

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2022 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名</b> (注1)	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
<b>チームがつけたアイデア名 (公開)</b> (注2)	- (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
もっと！むろらん ～むろらん情報発信サービス～			

(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

<b>チーム名 (公開)</b>	田舎を愛する者たち		
<b>チーム属性 (公開)</b>	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">学生</span>	<b>3</b>	
<b>メンバー数 (公開)</b>	5名		
<b>代表者 (公開)</b>	柿木良太		
<b>メンバー (公開)</b>	高山滉平、竹駒拓斗、田中大夢、早稲田翔太郎		

**【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。)

**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。

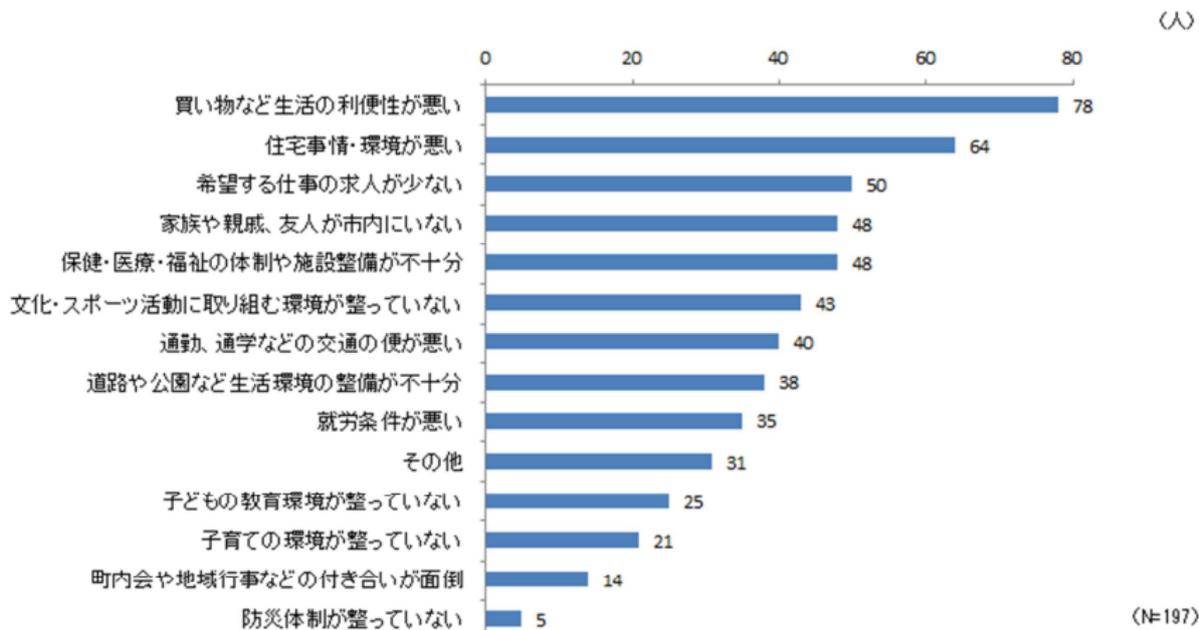
<応募チームとして解決したい課題の要点はこれ！をごく短く書いてください>

我々は、むろらんが持つ課題である交通の便が悪く、ホームページが見にくい、ごみをいつ捨てればいいのか分かりづらいという3つの課題を解決したいと考えている。

<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>

我々が提案するアイデアは、室蘭市民に加え観光客、行政の人々に対して普段のありきたりな日常の中でどこでも気軽に室蘭市の情報を入手することができるものである。実際のシステムは Django を用いて、Web アプリケーションを作成し、その後、Web アプリケーションを簡単にアプリ化することができる PWA 化をすることでスマートフォンからでも気軽にアクセスできるシステムを作成させる。この提案の背景としてあげられるのは室蘭の生活の不便さである。現在の室蘭市は、交通機関はバス、JR などが時刻が分かりづらく、イベントの発信もホームページで行われているが見ている人が少なく、ゴミの収集に関しては街ごとに収集日が異なっており、誤った日に誤ったごみを置いていく人が多い傾向にある。実際の市民アンケートでも交通機関の不便さや生活の利便性、文化・スポーツ活動に取り組む環境が整っていないなど、市民が室蘭市を好きになってもらうにはほど遠い状況である。



これらの問題を解決するための「もっと！むろらん ～むろらん情報発信サービス～」アプリケーションを開発する。このアプリケーションは室蘭市在住の人はもちろん、観光客なども使うことができ、ゴミ関連の情報を確認できる機能、交通機関の利用を容易にする機能、イベント情報を容易に確認できる機能、市民の意見や質問などを取り入れ答えることができる目安箱の機能、室蘭市でお買い物すると貯まる室蘭ポイントなど様々な機能を取り入れたアプリケーションを開発する。このアプリケーションが実現すれば室蘭市民の悩みである複雑なゴミ収集の日時や種類を間違えることがな

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

くなり、室蘭市に対して容易に意見を申し立てることができるようになるため、住みやすい街づくりを行うことができる。また、イベント情報を誰でも見やすくすることができれば観光客も室蘭市のイベントに参加しやすくなることにつながり、室蘭のイベントが盛り上がる。

現状の室蘭市ホームページでは多量の情報があるが、情報の量が多すぎ一般の方が自分の知りたい情報を見つけ出すことが難しくわかりづらいため、このアプリケーションではデザイン性を重視した。「室蘭」をひらがなで「むろらん」にすることで、全年齢が親しみやすくかわいいデザインにした。アプリ内のホーム画面でも各ジャンルごとにボタンを配置することで、アプリの利用者が必要な情報をボタンを押すだけで取り入れやすくする工夫をしている。

## 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＞

室蘭市が行っている市民調査(下に示すのは平成 31 年の調査結果である)、室蘭のホームページ及び音更町のホームページを参考にした。

- ①「わがまち」といった愛着や親しみ  
室蘭市に愛着や親しみを感じている割合が 4.7 ポイント減少  
今回：73.0% 前回：77.7%
- ②住みやすさ  
室蘭市は住みやすいと感じている割合が 9.9 ポイント減少  
今回：72.1% 前回：82.0%
- ③住みやすいと感じる点（複数回答）  
前回（H27）同様「病院など保健医療体制が整っている」が最も多く、次いで「自然環境が良い」、「買物など日常生活が便利」の順になっています。
- ④住みにくいと感じる点（複数回答）  
「交通の便が悪い」が最も多く、次いで「住宅価格・家賃が高い」、「買い物など日常生活が不便」の順になっています。  
前回（H27）は「住宅価格・家賃が高い」が最も多く、次いで「仕事が見つげにくい」、「交通の便が悪い」の順になっていました。
- ⑤今後の定住意向  
今後も室蘭市に住み続けたいと回答している方の割合が 4.9 ポイント減少  
今回：75.2% 前回：80.1%

[https://www.city.muroran.lg.jp/main/org2200/documents/1\\_shiryo1-4.pdf](https://www.city.muroran.lg.jp/main/org2200/documents/1_shiryo1-4.pdf)

上に示す調査結果からわかるように、平成 27 年に行った市民調査と比べて平成 31 年に行った市民調査の結果は満足度が全体的に下がっていることがわかる。住みやすさの点においては約 10%も下がっている。

私たちのグループが考える室蘭市の情報発信サービスはこの調査結果の満足度を上げることを目的としている。それに伴って、私たちが作成する室蘭市の情報発信サービスの優位性を以下に示す。

今の室蘭のホームページと音更町のホームページを比較した時に、デザイン性の違いがある。音更町はホームページを開いた瞬間にこちらを引き込むようなデザインがあるが、室蘭市のホームページでは室蘭市の写真が小さく室蘭市の魅力を一目で確認することができない。室蘭市には美しい夜景などあるので大々的に表現しても良いのではないかと私たちは考えた。また欲しい情報を取り入れたいときにも時間がかかってしまう。文字が多すぎるため、初めて見る人にとってはわかりづらい内容となっており、もう一度室蘭市のホームページを参照したいとはあまり思わないような内容となっている。

私たちのグループが作成する「もっと！むろらん」では上記に示した問題点を克服することを目標にしている。また、室蘭市を利用する方たち、室蘭市民に限らず室蘭市外から来た方たちにも利用していただける室蘭情報発信サービス

## 2. アイデアの説明（公開）

### (2) アイデアの理由（公開）

の実現を目指している。このことから得られる期待として、私たちは3つあると考えている。

1つ目は多くの室蘭市民が以前よりも室蘭について知れる機会が増えることである。「もっと！むろらん」では、新しい情報が得られるのはもちろんだが室蘭市民が行政に参加できる。上のアンケート結果を見るとわかるように、平成27年のアンケート結果から平成31年のアンケート結果を見比べたときに住みにくいと感じた理由が同じである。4年の時間があるにもかかわらず、改善されていないことから室蘭市民の声が届いていないのではないかと考えた。そのため、室蘭市民がより行政に参加できるようにすることができれば、室蘭市がより住みやすくなり室蘭市を好きになってもらえる環境作りができると考える。室蘭市全員が室蘭市をよくできる環境づくりをすることができるので全員が室蘭について関心を持ってくれることが期待できる。

2つ目は公共機関の利用がこのサイト一つでわかることができることである。平成27年と平成31年のアンケート結果の2つの結果から共通することとして交通機関が利用しづらいという声が多くある。バスの本数が少ない、タクシーを捕まえづらいなどが考えられるが、私たちはその中でバスの時刻やタクシーの手配などが一つのサイトで完結することができれば便利になるのではないかと考えた。これは、普段から室蘭市を利用する人たちはもちろんだが、観光客にも利用しただけのようにしている。

3つ目はごみの日程がわかりやすいところである。今の室蘭のホームページはごみの日程がわかりにくいという欠点がある。調べてすぐに欲しい情報が手に入らないのが現状なのでこの状態を解消するためにも「もっと！むろらん」ではこの問題を解消したものとなっている。

以上に記す3つの効果が期待できる。

### (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>

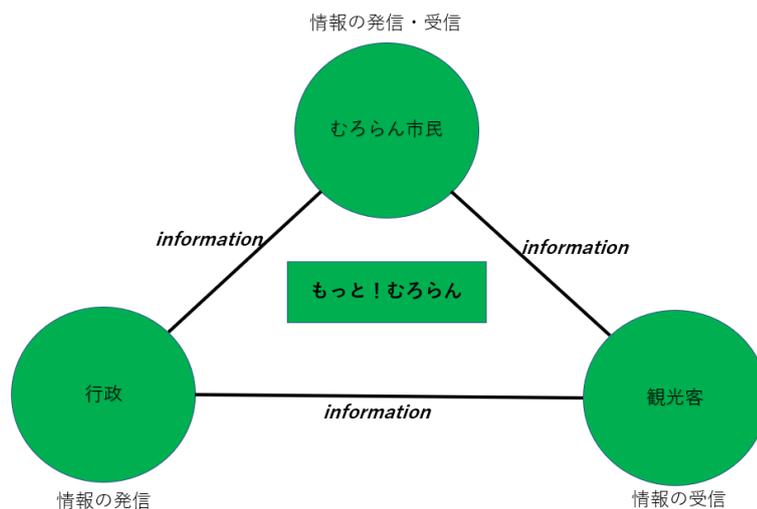
<以下のように分けて書いていきます>

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

我々の事業のステークホルダーは主に室蘭市民、室蘭市の行政、観光客がメインである。そのためアイデアを立案するにあたり、以下の手順で行った。

1. ターゲットを明確にする
2. ターゲットの要望・不満を調べる。
3. 具体的なシステムの提案
4. 提案システムの競合との優位点を挙げる。
5. さらにブラッシュアップすることでより良いものを作成する

実際のシステムとステークホルダーの関わりをいかに示す。

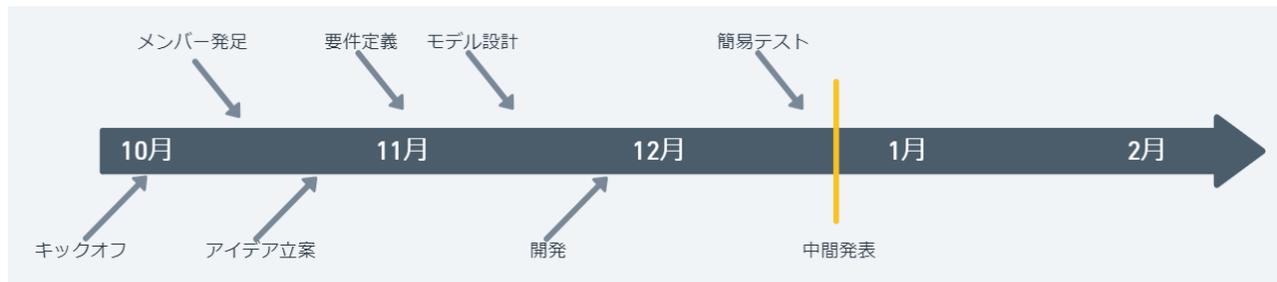


このように行政は、このシステムを通して室蘭市の情報を発信し、室蘭市民や観光客に簡単に市内の情報を伝達することができる。対して室蘭市民はなにか困ったことや不便だと感じたことはこのシステムを通じて行政に直接提案することができるため、競合との差別点である行政と市民の直接的な関わりを実現することができる。観光客の視点からは、初めて室蘭市を訪れた方に対して、交通機関や飲食店などの情報を簡単に提供することができる。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

本事業を実現させるためのプロセスを以下のようにまとめた。



まずは、メンバーが決まった後各自案を持ち合いブレインストーミングを行いより良いものを探した。いくつも出た案の中で何が最も室蘭市民にいつ様なのかという点で議論をし、最終的には室蘭市の情報を簡単に発信するツールが必要なのではないかということになった。その後、具体的に室蘭市民の感じている悩みを調べ、その悩みを解決できるような機能を立案した。要件定義で決まった機能に対して、まずは Figma というユーザーインターフェースを作成することができる実際に使用する画面の作成を行った。ここで作成した画面に対して、今回のシステムではどのようなデータが必要なのか、URL の遷移はどのようにするのかを話し合った後、画面遷移図を作成した。データベースを作成する前に、プロジェクトチーム全体でイメージを共有するために ER 図を作成して、テーブル間の関係を具体化させた。実際の開発では Django のプロジェクトを作成した後、データベースを作成し、画面の遷移を作成した。現段階ではここまでの開発しか終わっていないが今後の方針としては、各機能に対して人員を二人アサインしてより良い機能を作成させるためにペアプログラミングで開発を進めていこうと考えている。今回は上記で述べた作業を 15 週の演習で完了させ、プロトタイプを作成させる。その後、検証を進め実用化をしたい。