

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）	室蘭のこと何でも知ってる君		

（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）	室蘭を好きになろうの会		
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）	4 名		
代表者（公開）	木村唐基		
メンバー（公開）	敦賀駿仁、野口雅矢、尾崎星瞬		

【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＞

室蘭の情報がまとまっておらず調べにくい状況であるために室蘭でやれることが分かりにくい状況となっている。

＜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＞

この現状に対して、室蘭の情報をまとめて調べやすい状況にするというアイデアである。具体的には、室蘭の情報をまとめたサイトとして構築するものである。アルバイトや飲食店、娯楽施設、スポーツ施設、レジャー施設、宿泊施設、観光地、イベントなど様々なジャンルの情報をまとめることで、室蘭の魅力をみんなに知ってもらうことが予測される。さらに、お店の経営者や、一般の方にも投稿することができる機能を備えることで、より充実した室蘭の情報を提供できると考える

現在、想定している画面遷移図が下の図1である。また、現在、作成中の検索画面の画面が次ページの図2である。

このように、色々なものをまとめて検索しやすいサイトが存在することで、より室蘭が活性化すると考えられる。これによって、「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ことができると考える。

また、このアイデアは、「室蘭にいる人や観光で室蘭に来る人」が、「室蘭で何かをやろうと思ったとき」に、「ネットワーク上」で、「検索をする」というものである。

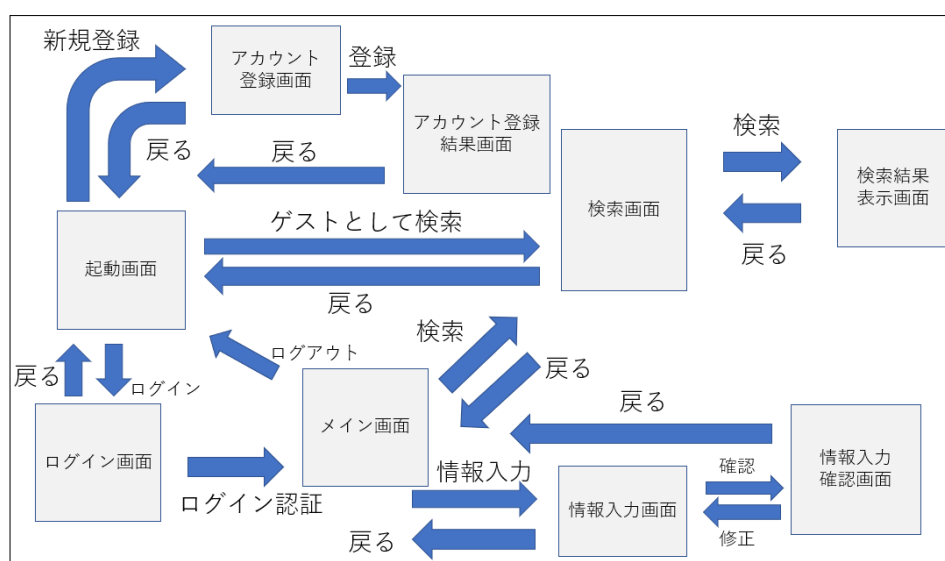


図1：現在、想定している画面遷移図

検索画面

localhost:8000/log/search

検索画面

ユーザ名：

ワード検索：

ジャンル：☐ 指定なし
☒ アルパイト ☐ 飲食店 ☐ 娯楽施設 ☐ スポーツ施設 ☐ レジャー施設 ☐ 宿泊施設 ☐ 観光地 ☐ イベント

種類：

☐ 接客
☐ 飲食
☐ ファッション
☐ 教育
☐ サービス
☐ エンタメ
☐ 配送

時間帯： ～

料金： ～

人数：

エリア(場所)：☒ 指定なし
☐ 東室蘭駅 ☐ 室蘭駅 ☐ 母恋駅 ☐ 御崎駅 ☐ 崎守駅 ☐ 本輪西 ☐ 輪西 ☐ 鷺別駅

範囲：☒ 指定なし
☐ 300m ☐ 500m ☐ 1000m ☐ 2000m ☐ 3000m

個室：☒ 指定なし
☐ 無し ☐ 有り

駐車場：☒ 指定なし
☐ 無し ☐ 有り

ペット同伴：☒ 指定なし
☐ 不可 ☐ 可

日付： ～

評価： ～

[戻る](#)

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」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>

室蘭市／室蘭市地域公共交通網形成計画（muroran.lg.jp）から引用



図3：引用1

図3はコンパクト・プラス・ネットワークの狙いを表した図です。

現在の室蘭では、人口減少・高齢者の増加や拡散した市街地により医療・福祉等のサービスの維持が困難になるなど、サービス水準の低下などが抱える課題となっている。

図3にも書いてあるようにコンパクトシティとは、生活サービス機能と居住を集約・誘導し、人口を集積する。これをネットワークと組み合わせて「多種ネットワーク型コンパクトシティ」の実現を目指している。これらがうまくいくと「生活利便性の維持・向上」「地域経済の活性化」「行政コストの削減」「地球環境への負荷の低減」の効果を得られる。

以上から私たちが提案した「室蘭の情報をまとめて調べやすい状況にするというアイデア」を使えば、コンパクトシティ化の効果のお手伝いが可能になるのではと考えます。

いま室蘭では、「第6次室蘭市総合計画」というものもあります。

「室蘭市は天然の良港に恵まれた地形を持ち、古くより製造業を中心にものづくりのまちとして発展してきました。その技術力を結集した白鳥大橋が1998年(平成10年)に開通し、サークル都市としてまちが大きく変化したことから、第4次・第5次総合計画では白鳥大橋を生かしたまちづくりに取り組んできました。しかし現在、白鳥大橋の開通から20年が経過し、日本全体が人口減少社会を迎える中、本市を取り巻く社会情勢は大きく変化しています。第6次総合計画は、人口減少に伴う様々な課題に向き合う時代であっても、将来にわたって住み続けたいまちを目指すための指針として策定した、室蘭市の”新しいまちづくりの計画”です。」引用2:[室蘭市／室蘭市の総合計画](http://muroran.lg.jp)
(muroran.lg.jp)

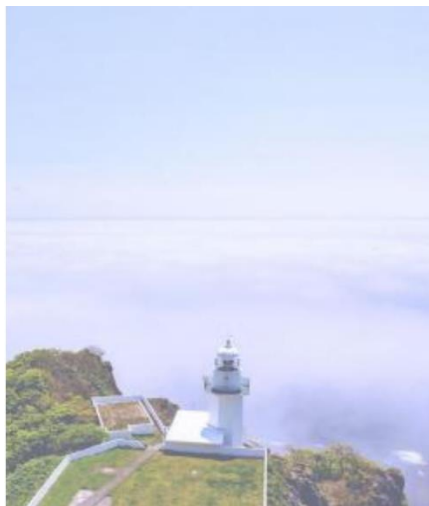


図4:地球岬（引用2と同様）

また、目指す未来像も天然の良港やまちの産業、文化、自然などの発展ということで、私たちが提案するものは飲食、サービスのほかにもイベントなど幅広く対応しているので第6次室蘭市総合計画の促進につながると考えます。

ただ、1つ欠点があります。それは、私たちはアプリケーション作成のほか、集客・宣伝は可能なものの、自分たちだけでは企画して営業ができないということ。これも1つ室蘭の方々に力を合わせられたらと考えます。

(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. アイデアを実現する主体は、私たち学生である。授業を通して、学生でも可能な範囲でこのアプリの基本的な機能を作成する。ただし、これが正式にアプリとして一般に使われることになると、私たち学生だけの力では足りないと考えられる。よって、その場合は室蘭市からの協力を要請する必要があると考える。

2. 実現に必要な資源として、まず、ヒトについて述べる。まずは 1 でも述べたように、私たち学生と室蘭市の方々が必要である。また、室蘭に住んでいる人々や室蘭を訪れる観光客の皆様も必要である。この規模は、室蘭市の人口が令和 4 年 10 月末で 78,131 人（[室蘭市／室蘭市住民基本台帳人口統計資料 \(muroran.lg.jp\)](http://muroran.lg.jp)から引用）なので、人口の最低 10%ほどには利用して貰いたいと思っているので、約 7,800 人には興味を頂きたいと考えている。また、調達方法としては、室蘭市の方々は協力申請によりお願いをする。7,800 人に関しては、広告を用いて調達しようと考えている。

次に、実現に必要な資源として、モノについて述べる。これに関してはパソコンのみあれば制作できると考えられる。また、パソコンは私たち学生がそれぞれ所持しているため、調達する必要は無い。

最後に、実現に必要な資源として、カネについて述べる。私たちのアイデアのアプリ開発にかかる金額は最低でも 556 万円が必要となる（[【随時更新】アプリ開発費用ってどれくらい？依頼した場合の相場や金額をシミュレーション | モバイルマーケティング研究所 | ModuleApps 2.0](#)から引用）。この金額の調達方法としては、室蘭市から支援金を貰うことや、私たちがアルバイトで稼ぐことが考えられる。

3. 実現にいたる時間軸を含むプロセスとして、まず、私たちは 10 月 3 日から授業を通して様々な作業を行ってきた。最初に、アイデア立案を行い、次にアイデア設計、アイデア発表を通したアイデアのブラッシュアップ、詳細設計、開発などを現在（12 月 2 日）までに行ってきた。

今後は、1 月 30 日まで中間発表会などを通して開発を行っていく。具体的な計画を以下に示す。

- ・12 月 5 日までにアカウント登録画面の処理と、ログイン画面の処理を完成
- ・12 月 12 日までに検索結果画面のフロントエンドを完成
- ・12 月 19 日までに検索結果画面のバックエンドを完成（中間発表を行う）
- ・12 月 26 日までに情報入力画面と情報入力確認画面のフロントエンドを完成
- ・1 月 16 日までに情報入力に関するバックエンドを完成
- ・1 月 30 日までに足りない機能を随時追加するなど、最終的な仕上げを行う

以上が、実現に至る時間軸を含むプロセスである。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）