

## 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
	- (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	北海道 室蘭市
<b>チームがつけたアイデア名</b> (公開) (注2)	ぶらりムロランチ		

(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</b> (公開)	秋近らん		
<b>チーム属性</b> (公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生	3	
<b>メンバー数</b> (公開)	4名		
<b>代表者</b> (公開)	田村大		
<b>メンバー</b> (公開)	チョウイコウ、澄田直樹、清野こはる		

#### **【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>

- 「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。
- 「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** ○

**(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。

## 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（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>

室蘭では、ランチの営業時間が短い飲食店が多いため、室蘭に来た旅行者が自分のスケジュールに合わせて行動し、好きな時間に行きたい店でランチを食べることが難しい。とはいえ、観光に時間をかけたいからランチ選びにそれほど時間をかけたくない。

<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>

室蘭に来た旅行者がランチを食べようと思った時、またはランチの計画を立てようと思った時に、好きな料理のジャンル、食べたい時間帯、または行きたい場所等の項目を「ぶらりムロランチ」というアプリに入力し、簡単にお店のメニュー、経路、またはリアルタイムの混雑状況といった情報を知ることができ、お店の予約もできるようなオンラインサービスを（スマートフォンアプリケーション及び Web アプリケーションという形で）提供したい。また、好きな時間に行きたい店でランチを食べることを少しでも実現に近づけるために、ユーザが「ぶらりムロランチ」のアプリを使ってお店を予約する際、頼みたい料理もその場で一緒に決めてくれれば、店側と協力して、たとえランチの営業時間が終了しても、店側に料理を提供してもらうことを可能にするようなシステムを提案したい。

アプリ「ぶらりムロランチ」が持つ主な機能として、

- 条件検索から店の候補を出してユーザに選んでもらう
- 店の詳細情報を確認する
- 店を予約する
- 店のメニューを事前に確認する・決める
- 店への行き方を案内する

などが挙げられる。



ユーザがどの時間帯に食事をしたいか、どんな料理が食べたいか、どこで食べたいか、予算はいくらかなどの項目をアプリ内に入力・選択し、選ばれた条件のもとで検索したら、ユーザの希望に合う順から店舗名及びその店の具体的な情報（営業時間、場所、メニュー等）が画面に表示される。また、店のリアルタイムの混雑状況及びランチが提供されるまでの時間も表示される。ユーザが行きたい店を決めたら、その店を予約することができる。その際、注文したい料理も一緒に決めることができる。さらに、ユーザの現在地から店への行き方（距離、交通手段、時間、交通料金等の情報）の案内も確認できる。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）



他の似たような機能を持つアプリとの違いとして、店を予約する際に頼みたい料理も一緒に決められるという点が挙げられる。ユーザがアプリを使って事前に注文を決めれば、店側が早めに料理の準備を始めることができ、料理の待ち時間が少なくなるというメリットがある。また、店側にとって、客の頼みたい料理が事前に分かれば、たとえ予定の来店時間がランチの閉店時間を過ぎても、対応が不可能ではなくなる。このようなシステムを構築すれば、ユーザが自分のスケジュールに合わせて、たとえ少し遅くても好きな時間に食べたいものを食べることができ、また店側にとっても閉店前の時間を有効に利用し、収益を上げることができる。事前に注文を決めるという行動を促すために、もしユーザがアプリ内で店を予約する時に注文したい料理も一緒に決めてくれれば、ディスカウントクーポン等の特典がもらえるような仕組みをアプリ内に導入したい。

このアプリが持つもう一つの特別な機能として、店のリアルタイムの混雑状況を確認することができる。この情報を取得するために、店側と協力して店のドアにセンサをつけることを提案したい。また、センサがつけられることに抵抗を感じる事業者のために、店側の手動入力によって混雑状況をアプリに提示することも可能にしたい。店のリアルタイムの混雑状況が分かれば、この情報を参考にし、時間的に余裕のない、もしくは並びたくないユーザも適切な食事処を選択することができるようになるだろう。

また、条件検索の他に、「おすすめ」という欄を設けたい。Instagramのように料理の写真を載せ、または記事の形で室蘭の名物、地元の人のおすすめ等を紹介する。室蘭に来た旅行者が何を食べようかについて悩んでいる時、アプリ内の「おすすめ」を参考にすれば良いだろう。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

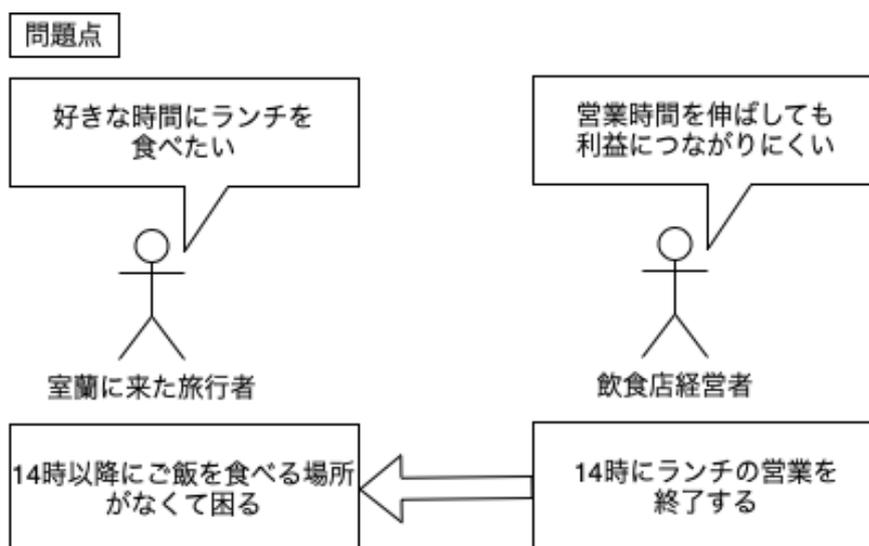
### (2) アイデアの理由（公開）

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>

室蘭に卒業旅行で訪れると仮定して、1日の旅行計画を立て実際に現地で観光した結果、室蘭では、14時まででランチの営業を終了する飲食店が多いため、室蘭にいる人、特に室蘭に来た旅行者が自分の（観光の）スケジュールに合わせて、好きな時間に行きたい店でランチを食べることが難しいことがわかった。旅行ではランチを好きな時間に食べたい、または臨機応変に決めたい。しかし、その場の気分や流れで決めようとする営業時間が短く開いているお店が少ないため飲食店選びに時間がかかってしまい観光に時間をかけられなくなってしまう。これを解決するために、単純に飲食店の営業時間を伸ばせば良いが、来店者数が少なく長く営業しても利益につなげにくい点や、客が頼みたい料理が分からず料理の仕込みや準備がしにくいといった理由でそう簡単にはできない。

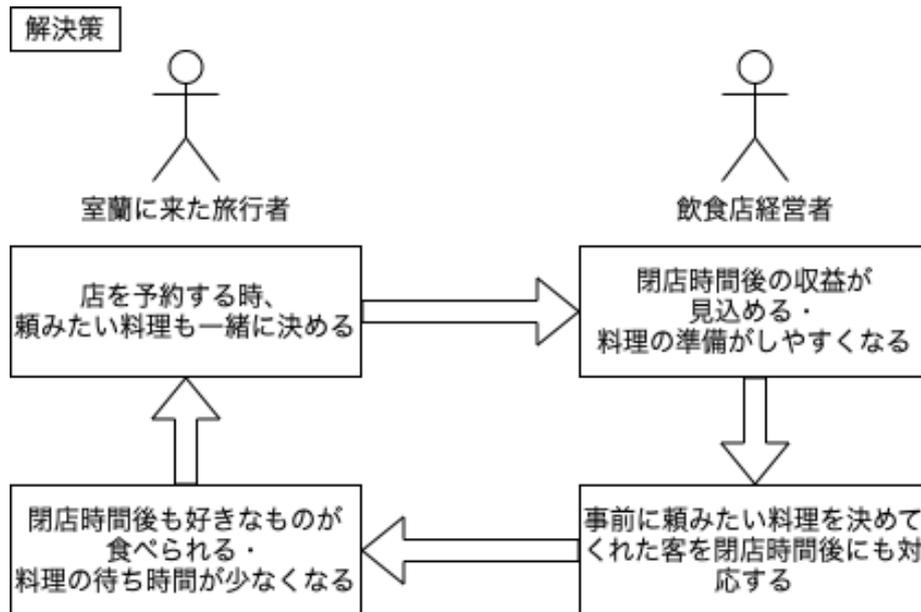


飲食店のランチ営業時間を長くするために、以上に挙げた問題点を解決するとともに、店側にとって何かのメリットがなければ積極的に協力してもらうことが難しい。そこで、「ぶらりムロランチ」のアプリを使用することによって、店側が予定の来店者数ある程度把握することができるので、特に小さな個人経営の飲食店事業者が予定の来店者数によって、収益が見込めるかどうかなどを基準として判断し、閉店時間を臨機応変に決めることができるだろう。また、もし客が事前にメニューを決めてくれれば、料理を事前に準備することができ、提供が早くなるため、客の待ち時間が減り、顧客満足度の向上及び店の評価の向上にもつながる。さらに、料理の提供が早くなることにより、客が店内に滞在する時間が減るので、店の回転率が上がり、より高い収益が見込めるだろう。店の利益を確実に上げることができれば、店側に通常のランチ営業時間終了後の客対応を協力してもらうこともしやすくなるだろう。

## 2. アイデアの説明（公開）

## (2) アイデアの理由（公開）

店側が通常のランチ営業時間終了後の対応もできるようになれば、客（特に本アプリのユーザ）にとっては、自分のスケジュールに合わせて好きな時間に行きたい店に行くことができるようになる。また、アプリを使って事前に注文を決めれば、店側が早めに料理の準備を始めることができ、料理の待ち時間が少なくなるというメリットもある。通常の閉店時間後にも対応してくれる飲食店の負担を少しでも軽減させるために、ユーザが店を予約する時注文も一緒に決めてくれるのがこのアプリの望ましい使い方が、実際に店舗に行ってから注文を決めたいユーザも多いだろう。そこで、事前に注文を決めるという行動を促すために、もしユーザがアプリ内で店を予約する時に注文したい料理も一緒に決めてくれれば、ディスカウントクーポン等の特典がもらえるような仕組みをアプリ内に導入することにした。こうすれば、事前にメニューを決める行動をとるユーザも増えるだろう。



### (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ききな流れ**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. **実現する主体**

- (1) 本スマートフォンアプリケーション及び Web アプリケーションの開発に携わるチーム
- (2) 情報提供及びアイデアの実行に協力してくれる飲食店

##### 2. **実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**

###### (1) **ヒト**

アプリの開発者、  
飲食店経営者・従業員、  
センサ設置業者等

###### (2) **モノ**

飲食店の詳細情報（営業時間、住所、メニュー情報、料理の写真等）、  
（店への行き方を案内するための）地理情報・交通情報、  
（店のリアルタイムの混雑状況を検知するための）センサ等

###### (3) **カネ**

事前の情報収集に必要な費用、  
飲食店に協力してもらうための費用、  
センサを設置するための費用、  
アプリを開発するための費用、  
アプリを宣伝するための費用、  
アプリを保守するための費用等

店側から店に関する詳しい情報（営業時間、住所、メニュー等）を得ることができる。また、店側に設置される予定のセンサ、もしくは店側の手動入力によって、リアルタイムの混雑状況を取得することができる。地理情報・交通情報に関しては、地図アプリから入手することができる。

##### 3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

- |                                 |      |
|---------------------------------|------|
| (1) 飲食店への案内（事業の説明、意思の疎通、協力の依頼等） | 15 日 |
| (2) 情報収集                        | 30 日 |

**2. アイデアの説明（公開）**

**(2) アイデアの理由（公開）**

- (3) アプリの開発 30 日
- (4) センサの設置 45 日
- (5) アプリの仮運用・実証実験 30 日
- (6) アプリのリリース・実用化 15 日

タスク名	必要な人材	必要な資源	費用	タイムスケジュール日数	15	30	45	60	75	90
室蘭市内の各店舗にアプリ開発とそれに伴う協力の勧告	勧告を行う人	連絡網	5万(人件費)							
情報収集	飲食店の経営者	店舗情報								
アプリの開発	技術を持ったアプリの開発者	アプリの開発ツール	10万(人件費)							
センサーの設置	電気工事の資格を持った技術者	センサー	500万(設置費用)							
アプリの仮運用・実証実験	アプリの試験運用者、アプリの開発者		10万(人件費)							
アプリのリリース・実用化	アプリの開発者		5万(維持費)/月							