

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名</b> (注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
	- (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
<b>チームがつけたアイデア名 (公開)</b> (注2)	イベント広告アプリ		

(注1) 地域課題名は、COG2022 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 赤字部分は削除して該当の番号を記入

<b>チーム名 (公開)</b>	CACAO		
<b>チーム属性 (公開)</b>	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<u>3</u>	
<b>メンバー数 (公開)</b>	5名		
<b>代表者 (公開)</b>	馬場 健瑠		
<b>メンバー (公開)</b>	小林武央、野村俊輔、増田真有美、山本翔誠		

#### **【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 COG2022\_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 COG2022 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin\_cog2022@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。)

#### 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。

#### (1) アイデアの内容 (公開)

## 2. アイデアの説明（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要点はこれ！をごく短く書いてください>**

室蘭の人たちが住み続けたいと思えるようにする

**<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重要です>**

室蘭市民が、イベントのある日に、室蘭付近のイベントのある場所で、イベントに行くことで、室蘭が楽しい街であることを実感させる。そのためにも、イベントの存在を知る必要がある。よって、室蘭市民が、室蘭付近のイベントの情報を知るためのアプリ開発を行う。

具体的な場面

室蘭市民がイベントがないかと調べようとする。そこで僕たちの開発予定のアプリを用いることで簡単に情報収集できる。場所や日時が近いイベントの参加を促せる。

室蘭付近のイベントが一目でわかるアプリを開発をする。

カレンダーを用いて、一目で簡単に、いつどこでイベントがあるかわかるようにする。

日付をクリックすると簡単な概要（日時、場所、開催期間など）がわかるようにする。

そこからさらに、イベントの詳細がわかるようにする。

ページの1番最後に、イベント主催者の許可があった場合そのイベント限定のクーポンをつける。

--

## 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）

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>

室蘭や室蘭付近の街で開催されるイベントをする機会がなかなかなく、近年、新型コロナウイルスの影響で今まであったイベントも、今年は開催されるのか知らない人たちが多。この根拠として、僕たちの周りのイベント開催者の関係者に調査をしたところ、例年よりも人は少なくなってきたことが分かったからである。

室蘭に住み続けたいと思えるためには、都会のように楽しいことを増やす必要がある。しかし、金銭面や人口の差から、イベントの増加は難しいだろう。そこで、まずイベントの存在を知ることから始めるべきであると考えた。

上記にも示した通り、室蘭市民はイベントの詳細を知らない。

今の時代、調べたら基本何でも出てくるが、簡単に、一目でわかるものは少ない。よって、僕たちの開発する、一目でわかるカレンダー式イベント掲示板は有効である。

このアプリの Google カレンダーなどの既存のカレンダーと異なる点は、イベント投稿ホームを持ち掲示板のような側面を持つということである。

この機能の利点は、小規模の店舗で行われるちょっとしたイベントであっても、個人で開催したいと感じたイベントであってもカレンダーに記すことができるという点である。



### (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. 実現する主体

Web アプリケーションを用いて、カレンダーを利用し一目でわかるイベント掲示板アプリを開発する。完成した Web アプリケーションの運用は室蘭市の広報担当などに協力してもらうことを考えている。

#### 2. 実用に必要な資源

ヒトについては Web アプリの開発は少人数での開発ができるが、これから長期に利用することを考えると、運用に関しては市に協力していただく必要があると考える。

モノに関しては Web サイトの運用のためにサーバーが必要だと考えられる。

カネに関しては、サーバーの運営費、サイト運営の人件費が必要だと考えられる。また、クーポンの運用のためにも資金が必要だが、このことに関してはイベント主催者との交渉によって許可が出た場合のみクーポンの運用を行うため、イベント主催者の出費となるため考慮しなくてもいいと考えられる。

#### 3. 実現に至る時間軸を含むプロセス

開発に関しては 1 から 2 週間、運用は大体 3 ~ 5 年を考える。その理由として、それくらいの時期が過ぎるとシステムが古くなり、時代とそぐわなくなってしまうと考えられるためである。

アプリの設計に関しては下の画面遷移図のようにすることを構想している。

