

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

<b>自治体提示の地域課題名(注1)</b>	No.	自治体提示の地域課題名	自治体名
		インバウンド観光客を東大阪市へ	
<b>チームがつけたアイデア名(公開)(注2)</b>	シン・イシキリ		

(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)	タカシノヒナドリ		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 <span style="color: red;">ドロップダウン選択→</span>	2. 学生	
チームメンバー数(公開)	4 名		
代表者(公開)	石坂 拓也		
メンバー(公開)	橋本 颯樹、加藤 秀明、羽田 彩華		

**【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\_具体的なチーム名\_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を行います。(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。

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。

## 2. アイデアの説明（公開）

### (1) アイデアの内容（公開）

将来実現した場合に、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>

石切りの海外からの知名度の低さ

※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>

石切りをより盛り上げるために、新しい占いシステムを導入します。スマートフォンや携帯電話で、簡単に石切りの名物である占いを体験していただくことにより、石切りを知ってもらえるきっかけになると考えています。

アイデアの内容、ターゲット、実装方法について以下に述べます。

#### 1. アイデアの内容

スマートフォンで石切の各地にあるコードを読み取ると占いを行えるアプリまたは Web サイトを作成します。

その後、その場所に応じた占いの内容(場所 A では金運、場所 B では恋愛運など)を画面に表示します。

占いができるのはそれぞれの場所に応じて一度のみで、占い結果を後から確認できるように結果をまとめるページも作成します。

また、このサービスに課金要素はなく、無料で公開します。

システムの管理は自治体が行い、定期的にメンテナンスを行います。

#### 2. ターゲット

石切りの知名度を上げるということで、ターゲットをインバウンドにしています。

海外ではめずらしい文化であるため、インバウンドのお客さんが増えると考えています、

#### 3. どのように実装するか

システムは決まった時期だけ行うのではなく、一年通して毎日使えるものにします。

アプリやサイトで読み取るコードは石切駅や石切り商店街の入り口、神社などのお立ち寄りスポットに配置します。

こうすることにより、占いを楽しむと同時に石切りのことをより知ってもらうことができます。

システムをただ作るだけではお客さんは増えないため、同時に宣伝活動も行います。新しい占いのやり方をメインで宣伝し、媒体は海外で主流の X を用います。

--

## 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。

※先に書いた『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）

石切は占いで有名ですが、その知名度は主に日本国内や地域に限られており、インバウンド観光客には認知が低いことが課題です。このサービスは、占い文化をデジタル化し、スマートフォンを活用して外国人観光客にも手軽にアクセス可能にすることで、地域の伝統文化を国際的に発信し、観光客を増やす目的があります。また、石切周辺の商店街や神社などの観光スポットにこのサービスを設置することで、観光客の滞在時間を延ばし、商店街や地域の経済活性化を狙います。

--

### (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. 石切商店街の自治体

2. ヒト: アプリを運用できる人(5人以下)、インバウンドのため英会話ができる人

モノ: インターネットを使える媒体(PC,スマートフォン)、QRコードの看板

カネ: アプリ、ウェブサイトの製作費 代行の場合、相場 100万程度(個人で作ることも可能、その際は費用が低くなる)人件費、QRコード製作費、その他雑費

3. アプリ、ウェブサイト設計期間 3ヶ月→制作期間 3~6ヶ月→QRコード設置 1ヶ月→運用開始