

# 報告書

## 1 目的

令和3年度からの継続した取り組みとして、下関の将来を担う若者の発想力・実行力を活かす人材育成モデルを構築するため、地域課題の解決をテーマに、以下を目的とするイノベーション創出型コンテストを開催した。

### 1. 地域課題に、IT やデジタルの力で取り組む意欲のある人材の育成

幅広い層の学生が、地域課題に関心を持ち、将来のイノベーションを生む人材になるきっかけをつくる

### 2. 多様なバックグラウンドを持つ学生のコミュニティづくり

IT スキルのある学生、デザイン等を学んでいる学生などの繋がりをつくる

### 3. 新しいソリューションのタネづくり

ベンチャー企業との連携及び資金調達として各種ファンドや助成金などを活用した事業化へのきっかけをつくる

### 4. 地域課題の解決に向けた先進的イメージの発信

下関における、IT・デジタル技術を活用した先進的な取り組みの世間へ発信する

## 2 企画・運営

実施にあたっては、企画運営のアドバイスやメンター業務を特定非営利活動法人 STEM Leaders へ委託するとともに、デジコンの趣旨に賛同いただいた市内企業、団体及び大学等から協力いただき企画・運営を行った。

- Kananowa 代表 前田 亜樹
- NPO 法人 Nest 代表理事 石川 章
- 認定 NPO 法人皆繋 代表理事 林 陽一郎
- 合同会社 UTAGE.WORKS 代表社員 川嶋 光太郎
- 有限会社チエレスティアーレ 代表取締役 山口 玲央
- 株式会社リージョナルマネジメント 北尾 洋二
- 梅光学院大学 特任教授 吉島 豊録
- 東亜大学 心理臨床・子ども学科講師 藤元 慎太郎
- 東亜大学 瀧田 修一

## 3 参加者

全 20 名。内訳は以下のとおり。

市内大学：19 名

- 下関市立大学 9 名
- 梅光学院大学 6 名
- 東亜大学 4 名

社会人：1 名

- (株)リージョナルマネジメント 1 名

## 4 主な活動内容

2023年7月23日（日）のキックオフから2024年1月20日（土）の最終審査会までの約6ヶ月の間、今回のテーマであった子どもの居場所やITの知識がない参加者が多い中、各チームで毎週Web会議を開催しながら、ヒアリングや勉強を通じてソリューションの検討を行った。

### 2023.7.23 キックオフイベント

下関市立大学にてキックオフイベントを開催しました。当日は、下関市内の大学、企業から20名の学生・社会人にご参加いただきました。初対面のメンバーがほとんどの中、アイスブレイクを経て活発に意見を交わす姿が見られました。キックオフイベントでは、Kananowaから見学に参加した高校生たちも参加し、前半に勉強会、後半にチーム名決め・課題アイデア出しのワークショップを行いました。





## 2023.10.15 中間発表

初回の中間発表では、まずは各チームに子どもの居場所づくりに対する問題意識や取り組みたいと考えている課題、課題を解決するためのソリューション案について発表していただきました。

有識者の方々から、現場経験者ならではの観点や、アイデア実装の手法といったさまざまな観点から、各チームの発表に対してフィードバックをいただきました。

終了後は、引き続き有識者へ質問を行ったり、フィードバックコメントの生かし方や今後の活動の計画等について相談したりと、活発なチームアクティビティが行われました。





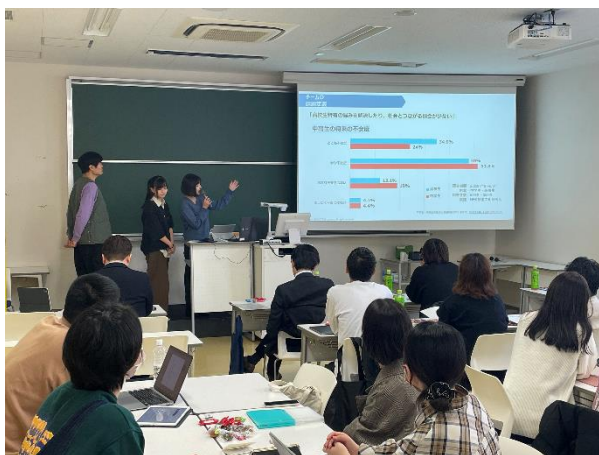
## 2023.11.26 中間発表

前回の中間発表から1ヶ月半、各チームは有識者からいただいたフィードバックを活かし、課題の深堀や具体的なソリューション案の検討を行ってきました。

2回目となる今回の中間発表では、各チームに自分たちが作るソリューションの案について発表していただきました。

審査員の方々からは、各チームの発表に対して有識者の方々から現場経験者ならではの観点はもちろん、ビジネス的な観点や技術的な実現可能性、ユーザー目線でのデザインなどについてフィードバックをいただきました。

終了後は、引き続き有識者へ質問を行ったり、Kananowa から見学に参加した高校生たちにヒアリングを行ったりと、活発なチームアクティビティが行われました。





## 2024.1.20 最終審査会

下関市生涯学習プラザ 宙のホールにおいて、最終審査会を開催しました。

全5チームによる発表が行われ、厳正なる審査のもと受賞チームを決定しました。

### ● 各チームの発表内容

	課題	ソリューション案
チーム A	子ども食堂の運営における慢性的な金銭面・人員面の問題	クラウドファンディングコミュニティとして Facebook 上で OB・OG 会を設立し、オンラインで寄付金・支援物資を募る受け皿とする
チーム B	家に居場所がない子どもたちに自覚がない・自覚があっても安全な逃げ場所が分からない	子どもの居場所についての情報をわかりやすく・見つけやすかった子ども向け施設認知促進のための Web アプリ
チーム C	子どもが家や学校以外で人間関係を得られる機会が少ない	子どもが多くの人と関わりを持ち様々な価値観を学べる機会を作るため、子ども食堂と大学生をつなげる Web アプリ
チーム D	将来に悩む時期である高校生が社会と繋がる機会が少ない	高校生・大学生が進路についての相談・質問ができ、大学生・社会人がそれに回答する Web アプリ
チーム E	生活リズムの乱れが不登校の 2 番目に大きな要因となっている	「朝から好きな人（推し）と 5 分間だけ話す」という朝限定のワクワクの時間を提供する目覚ましアプリ

### ● 表彰 最優秀賞：チーム C 優秀賞：チーム D せきまる賞：チーム E



## 2024.2.22 最優秀賞受賞チームの市長訪問

最優秀賞を受賞したチームCのメンバー4人が下関市役所を訪問し、前田市長にソリューションを提案しました。

前田市長からは、「非常に実現性が高いと感じる内容だった。運営側のやる気に繋がるような情報の可視化ができしており、実際に使えれば良いと思う。通常、大人から見ると学生の発表には穴が見えるものだが、しっかり内容を作り込んでいる。」と称賛いただき、併せて今後の実装に向けたマネタイズについてのアドバイスなどをいただきました。





## 5 効果の検証

事業の実施目標として設定した KPI については、参加人数の関係からチーム分けを 5 チームとしたため、デジタル技術やデバイスを活用した新しいサービスアイデア数は「5」となり、目標の「6」には届かなかった。

また、実施目的の効果を検証するため、デジコン終了後、参加者アンケートを実施した。(別添アンケート集計結果参照)

- 1. 地域課題に、IT やデジタルの力で取り組む意欲のある人材の育成

アンケート (Q3~Q7) の結果から、本デジコンの実施により地域課題に対する興味・関心を高めることができ、また、課題解決に向けて、デジタル技術を活用して新しいものを生み出すことへの興味・関心を高めることができ、目的の人材育成に効果があったと言える。

- 2. 多様なバックグラウンドを持つ学生のコミュニティづくり

本年度の取組においては下関市立大学・梅光学院大学・東亜大学の3大学それぞれから複数名の参加があり、各チームで新たなコミュニティの形成がなされた。東亜大学からは留学生の参加もあり、異なるバックグラウンドを持つ学生間での交流が行われたが、市内外の専門学生、若手社会人などの参加は1名のみにとまった。

また、ほとんどのチームに途中脱落者が見られ、チームによっては活動が立ち行かないほどのメンバー減が見受けられたため、運営によるチーム活動の更なるサポートが必要と考える。一方で、最終審査会まで活動を続けたメンバーの意欲や満足度は非常に高かった。(アンケート Q1、Q14、Q15)

- 3. 新しいソリューションのタネづくり

アンケート (Q14) の結果から、デジコンでできたソリューションを今後引き続きプロジェクトとして進めていきたい参加者が3名、サポートとしてでも関わりたいという意思がある参加者が5名おり、今後の進め方について特定非営利活動法人 STEM Leaders 又は事務局に相談するよう案内中である。

- 4. 地域課題の解決に向けた先進的イメージの発信

今後、提案されたソリューションが具体化・ビジネス化されるよう、STEM Leaders や関係機関と連携を図り、先進的なイメージ発信に向け取り組む。