

チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 市民／学生応募用紙

| | | | |
|--------------------|---|------------------------|-------------|
| 地域課題タイトル (注1) | No. - (事務局用) | タイトル MEMoRAN (メモラン) | 自治体名 室蘭市 |
| アイデア名 (注2) (公開) | 室蘭観光客のための動画共有システム(Video Sharing System for Tourists Visiting Muroran) | | |

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 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。

(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。

1. 応募者情報

| | | | |
|------------|--|---------------------------------|--|
| チーム名 (公開) | Team AMJ | | |
| チーム属性 (公開) | <input type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input checked="" type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム | | |
| メンバー数 (公開) | 3名 | | |
| 代表者情報 | 氏名 (公開) | ZHANG YUE | |
| メンバー情報 | | Klairung Ponanan Zhang Zijie | |

(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。

<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 COG2018_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 COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2018@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. 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。
3. 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/>)
4. 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)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」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ます。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「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。
7. 「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。)

2. アイデアの説明（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、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）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、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク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>

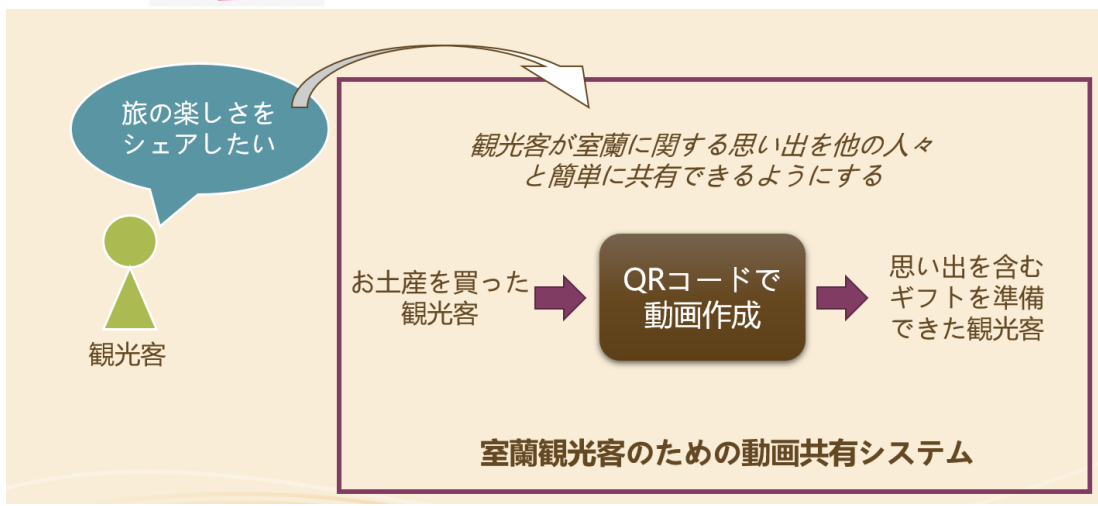
室蘭の潜在的な資源を活用して観光産業の発展を促進したいです。

室蘭に来た観光客が簡単に思い出を家族や友達などとシェアできるシステムを提案したいです。

<解決アイデアの内容>

・アイデアのコンセプト:

情報（観光客が撮影した動画）とモノ（お土産）の融合によって、旅行の時の楽しかった記憶を簡単に家族や友人などとシェアすることができます。



QRコードのデザイン

「アップロード用」と「動画再生用」の二層のシールを用いて、アップロードしたら、表層のシールをはがす、動画再生用のシールを残ったままで友人と家族をあげる



アップロード用 **メモ蘭**

QRコードをスキャンして室蘭テーマビデオをアップロードし、友達とシェアしましょう。

Scan the QR code to upload the [Muroan](#) theme video and share it with your friends.

扫描二维码，可以上传室兰主题视频，分享给好友。



動画再生用 **メモ蘭**

あなたのために驚きを見るためにQRコードをスキャンしてください。

Scan the QR code to watch the surprises for you.

扫描二维码观看为您准备的惊喜吧!



(2) アイデアの理由（公開）

このアイデアを提案する理由について、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、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

室蘭港について

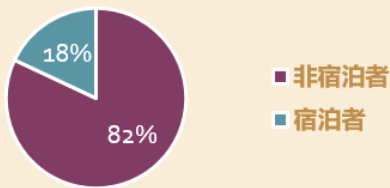


- 北海道にある天然の深水.
- 札幌へのアクセスが便利.

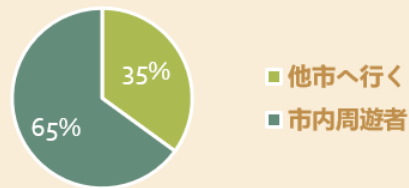


室蘭に来る観光客のデータ

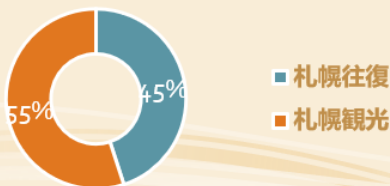
平成20-29年年間平均
観光者数：約111万人



平成30年客船での
来蘭者数：約2万人



客船の平均滞在時間：
約10時間



- 長時間の移動にもかかわらず、室蘭に滞在しない。
- 札幌へ行っても駅付近しか観光できない。
- 室蘭に関する印象が薄い。

(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。

1. 予算

室蘭を訪れる観光客のための動画共有システム（MEMoRAN）

| No | 説明 | 単位 | 個数 | 値段 | 総合 (JYP) |
|-----|------------------------|------------|----|---------|-----------|
| 1 | 人員 | | | | 1,600,000 |
| | 1.1 管理人 | 1 月間 | 12 | 100,000 | 1,200,000 |
| | 1.2 ウェブサイトとデータベースデザイナー | 1 月間 | 2 | 200,000 | 400,000 |
| 2 | 設備 | | | | 375,000 |
| | 2.1 パソコン (PC) | 台 | 1 | 120,000 | 120,000 |
| | 2.2 タブレット | 台 | 3 | 50,000 | 150,000 |
| | 2.3 ラベルプリンタ | 台 | 2 | 20,000 | 40,000 |
| | 2.4 紙ラベルロール | ロール | 10 | 2,500 | 25,000 |
| | 2.5 マニュアル | 冊 | 20 | 2,000 | 40,000 |
| 3 | ソフトウェア | | | | 18,000 |
| | 3.1 データベースサーバ (レンタル) | 月間 | 12 | 1,500 | 18,000 |
| 4 | 観測データ | フラット 価格 | 1 | 50,000 | 50,000 |
| 総費用 | | | | | 2,043,000 |

2. スケジュール

室蘭を訪れる観光客のための映像共有システム（MEMoRAN）プランナー

| 活動 | 1ヶ月目 | | | | 2ヶ月目 | | | | 3ヶ月目 | | | | 4-12ヶ月目 |
|--|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|------|------|------|---------|
| | 第1週 | 第2週 | 第3週 | 第4週 | 第5週 | 第6週 | 第7週 | 第8週 | 第9週 | 第10週 | 第11週 | 第12週 | 第13-48週 |
| 室蘭のお土産に関する情報の調査 | 1 | | | | | | | | | | | | |
| 動画共有システムのためのウェブサイトの構造設計 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | |
| 動画を共有するためにウェブサイトに接続できるQRコードサブシステムを作成する | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| ウェブサイトにリンクするデータベースサーバを設置する | | | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|---|--|---|
| 室蘭のお土産に意味のある動画のテーマを設計する | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | |
| QRコードとウェブサイトのテストパイロットプロジェクトがうまくいくかどうか | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | |
| 参加者を求める（プロジェクトに参加したいお土産ブランドを探す） | | | | | | | | | 1 | | | | | |
| すべてのサブシステムを土産物店に設置する | | | | | | | | | | 1 | | | | |
| 管理者向けのマニュアルを提供する | | | | | | | | | | | 1 | 1 | | |
| システムの更新と維持 | | | | | | | | | | | | | | 1 |

