

# 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。

今年度は、単位互換制度「Aキャンパス」の授業として梅光学院大学にて実施した。

今年度課題テーマ：「下関市の観光振興」

### 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。

### 【観光振興等に関する有識者】

- 株式会社寿美れ 代表取締役 和田 健資
- 株式会社 ARCH 代表取締役 橋本 千嘉子
- 株式会社トルビ 代表取締役 沖野 充和

### 【IT 支援】

- 合同会社 UTAGE.WORKS 代表社員 川嶋 光太郎
- 有限会社チェレスティアーレ 代表取締役 山口 玲央
- デジタル版地域おこし協力隊 平岡 祐二

### 【大学】

- 梅光学院大学 特任教授 吉島 豊録
- 東亜大学 教授 瀧田 修一

## 3 参加者

全 19 名。 ※途中脱落者 6 名を除く

市内大学：19 名（うち A キャンパス対象者 9 名）

- 下関市立大学 12 名
- 梅光学院大学 4 名
- 東亜大学 3 名

## 4 主な活動内容

2024年10月5日（日）のキックオフから2025年1月11日（土）の最終審査会までの約4ヶ月の間、各チームで毎週Web会議を開催しながら、有識者への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。

### 2024.10.5 キックオフイベント

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チーム内で活発に意見を交したり、積極的に有識者へ意見を求める姿が見られた。前半のトークセッションでは、観光振興に関する有識者に登壇いただき、セッション形式でリアルな声をお聞かせいただいた。





## 2024.10.26 中間発表①

第一回目の中間発表では、各チームによる現時点での取り組みたいと考えている課題、解決するためのソリューション案について発表。

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いた。

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活かし方や今後の活動計画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た。



## 2024.11.23 中間発表②

前回の中間発表から1ヶ月、各チームは審査員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た。

2回目となる中間発表では、各チームは自分たちが作るソリューションの案について発表。

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。

その後は引き続き審査員とのディスカッションなどが活発に行われた。





## 2025.1.11 最終審査会

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

	ソリューション名	概要
チーム A	下関トレジャーハンター	下関の魅力的な観光地情報を「外国人が理解できる言語で」「母国からでも」満足に情報を得られる動画・紹介サイト
チーム B	たのシモ！ Pick your trip	下記機能を搭載した旅行支援アプリ (1)旅行タイプ診断機能 (2)旅行プラン組み立てに役立つ AI 会話機能
チーム C	カモンパシャ	撮影写真に対する「画像採点」+「SNS サイトへの投稿サポート」等ができるサイト
チーム D	カラトリップ ～スマホで探す海の幸～	唐戸市場の場内情報サイト。オンラインマップを中心に、待ち時間可視化や、オンライン注文機能等を搭載。
チーム E	しもまちダンジョン ～港町と記憶のスナップ～	下関市の観光地の写真を集めながらクエストを攻略する体感型アドベンチャーRPG アプリ

### ● 表彰

★最優秀賞：チーム B

☆審査員特別賞 寿美礼賞：チーム D      ARCH賞：チーム E



## 2025.2.10 最優秀賞受賞チームの市長訪問

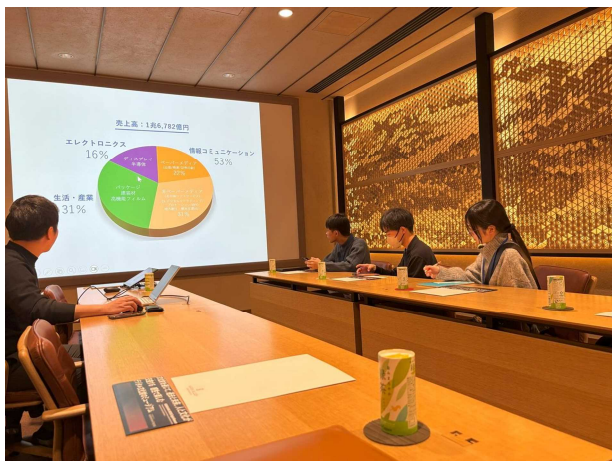
最優秀賞を受賞したチーム B のメンバーが下関市役所を訪問し、前田市長にソリューションを提案しました。

前田市長からは、「非課題設定に対するアプローチが非常に面白い。また、生成 A I 等のデジタル技術を有効に活用しており、レベルの高さを感じる内容だった。実装に向けて引き続き取り組んで欲しい。」と称賛いただき、実装に向けた応援の言葉をいただいた。



## 2025.3.12～13 最優秀賞受賞チームの東京企業訪問旅行

最優秀賞品として、B チームに首都圏の有名企業への訪問する 1 泊 2 日の研修旅行を提供した。(企画課職員随行)  
訪問企業は 3 社 (①TOPPAN②Google③ A N A)。訪問先では、施設案内、先進的な取り組み説明、ディスカッション、B チームソリューションへのフィードバック等をいただいた。



## 5 効果の検証

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（Q4～Q8）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。

一方、ほとんどのチームで途中脱落者が見られた。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の危機があり、運営によるチーム活動の更なるサポートの必要が生じた。最終審査会まで活動が続けたメンバーの意欲や満足度は高かった。(アンケート Q1)

- 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8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4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をおこなう。

- 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。