

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)	室蘭ぽーたる		

(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)	人材不足		
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)	僧都陽大		
メンバー (公開)	井塚 陽喜、河井 泰輝、高橋 晃一、菌部 勇太		

【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。)

<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>

室工大生にたくさん外出して室蘭を知って欲しい

<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>

室蘭市の店舗情報をまとめたアプリケーション。室蘭工大生の利用を想定しており、日常生活の一部として利用できるような身近なものにしたい。

室工生の利用促進のために学生割が有効な店舗を積極的に表示する、ないしはそういった店舗のみを表示するソート機能を追加する。またスタンプラリーを利用したクーポンを作成する。例えば観光地にQRコードを配置しそれを読み取ることでスタンプを獲得し、一定以上集めることでクーポンと交換できるといったものだ。なお、QRコードの代わりに位置情報を使うことも可能だ。これは地域（室蘭市）の魅力を知る機会を増やすとともに外出を促進することが出来るはずだ。

そして店舗情報は店側が独自に編集できるため、自店のアピールポイントをより押し出した内容を見ることが出来る。

上記の実現のためにはサービス開始時点でアプリケーション上に店舗情報が必要不可欠である。しかし開始時点では情報提供者側もこのアプリの存在を知り得ない。そこで室蘭市の広報部へ掲示を依頼することに加え、自分たちの学内のコミュニティからバイト先への周知などと進めていくことでサービス開始時の問題を解決したい。

しかしこれだけでは地元ならではの情報が十分とは言えないため、自分達の足でアプリの存在を伝えていきたい。

具体例：外食に行きたいが、いつもの店しか思いつかない。そんなときに地元ならではの店を調べることができる。



イメージ図

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>

<最終的に達成したいこと>

室蘭工業大学の学生が卒業して室蘭から出ていく前に街の魅力を知ってもらうことでそのまま定住、あるいはいつの日か戻ってくることで室蘭の活性化につなげていく。

<学生の現状>

図 1 は室蘭工業大学が行っているアンケートにおいて「現在の大学生活に満足しているか」という質問に対して「やや不満、大いに不満」と回答した学生の理由を調査したものである。



図 1. 室蘭工業大学に不満を抱えている学生の原因内訳 [1]

ここに示されているように地域が魅力的でないという回答をした学生が 90 名おり、その認識が変わらない限り室蘭への定住を望むことは難しいだろう。また、このアンケートは全学生を対象に行われたが全学生の回答を得られているわけではない。つまり、地域に魅力がないと感じている学生は「少なくとも」90 名」ということである。

次に、同アンケートにおいて図 1 で「4. 友人ができない」と回答した学生の理由を調査したものが図 2 である。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

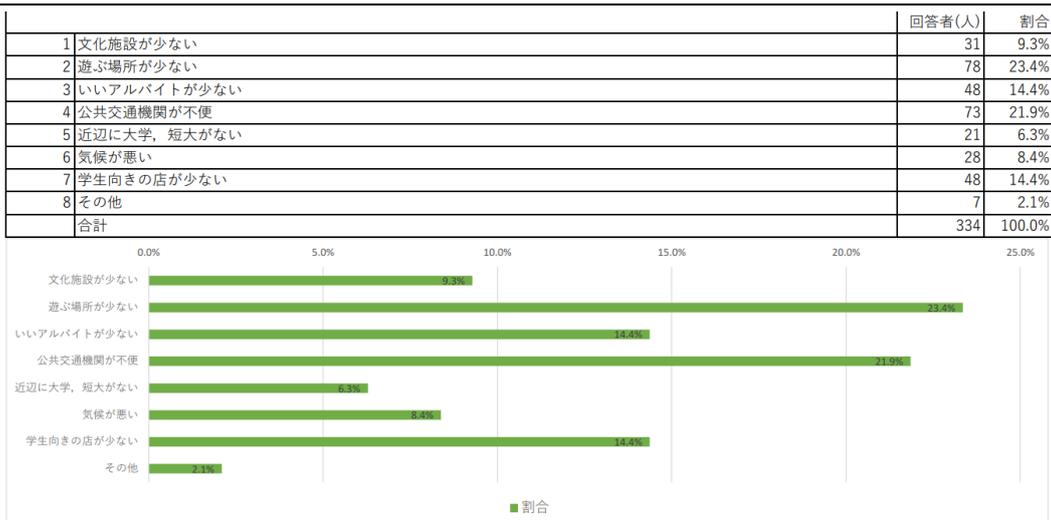


図 2. 図 1 の質問で 4 番と回答した学生の詳細な内訳 [1]

この質問の回答には地域に対するマイナスポイントも含まれており、それらも地域理解が出来ていないことに由来していると考えられる。ここで一つの例としてこの質問の回答 2 番「遊ぶ場所が少ない」とあるが、本当に少ないのか、あるいはその学生が知らないだけなのかハッキリとしていないことがわかる。これと同様のことが他の選択肢でも言える。

<まとめ>

上記二つのデータから、現状室蘭工大生は「地域に魅力がない」と誤解している可能性があり、周辺の情報を得ることでこの誤解を解くことができると考えている。知らなかった店を発見することで地域の魅力に気づき、それによって最終目標を達成することができる。

私たちがこの提案をした理由は以上の通りである。

[1] 室蘭工業大学学生生活実態調査報告書：

https://muroran-it.ac.jp/uploads/sites/2/2021/10/gakusei_2020.pdf

(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. グループメンバーによる開発
2. 人数は最小で 5 名、多くても 10 数名、アプリケーションのため必要な物資等はない。また、授業の一環であるため開発にかかる費用は 0 とする。
維持費についてはアプリケーションの規模を考えると大規模なサーバーは不要であるため、室蘭工業大学内でサークル費などの一部を使って運営を委託したい。そのためにも在学中に大学側に「存続させる価値がある」と判断させる必要がある。
3.
 - ・画面の繋がりを整理し、開発の環境をつくる
 - ・画面の配置など含むデザインを決め、担当する部分を振り分ける
 - ・開発を行う
 - ・画面レイアウトを整理する現状では二つ目のステップのみ終了済み。

