

チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名 (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まちを創る	室蘭
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	むろポ		

(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

チーム名 (公開)	キラキラフォーエバー		
チーム属性 (公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	<u>3</u>	
メンバー数 (公開)	5 名		
代表者 (公開)	世良田 竜平		
メンバー (公開)	宮原 捷伍、笹森 溪戸、松内 亜寿香、高坂 樹哉		

【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ザー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」中も同様でお願いします。
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

○

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、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>

室蘭市の飲食業界を今よりも更に賑わせたい

<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>

まず、アイデアの概要を以下に記す。

本アイデアは、「室蘭市の飲食店で消費した金額に応じてポイントが貯まる」ことを主要な機能とした、多機能型ポイントアプリケーションを開発し、運用するというものである。

このアプリケーションは、具体的に「室蘭市在住者が室蘭市の飲食店で、食事をし終わった際に食事代に応じてポイントをつける」ことを想定しているため、場所を選ばずに使用できるスマホアプリとして設計する。

次に、アプリの詳細な設計を以下に示す。

本アプリケーションには以下の3つのメイン機能を実装する予定である。

- ① 会計時ポイント付与機能
- ② 飲食店推薦表示機能
- ③ 飲食店検索及び詳細表示機能

この3つのメイン機能に対して順番に説明していく

①の会計時ポイント付与機能について

この機能には、室蘭市の飲食店で飲食した場合、会計時にその金額に応じてポイントが付与され、貯蓄されるシステムを実装する。ポイントは室蘭市のご当地商品や室蘭市で使える商品券などと交換できるようにする。

このように、室蘭市の飲食店を利用するメリットを増やすことで、飲食業界を活性化させる。

また、利用者側が初めて利用した店舗の場合、獲得ポイントにボーナスが付くシステムも実装予定である。

これによって、使用者が様々な種類の店に行くメリットを増やす。

②飲食店推薦表示機能について

この機能は、アプリケーションを開いた際トップ画面に、所謂「今日のオススメ店」が表示される機能であり、室蘭市の飲食店全てが、このオススメに表示される可能性がある。（無論、オススメされる店は毎日異なる）

これによって、全ての飲食店に行く機会を増加させるとともに、マイナーな飲食店を広く周知させる効果が期待できる。

③飲食店検索及び詳細表示機能について

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

この機能は、室蘭市にある飲食店を詳細に検索できる機能である。検索手段は「店名検索」と「ジャンル別検索」の2種類が存在し、「店名検索」では直接店の名前を入力し検索。「ジャンル別検索」では、「焼き鳥」や「ラーメン」など料理のジャンル別に店をリスト化し、そこから店を検索する。

検索後に表示される個別ページでは「店の所在地」「営業時間」「電話番号」「料理の写真」など、店舗の詳細情報が表示される。

これによって、飲食店に行くために必要な情報が簡単に手に入ることで、外食に対するハードルを下げる効果が期待できる。

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）

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>

このようなアイデアを提案するのは、私たちが「室蘭市の飲食店をよく知らない人」を減らすことで、室蘭市の飲食業界を今よりも更に賑わせようと考えたためである。

私たちはコロナウイルスが流行し始めた 2020 年度に入学した、室蘭工業大学の学生であるが、友達の中でも室蘭市の飲食店をよく知っている人が少なく、「ほとんど行った事ない」と言う人が多いと感じたことから、「室蘭市の飲食店をよく知らない人」は現在増加傾向にあるのではないかと考えた。

ではなぜ室蘭市の飲食店を知らない人が増えるような状況になったのか、その理由を考察した際にまず真っ先に上がったのは、「コロナ禍による室蘭市民の外出機会の減少」である。

まず前提として、コロナ禍によって全国的に外出頻度が減り、飲食業界がダメージを受けているのは間違いのない事実である。実際、日本フードサービス協会の令和 3 年の調査報告^[1]によると、外食産業の市場規模は、コロナ前の 2019 年比 83.2%まで縮小していることが分かっている。

また他にも、ニッセイ基礎研究所のレポート^[2]では「全国的に会食などの外食の機会が減った」と報告されている。

これより、室蘭市でもコロナウイルスの影響で市民の外出機会が減少し、それに伴い外食機会も減少したと考えるのは自然である。

以上のような理由から、「室蘭市の飲食店をよく知らない人」は現在増加傾向にあると考える。

よって、室蘭市在住者に対して外食を促進し、かつ、室蘭市の飲食店を広く周知するようなアプリケーションが必要だと考えた。

先ほど提案したアプリの 3 つのメイン機能において、

会計時ポイント付与機能は「室蘭市の飲食店を利用するメリットを増やす」という観点から、

飲食店推薦表示機能は「飲食店に行く機会を増加させる」「マイナーな飲食店も広く周知させる」という観点から、

飲食店検索及び詳細表示機能は「外食に対するハードルを下げる」という観点から、室蘭市在住者に対して外食を促進し、かつ、室蘭市の飲食店を広く周知することに貢献している

[1] <http://www.jfnet.or.jp/files/nenkandata-2021.pdf>

[2] <https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=70449?pno=2&site=nli>

(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）**の大きき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ききな流れ**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づ>

<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）**の大きき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

室蘭市役所を主体としてシステムを継続運用する。

アプリケーションの試作モデルを私たちのチームが開発する。

その試作モデルを元にしたアプリケーション開発を一般企業に委託する。

また、システム保守・運用も一般企業に委託する。

システム運用にはレンタルサーバーを使用する。

2. 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大ききな規模とその現実的な調達方法

ヒト

・商品交換 2 人

モノ

・交換用商品

カネ

・アプリケーション委託開発費 250 万円

・システム保守・運用の委託費 年間 37 万円

・レンタルサーバー維持費 月 3 万円

・交換用商品代 70 万円 + 補充の度に追加費用

これらの費用は市税から捻出する。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

- ①このポイントシステムに参加する店を確保する。
- ②メインとなるアプリケーションを委託開発する。
- ③レンタルサーバーを使用してシステムを恒常的に作動させる。
- ④商品交換をする際に必要な人員を確保する。
- ⑤交換商品を用意する。
- ⑥運用テストを開始し、発見されたバグに伴う修正等を行う。
- ⑦システムの運用を開始し、アプリケーションを一般に広く公開する。

