

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 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
		生駒山ブランディング、周遊等	東大阪市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	お食事 QUEST		

(注1) 地域課題名は、COG2024 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 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	DiverSix		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→		2.学生
チームメンバー数(公開)	5 名		
代表者情報	阪本 弥優		
メンバー公開)	山本 凜、榎田 萌恵、高橋 優太、井窪 浩基		

【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 COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

＜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、代表者および公開に同意したメンバー氏名(メンバー一覧ページを参照)、「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得ます。

＜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。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OK なら右欄の○を選択 →

OK

＜チームメンバー名簿:メンバー一覧ページ＞

チームメンバーに関する情報を該当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。)

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。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、どのような社会的活動(サービス)を行うのかを具体的に示してください。将

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でワクワクするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。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ポイントを、以下にごく短く書いてください

＜解決したい課題のポイント＞

商店街の営業時間や定休日が分かりにくいことや観光情報の発信が不足している

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

（参考）よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感（使う人の立場になってみる）が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

「お食事 QUEST」は、生駒市を訪れる観光客や地元住民がレストランの予約時間までの時間を有効に使いながら、地域をより楽しめるアプリです。このアプリは、レストラン予約の待ち時間を活用し、観光地や体験型スポットを巡るミッションを通して地域を深く知ることを目指しています。地域の観光資源を楽しむ仕組みを提供することで、利用者と地域の双方にメリットをもたらします。

●だれが『だれ』に対して

・だれが：経営学部田口ゼミ、情報学部須藤ゼミ

・だれに対して：生駒市を訪れる観光客や地元住民、特に観光を計画している若年層や家族連れ、または食事の空き時間を有効に使いたい人。

●いつ

利用者がレストランを予約した後、その予約時間までの間にアプリを利用します。例えば、食事の時間まで 1～3 時間ほど空いているときに最適です。週末や連休など観光需要が高いタイミングでの利用が特に想定されます。

●どこで

生駒市内の観光スポットや、景色の良いエリア、または地域特有の体験ができる場所（地元の市場や体験型ワークショップなど）が主な舞台です。アプリが提示するミッションに従い、利用者が生駒市内を自由に移動して楽しめる設計となっています。

●どのように

【利用者視点での流れ】

①アプリをダウンロードし、生駒山周辺のお店を時間予約します。

②提案されたミッション・コースから好きなカテゴリを選択します。

★コース一覧

お手軽コース 2000 円(軽い観光や試食を中心とした短時間向け)

・満喫コース 3000 円(サイクリングや地元スポット巡りなど充実した内容)

★ミッション一覧

観光地巡り、地元名物の試食、景色の撮影

これらのミッションは、ユーザーの位置情報や時間に基づき、自動で最適なルートが提案されます。プランによってミッシ

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

ンの数や難易度が示されており、遊び心を取り入れた仕組みとなっています。

③アプリの指示に従い、指定されたルートを巡る。各スポットでは写真撮影などタスクを実行します。

④ミッションを完了したユーザーには、その店舗ごとの限定メニュー（例：特別なドリンクやデザート）が注文可能になる特典が提供されます。これにより、ユーザーは達成感を得ると同時に、他では味わえない特別な料理を楽しむことができます。

【地域の視点での流れ】

- ・アプリ開発者や観光業者が地域の観光資源を分析し、ミッション内容を設計。
- ・地元の店舗や観光地と連携し、利用者に向けた特典を設定。
- ・ミッションをして地域の認知度を高め、観光スポットの魅力を効果的に発信。

アプリ開発者や観光業者が地域の観光資源を分析し、ミッション内容を設計。

- ・地元の店舗や観光地と連携し、利用者に向けた特典を設定。
- ・ミッションをして地域の認知度を高め、観光スポットの魅力を効果的に発信。

◎受益者自身が主体的に関わる視点

このアイデアでは、利用者が自らアプリ内でミッションを選び、観光地を巡ることで主体的に行動します。アプリは単なる情報提供に留まらず、利用者が自分のペースで楽しめる「体験のガイド」として機能します。さらに、ミッションの達成状況に応じた特典を提供することで、利用者が「参加する楽しさ」を感じられる仕組みとなっています。

例えば、観光で生駒市を訪れた家族が昼食の予約を12時にしている場合を想定します。11時に市内に到着した家族は、アプリで観光地巡りのミッションを選択。アプリの案内に従い、地元の観光名所を巡りながら写真撮影やスタンプを集めます。ミッションをクリアすることで、予約したレストランで特典を受け取り、家族全員が満足感を得ることができます。

◎観光客、地元事業者の利点

観光客にとっての利点：生駒市の名所を効率よく巡りつつ、ゲーム感覚で地域体験を楽しむことができる。さらに、限定メニューの特典が特別感を提供。

地元事業者にとっての利点：ミッションの達成を通じて新たな顧客を呼び込むことができると同時に、地域の特色や店舗の魅力を効果的にアピール可能。

--

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）

次に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。

※先にかいた『何を』『だれが』『だれに対して』『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に、『なぜ』このアイデアが有効で、実現する意味があるのか』を、上記のデータを使ってわかりやすく説明します。

＜参考：以下のように理由を書いていきます＞

※根拠：このアイデアがなぜ必要であるか、またはなぜ有効だと考えるのか、その筋道を説明します。

※裏付け：その根拠を支えるために、統計データや報告書、事例などを使って補強します。さらに具体的なアイデアの効果についても、何らかのデータを使うと説得力が増すでしょう。（定性データを含めて歓迎）

なぜこのアイデアを提案したのか

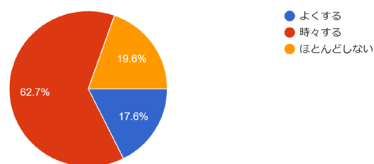
私たちは生駒山上遊園地から綺麗な景色が見えることが SNS で話題となっていることに注目しました。そこで今回は SNS の利用率が高く私たちが同じ目線で考えることができるという理由から大学生をターゲットにしました。

実際に生駒山周辺を散策した際に生駒山周辺には美しい景色や多くの観光スポットが点在してる一方で、商店街の時間や定休日が分かりにくいことや、観光場情報の発信が不足しているといった課題があると感じました。

その課題を解決するためにアプリを活用し観光情報をみやすく表示したり、観光目的で来た人はお店を予約したりして計画を立てる人が多いのではないかと考察を元にお店を予約した時間までの空いた時間でできるものがあれば良いと考えました。

実際に観光するときに計画を立てるのか、また、お店を予約する人などの割合を調べるために大学生51人に google フォームを用いて大学生を対象にアンケートを取りました。以下がその結果になります。

飲食店を訪れる際に予約をしますか
51 件の回答

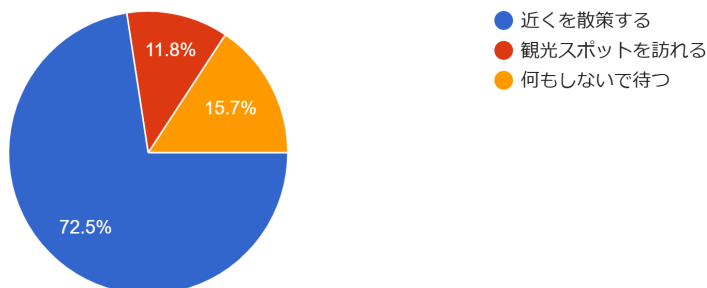


S

大まかにでも計画を立てる人が9割以上という結果になり、大多数の人が計画を立てることが分かりました。

飲食店を訪れる際に予約する人の割合も約8割の人が飲食店に行く際に予約をすることが分かりました。

予約時に待ち時間が発生した時にその時間をどのように過ごしたいと思いますか
51 件の回答



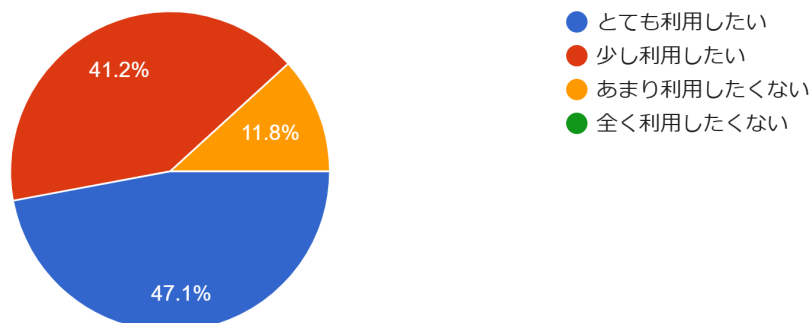
2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

実際に予約に待ち時間が発生した際の行動として近くを散策する人が7割以上を占めていることが分かりました。私たちが考案したアプリはこのような人のニーズに応えていることが分かります。

待ち時間中に観光地やアクティビティに参加できる仕組みがあれば利用したいですか

51 件の回答

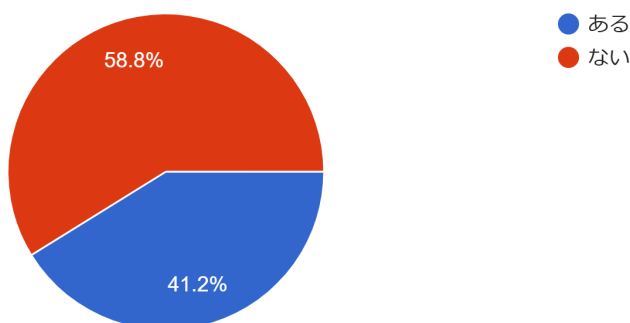


待ち時間に観光地やアクティビティに参加できる仕組みがあれば利用したいかという質問に対しては利用したいという考えを持っている人が9割近い人が利用したいと考えておりこのようなサービスの需要がかなりあることが分かります。

最後に生駒市の SNS における認知度調査を行いました。

SNSなどで生駒市に関する投稿をみたことがありますか

51 件の回答



このアンケートの結果によると、約4割の人が生駒市に関する投稿を見たことがあるということが分かり、決して多くとは言えないものにある程度に人が SNS で生駒市に関する情報を目にしたことがあるということが分かりました。

このアンケートの結果から多い割合でお店を予約したり計画を立てたりする人が多く、実際に待ち時間があれば周辺を散策する人、待ち時間中にアクティビティがあれば参加したいと考えている人が多く私たちの考案したお食事クエストというアプリはこれらのニーズを満たしていることがこれらのデータにより明確になっていると考えています。

(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を含め、**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 実現する主体

情報学部と経営学部で構成されている「DiverSix」が担当します。

2 実現に必要な資源

「人」

プロジェクトメンバー、商店街の方々、アプリ開発業者、東大阪市役所、(自転車を採用するならレンタル自転車会社など)

「金」

市役所・商店街を中心に。クラウドファンディング(自転車を採用するならレンタル自転車会社)など、ほかに資金を集められそうなところからの出資

3 プロセス

	1か月	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
さらなる現地調査												
資金調達の調整												
アプリ開発												
完成アプリの確認												

【フェーズ】

さらなる現地調査 1か月～2か月 0円

このアプリを作る際に利用できそうな施設(飲食店・景色のスポット・神社等々の場所や営業時間、店舗であればこのプロジェクトについての説明や協力していただけるのかについての意思確認等)

追加の課題などが見つければ取り込めるかを検討

アプリ開発 6か月～1年 100万～500万円 想定

実際のアプリを開発する。

完成したアプリを DiverSix、ゼミのメンバー、(ある程度完成したら役所の人、商店街の人)で実際に使ってみて、改善点等を見つけたら修正。→繰り返し

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）