チャレンジ！！オープンガバナンス 2016 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル（注）	No.	タイトル	自治体名
	54	**震災画像オープンデータとアプリを活用した減災教育の伝承**	神戸市
アイデア名（公開）	ミニゲーム形式のアプリ提供		

（注）地域課題タイトルは、COG2016 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

1．応募者情報

チーム名（公開）	Code for Kobe	
チーム属性（公開）	○ 1. 市民によるチーム　○ 2. 学生によるチーム　○ 3. 市民、学生の混成によるチーム	
代表者情報	氏名（公開）	川井　浩陽

※　公開条件について

次ページ以降の「2．アイデアの説明」でご記入いただく内容は、内容を確認した上で、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/）

（注意書き）

＜応募の際のファイル名と送付先＞

1．応募の際は、ファイル名を COG2016_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2016 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2016@pp.u-tokyo.ac.jp

＜公開非公開など＞

2．アイデア名、チーム名、チーム属性、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。

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表いたしません）

4．この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、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得ます。

5．「アイデアの説明」中に、文章、写真、図画などで応募したチーム以外に知的所有権が属する箇所がある場合には、法令に従った引用や知的所有権者の許諾を得るなどをした旨をそれぞれ注として書いてください。「審査項目自己評価」中も同様でお願いします。

＜チームメンバー名簿＞

6．チームメンバーは別紙のエクセルファイル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 COG 事務局からは非公開です。詳細は別紙をご覧下さい。）

２．アイデアの説明（公開）

データや資料を活用して課題の具体化とその解決につながるアイデア（公共サービス）のストーリーを語ってください。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれがする、何をする、どこでする、いつする、どのようにするものなのかを考えて、各要素を入れて内容を描きストーリーを整理していくとよいでしょう。以下の欄内でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

Code for Kobe で減災教育コンテンツを、スマートフォンあるいはタブレットで遊ぶことのできるミニゲーム形式のアプリで提供し、運用する。
コンテンツには神戸市がオープンデータとしてライセンスしている画像データを用いる。オープンデータカタログサイトと同様に、神戸市は減災教育アプリのカタログの運用を行う。
例えば具体的にはウェブサイトでアプリの登録を受け付け、その公開を行う。また小中学校等の教育機関と連携し、例えば総合学習の一環として等、教材としての活用を推進する。アプリのプログラムもオープンソースで公開されている場合などは、減災教育以外にもプログラミング教材としても活用することが可能であり、この際 Coder Dojo 等の外部組織と連携して教育を実施できる。あるいは、オープンソースでないプログラムで、アプリ内課金で、一般には公開されていない震災に関する、さらに詳細な有料コンテンツを提供する可能性もある。

(2) アイデアの論拠（公開）

アイデアの論拠（なぜこのアイデアにするのか）を、それをサポートする数値データ（実績、統計やアンケートなど数字であらわされるもの）や証拠（資料や計画、既存の施策など）（以下：総称して「データ類」といいます）などを含めつつご記入ください。数値データや証拠は出所を明らかにしてください。以下の 2 ページの欄内におさまるようお願いします。

阪神大震災当時 5 歳であった人は現在 26 歳となり、実体験として震災を経験している人口は 77%となっている。2016 年現在の 5～26 歳は 18%となっており、現在の世代に合わせた教育コンテンツの整備が必要となってきている。2011 年に地上波デジタルに移行し一般的な映像コンテンツが全て HD 画質となった現在、SD 画質で収録された当時の映像コンテンツは大きく力を失った状態となっている。このような映像は博物館にも多数収録されている。また、ルミナリエも厳しい財政状態にあり、継続が危ぶまれる状況となっている。

映像コンテンツも、イベントとして開催されているものも弱まってきている状況にある。減災教育として次の世代に当時起こったことを伝えるためには、新しいフォーマット、媒体でのリメイクが必要と考えられる。

(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、アイデアの実現にいたるプロセスとマイルストーン等、アイデア実現までの大まかな流れについて、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

Code for Kobe で JavaScript 勉強会などの活動をしつつ、github pages などの無料で運用可能なウェブアプリとして実装を行う。神戸市は、神戸市オープンデータポータルにある「アプリマーケット」に掲載を行う。Coder Dojo 神戸でどのように活用できるかを試験する。試験の状態を見つつ、学校での展開の可能性を検討し、調整を行う。

（アプリアイデアの具体例）

震災当時の写真と現在の写真を重ね合わせて、今の写真のみを最初表示するようにする。

触ることによって、震災当時に撮られた写真が表れて、震災当時の被害の様子を実感として知ることができる。

(4) そのほか（公開）

アイデアのアピールポイントや、アイデア実現に当たっての制約があればそれとその当面の解決方法、さらに将来の発展可能性（例えば「将来的に xx という制約をクリアできれば、追加で○○ということが実現できる」など）について、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。

スマートフォン・タブレットアプリケーションとして一般的に設定される iOS, android アプリでは、一般的には専用の配布サイトでの公開に費用がかかる。具体的には iOS 用の Apple App Store では 11,800 円/年程度、Android 用の Google Play では初回登録時 3000 円程度必要となる（参考値）。ウェブアプリでの公開であれば追加の費用負担無しでウェブサイト自体の運営は可能と見込まれる。アプリ一覧公開時の機能としてレビューやレピュテーションが必要となる場合は、第一には前期の費用をかけて、Apple App Store や Google Play の機能を活用するのが効果的になる。これらの配布サイトでの標準機能でカバーできない場合は、運営のための機能を別途準備する必要が出る。