

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームイベリコ豚

提案内容	提案名	ITとともに、次の鯖江へ。
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームイベリコ豚
	提案内容	プログラミングを軸としたIT教育で次世代の人材を育成する
	概要	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラミングをはじめとするIT教育などの次世代教育、地場産業の体験などのふるさと教育が重要 ⇒「次世代対応型高度情報人材の育成並びに鯖江の持続可能性を担保する好循環創出IT教育」プロジェクト ①10年先取りしたプログラミング教育 ②舞台は各小中学校とHana道場 ③Hana道場が行っている基礎養成は学校で行う ④全員がプログラミングの要素を身につけさらに挑戦する <ul style="list-style-type: none"> ●段階を経てプログラミングに親しむ 小学校：低学年で週一回のプログラミング授業、高学年で他の科目にプログラミングを応用 中学校：選択科目として高度な内容に挑戦、プログラミングをツールとして地域課題の解決に取り組む ⇒Hana道場でお互いに教え合って技術を高める ⇒(5年後)ジュニアIT局…地域の課題をITスキルで解決する ジュニアものづくり局…3Dプリンタ、レーザーカッターを使うクリエイター集団 ⇒(10年後)IT起業家輩出No.1
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングを軸とした最先端のIT教育を求めて教育移住者が増加(4.4%⇒20%) ・ITを活用して地場産業から鯖江ブランドを構築 	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	Hana道場や高専などの専門機関と連携しながら、プログラム体験を実施する。
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	今年度(H28年度)から実施
	事業詳細 または 不採択理由	平成26年度から小中学校のクラブ活動で、こども用パソコンIchigoJamを活用したプログラミングの基礎実習の実施しており、今後も支援を継続する。 また、高専など、関係専門機関と連携し、発展的に学びたい児童生徒のためにHana道場を活用することは可能である。

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームにがうり

提案内容	提案名	鯖江発金メダル獲得計画
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームにがうり
	提案内容	カメラ付きのずれない眼鏡を着用して体操の練習をすることで技術力向上を目指す
	概要	<ul style="list-style-type: none"> 鯖江の強み:眼鏡、IT、体操 ⇒指導者を対象に、競技力向上のためのカメラ付きのずれない眼鏡を開発。競技者の視点を撮影し指導 IT企業:ソフト開発 体操選手:データの提供 眼鏡産業:ずれない眼鏡の製造 行政:3者の連携を促進 <p>コーチングサポート:市内の小学生に器械運動の際に着用してもらい選手の視点からも指導ができる メンタルサポート:自分の成功体験をもとに本番前にイメージトレーニングができる スキルサポート:アスリートの演技を学ぶために360度カメラで撮影する</p>
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> メガネとITの強みを活かして体操の聖地として競技力向上に貢献できる IT企業としては、先進的な事例に取り組むことができ、市によるサポートが見込める 将来的に鯖江市が開発した体操競技者用ソフトを通じてオリンピック選手が育つ 	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	体操選手用カメラ付眼鏡の開発検討
	形態	既存事業に組み入れ
	採択年度	開始年度未定
	事業詳細または不採択理由	<p>近年のIT技術の進化とメガネおよびスポーツ選手の視点に着目した点で、非常に優れたアイデアであり、今後メディアやジャッジメントの領域での可能性を感じる。 ただ、激しい運動でもズレずに顔の安全性も確保可能な眼鏡フレームと、それに搭載するウェアラブル機器の開発には、多額のコストや時間、情報機器分野に関する知見や人材が必要。</p> <p>また、基本的な視点の置き方の指導は必要としても、演技中めまぐるしく変化する視点の把握・研究が、指導力・競技力の向上に役立つのか、VRで一流選手の視点を体験すると、実際の演技に活かせるのかなど、実現化には検証が必要と判断する。</p> <p>実現は容易ではないが、眼鏡製造で得た知見を活かせる領域であること、ウェアラブル機器としての拡張性も高いことから、県眼鏡協会等にも提案していく中で、実現可能性を探っていきたい。</p>

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームミルフィーユ

提案内容	提案名	MEGALYMPIC
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームミルフィーユ
	提案内容	MEGALYMPICという眼鏡を使った競技イベントを開催しメガネのまちを発信する
	概要	<ul style="list-style-type: none"> ・メガネのまち鯖江を日本中に発信 鯖江のメガネの周知、不要なメガネを生かす ⇒MEGALYMPIC:メガネを使った新しいかたちの祭典 全25種50種目以上の競技 例:メガネ騎馬戦、眼鏡走(がんきょうそう)など 表彰は金・銀・銅メガネを授与 会場は鯖江駅を中心として西山公園や東公園、開会式にサンドームを活用するなど 来場者は1万人を想定 IT技術によりつつじバスのダイヤコントロールを行い、大会のスケジュールアプリも開発 ※佐賀県鹿島市のガタリンピックは動員数約3万人、静岡県伊東市の枕投げ大会は学生を中心に話題
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> ・東公園からめがねミュージアムへの人の流れができ、来客数が増加する ・眼鏡の売り上げ増、商店街や土産店の売上げ増加が期待できる 	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	MEGALYMPICの実施による産地PR
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	開始年度未定
	事業詳細または不採択理由	<p>県眼鏡協会が毎年開催しているイベント「めがねフェス」において、同様の発想で「メガネオリンピック」と称したミニゲームを平成25年から実施中である。種目拡大等について、同協会側と検討を重ねたい。また、市としても各種イベントにおいて「めがねのまち鯖江」の情報発信を継続して行うとともに、市民のスポーツイベントとして取り入れることも検討したい。</p>

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームシーザーサラダ

提案内容	提案名	メガネボーイズで日本一へ
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームシーザーサラダ
	提案内容	鯖江ボーイズに鯖江産のサングラスを着用してもらい目の健康を守るまちをPRする
	概要	<ul style="list-style-type: none"> ・現在：眼鏡を売る⇒将来：目の健康を守る 紫外線によって目が黄色くなる瞼裂班の初期症状は、野球部の生徒が屋内の部活動の生徒の2倍⇒スポーツサングラスで目を保護できないか。 プロ野球ではサングラスを使用する選手もおおい。近年、高校野球や少年野球にも慣用的 ・鯖江ボーイズが鯖江特製のサングラスを着用して練習する 紫外線予防+プレーにも役立つ(フライ捕球時のまぶしさをおさえる) ⇒鯖江ボーイズが全国優勝することで取り組みが認知される ⇒スポーツ時のサングラスの適切な利用と、それに伴う目の健康の増進を推進する条例の整備
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> ・鯖江の高い眼鏡枠製造技術が改めて広まる ・目の健康を守る街というイメージが広まる ・眼鏡、UVカットの眼鏡、サングラスの売上げが増加する 	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	子供のスポーツ時の目を守る。
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	開始年度未定
	事業詳細または不採択理由	<p>現在、鯖江産の子供向けスポーツサングラスは、市場性の観点から商品化がなされていないが、「サングラス＝眼の保護」をコンセプトに産地が率先して展開を図ることで、新たな市場が生まれる可能性は高く、県眼鏡協会等との間で検討を重ねていきたい。</p> <p>また、広く市内のスポーツ愛好家をターゲットにした施策の方向が望ましいと考える。屋外でのスポーツイベント等においてサングラスの使用を促進することは可能と考えるので、関係団体と協議していく。</p>

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームゴルゴンゾーラ

提案内容	提案名	Animegane
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームゴルゴンゾーラ
	提案内容	既存のアニメや今後放送されるアニメとの眼鏡コラボ商品を開発する
	概要	<p>実世界では、国産めがねにおける鯖江の割合は97%⇒2次元ではどうか 2000年代視聴率トップ30アニメの主要キャラにメガネキャラがいる割合は21人で50% ⇒しかし鯖江はあまりアニメとコラボしていない 2000年代視聴率トップ30アニメの中でコラボメガネを作っているのは9作品、そのうち鯖江産は1作品のみ ⇒全てのコラボメガネを鯖江でつくっていたら約6億7000万円(推計)</p> <p>●Animegane アニメ+メガネ 鯖江だからこそできるプロジェクト</p> <p>①既存のアニメとのメガネコラボ商品の開発 ワンピースのキャラクターをモチーフにしたメガネは3900円で16万本を売り上げた⇒ニーズあり いいもののためにお金を使うオタク⇒Animeganeでは、本物の品質にこだわり、普段使いできるように</p> <p>②今までの人気アニメだけではなく、これからのアニメのキャラのメガネを先回りして開発する 眼鏡業者とオタクが協議してキャラクターの眼鏡を作成し、市が代表してプロダクションに売り込む</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメ産業の市場規模拡大、世界に進出するチャンスもある⇒めがねのまち鯖江が世界に浸透 ・オタク層が無料で商品開発に関わることができる
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> ・世界のアニメ市場規模が拡大しており、Animeganeが世界に進出した場合、めがねのまち鯖江が世界に浸透する。 ・オタク層が商品開発に関わることで、市民参加につながる。 	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	既存アニメとのコラボ商品を開発する。
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	開始年度未定
	事業詳細または不採択理由	民間事業者において、同様のアイデアでの商品化・事業化が進んでいることもあり、市として直接関与することは難しいが、本提案内容について、県眼鏡協会等に伝えることで、何らか形での実現を模索していきたい。

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームむらさきいも

提案内容	提案名	「楽しい」をつくる、鯖江大学。
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームむらさきいも
	提案内容	若者が大人のサポートを受けながら主体的にイベントを運営する鯖江大学の創設
	概要	<p>・鯖江に必要な「活性化」とは、楽しさ…若者が楽しめるところがない ⇒「楽しい」街にすることで、鯖江を、若者が住みたい街へ 若者：主体的に行動することが可能な中学生～コミュニティ形成を欲していると想定される20代未婚 楽しい：人とのつながり、コミュニティでの一体感や達成感、非日常体験</p> <p>●若者世代間協働型イベント運営組織 鯖江大学 中高生アイデアを大学生や大人がサポートして具現化する。 初年度の構成は、商学部、音楽学部、ものづくり学部 ○商学部の具体例 中学生：バイトはできないけど、まつりの屋台をやりたい 大学生・社会人：鯖江の特産品を使うといい、出店手続きを手伝うよ など ○教育理念：鯖江に大学を…上から下の世代に知識・技術を伝達⇒強固なコミュニティ形成 若者が主体的にイベント運営…若者が発案から実行までを担う⇒次世代地域リーダーの育成に 貢献 中学生から社会人全員の夢を実現…大人も中高生の指導を通じて学び、自己実現</p>
期待される効果	・イベント運営とそれによるコミュニティ形成により若者が楽しさを感じることで、若者が住みたいまちになる。	
検討結果	判断	採択
	採択内容	JK課事業の発展形として、市内の中高生含む若者(団体)から提案を集め、実施に至る過程をサポートする事業実施を検討する。
	形態	新規事業として実施
	採択年度	新年度(H29年度)から実施
	事業詳細または不採択理由	平成29年度提案型市民主役事業の一つに「鯖江市役所JK課プロジェクト事業」があり、中高生を含む若者(団体)を集め、意見を聴取しまちづくり活動・イベント等の検討を行う事業が、市内の学生団体から提案されている。この提案型事業を、上記「鯖江大学」事業案と組み合わせ、新規事業として「中高生アイデアを大学生や大人がサポートして具現化する」事業を立ち上げる。

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チーム七草がゆ

提案内容	提案名	“市長”になります！
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チーム七草がゆ
	提案内容	夜の商店街を活用して若者や学生が夜を楽しめる環境をつくる
	概要	<p>鯖江のイメージ：オープンデータ、眼鏡、JK課、レッサーパンダなど先進的 ⇒しかし商店街は寂しい。中心市街地の人口減少、売上げ減少</p> <p>鯖江の玄関になる商店街を夜に活用 ⇒Night Mayor(ナイトメイヤー)：市長公認の団体、ボランティア活動、規制やルールを市長に提言</p> <ul style="list-style-type: none"> ○若者や学生を商店街にひきつけるために節度を保って夜を楽しめる環境をつくる ・バーでお酒を飲む、飲み歩きができる ・音楽が流れている ・西山公園・日野川沿いにお酒を飲む場所がある ・レッサーパンダのナイトツアー ○夜の政策を広げる ・商店街に提案 ・規制やルールを市長に提案 ・新たなお酒の開発 <p>⇒「大人の街」というイメージを醸成し、県外からの集客を図る</p>
期待される効果	・大人の夜の街というイメージを持ってもらい、若者が学生が楽しめる環境をつくることで、商店街の活性化につながる。	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	若者や学生を商店街にひきつけるために節度を保って夜を楽しめる環境をつくる。「レッサーパンダのナイトズー」については、H24年から実施しており、今後も継続して実施していく予定。
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	今年度(H28年度)から実施
	事業詳細または不採択理由	<p>商店街で行われるイベントは、店主自らが企画し、実施しており、市では平成28年度から商店街に対する補助金を新設している。9月には、この補助金を活用した賑わいイベント「秋の夜市」を、ジャズコンサートと絡めて開催しており、今後も商店街自らの企画提案、実施する事業に対して支援していきたい。</p> <p>西山動物園ではナイトズーをこれまでに平成24年・26年～28年と実施しており、今年度延べ1300人ほどの利用者があった。次年度以降についても市民の要望や利用状況に合わせ実施日数や延長時間等調整しながら実施したい。</p>

平成28年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／チームハニートースト

提案内容	提案名	LPS PROJECT
	提案者	第9回鯖江市地域活性化プランコンテスト／チームハニートースト
	提案内容	本町・古町商店街の空き店舗にレッサーパンダを移動させ、魅力ある商店街にする
	概要	<p>鯖江の商店街は寂しい。JR鯖江駅の利用者や西山公園を訪れる人が立ち寄れるように ⇒LPS: LESSER PANDA STREET</p> <p>全てのレッサーパンダを本町・古町商店街の空き店舗に移動させ、気軽に会いにいけるように 屋内は、生き物としての魅力と価値が伝わる個性的な飼育環境に。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○商店街に歩いて来てもらう <ul style="list-style-type: none"> ・駅の看板にレッサーパンダ ・商店街を歩行者天国化、歩きたくなる空間に ○市が主体となり、商店街や市民が協力する <ul style="list-style-type: none"> ・商店街と連携してコラボ土産やエサやり件、LINEスタンプの開発など ・市民と連携して店舗の改修や見守り、情報発信など ○具体的プラン <ul style="list-style-type: none"> ・空き店舗は2商店街の2割。出張所や教育施設も設置 ・改修費用は1施設あたり約2000万円、人口7万人だと一人あたり約285円の負担
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> ・商店街の観光客数が増加し、商店街が活気を取り戻す ・市全体の一体感が醸成される 	
検討結果	判断	一部採択
	採択内容	駅の看板にレッサーパンダのデザインを取り入れる。 市民と連携して情報を発信する。
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	今年度(H28年度)から実施
	事業詳細または不採択理由	<p>道の駅西山公園から商店街への導線として設置した看板にはレッサーパンダ色を用いている。また、市内菓子店でレッサーパンダをイメージしたお菓子が販売されている。今年度はじめての取り組みとして、「さばえつつじまつり」期間中に商業者と市民が協働して西山公園から商店街への導線に足跡シールを貼付したり、鯖江おかみさん会が中心となって商店街で行ったおもてなしイベント「さばさんぽ」ではレッサーパンダをイメージキャラクターとして活用している。</p> <p>今後、商店街内に設置する花壇の装飾としてレッサーパンダキャラクターを用いる動きがあったり、JR鯖江駅構内の看板を眼鏡、繊維、漆器だけでなく吉川ナスやレッサーパンダなどの鯖江市を象徴するモチーフを入れたデザインに一新する予定である。</p>