

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マチを創る	室蘭
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	室蘭交報		

(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)	ビールしか勝たん		
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)	佐藤遼河		
メンバー (公開)	荒戸 勇飛、於本 康大、佐藤 翔斗、城 沙也歌		

【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。)

<b style="color: red;">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>

室蘭市のイベントが告知不十分である。

<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必要です>

室蘭市在住の人が、どこでも簡単にイベント情報を確認できるアプリを提案する。

ユーザがアプリ内でイベント情報を閲覧できるようにし、イベントの知名度を高められるようにする。

イベント情報を追加するのは、イベントの運営者である。記載するイベント情報は、イベント名、内容、日時、場所、連絡先、団体名、その他備考で、イメージ写真も添付できるようにしたいと考えている。

運営側は、送られたイベント情報を確認して、掲載するかどうか判断する。この時、記載内容が不十分であったらその旨をメールで通知する。

載せても問題ないと判断されたイベントを、一覧にしてユーザが見れるようにする。運営側は、確認し全体に発信するという作業がある。

上記の結果として、イベントが身近になり参加者が増え、課題が解決し、市全体が盛り上がる。

--

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>

室蘭市公式の観光情報サイト、イベント|おっと!むろらん-[公式]室蘭観光情報サイト- (muro-kanko.com/event.html)に載っているイベントは、季節ごとに分けられていて、春:測量山山開き 夏:むろらん港まつり 秋:スワンフェスタ、さかなの港町同窓会 冬:むろらん冬まつり がある。

しかし、私達のグループは知らないイベントの方が多かった。公式サイトにただ掲載するだけでなく、アプリでイベントを告知することで知名度を高める。総務省によると、2020 年における世帯の情報通信機器の保有状況を見ると、「モバイル端末全体」(96.8%)の内数である「スマートフォン」は 86.8%、「パソコン」は 70.1%となっている(

総務省|令和 2 年版 情報通信白書|情報通信機器の保有状況

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r02/html/nd252110.html>)。

スマートフォンの普及が進んでいることに対応するため、アプリで告知するという手段を選んだ。

アプリでの告知はスマートフォンでイベント情報を見ることが出来るため、イベントの知名度を高めることができると考えた。

(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. 室蘭工業大学生 イベント運営者
2. ヒト アプリの開発・運営に 5 人(当チーム) イベント運営者兼ユーザ(情報発信者)
モノ アプリ開発のための PC5 台
カネ アプリ自体の広告費 アプリの運営費
3. アプリの開発(数か月)→アプリ自体の宣伝(1 か月)→イベント運営者にイベントをアプリに登録してもらう(随時)→室蘭市内の人にアプリを使ってもらう(随時)

