

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	室蘭市
チームがつけたアイデア名 (公開) (注2)	室蘭市民向けフリマアプリ		

(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)	大學生生活向上委員会		
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)	富安 紘大		
メンバー (公開)	青木 昂大、白石 晃平、森 日出朗、伊藤 大智		

【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>

室蘭は住んでいて不便であったりして、室蘭を好きでない大学生が多い。なので、あると便利に思え、このサービスがあるから好き、住みたいと思えるような、地域の人（や大学生）優遇のサービスを提供したい

<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>

室蘭市民向けに特化したフリマアプリを、大学生グループで web アプリケーションとして開発する

- ・主目的は、地域と密着、連携することで可能な手厚いサービスを提供できるフリマアプリを開発し、これがあるから室蘭という地域にいたい、と思ってもらうこと
- ・他のフリマアプリや EC サイトでもあるような、荷物受け取りロッカーのような受け取り設備を、市と協力し市役所や大学構内に設置→それを利用した置き配サービス
- ・直接会って商品の状態を確認のうえ、取引できる機能
- ・フリマアプリ機能だけでなく、室蘭の特産品を販売するショッピングアプリとしての機能も追加

【その他、追加予定の機能やサービス】

- ・地域飲食店の料理出前（Uber eats のようなもの）
- ・飲食店等の宣伝マップ

--

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>

授業で集まったグループメンバー5人中5人が、室蘭を好きではないと話した。そこでまず、大学生は毎年来るのだから、やってきた大学生が室蘭を好きになるようにしようと考えた。グループメンバーの意見として、

- ・室工大付近に住んでいると、買い物や移動が不便
- ・そもそも地域の店や特産品をよく知らない
- ・卒業や転居などに伴い、使えるが破棄せざるを得ない家電家具をやりとりできる場があるといいのではないか

以上の意見やアイデアの提案をもとに、室蘭市民向けかつ大学生へのサポートなどを焦点に当てたサービスを展開しようと考えた。

(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. 大学生グループ

2.

人員：5人

必要な環境：Django による Web アプリケーション開発環境

必要なモノ：室蘭の特産品、土産品。または出品してくれる業者。またアプリの宣伝をさせてもらえる場所。（その他、飲食店関連の機能が実装できれば、アプリに広告を出してくれる飲食店も）

3.

開発開始

↓

搭載する機能の決定

↓

デモ版作成。並行して室蘭特産品を出品してくれる業者探し。

↓

デモ版を限定的にリリースしてバグ等を確認

↓

デモ版から得られた問題を改善。アプリの宣伝ができる場所を探す。

↓

正式リリース

