

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	室蘭市
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	室蘭イベントカレンダー		

(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)	プログラミングダメンズ		
チーム属性 (公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3	
メンバー数 (公開)	5名		
代表者 (公開)	三田ゆきの		
メンバー (公開)	石田璃貴、井関海斗、堤彩花、前田将孝		

【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>

- 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>

- 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。
- 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/>)
- 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)
- 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>

- 「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。
- 「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>

室蘭市のイベントの情報の伝達に偏りがあり、市内のイベントに認知の差が出来てしまっている。そのため、複数のイベント情報を1度に入手することができれば地域のイベントが活性し、市民が室蘭をもっと好きになると考えた。

<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>

この課題を解決するためには、市民が平等に情報を得ることができる手段、運営側は平等に情報を公開することができる手段がそれぞれ必要。運営側が情報入力ができるイベントカレンダーを室蘭市のHPから1度により多くのイベントの情報を市民が閲覧できるようにする。このイベントカレンダーが実現することによって市民が情報を得やすくなり、市民のイベント活性が見られると考えられる。

このようなデザインのカレンダーアプリを開発したいと考えています。



2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）



◀ 2022年7月 ▶

リスト

直近のイベント
ページへ行く

ログインした時のみこ
れらのアイコン表示



2022年7月29日(金)
室蘭港まつり(15:00~21:00)
2022年7月30日(土)
室蘭港まつり(10:00~21:00)
2022年7月31日(日)
室蘭港まつり(10:00~21:00)

 …個人、団体アイコン。ここでプロフィール等設定

 …編集アイコン。イベント作成時に使用。

(2) アイデアの理由（公開）

2. アイデアの説明（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（1）で書いた「何を」「誰が」「いつ」「どこで」「どのように」する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>

室蘭で生活しているうえで我々のチームは室蘭の情報伝達に偏りがあると感じました。調べたところ、室蘭市公式の観光サイトには大きいイベントの紹介しかなく、小規模のイベントの情報がまったくありませんでした(図1)。



図1 公式サイトの一年のイベント紹介

そのため、地域によっては認知差ができてしまいます。この状況を解決するために私たちのグループはイベントスケジュールが1つのページにまとまっている必要があると考え、このアイデアを提案しました。これが実現することにより市民が情報を得やすくなり室蘭市内のイベント活性化が見られると思われれます。そして、市民の動きが良くなれば情報の拡散力も上がり市外からの訪問の可能性が上がることも予想され、夜のライトアップが綺麗な白鳥大橋(図2)やボルトやナットのはんだ付けで作られたボルト人形(図3)といった室蘭の魅力も広げられると考えられます。



図2 白鳥大橋



図3 ボルト人形

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

出典：

“室蘭のイベント”、室蘭の観光情報サイト おっと！むろらん、2022-11、<http://muro-kanko.com/event.html>

“これは外せない!室蘭のおすすめお土産 5 選”、心みちるたび、2022-11、<https://icotto.jp/presses/6092>

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

2. アイデアの説明（公開）

(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. アプリ開発者、イベント運営側

2. ・実現に必要なヒト：アプリ開発者、アイデアの企画設計者
・実現に必要なモノ：ブラウザにアクセス可能なデバイス(PC、スマートフォンなど)
・実現に必要なカネ：掲載

3. 第2週 グループメンバー顔合わせ、アイデア候補の議論

↓

第3週 アイデアの決定、作業の分担内容決定

↓

第4週 ユースケース・画面遷移の設計、アイデア発表のスライド・原稿作成

↓

第5週 アイデア発表、詳細設計、開発の役割分担

↓

第6週 詳細設計、開発の役割分担

↓

第7週 詳細設計

↓

第8、9、10週 開発

↓

第11週 中間発表

↓

第12、13、14週 開発

↓

第15週 成果発表

A large empty rectangular box with a black border, occupying most of the page. It is intended for content related to the headers above it.