

## 概要

### 概要

Tech4Deafは、特別支援学校に通う聴覚障害のある中高生を対象とした教育プラットフォームです。このプラットフォームは、彼らがテクノロジーを学び、その知識を使って日常生活を改善し、将来の就職機会を広げることを目的としています。



### 対象者の現状

聴覚障害を持つ子どもたちは、教育機会が限定的であり、補聴器などの高額な医療機器によって家計が圧迫されがちです。これが就職難と相まって、貧困に陥りやすい状況にあります。

### 対象者の人数

特別支援学校に通う中高生：4,219名

\* 下記の黄色の学生が対象

表：特別支援学校の在籍者数

約13.0万人 単位：人 (平成24年5月1日現在)				
区分	在学者数 (人)			
	幼稚部	小学部	中学部	高等部
視覚障害	227	1,760	1,114	2,793
聴覚障害	1,215	3,099	1,909	2,310
知的障害	211	32,889	25,482	56,773
肢体不自由	150	13,595	8,243	10,019
病弱・身体虚弱	14	7,349	5,164	6,663
計	1,569	37,097	28,829	62,499

引用：[https://www8.cao.go.jp/shougai/whitepaper/h25hakusho/gaiyou/h1\\_01.html](https://www8.cao.go.jp/shougai/whitepaper/h25hakusho/gaiyou/h1_01.html)

### ビジネスプラン

#### 目的

1. 聴覚障害のある子どもたちの生活の質を向上させる。
2. 技術者としてのスキルを身につけ、貧困から脱出する道を提供する。

## 方法

- ・聴覚障害者自信の生活の質を上げる便利な機器の作り方や活用方法を教育コンテンツとして提供。
- ・定期的なオンラインハンズオンセミナーの実施
- ・ユーザーが自分で考案した機器や改良案を共有できるコミュニティ機能を設ける。
- ・実際に技術者として活躍している健聴者、または聴覚障害のある方をメンターとして参加してもらい、適切なアドバイスを提供。

## 収益モデル

1. 国や自治体からの支援金。
2. 聴覚障害者向け機器を販売している企業からの広告収入。
3. 中規模以上の企業からの広告収入（障害者雇用促進法え、従業員を43.5人以上雇用している企業は、障害者を1人以上雇用する必要がある。将来の雇用確保のため早期PR活動を支援）

## 自社の利点

- ・既に聴覚障害者向け機器開発の経験があり、質の高い教育コンテンツの提供が可能。
  - ・一例
    - ・呼びかけトントン（自分が呼びかけられた事に気付けるデバイス）
    - ・緊急地震速報の可視化システム
    - ・音の見える化システム
- ・定期的実施している工作教室を通じて、技術的スキルだけでなく、創造性や問題解決能力も育成の経験あり

## 社会的インパクト

この事業により、聴覚障害のある子どもたちが技術的なスキルを身につけることで、自己実現の機会を得られます。また、社会全体においても、障害を持つ人々の能力を再評価し、より包括的な職場環境の構築に寄与することが期待されます。

## まとめ

Tech4Deafは、教育と技術の力を組み合わせることで、聴覚障害のある子どもたちの人生にポジティブな変化をもたらすことを目指します。このプラットフォームは、彼らが社会の一員として自立し、充実した人生を送るためのステップとなることを目指しています。

 **解決したい課題：** アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

 **解決方法：** 課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

- ・聴覚障害者自信の生活の質を上げる便利な機器の作り方や活用方法を教育コンテンツとして提供。
- ・定期的なオンラインハンズオンセミナーの実施
- ・ユーザーが自分で考案した機器や改良案を共有できるコミュニティ機能を設ける。
- ・実際に技術者として活躍している健聴者、または聴覚障害のある方をメンターとして参加してもらい、適切なアドバイスを提供。

 **類似（独創性）：** 現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

 **有意性：** 既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

 **実現方法：** どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

## 1. コンテンツの開発と統合

- ・**教育コンテンツ**: 聴覚障害のある生徒が理解しやすいよう、視覚的要素を多用したインタラクティブな教材を開発。プログラミング、電子工学、機械工学などの基本から応用まで幅広くカバー。
- ・**専門家とのコラボレーション**: 特別支援教育の専門家やテクノロジー分野のプロフェッショナルと協力し、質の高い教育コンテンツを作成。

## 2. プラットフォームの技術的実装

- ・**アクセシビリティ**: 画面読み上げソフトウェアとの互換性、字幕や手話の使用を含む多言語対応を実装。
- ・**ユーザーインターフェース**: 直感的で使いやすいデザインを採用し、聴覚障害のあるユーザーでも容易にナビゲートできるように配慮。

## 3. コミュニティの構築と運営

- ・**オンラインコミュニティ**: ユーザーがアイデアを共有し、フィードバックを受けることができるフォーラムやチャット機能の設置。
- ・**メンタリングプログラム**: 業界の専門家がメンターとして参加し、生徒のプロジェクトに対して助言や支援を提供。

## 4. パートナーシップと協力関係の構築

- ・**教育機関との連携**: 特別支援学校や大学と提携し、教育プログラムを統合。実践的な学びの機会を提供。
- ・**企業とのパートナーシップ**: 技術企業や補聴器メーカーと協力し、最新の技術や資源を生徒に提供。

## 5. マーケティングと普及

- ・**ターゲットマーケティング**: 特別支援学校、保護者、関連団体に対して、プラットフォームの利点と教育的価値を広報。
- ・**成功事例の展示**: 成功した生徒の事例を公開し、プログラムの有効性を示す。

## 6. 資金調達とサポート

- ・**補助金や助成金の活用**: 政府や自治体、私立基金からの資金提供を活用し、プラットフォームの開発と運営資金を確保。
- ・**企業スポンサーシップ**: CSR活動としての参加を促し、企業からの資金提供や技術支援を受ける。

## 課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

### 課題1: 資金調達

#### 克服方法:

- ・政府や自治体、民間基金からの補助金や助成金を積極的に申請。
- ・CSR活動に興味のある企業にスポンサーシップを提案。
- ・クラウドファンディングを利用して、一般市民からの資金支援を募る。

### 課題2: アクセシビリティの確保

#### 克服方法:

- ・アクセシビリティの専門家を雇用し、障害のあるユーザーにも使いやすいプラットフォーム設計を実施。
- ・ユーザーのフィードバックを常に収集し、それに基づいてプラットフォームを改善。

### 課題3: 専門的な教育コンテンツの開発

#### 克服方法:

- ・特別支援教育やテクノロジー分野の専門家との連携。
- ・実際の聴覚障害者を対象としたパイロットテストを実施し、コンテンツの有効性を確認。

### 課題4: プラットフォームの普及と利用促進

#### 克服方法:

- ・教育機関や関連団体とのパートナーシップを構築し、プラットフォームの認知度を高める。
- ・成功事例や生徒の声を広報材料として活用し、プラットフォームの魅力をアピール。

### 課題5: 持続可能な運営モデルの構築

#### 克服方法:

- ・継続的な収益源（例えば、広告収入やスポンサーシップ）の確保。
- ・運営コストを抑えるために、効率的なプラットフォーム運営とリソース管理。

### 課題6: テクノロジーの迅速な進化への対応

#### 克服方法:

- ・定期的な技術レビューとアップデートを行い、最新のテクノロジーに追随。
- ・産業界との継続的な連携を通じて、新しいトレンドや技術に関する知識を維持。

## 期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください

### 初年度費用

- ・人件費: 1500万円（500万／人・年＊3人）
- ・開発費: 2000万円
- ・運営費: 340万円（設備・消耗品費）

・その他の経費: 50万円

総計 = 4000 万円

## 2年以降

2000万/月

 未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください

聴覚障害のある子どもたちが技術的なスキルを身につけることで生活の質が向上します。

また、自分自身だけでなく、周りの障害をもつ友達にも作ってあげられるような優しい世界を目指します。

社会全体においても、障害を持つ人々の能力を再評価し、より包括的な職場環境の構築に寄与することが期待されます。