

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2023 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名(注1)</b>	No.	<b>自治体提示の地域課題名</b>	<b>自治体名</b>
	-(事務局用)	「室蘭が好き。」を増やして、みんなで住み続けたいマチを創る	室蘭市
<b>チームがつけたアイデア名(公開)(注2)</b>	らんぐる♪		

(注1) 地域課題名は、COG2023 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

### 1. 応募者情報 下の欄のうち赤字部分は削除して該当する番号を記入のこと

<b>チーム名(公開)</b>	booo		
<b>チーム属性(公開)</b>	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3	
<b>メンバー数(公開)</b>	4名		
<b>代表者(公開)</b>	道田侑次郎		

**【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。**

#### ＜応募内容の公開＞

1. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
2. 公開条件について：  
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY(表示)4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC(表示-非営利)4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。  
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。  
<https://creativecommons.jp/licenses/>)
3. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開いたしません)
4. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

#### ＜知的所有権等の取扱い＞

5. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
6. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

#### ＜チームメンバー名簿＞

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

<b style="color: red;">アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認</b>	<b style="color: red;">確認後 OK なら右に○印を記入⇒○</b>
--	---

## 2. アイデアの説明(公開)

### (1) アイデアの内容(公開)

(1)アイデアの内容、(2)アイデアの理由、(3)実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて説明の途中に図表を入れていただいて結構です。

#### (1) アイデアの内容(公開)

アイデアは、対象とする課題解決のために、**何を**する社会的な活動(サービス)なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、**魅力的で新規性があり、実践したくなり、活用してみたい**なる、そしてその結果として、課題が解決される、そんな**わくわく感のあるアイデア**を期待します。**2ページ以内**でご記入ください。

**<応募チームとして解決したい課題のポイントはこれです！をごく短く以下に書いてください>**

<解決したい課題のポイント>

地元の飲食店を知っている人が少ない

室蘭の人口と飲食店の減少

**<以上の課題解決のために「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いてください> <アイデアが具体的に実行される場面を想定してください。>**

**<よいアイデアを生むには関連データの分析確認とデザイン思考によるアイデアを使う人への共感が原点です>**

<提案するアイデアの内容>

室蘭が魅力的で住み続けたいと感じさせるために、我々「booo」チームは食に焦点を当てた。私たちは室蘭の地元の人々に、町で暮らし続ける魅力的な場所としての室蘭を感じさせるために、飲食店に特化したアプリケーション「らんぐる♪」を提案する。

室蘭の食文化が盛んであることを活かし、特に個人経営の飲食店を支援することで、地域の魅力を高め、人口減少の課題に取り組むことを目標とする。私たちのアプリケーションは、室蘭に住み始めたばかりの人や地元に住んでいるがまだ個人経営店を知らない人に対して、個人経営の飲食店を簡単に調べる手段を提供する。

アプリケーションの目的は、個人経営店の知名度向上である。地元の個人店についての情報が不足していることから、多くの人チェーン店を利用していると考えられる。しかし、「らんぐる♪」を使用することで、室蘭の個人経営の飲食店の場所、ジャンル、価格、アクセス方法などを手軽に調べることができる。

アプリケーションの具体的な機能には、室蘭の個人店をカテゴリー別に検索できる機能や、利用者の気分や好みに合わせて店を見つけるための機能が含まれる。また、クーポンやアプリ内のポイントを活用した特典なども提供し、利用者が積極的に参加できるように工夫したいと考えている。このアプリケーションは、室蘭に住み始めたばかりの人が地元の個人店を知りたいときに便利である。その日の気分や食べたい料理のジャンルに合わせて、簡単に個人経営の飲食店について情報を得ることができる。これにより、室蘭の地元経済を支え、町を盛り上げる一翼を担うことが期待される。



図 1 : アプリケーションのイメージ図

上図は今回開発しようと考えているアプリケーションのイメージ図である。画面上部に検索欄があり、中心はカテゴリ別に店を探す事ができるような形となっている。店を値段や場所・気分から検索可能であり、検索する際は、上記のボタンをタップすることで店の情報が閲覧できるようになっている。また店の情報としては、駅からの距離や価格、おすすめメニューが閲覧できる。画面下にはアカウントの情報や詳細設定などの機能があるため、使いやすいものとなっている。また画面左下のアイコンをタップすると QR コードが表示され、その QR コードを店側に読み取ってもらうことでポイントが溜まる仕組みとなっている。さらにそのページでは現在自分が所持しているポイント数も閲覧することができる。

## 2. アイデアの説明(公開)

## (2) アイデアの理由(公開)

### (2) アイデアの理由(公開)

次にアイデアを提案する理由(なぜ)について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

<このアイデアを提案する理由(なぜ)を書いていきます>

<先の(1)で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するというアイデアの内容を支えるための、「なぜ」このアイデアがいいのか実現したいのかの理由を上記のデータを示しつつわかりやすく書いていきます>

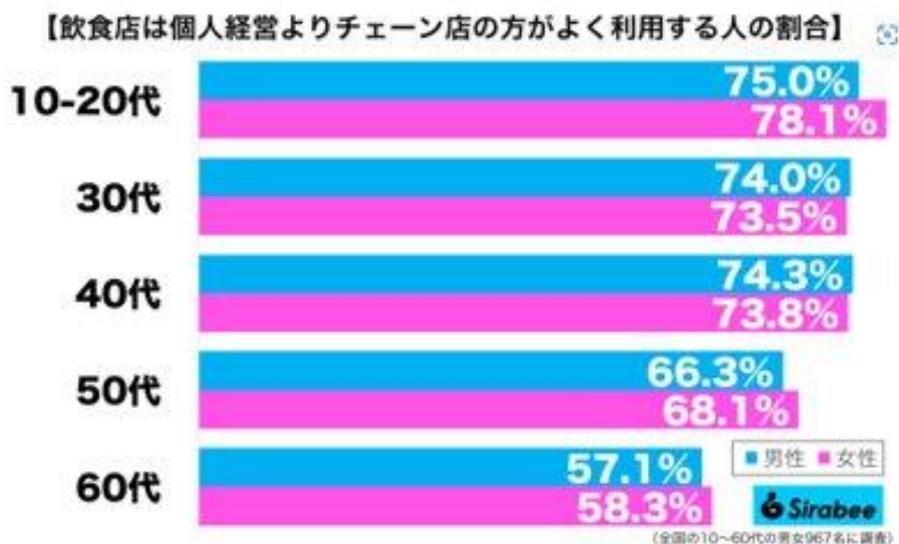


出展： [グラフで見る室蘭市の飲食店数は多い？少ない？\(推移グラフと比較\) | GraphToChart](#)

上図は室蘭市の人口と飲食店の推移を示している。

人口減少に伴い飲食店も数を減らしており、室蘭の食と人口が衰退し続けていることが分かる。

食は衣食住の1つに含まれており、人間の三大欲求の1つでもある。このことから食の衰退は人口減少にも直接繋



がると考えられる。

## 2. アイデアの説明(公開)

### (2) アイデアの理由(公開)

出展：[個人経営とチェーン店 約7割の人がよく利用すると答えた「飲食店」とは - モデルプレス \(mdpr.jp\)](#)

## 2. アイデアの説明(公開)

## (2) アイデアの理由(公開)

上図は個人店とチェーン店のどちらをより利用するか約 1000 人に調査したアンケート結果である。結果はチェーン店を利用する人が多いという結果になった。室蘭を盛り上げる為には個人店の利用も増やしたいが実際問題チェーン店を利用する人が多くこれは問題である。チェーン店を利用する理由としては知っているため入りやすい。値段がリーズナブル。といったものであった。



出展：好意度・満足度は8割以上！ 地域に愛され、人と人をつなぐ地元の個人店 | アメリカン・エクスプレスのプレスリリース | 共同通信 PR ワイヤー (kyodonewsprwire.jp)

上図は約 1000 人に調査した地元の個人店に対する意見のアンケート結果である。先ほどの図により個人店よりチェーン店が利用されていることがわかったがこの図では地元の個人店が好き応援したいなどの声が多い事が分かる。このことから個人店を知らないが故にチェーン店がより利用されていると考察される。

(3) アイデア実現までの流れ(公開)

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、**アイデア実現までの大まかな流れ**について、**2ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

<アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきまず>

<以下のように分けて書いていきます>

1. **実現する主体**
2. **実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

1.web アプリケーション

選択理由: 画面遷移を多く行うアプリケーションなので、html を利用したいため。また、サーバーでアプリケーションを一括管理ができるので、アプリケーションに掲載する店舗の情報を更新する際や、アプリケーションのバージョンをアップする際にサーバー上でプログラムを更新するだけで済むため。

2.【人員】プロジェクトリーダー、システムエンジニア、プログラマー、デザイナー、テスター

【資金】500 万～1000 万

【資源】アプリケーションの開発に使う PC、アプリケーションで紹介する個人経営の飲食店のデータ

調達方法: 開発に必要な人員は、自分たちがアプリケーションを開発するため、それぞれの役職を自分たちで担当する。自分たちだけでは人手が足りなくなったら、外部からエンジニアを雇う。開発に必要な資金は、室蘭を盛り上げるためのアプリケーションであるため、室蘭市に出資をしてもらう。開発に必要な資源は、開発に必要となるスペックを持つ PC を購入する。アプリケーションの中で利用者に紹介する個人経営の飲食店のデータは、事前に店の責任者にどのようなデータがアプリケーションで紹介されるかを説明したうえで許可を取り、その後詳しいデータをアプリケーション内に掲載する。

3. 要件定義→基本設計→プログラム作成→システムテスト→運用テスト→リリース申請→納品→運用

【Step1.要件定義】

搭載機能の洗い出し、システムの環境を支えるサーバーやデータベース、セキュリティ対策などインフラ要件、利用サイト要件に加え、「保守・運用」「必要な人員」「開発期間」などをそれぞれ決める工程。

【Step2.基本設計】

要件定義をもとにシステムの基本を設計する工程。操作画面や操作方法、データの入出力、画面インターフェースなど、イメージと照らし合わせる。

【Step3.開発】

基本設計に基づいてプログラム作成を行う工程。

【Step4. システムテスト】

システムの要件定義を満たしているか、想定通りの動きをしているかをテストする。

**【Step5.運用テスト】**

リリースしたアプリを継続的に利用するためには、不具合が発生していないかを監視する必要がある。また、Web アプリケーションには不特定多数のユーザーがいるので、サーバーがダウンしないように、インフラ面の監視が必要。

**【Step6.リリース申請】**

完成したアプリをユーザーへリリースする工程に移行する。

**【Step7.納品】**

テスト完了後アプリが依頼側の企業に納品される。

**【Step8.運用】**

契約内容によっては、納品後のアプリの運用や保守をそのまま担うことがある。