

富山市センサーネットワーク実証実験成果報告書（本編）

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolinq.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■ 実証実験報告で記載いただきたい内容

1. 実験の目的

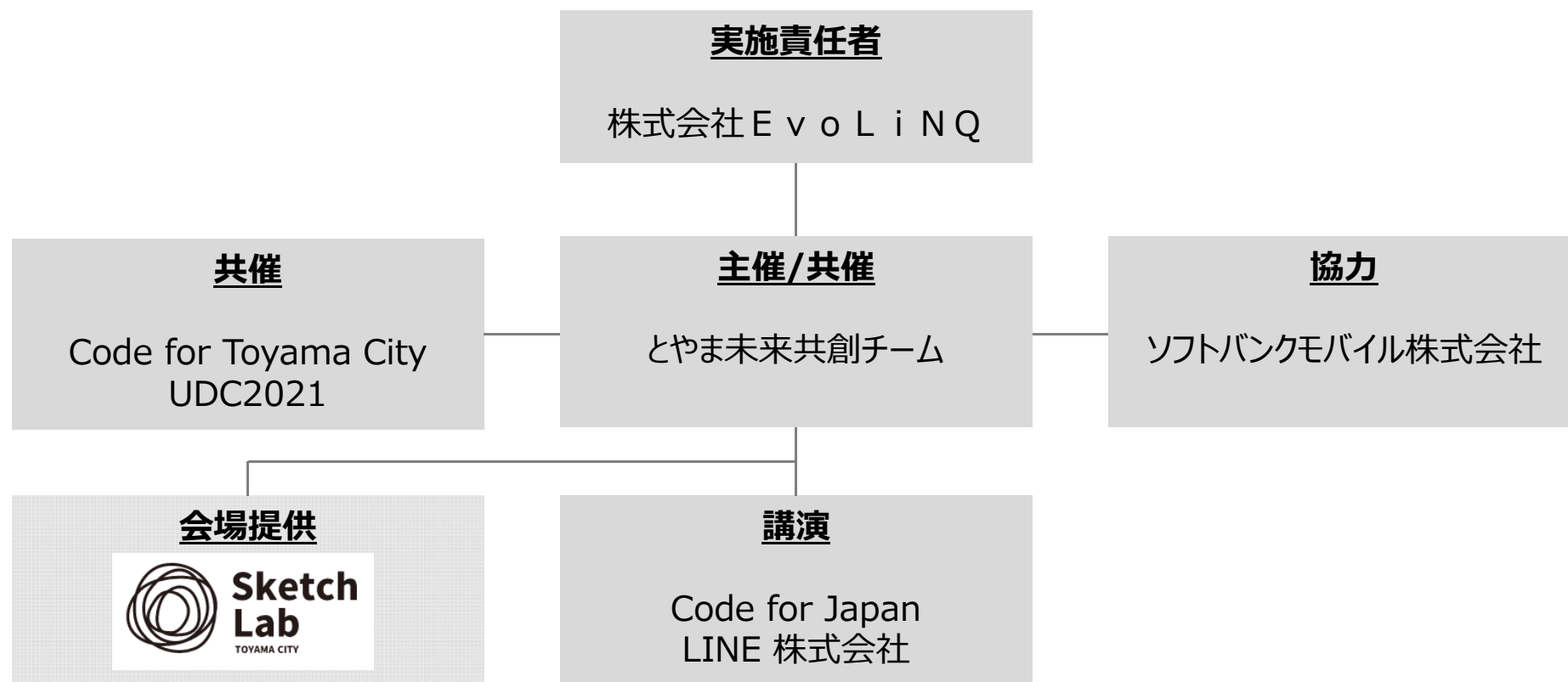
様々な立場の“一般市民”の方に、“スマートシティ”の伝えたとき、
一般市民の方は、地域や自分の課題解決に“スマートシティ”やITをどのように利用するのか・・・
アイデアソンやハッカソンをとおして、課題解決に資するものが生まれるかを検証する。

富山市センサーネットワーク実証実験成果報告書（本編）

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolving.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■ 実証実験報告で記載いただきたい内容


2. 体制（実施体制の組織図等）



実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolinq.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■実証実験報告で記載いただきたい内容

3. スケジュール

- 令和3年12月11日(土) スマシテラボ・アイディアソン
「ちょっといい街をみんなでつくる」をテーマに問いを考える
- 
- 令和4年1月22日(土) / 23(日) スマシテラボ・ハッカソン
スマシテラボ・アイディアソンの問いを選んで、アプリを開発する

富山市センサーネットワーク実証実験成果報告書（本編）

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolving.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■実証実験報告で記載いただきたい内容

4. 実験方法（スマシテラボ・アイデアソン）

スマートシティのセミナー聴講後、グループワークを実施し、以下のシートを作成した。

[発表シート]

チーム名	
メンバー	
課題	
問い	
アイデア ・解決策	

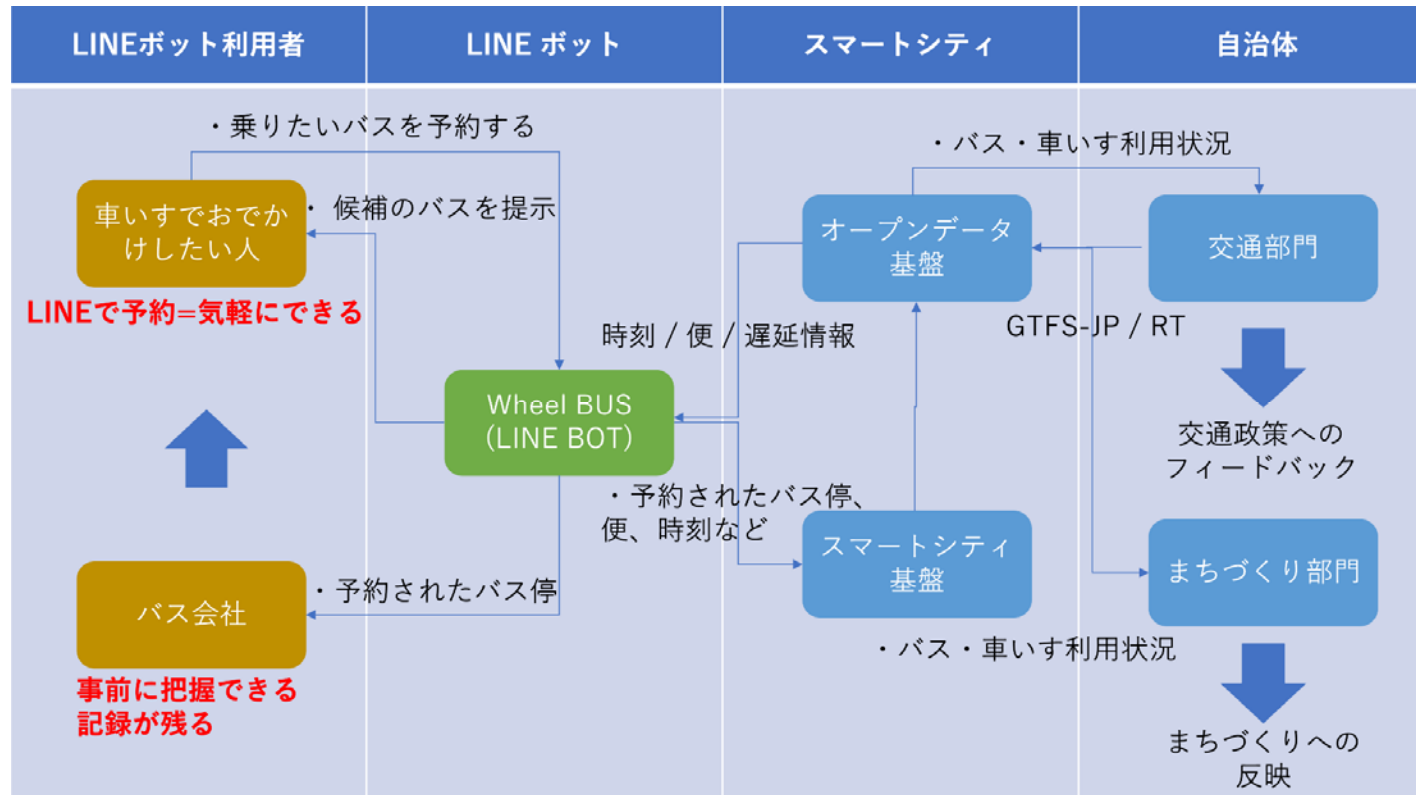
富山市センサーネットワーク実証実験成果報告書（本編）

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolinq.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■ 実証実験報告で記載いただきたい内容

4. 実験方法(スマシテラボ・ハッカソン)

LINEボット ハンズオン(体験会)の後, 実際にチャットボット × スマートシティの試作アプリを開発

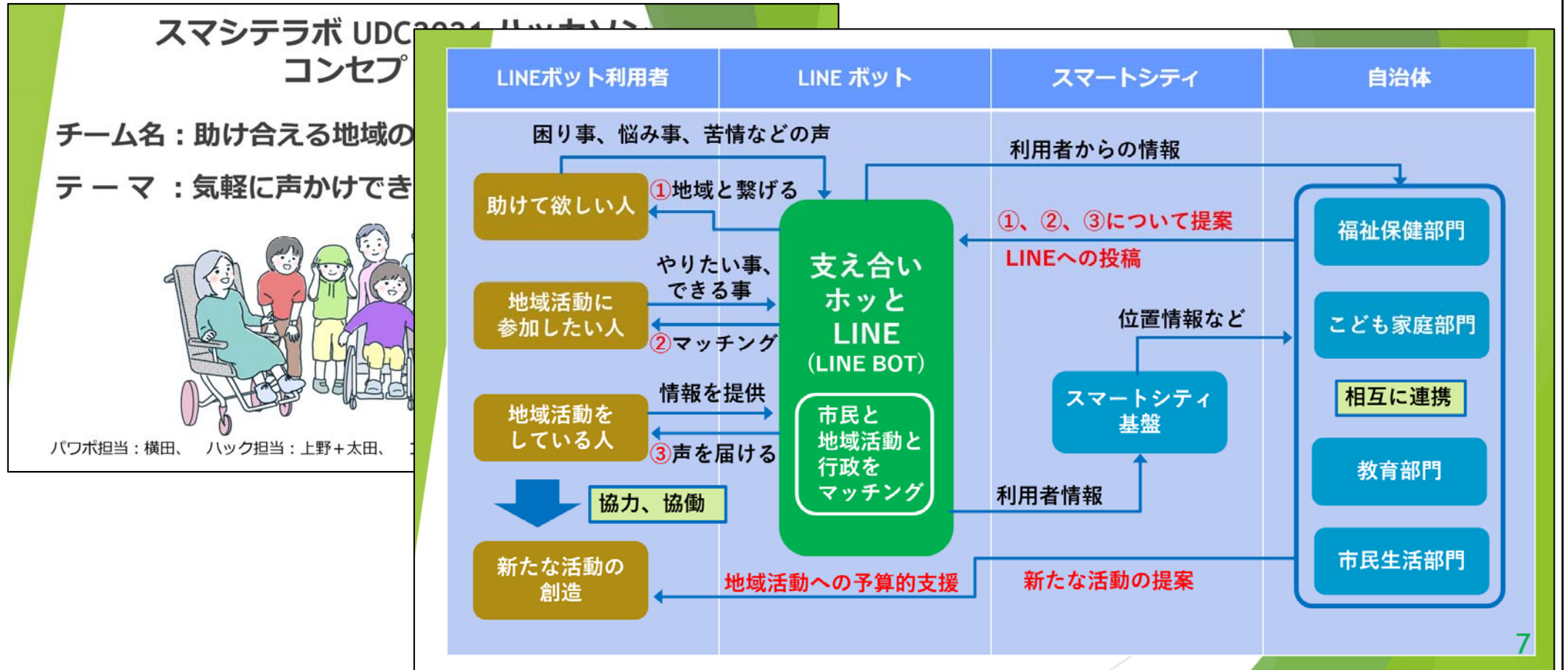


富山市センサーネットワーク実証実験成果報告書（本編）

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolinq.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■ 実証実験報告で記載いただきたい内容

5. 実験結果（ハッカソン成果1）



富山市センサーネットワーク実証実験成果報告書（本編）

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolinq.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■実証実験報告で記載いただきたい内容

5. 実験結果（ハッカソン成果2）



スマシテラボ Feat.UDC2021 ハッカソン コンセプトシート

アプリのコンセプト
恋で地域を活性化 with おせっかいおばさんとLINEポット

ターゲット

- ・おせっかいに飢えてる親
- ・地域のおせっかい予備軍

価値

- ・おせっかいおばさんの発掘
- ・子どもの安全、体験、コミュニティの提供
- ・子どものコミュカアップ！
- ・提供側の学びとなる（リカレント教育）
- ・教育の外注化による先生の負担減
子どもに対しての時間増
- ・その他多数（視点を変えれば価値は山ほどある）

実現のポイント

- ・一般に浸透しているLINEを使うことで、利用者のすそ野を広げる。
- ・LINEポットを活用する。
- ・リッチメニューで情報提供を簡単に。

どうすれば
「子どもが**全力**で遊べ
～安心感の
アイデアソ

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolving.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■実証実験報告で記載いただきたい内容

5. 実験結果（ハッカソン成果3）

システム構成

①LINEで送った点数の推移をグラフで表示

②カエちゃんの状態に応じた点数

システム構成図:

- LINE (緑色のメッセージングアプリ)
- LINEプラットフォーム (LINEのバックエンド)
- ブラウザサイト (ウェブブラウザ)
- サーバー (クラウドサーバー)
- DB (データベース)

データフロー:

- ブラウザサイト → リンク → LINE
- LINE → 得点 → LINEプラットフォーム
- LINEプラットフォーム → 返答・画像 → LINE
- LINEプラットフォーム → グラフ → サーバー
- サーバー → DB
- サーバー → グラフ → ブラウザサイト

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolinq.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■実証実験報告で記載いただきたい内容

6. 効果

- (1) アイディアソン・ハッカソンをすることで、参加者(一般市民が多い)を吸い上げることができる。
- (2) 去年は、獣害、気候、環境を知りたいとの意見が多かったが、今年は“つながり”、“子育て”をテーマにするチームが多かった。インプットセミナーの内容により、アイディアソンのテーマが左右される。
- (3) LINEボット開発者と一般の方が同じチームで協働することで、「おせっかいお婆さんの発掘」などの変わった視点を持つチームが表れる。
- (4) 一方で、1日から2日のイベントで、技術実装することは難しく、また、社会実装となるとより難しくなる。継続して、取り組み仕組みが必要と考える。

実験タイトル	富山市センサーネットワーク活用 ハッカソン	代表事業者 (連絡先)	株式会社EvoLiNQ (tominari@evolving.link)
		共同参加者	Code for Toyama City

■ 実証実験報告で記載いただきたい内容

7. まとめ

- (1) アイディアソン・ハッカソンは、意外性があり面白い、楽しい。
- (2) スマートシティは、一般市民からはまだまだ遠い存在。身近な存在にするには、スマートシティに触れ合うことが大切。
- (3) 課題抽出・技術実装までをシビックテックだけでやるのは、難易度が高い。
- (4) スマートシティやオープンデータを組み合わせた、データソンなど実施することで、スマートシティやデータ利活用型のまちづくりに市民が参加しやすくなる可能性がある。