

G 空間未来デザインプロジェクト

のご紹介

地域課題を
解決するための
地理空間
オープンデータを
アイデアソン
用いたハッカソン
マーケソン

地域の課題を解決する方法、
ココにあります！



主催者より



慶應義塾大学准教授
神武 直彦

それぞれの地域には、さまざまな課題や魅力があります。地域の課題を克服したり、魅力を向上したりすることで、その地域は、もっと住みやすい、働きやすい、楽しい街になります。



「G空間未来デザインプロジェクト」では、住民や自治体関係者、エンジニア、プランナー、デザイナー、学生などさまざまな方々が、立場の違いを超えた対話によって対象とする課題の原因を探り、それが解決された未来の社会像を考えながらサービス創出のためのアイデアソン、ハッカソン、マーケソンへと続くプロセスやプラットフォームを構築しました。オープンデータを積極的に活用することで地域の特徴を明らかにし、地域に適したサービスを提供しやすくする点もプロジェクトの特徴です。平成26年度は川崎市宮前区にて延べ500名以上の方々と共にサービス創出に取り組み、9つのサービスが生まれました。

国土交通省の事業としてスタートしたこのプロジェクトは、今後、その成果をさらに発展させ、その知見を国内外のさまざまな地域の課題解決や魅力向上のために広く展開していく予定です。地域の課題や魅力を自分ごととして捉え、共に未来をデザインしていきましょう。



プロジェクト概要



Q 「G空間情報」とは？

「地理空間情報」と同義で、位置情報および、それに関連付けられた情報のことを意味します。

Q 「G空間未来プロジェクト」とは？

G空間(地理空間)オープンデータを用いたアイデアソン、ハッカソン、マーケソンなどのイベントを実施し、地域の課題解決や魅力向上に向けた革新的なサービス創出のための仕組みを構築します。アイデアソンで創出したアイデアをもとにハッカソンでそのアイデアを具現化するプロトタイプを構築し、マーケソンにおいてその成果をもとに利用実証や改良、事業計画の作成を行うという流れで進むこのプロジェクトには、以下の3つの特徴があります。

- (1) 多様なステークホルダーによる立場の違いを超えた対話によって課題や魅力を明らかにし、サービス創出を試みます。
- (2) システム思考、デザイン思考をベースとしたサービス創出のためのプロセスや手法を構築し、適用します。
- (3) 地域に関連するオープンデータを積極的に活用します。

平成26年度では神奈川県川崎市宮前区の課題解決や魅力向上をテーマに取り組み、計9つの成果が創出されました。“G空間”情報を用いて“未来”を“デザイン”するという意味が込められているこの「G空間未来デザインプロジェクト」では、今後も、住民や自治体関係者、エンジニア、プランナー、デザイナー、学生などさまざまな方々と共に革新的なサービスの創出を目指すことで、未来を形作っていきたいと考えています。



FUTURE DESIGN

プロセス

主催者と連携事業者によるキックオフ・ミーティング

2週間後

プレアイデアソン

1ヶ月後

フィールドワーク

同日
または翌日



アイデアソン(1日間)

アイデアソンとは、アイデア(Idea)とマラソン(Marathon)を合わせた造語で、特定のテーマについてチームごとにアイデアを出し合う参加型のイベントです。平成26年度は10月27日に宮前区役所で開催。「出掛けたくなる、みんなで健康になる街」「地域資源の戦略的活用ができる街」の2つをテーマに、100名以上の参加者が意見を出しあい、自分に似た考えを持つ仲間を見つけてチームを結成。最終的には計22もの斬新でユニークなアイデアが創出されました。

1週間後

ハッカソン入門セミナー



2週間後
から1ヶ月後



ハッカソン(2日間)

ハッカソンとは、ハック(Hack)とマラソンを合わせた造語で、地元住民やエンジニア、デザイナーなどが特定のテーマに沿ってアプリケーションやサービスのプロトタイプを開発するイベントです。平成26年度は12月20日・21日に東京・二子玉川の「カタリストBA」にて開催。アイデアソンで創出されたアイデアをもとに計9つのチームが生まれました。2日間にわたってプロトタイプ開発に取り組みました。終了後はマーケティングの準備(プレマーケティング)も兼ねて交流会が開かれました。

2週間後
から1ヶ月後

プレマーケティング



2週間後
から1ヶ月後



マーケティング(1~2日間)

マーケティングとは、マーケティング(Marketing)とマラソンを合わせた、本プロジェクトオリジナルの造語です。ハッカソンで生み出されたプロトタイプによる利用実証や改良、事業計画の作成を行います。2015年2月20日に宮前区役所にて、21日に川崎市役所にて開催。1日目はチームごとに屋内外で利用実証をしたり、マーケティング活動したりしました。2日目は市役所のホールにて事業計画およびこのプロジェクトでの成果を発表し、参加者および来場者、有識者による審査を行いました。

FUTURE DESIGN subevent

メインイベントを補う数々のサブイベント

アイデアソン・ハッカソン・マーケソンの準備やフォローアップを行い、イベント間の連携をスムーズにするために、さまざまな取り組みを行っています。このほか必要に応じて、オープンデータやシビックテックに対する知見を持つ第一人者を招き、有識者会議を行うこともあります。

プレアイデアソン

アイデアソンの準備段階として、アイデアソンで話し合うべきテーマを明確にすることを目的として開催します。平成26年度は8月29日に宮前区役所にて開催。区長をはじめ自治体職員や関係者が参加して議論し、宮前区が抱えている5つのテーマが浮き彫りになりました。



フィールドワーク

アイデアソンを行う前に、実際にその地域を視察することで、その地域の特徴や課題を知ってもらうために行います。宮前区ではアイデアソン当日の朝から昼にかけて実施し、区内の農園や坂の上にある団地、市場などを巡りました。

ハッカソン入門セミナー

ハッカソン未経験者の不安を払拭するために、ハッカソンとはどのようなイベントで、どのように過ごせばいいのかということについてレクチャーします。平成26年度ではアイデアソン後に2回開催。サーバー構築法などについて簡単な講義も行いました。



プレマーケソン

マーケソン本番に向けて各チームの活動をサポートすることを目的としたイベントで、平成26年度ではハッカソン直後およびマーケソン開催1カ月前と計2回開催。実用化を念頭に想定される顧客に対してマーケソンへの参加を依頼し、募集するためのチラシを作成しました。

共通プラットフォーム「G-OUR FUTURES」

アイデアソンからマーケソンまでの全体プロセスを通じてコミュニティ形成・維持支援、サービス開発支援、情報配信など、参加者による自律的、持続的なサービス創出のための活動を支援するプラットフォームをウェブサイト上に構築して提供します。このプラットフォームでは、対話イベントの登録や集客管理などのセッション企画機能に加えて、ユーザー登録や参加登録時アンケート、アイデア機能などさまざまな機能を活用できます。



平成26年度に生まれた9つの成果



宮前カルチャークラブ

目的：地域人材の活用、地域イベント情報の不便さの解消
ジオフェンシング機能を搭載した地域SNSで、地域の情報や募集告知などを気軽に投稿して共有できます。地域住民の生活動向や行動履歴などをビッグデータとして収集することが可能です。位置情報を使った地域サービスを検討している人をカスタマーとして想定しています。



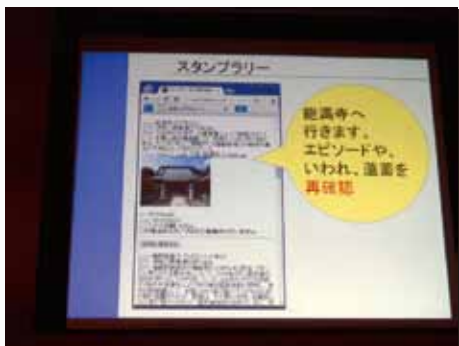
じじばばウォッチ

目的：高齢者の引きこもり防止、世代間交流
世代間の交流を生み出すゲームアプリ。高齢者に“妖怪”(見守り隊)になってもらい、子どもは街で出会った見守り隊のベストに付けたQRコードにアクセスすることで妖怪を集められます。警備会社や教材開発会社、通信事業者との連携を目指しています。



宮前すてき発見！

目的：地域資源の掘り起こしと未来の教育
子どもが街に関する4択のクイズを作り、投稿できるアプリ。街中のクイズポイントに近付くと回答が可能となり、正解数とクイズづくりの貢献数に応じてポイントを入手できます。カスタマーには学校やIT・教育関係の企業を想定しています。



観光レシピ

目的：地元住民による観光開発、外国人観光客の受入体制の整備

Excelで観光データを作成し、登録すると自動で観光ガイドアプリを作成できるプラットフォームで、プログラマーでなくても地域に特化した観光アプリを制作できます。今後の展開としては、同プラットフォームの妥当性を確認する事務局を宮前区に設置する予定です。



ぐるっと宮前 声アプリ

目的：地域の魅力アピール

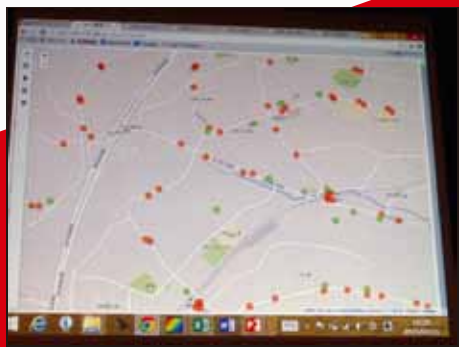
宮前区の魅力を住民の声で伝える街紹介アプリ。登録されたスポットの周辺20メートル圏内に近付くと声で案内が流れます。地域住民が自ら登録することも可能です。今後は地域住民に対してコンテンツ録音ワークショップを開催する予定です。



思い出坂のビンゴ

目的：地元コミュニティ意識の醸成

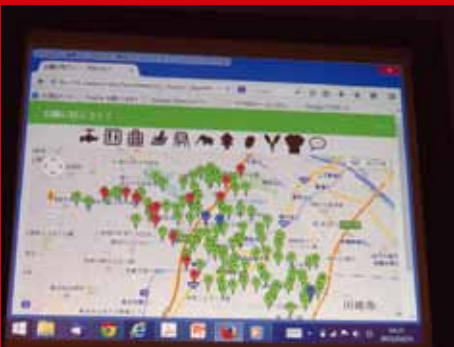
地図画面やレーダーを見ながら宮前区を散策し、坂に行くくと位置情報と連動して仮想の「坂カード」を入手できるアプリ。カードを集めることでビンゴゲームも楽しめます。カードにはバナー広告を貼るスペースを用意し、地元商品の広告などを掲載します。



ぐるっと宮前バス

目的：バス移動の利便性向上

バスの総合路線図や停留所、時刻表だけでなくイベントや店舗情報なども収録したアプリ。バス事業者にとっては、利用者が増えること、利用者の行動履歴を取得できること、記念カード販売による売上増などのメリットが得られます。



公園に行こう

目的：子育て中の母親の不安解消

宮前区内の公園情報を提供するアプリで、地図上のマーカーを選ぶと公園の詳細情報を見られます。子育て情報誌との間で連携を検討中。また、企業が公園を使ったイベントを企画するためのプラットフォームとしての可能性も追究します。



坂部

目的：地域の魅力アピール

坂の多い宮前区を舞台にしたトレーニングアプリ。鍛える部位や見たい景色を設定することによっておすすめルートを調べられます。カスタマーとして川崎市内のIT企業や医療機器メーカー、スポーツメーカーなどを想定しています。



FUTURE DESIGN

Interview

宮前区・野本紀子区長が語る ～半年間のプロジェクトを終えて

アイデアソン・ハッカソン・マーケソンだけでなく、プレアイデアソンやプレマーケソン、ハッカソン入門セミナーなどのサブイベント含めすべてのイベントに積極的に参加いただき、自らもチームの一員となって課題解決に取り組まれた野本区長。そんな野本区長に、本プロジェクトを振り返っていただきました。



野本紀子 区長

今回のプロジェクトでは、宮前区のために本当に多くの方が集まってくださり、さまざまな地域課題の解決の手法を考えていただきました。とくに、色々な世代の人が集まってくださったことは大きな収穫でした。多世代の方々が協力してアプリ制作に取り組むことにより、みなさまが持っている個々の課題を“地域の課題”としてとらえることができたと思います。オープンデータというのは地域を客観的に見るためのツールであり、データを通して自分たちの地域を考え、課題解決に取り組んだことにより、私たちは日頃は個人として行動しているけれど、外から見ればひとつの集合体であるということに気付くことができました。

プレアイデアソンからマーケソンまでの間は、地域住民の方々にとっても私たちにとっても貴重な半年間で、宮前区を良くするアイデアをたくさんいただきました。今回出てきた9つのアイデアは、人と人とが支えあう、新たなつながりを作るといったひとつの方向性を指し示していたと思います。宮前区は今回のプロジェクトで蒔いていただいた種を無駄にはしません。来年以降、一所懸命に肥料をやり、水をやり、育てて、木にして、林にして、全国的な森になるように努力していきたいと思っています。



小山貴志さん （宮前区役所 まちづくり推進部 企画課）

※「じじばばウォッチ」チームにも参加

「じじばばウォッチ」については今年秋に実証実験のイベントの開催を考えていて、高齢者施設や学校へのヒアリングや視察などを行っています。宮前区の職員としては、行政がうまくデータを提供することで、考えてもいなかったサービスが生み出せるのだということを実際に見ることができたのが収穫であり、イベント運営の手法や、参加者からの意見の引き出し方についても勉強になりました。今回のイベントをきっかけに、地元に多くの人材がいらっしゃることも知ることができたので、そのつながりを今後に活かしていきたいと思っています。



FUTURE DESIGN

Interview

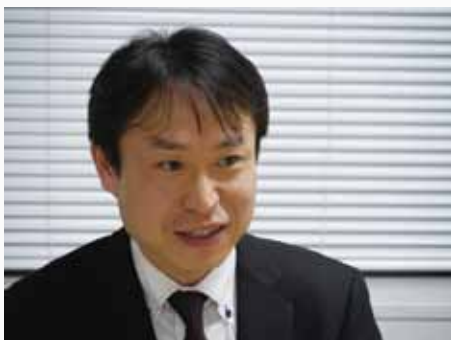
参加者に聞く ～「G空間未来デザイン」ここが良かった!～

延べ500人を超える参加者数となった「G空間未来デザイン」プロジェクト。その参加者の方々に、プロジェクトを終えての感想や、今回創出したアイデアやプロトタイプについての今後の取り組みなどをお聞きしました。



酒井厳貴さん (坂で元気)

地元である宮前区の活性化になにか貢献できないかと考えていたところ、ハッカソンの開催を知って参加しました。今まではなにか地域のためにしようと思っても、一体なにをすればいいのかわからない状態だったのですが、その思いを具体化できたのが今回の成果だと思っています。今回のイベントは公共の問題を「自分ごと」として考えるきっかけとなりましたし、今後さまざまな人を巻き込みながら、このようなイベントに参加していきたいと思います。



西部一英さん (思い出坂のピンゴ)

「思い出坂のピンゴ」は、地理空間オープンデータを利用するにあたって、住民の「思い出」という“時間軸”を位置情報に乗せようという発想からスタートしました。マーケソン終了後、事業を引き受けてくれるところを探していて、1社が検討中です。観光コンテンツの創出は地域の活性化に必要なことで、それが日本の活力を取り戻すことにもつながると思うので、そのためにも今回のようなプロジェクトがもっともって日本全国に広まってほしいと思います。



石津香玲良さん (観光レシビ)

ホッピービバレッジで営業をしていて、その担当エリアが川崎だったという縁で今回参加し、観光ガイドアプリを作成できるプラットフォームを使って、宮前区の観光ルートを案内するアプリや、ホッピーを飲める店を探せるアプリを作りました。最初は地理空間情報やオープンデータの知識を持っていなかったのですが、それらのデータを使うことで色々なことが実現できるということを学ぶことができたので、今後仕事にも活かしていきたいと思います。



杉本悠太さん (坂で元気)

「坂部」は「坂を走るのが好き」という自分の思いが詰まったプロジェクトで、今後はアプリを開発するだけでなく、「坂ダッシュ選手権」といったイベントを開催するなど、街全体を巻き込んでいきたいと考えています。マーケソン終了後もメンバーで集まってミーティングなどを行っていて、まずは今年の秋にイベントを開催したいと思っています。自分の思いを大事にするだけでなく、地域にも根ざした活動ができるように取り組んでいきたいと考えています。



山口容子さん (坂で元気)

地域起こしや地域プロデュースなどをテーマに勉強を始めていたところ、タイミングよく自分の地元である宮前区でこのようなイベントが開催されていることを知り、マーケソンから参加しました。最初に色々なチームを見て回ったところ、もともと階段や坂が好きということで「坂部」のチームに加わりました。このチームなら、今まで自分が経験してきたことなどを生かせるのではないかと考えていますし、地域に深く関わるためのきっかけにもなりました。



2015年2月21日 マーケソンを終えたあとの記念撮影



街の未来を創る、地理空間オープンデータ活用。

G 空間未来デザイン プロジェクト



**FUTURE
DESIGN**

G空間未来デザインプロジェクトでは、今後、以下のようなことに取り組まれない自治体や、企業、個人の方々と新たに連携していきたいと考えていますので、興味がおありの際には是非ご連絡下さい。

1. 多様なステイクホルダーによる対話によって地域の課題解決や魅力向上に取り組みたい方々
2. 集合知によるアイデア創出から、プロトタイピング、マーケティングのプロセスの構築や手法、適用に取り組みたい方々
3. 課題解決や魅力向上のためにオープンデータの整備、利活用に取り組みたい方々
4. 2014年度に川崎市宮前区で生まれた9つの成果の利用や事業化に興味がおありの方々

<http://www.gfuturedesign.org/>

本プロジェクトへのお問い合わせについては、下記窓口をお願いします。

「G 空間未来デザインプロジェクト」事務局（慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科 神武研究室内）

TEL:045-564-2580 FAX:045-564-2541 メール：gfuturedesign@sdm.keio.ac.jp

主催：慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科 **SDM** 共催：株式会社フューチャーセッションズ **Future Sessions** 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター **GLOCOM**
本プロジェクトは、平成 26 年度国土交通省事業として実施し、川崎市、株式会社 IDC フロンティア、インクリメント P 株式会社、株式会社富士通研究所の協力を得て、実施いたしました。