

チャレンジ！！オープンガバナンス 2021 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題タイトル（注1）	No.	タイトル	自治体名
	-（事務局用）	「室蘭が好き。みんなで創る、住み続けたいまち」の実現へ！	室蘭市
チームがつけたアイデア名（注2）（公開）	MyMurooran		

（注1）地域課題タイトルは、COG2021 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題タイトル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 赤字部分は削除して該当の番号を記入

チーム名（公開）	室蘭クジラ		
チーム属性（公開）	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	2	
メンバー数（公開）	3名		
代表者（公開）	アルスパイヒン ヌジュード		
メンバー（公開）	チャン ブージェー 須藤 秀紹		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

＜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 COG2021_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 COG2021 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_cog2021@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開いたしません）
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。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、公開審査後アト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。）

アイデアの説明全体が肖像権・著作権等を侵害していないことの確認 ○

（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も結構です。

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（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、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要点はこれ！をごく短く書いてください>

室蘭工業大学の交換留学生が授業やゼミのっていない時間に、バスを利用して室蘭での外食が難しいです。そこで、空き時間だけでも室蘭での外食を楽しむことを支援するアプリ MyMuroran を提案します。

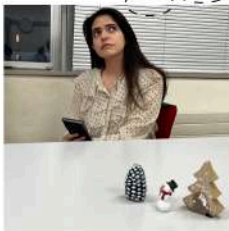
<この課題解決のために「何を」するアイデアか、それを「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」するかをわかりやすく書いていきます> <アイデアが具体的に実行される場面を想定してください。>

<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必要です>

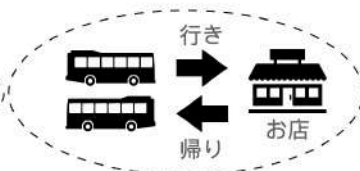
1日のスケジュール:

08:45 - 10:15 日本語会話
10:25 - 11:55 異文化交流
12:55 - 14:25 遠隔ゼミ
14:35 - 16:05 チーム作業
16:15 - 17:45 論理的思考
17:55 ~ 空き時間

短期留学生は
時間がない!

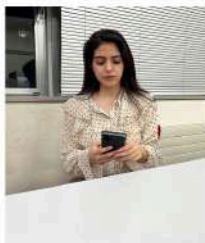


1日の授業が終わって、これから空き時間で外食に行きたい!



1. 交換留学生が忙しい1日のあと、夜は空いている時間を利用して外食する気分になりました。

空いている時間帯と食べたいものをアプリに入力する。



2. これから空いている時間帯と食べたいものの種類をアプリに入力します。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

お店の情報をチェックして
行きたい場所を予約する。



3. アプリを用いて行きたいお店の予約が
できます。そして、予約したお店への案内
情報が表示されます。



アプリが提示した案内情報に
基づいてバスに乗る。

バスに乗っている間、食べ物を
注文して支払いをする。



4. 行きたいお店までの案内情報がアプリ
で提示されます。お店のメニューの詳細と
値段が確認できます。
また、注文・支払いが可能です。

お店に着いたら食べ物を
楽しむだけ！

帰りバスの時間は20:16です。
20:00にお店を出しましょう！



5. お店に到着後、2で設定した時間
内で帰ることのできるバスの案内がアプリで
提示されます。

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）

この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」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を上記のデータを示しつつ書いていきます>

毎年、多くの外国人学生が室蘭工業大学の交換留学プログラムに参加します。図1に2011年から9年間の室蘭工業大学に来る交換留学生の人数の変遷を示します。

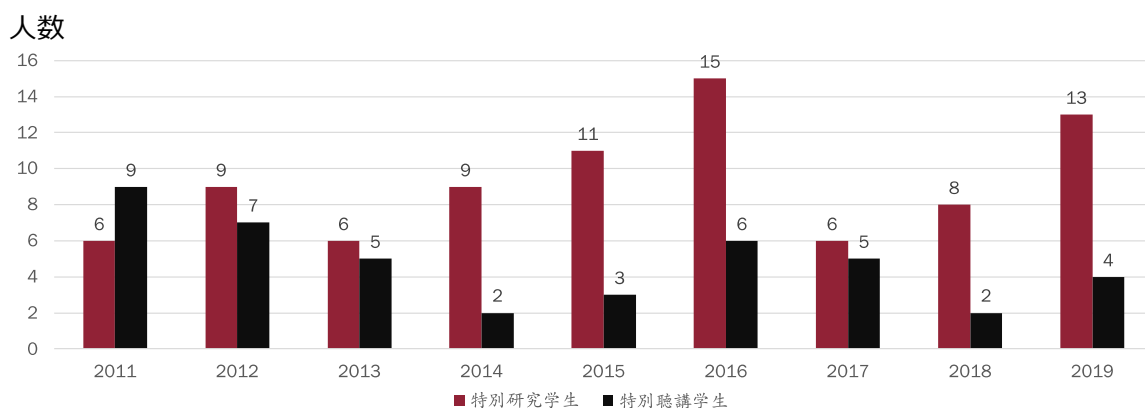


図1：2011年-2019年の室蘭工業大学の交換留学生人数の変遷

これらの交換留学生が1~4ヶ月間の短い間で室蘭に生活することになりますが、授業または研究室活動で日々忙しく過ごしています。表1に交換留学生の時間割の例を示します。

表1：交換留学生の1日の時間割の例

	8:45 - 10:15	10:25 - 11:55	12:55 - 14:25	14:35 - 16:05	16:15 - 17:45
月	専攻科目			漢字	論理的思考
火	文法		研究室ゼミ		
水	会話	異文化交流	遠隔ゼミ	チーム作業	論理的思考
木	文法		専攻科目		
金	会話	異文化交流	研究室ゼミ	漢字	

交換留学生 5 名のインタビューを行って、既存のサービスを使って共感できたエピソードを図 2 で示します。

1日のスケジュール:

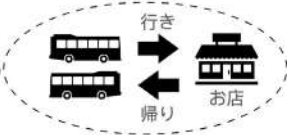
08:45 - 10:15 日本語会話
 10:25 - 11:55 異文化交流
 12:55 - 14:25 遠隔ゼミ
 14:35 - 16:05 チーム作業
 16:15 - 17:45 論理的思考
 17:55 ~ 空き時間

短期留学生は
時間がない!

SNSで室蘭のお店の情報を調べる。
(30分ぐらいを使った...)



1日の授業が終わって、これから空き時間で外食に行きたい!



①

②

③

④

行きたいお店を見つけて、
GoogleMapでバスの情報を調べる。



1時間程度の行列



やっと寿司屋に着いたが、1時間ほど
待たないといけない!

⑤



夜帰りのバスに間に合うために、近くで
食べ物を買って帰るしかない...

図 2 : 交換留学生が既存のサービスを使う場合の外食の失敗体験.

また、インタビューを受けた留学生のうち 4 名が「一人で外食するのが難しく感じる」とのことがわかりました。その理由を聞くと、(1) 授業やゼミがない空き時間でお店とバスの情報を調べるのが面倒、(2) 日本語での注文と会計が苦手、(3) お店でメニューを見ても自分が食べられるかがわからない、(4) お店で日本円での決済しかできないなどが挙げられました。

(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す＞

＜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. 実現する主体

本提案を実現するためには、室蘭工業大学システムデザイン学研究室、室蘭工業大学国際交流センター、室蘭市役所、室蘭市にある飲食店による連携が必要です。主体間の関係を図3で示します。

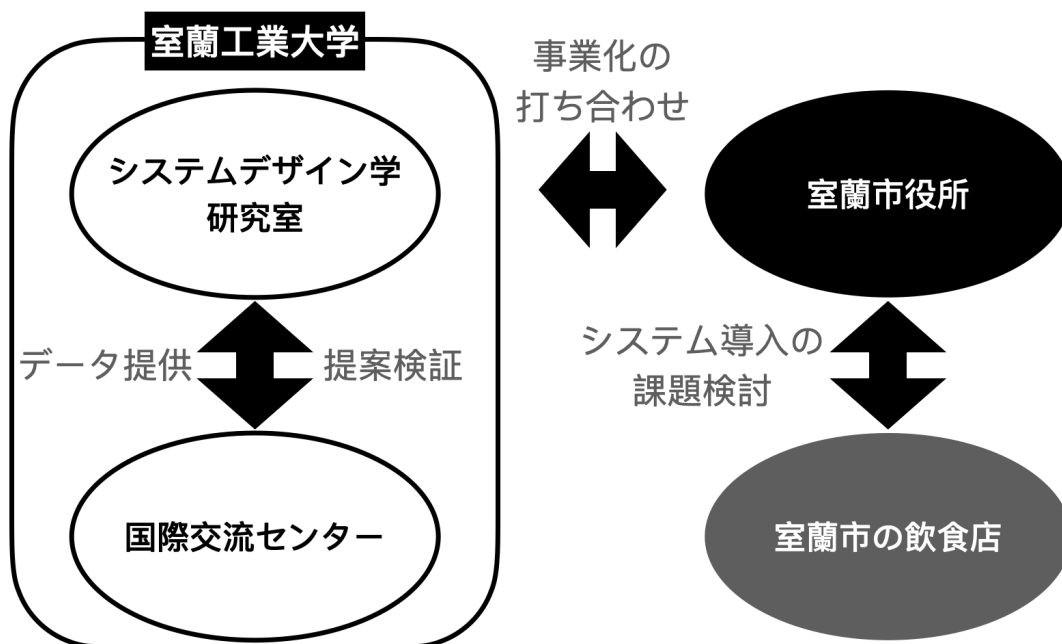


図3：提案を実現する主体とその関係

2. 実現に必要な資源

表2：MyMuroranの予算計画

No.	説明	単位	個数	値段	総合 (JPY)
1	人員				2,000,000
	1.1 システム管理者	1 月間	12	100,000	1,200,000
	1.2 データベースデザイナー	1 月間	1	200,000	200,000
	1.3 UI デザイナー	1 月間	1	200,000	200,000
	1.4 開発エンジニア	1 月間	2	200,000	400,000

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

2	設備				288,000
	2.1 パソコン (PC)	台	1	120,000	120,000
	2.2 スマホ (テスト用)	台	3	50,000	150,000
	2.3 データベースサーバ (レンタル)	台	12	1,500	18,000
3	お店にシステム導入にかかる費用	フラット 価格	1	1,000,000	1,000,000
総費用					3,288,000

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

表3 : MyMuroran のプロジェクト計画

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
室蘭の交換留学生の生活に関する情報の調査	1												
アプリ UI のドラフト設計	1	1											
必要な API を用いてアプリの開発			1	1	1								
データベース・サーバの設計・設置					1	1	1						
室蘭の飲食店のシステム導入に向けた課題調査						1	1						
ユーザによるアプリの検証実験							1	1					
実験で収集したデータとフィードバックの考察									1				
管理者向けのマニュアルを提供する										1			
室蘭の飲食店でシステムの導入											1	1	
システムの更新と維持													1

現在、提案アプリのUIのドラフト設計を行っています。アプリのユーザは空蘭工業大学の交換留学生のため、UI画面は英語による表示にしました。図4-6にUI設計の例を示します。

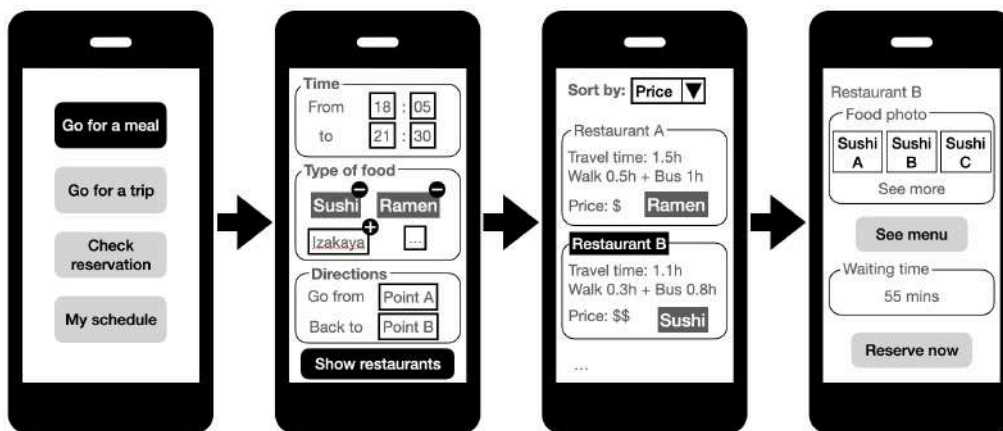


図4：空き時間と食べたいものの入力に基づき飲食店が提示されるUIのイメージ



図5：行きたい飲食店の予約を行い、ルート案内情報が提示されるUIのイメージ

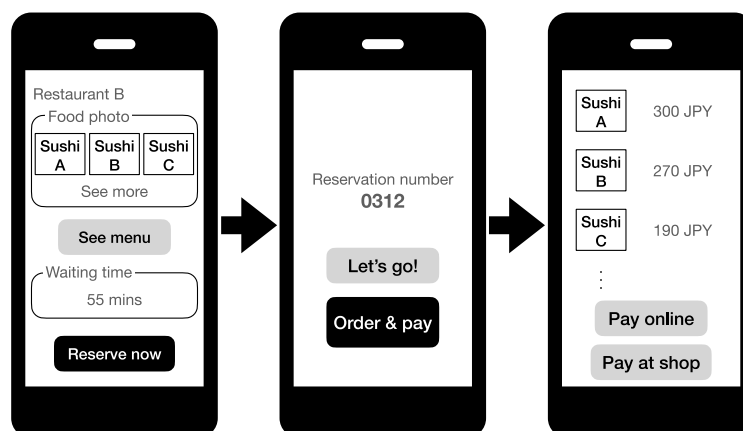


図6：アプリ内で注文と支払いの情報が提示されるUIのイメージ