセス可能な位置とする。
安全性	防災面、防犯面で安心安全に使用できるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> 電源確保(自家発電、太陽光、蓄電池など)・食料備蓄など災害時の備えを行う。 耐震性能を満たす施設を設置し、災害時(洪水時は除く)は避難所として利用可能なものとする。 災害時の飲料水について、備蓄分を超えると想定される場合は、浄水場と連携を図る。 利用者の動線から見通しが確保された施設構造とする。 防犯性能に優れた施設設計を行う。
環境効率	環境に配慮し、エネルギー効率の優れたものにする。	<ul style="list-style-type: none"> 資材は地域資源を可能な限り活用する。 自然エネルギーの利活用が可能な施設とする。 雨水を有効に活用する。 整備時点で求められる最先端の省エネルギー性能を備える。 半屋外空間を設け、エネルギー効率に配慮する。

【サイン計画×全エリア】

サイン計画デザインコード		デザインルール
全エリア共通		
アクセシビリティ	多様な人々が理解でき、多様な利用者を尊重したサインにする。	<ul style="list-style-type: none"> ユニバーサルデザインに基づき、多様な人々が利用しやすいものとする。 多様な人々に認知されるピクトグラムとする。 多様な人々の移動や活動を阻害しないデザインや配置とする。
視認性	サインは景観に配慮しながら明確で視認しやすい位置に配置する。	<ul style="list-style-type: none"> 上毛三山、利根川、文化財などの景観を阻害しない配置とする。 景観に配慮しながら視認性の高い位置に配置する。 多様な人々が視認できるよう明確に表記する。
視認性	デジタル技術を活用し、より便利で直感的なサインシステムを構築する。	<ul style="list-style-type: none"> デジタル技術を活用し、敷島エリアの各種情報を発信する。 情報システムを構築する場合は、市民のコミュニケーションツールとしても使えるものとする。 紙媒体やWEB 媒体のマップ情報、カーナビゲーション等、多様な情報ツールとの連携を図る。
視認性	ビジュアルアイデンティティである「敷島デザイン」に基づき、一貫性のあるデザインコントロールをする。	<ul style="list-style-type: none"> 各施設において「敷島デザイン」で規定されたキーカラーやタイポグラフィ、アイコン等を活用する。
多言語性	外国人利用者にも配慮した多言語対応のサインにする。	<ul style="list-style-type: none"> 日本語と英語の2言語併記を基本とし、必要に応じてその他の言語の併記も検討する。

【ランドスケープ×動的なエリア】

ランドスケープデザインコード		デザインルール
動的なエリア特有（敷島公園県管理区域+敷島緑地）		
回遊性	公園内のにぎわいや多様な活動の様子を観て楽しみながら散策できる遊歩道にする。	<ul style="list-style-type: none"> 歩行、自転車、園内モビリティ等の安全で快適な動線を公園全域でつなぎ、回遊性を高める。 園内ネットワークと地域ネットワークを一体的に形成する。 公園と河川敷をつなぐ安全で快適な歩行、自転車、園内モビリティ等の動線を設ける。 公園と浄水場の文化財をつなぐ歩行、自転車、園内モビリティ等の動線を設ける。 園路沿いに滞留空間やパブリックアートなどを設け、歩きたくなる歩行空間とする。 園路から見える地上部の設備機器等は最小化・分節化を図り、見える位置に設ける場合は、風景として周辺に溶け込ませる工夫をする。 ストリートファニチャーは周辺環境に配慮したデザインとする。
多機能性	多様な人々が多様なスポーツを楽しめる環境にする。	<ul style="list-style-type: none"> スポーツのトレンドや地域のニーズに合わせた多様な機能を確保する。 スポーツをしない人も、スポーツをしている人を観ながら楽しめる場とする。 子どもの遊び場は、子どもの創造力の発達や、心と体の成長につながるものとする。 多世代が日常的に体を動かして楽しめる空間や設備を設ける。 オープンスペースは、多様な人々からの占有利用等のニーズに対応するために、多目的に利用できるものとする。 オープンスペースは、交流拠点施設と連携しやすい位置に配置する。 働く・学ぶ・ボランティア活動・立ち寄りなどの用途で利用できる空間を設ける。 自然・芸術・食など敷島エリアならではの体験ができる空間を設ける。
フレキシビリティ	スポーツトレンドや地域ニーズに合わせた利用形態に対応できるものにする。	<ul style="list-style-type: none"> オープンスペースは、地域のニーズに合わせて柔軟に利用できるものとする。 河川敷のスポーツグラウンドは運動競技に応じて柔軟に対応できるものとする。
景観性	公園全体の美観を保つために、緑地を適切に保全・配置する。	<ul style="list-style-type: none"> 季節を感じさせる樹種や草本種を活用する。 既存の植栽を活かし、緑陰空間を創出する。

【建築×動的なエリア】

建築デザインコード		デザインルール
動的なエリア特有（敷島公園県管理区域+敷島緑地）		
フレキシビリティ	利用目的の変化に対応できるものとする。	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ施設の多目的化を図る。 働く、学ぶ、集う、くつろぐための場など、誰もが多目的に利用できる活動空間を分散配置する。 柔軟に設備更新が可能なものとする。
シームレス	屋内外のつながりを確保し、訪れる人々にとって開かれた施設にする。	<ul style="list-style-type: none"> ベンチのある軒下空間、カフェやコワーキングスペースなど、歩行者が立ち寄る場所を建物の内外に設ける。 建物際に半屋外空間を設け、歩行者にとって快適な領域を整備する。 訪れる人々が施設内での活動状況が見れるようにする。 運動施設を含め、各施設は地上レベルは視覚的な見通しを確保し、公園利用者に常時開放できることを原則とする。 建物周辺の地上部の設備機器等は最小化・分節化を図り、見える位置に設ける場合は、風景として周辺に溶け込ませる工夫をする。
コミュニティ	多様な人々が立ち寄り、集うことのできる居場所にする。	<ul style="list-style-type: none"> 市民に開かれた公園の中核となる施設を設置する。 市民が集う公園自治のコアとなるスペースを設ける。 小規模な喫茶・飲食スペースを設ける場合は、誰もが集えるようにし、エリア内に分散配置する。 小規模な屋内スポーツ空間を設ける場合は、誰もが参加可能なものとする。
歴史的価値	ニーズの変化等に柔軟に適応しながらスポーツの聖地としての歴史や文脈を継承する。	<ul style="list-style-type: none"> 現在のスポーツ機能を継承する。 既存建築の有効活用により記憶を継承する。
シンボル	敷島エリアの景観的、建築的文脈を継承し、地域独自の世界に誇れるデザインにする。	<ul style="list-style-type: none"> 代表的景観を望める視点場を設ける。 視点場には建物の外から歩行者が自由にアクセスできるようにする。 デザインは優れたデザイン案を広く募集するため、公募による設計競技方式等の手法により選定する。

【ランドスケープ×静的なエリア】

ランドスケープデザインコード		デザインルール
静的なエリア特有（敷島公園市管理区域）		
回遊性	自然環境を楽しみながら散策できる遊歩道にする。	<ul style="list-style-type: none"> 歩行、自転車、園内モビリティ等の安全で快適な動線をエリア全域でつなぎ、回遊性を高める。 園内ネットワークと地域ネットワークを一体的に形成する。 園路沿いに滞留空間やパブリックアートなどを設け、歩きたくなる歩行空間とする。 ストリートファニチャーは周辺環境に配慮したデザインとする。
環境保全	松林、池、ばら園の自然環境を保全し、森林の美観と生態系を維持する。	<ul style="list-style-type: none"> 長年市民に親しまれてきた憩いの空間である松林やばら園を保全する。 季節を感じさせる樹種や草本種を活用する。 緑や水辺で癒されながら静かにくつろぐことができる居心地の良い滞留空間を設ける。 長年市民に親しまれてきた憩いの空間として池を保全する。 水に近づくことやふれることができる親水施設を設ける。維持するとともに活用する。 池と松林、赤城山が一体的に見通せる視点場を継承する。 静かな周辺環境に調和した子どもの遊び場を継承する。

【建築×静的なエリア】

建築デザインコード		デザインルール
静的なエリア特有（敷島公園市管理区域）		
持続性	環境に配慮した持続可能なものにする。	<ul style="list-style-type: none"> 松林内に建築物は設けず、設ける場合は小規模かつ即日撤去可能な簡易構造とする。 を設ける場合は、環境や景観を損なわない、規模、デザインとする。 ばら園内に建築物を設ける場合は小規模かつ柔軟に対応可能なものとする。 を設ける場合は、環境や景観を損なわない、規模、デザインとする。 四阿など水辺で時間を過ごす場所を設ける。

【ランドスケープ×文化研究エリア】

ランドスケープデザインコード		デザインルール
文化研究エリア特有（浄水場＋水産試験場）		
歴史的価値	文化財の価値を継承する。	<ul style="list-style-type: none"> 文化財の景観を生かした滞留空間を設ける。 ストリートファニチャーは文化財の歴史的・文化的な価値に配慮したデザインにする。

【建築×文化研究エリア】

建築デザインコード		デザインルール
文化研究エリア特有（浄水場＋水産試験場）		
歴史的価値	文化財を保全しながら魅力を発信する。	<ul style="list-style-type: none"> 文化財を保全するとともに、その歴史や価値を発信する空間を設ける。 文化財の本質的価値を損なう建築物は設置しない。可能な限り設置しない。
景観性	文化財の景観に調和したものにする。	<ul style="list-style-type: none"> 建築物は、文化財の歴史的な景観に配慮したデザインとする。

ビジュアルアイデンティティについて

すぐ隣を利根川が流れ、自然豊かな環境でありながら様々なスポーツの公式な大会にも対応できる充実した設備を有する敷島公園。群馬県と前橋市を軸に公民の垣根を超えた、まったく新しいコミュニケーションの場として、ビジュアルアイデンティティを設定し、公園全体を通して共通性を保つため、ビジュアルアイデンティティから派生したデザインコードを展開します。

「並行するラインで構成されたロゴマーク」

ラインは利根川の流れや、風、空をイメージしており、抽象的に敷島の風景を表現しています。



「並行する2本のラインで構成されたロゴタイプ」

SHIKISHIMA
WELL=PARK

ビジュアルアイデンティティについて

すぐ隣を利根川が流れ、自然豊かな環境でありながら様々なスポーツの公式な大会にも対応できる充実した設備を有する敷島公園。
群馬県と前橋市を軸に公民の垣根を超えた、まったく新しいコミュニケーションの場として、ビジュアルアイデンティティを設定し、
公園全体を通して共通性を保つため、ビジュアルアイデンティティから派生したデザインコードを展開します。

ロゴ組み 1



ロゴ組み 2



ロゴ組み 3



ロゴ組み 4



ビジュアルアイデンティティの展開1

公園内のインフォメーション並行する2本ラインでできたピクトグラムで表現し、公園全体の統一感をはかるだけでなく、言語のみに頼らない視覚的なコミュニケーションで、幅広い利用者に対応できます。

SPORTS PARK PICTOGRAM

群馬県 スポーツパークピクトグラム



men



women



multipurpose



bicycle parking



cycling road



pedestrian road



track and field



baseball



soccer



rugby



tennis



basketball



Volleyball



swimming



water polo



bouldering



skateboarding



BMX

※ピクトグラムの種類、内容は暫定です。使用用途に応じて詳細検討します。

ビジュアルアイデンティティの展開2

公園内のインフォメーション並行する2本ラインでできたピクトグラムで表現し、公園全体の統一感をはかるだけでなく、言語のみに頼らない視覚的なコミュニケーションで、幅広い利用者に対応できます。

WELLNESS PARK PICTOGRAM

前橋市 ウェルネスパークピクトグラム



men



women



multipurpose



bicycle parking



cycling road



pedestrian road



dog walking



sup



kayak



golf



take a walk



reading



take a break



admire flowers



parent and child

書体について

公園内のインフォメーションは統一した書体を使用します。アテンションとなる情報はオリジナル欧文書体を使用し、用途に応じて適宜使用書体を選択してください。

オリジナル欧文書体

アテンションとなる情報、サイン等に使用

A B C D E F G H I J K L M N O

P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? % &

見出しゴ MB31 Pro

基本和文書体として使用

あいうえおかきくけこさしすせそたちつと

アイウエオカキクケコ 群馬県立敷島公園 (&.,!?!%¥)

中ゴシックBBB Pro Medium

第二和文書体として使用

あいうえおかきくけこさしすせそたちつと

アイウエオカキクケコ 群馬県立敷島公園 (&.,!?!%¥)

Helvetica Neue Medium

基本欧文書体として使用

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (&.,!?!%¥)

Helvetica Neue Light

第二欧文書体として使用

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (&.,!?!%¥)

色彩について

基本的に公園内では、ヴィジュアルアイデンティティに合わせた色彩計画を設定します。
情報に応じてカラーユニバーサルデザインを参考に、見分けやすい色彩を適宜使用します。

カラースキーム

メインカラーとして、自然豊かな敷島公園らしさとアクティブなイメージを表現する色彩計画を設定する。



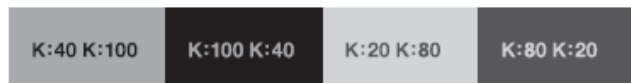
river blue

deep blue

light green

forest green

視認性を考慮し、表示内容と背景と明度差が60%以上になるよう設定する。



※その他の使用色も視認性を考慮し、適宜設定する。

メインカラー以外の色を使用する際は、カラーユニバーサルデザインを参考※に、
色覚障害者にとっても見分け易い色彩とする。



※参考 色の感じ方の違い

