

平成26年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／Aグループ

提案内容	提案名	中心商店街をレッサーパンダカラーにしよう！	
	提案者	明治大学鯖江ブランド創造プロジェクト／Aグループ	
	提案内容	商店街の看板や装飾をレッサーパンダ色にすることで親しみやすい商店街を形成する	
	概要	<p>鯖江市の商店街</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子供がいない、季節感がない、人を受け入れる雰囲気がない店舗もある <p>⇒鯖江市のアイドル「レッサーパンダ」を活用して商店街をレッサーパンダ色にする</p> <p>場所: 道の駅西山公園から商店街への導線、中心商店街</p> <p>ターゲット: 道の駅や西山公園、西山動物園を利用して帰宅する人、商店街や周辺住民</p> <p>内容: ①案内版の設置</p> <ul style="list-style-type: none"> →各店舗の看板のデザイン統一、道の駅から商店街までの案内標識設置 <p>②かくれレッサーパンダキャンペーン</p> <ul style="list-style-type: none"> →道の駅から商店街までの導線上にレッサーパンダをあしらったマークを設置し、発見数に応じたキャンペーンを実施する 	
期待される効果	<ul style="list-style-type: none"> ・かくれレッサーパンダを配置することによりゲーム感覚で商店街を散策することができ、子どもから大人まで集客を期待することができる ・かくれレッサーパンダを活用したキャンペーンにより、店舗に入るきっかけができ、受け入れやすい雰囲気が醸成される 		
具現化検討部署		商工政策課	都市計画課
判断		一部採択	一部採択
採択内容		かくれレッサーパンダキャンペーン →道の駅から商店街までの導線上にレッサーパンダをあしらったマークを設置し、発見数に応じたキャンペーンを実施する	商店街イベントの情報提供
形態		既存事業に組入れ	既存事業に組入れ
採択年度		開始年度未定	新年度(H27年度)から実施
検討結果	事業詳細または不採択理由	鯖江地区商店街連合会加盟店において行うイベント時に、かくれレッサーパンダを取り入れた事業を行うことができないか、鯖江地区商店街連合会役員会等に働きかけ、検討していきたい。	西山動物園および道の駅西山公園等の来場者へ、商店街イベントの情報発信を行う。

平成26年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／Bグループ

提案内容	提案名	BUNRAKU革命			
	提案者	明治大学鯖江ブランド創造プロジェクト／Bグループ			
	提案内容	人形浄瑠璃を鯖江市全体で普及させ後継者育成を図る			
提案内容	概要	<p>人形浄瑠璃のイメージ: 堅い、つまらない、よくわからない⇒観たいと思わないのでは 人形浄瑠璃に求めるもの→親しみやすさ、地域密着(アンケートより)</p> <p>⇒BUNRAKU革命 目的: 後継者育成→市内全域の住民に広く知ってもらう→地域での温度差をなくす</p> <p>①吹奏楽×人形浄瑠璃 市内の全国大会出場レベルの吹奏楽部が踊りながら演奏し、近松座・子ども文楽による舞いの披露 たちまち近松まつりのメインイベントとして実施 効果: 地域の密着性・関係性が深まる→若者が参加することにより人形浄瑠璃への関心が高まる</p> <p>②カフェ×人形浄瑠璃 ・JR鯖江駅2階に新設されるカフェスペースで月1、2回「人形浄瑠璃cafe」を開催 効果: 定期的に人形浄瑠璃に触れる機会がある、他の活動をしている地域の人との関わり ・商店街の空き店舗を利用し子ども文楽や近松座の練習の場、住民との交流の場にする 効果: 人の出入りが生まれ、商店街が活気づく</p> <p>※明治大学成果報告会 鯖江賞(最優秀賞)</p>			
	期待される効果	・人形浄瑠璃に対するマイナスイメージを払拭し親しみやすさと楽しさを付け加え、市内全域での普及を目指すことにより、後継者育成につながる			
具現化検討部署	総合交通推進室	商工政策課	学校教育課	文化課	
判断	一部採択	不採択	不採択	一部採択	
採択内容	人形浄瑠璃cafeを開催	商店街の空き店舗を利用		①吹奏楽×人形浄瑠璃 ②カフェ×人形浄瑠璃	
形態	既存事業に組入れ			既存事業に組入れ	
採択年度	新年度(H27年度)から実施			新年度(H27年度)から実施	
検討結果	事業詳細または不採択理由	商店街の空き店舗を利用し子ども文楽や近松座の練習の場、住民との交流の場としたい要望があれば、借用可能である空き店舗を紹介することはできるが、事業主の改修費用や家賃等の負担を考慮すると空き店舗の活用しての事業展開は困難と思われる。	たちまち近松まつりに小中学校の児童・生徒が出演する点に関しては、学校教育上支障のない範囲で可能と考える。 また、立待小学校で他県小学校とクラブ交流を行っているが、鯖江市内の他校において人形浄瑠璃を鑑賞する機会を持つなど、学校訪問を通して関心を持ってもらうことから始めていかないと、ただちに後継者育成を図るのは無理があると考ええる。	・来年度の「たちまち近松まつり」で、中央中学校吹奏楽部と鯖江人形浄瑠璃「近松座」のコラボを実施し、親子で文楽に親しむことができる場を創設する。 ・(特)コンフォートさばえが鯖江駅2階で実施する、えきライブラリーで、年に数回程度、文楽Dayとして、鯖江人形浄瑠璃「近松座」による公演やデモンストレーションを行い、飲食をしながら、身近に文楽が楽しめる場を創設し、伝統芸能の普及・啓発につなげる。	

平成26年度 学生提案具現化にかかる関係部署検討調書／Cグループ

提案内容	提案名	鯖江、アプリ使っていないってよ～ICTを駆使した都市、鯖江を目指して～
	提案者	明治大学鯖江ブランド創造プロジェクト／Cグループ
	提案内容	アプリケーションを使ったイベントを開催し、利用率向上を図る
提案内容	概要	<p>オープンデータ先進地で、アプリを開発し市民生活に役立てることを目標 →しかし、アプリ利用率は市民全体の1%</p> <p>⇒アプリケーションを使ったイベントを開催 目的: イベントに参加→市民を声をアプリ開発に活かす→市民目線のアプリが増え、アプリを使ううちに</p> <ul style="list-style-type: none"> ・9月9日の救命の日に「AED・ウォークラリー」を開催 「ナビワンコ」のアプリを使用して市内のAEDを巡り、隠されたシールを集めて景品をもらう →アプリ普及・改善のモデルケースになる ・鯖江でタイムトラベル体験！鯖江の過去と未来—タイムスリップAR 年齢・市内を歩き、過去の写真と現在の様子を重ねて見ることでタイムスリップ感が味わえる →過去と現在を同時に体験できるので、世代を超えたコミュニケーションが生まれる
	期待される効果	・アプリケーションを身近に感じることで、より市民目線でのアプリ開発が進み、アプリケーション利用率が向上する
具現化検討部署	情報広報課	
検討結果	判断	採択
	採択内容	アプリケーションを体験するイベントを開催し、利用率の向上を図る。
	形態	既存事業に組入れ
	採択年度	新年度(H27年度)から実施
	事業詳細または不採択理由	毎年開催している、IT推進フォーラムのプログラムに、オープンデータを元に開発されたアプリケーションの体験を取り入れ、広く市民に体験していただくことで、オープンデータへの理解を深める。