

# 「お祭りネット共同体」 企画概要

2007.01.31

1810050359 田川勇輝(ゼミリーダー)

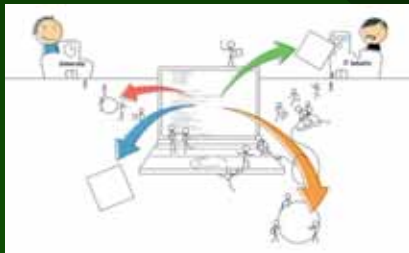
# 1. コラボレーション学習とは

- 民間企業とタイアップして学習するスタイルをコラボレーション学習と言います。
- 今回、タイアップした企業は株式会社サイエンスハウスというシステムハウスです。  
<http://www.sciencehouse.jp/>
- 「学生の柔軟な発想」と「ビジネスの掟」が衝突する緊張感が参加する学生と社会人の双方の成長を促すと考えられています。

## 2.文部科学省の予算

- 昨年から文部科学省の予算がでて研究テーマになっています。予算をいただいたのは慶応大学の大岩研究室(コラボレイティブ・マネージメント型情報教育)です。

<http://crew-lectures.sfc.keio.ac.jp/gp/>



- 慶応が予算をもらって始めていることは知りませんでした。慶応よりもわれわれのほうが高い成果を得ているように私には感じられます。

### 3.企画の基本方針

- ビジネスチャンスを残しながら、各地域の活性化に貢献できるようなネット上のサービスを提供する。
- メンバーは、その前提条件をもとに、積極的、かつ前向きな提案をすることで、サイト成功に助力する。

## 4.企画の方向性

- 一度、我々は利益が出るかどうかの議論に集中しすぎて企画の方向性を見失いかけた。悩んで、以下のよう  
に決めた。

- (1) ビジネスに直結しなくとも、学生サイドはアクセスが多くなることを目指そう。ビジネス化の責任は株式会社サイエンスハウスにある。
- (2) ビジネスチャンスは排除しない。
- (3) お祭りは各地の地元のための地元による地元のものとする。
- (4) 「各地の祭りを応援する」「各地の祭りを全国に発信する」を基本にする。

# 5. 企画概要

## - 私の祭りネット共同体企画 -

- 1. 私の狙い:統一企画概要への私の企画の補足
- 2. トップページ该案(絵で示す)
- 3. 画面構成案
- 4. 私の企画の説明
- 5. 企画の背景(1):私の調べた祭りの実例
- 6. 企画の背景(2):私の調べた各種サイトの実例
- 7. 企画の補足(1):口コミサイト、アンケート企画、その他の実例など
- 8. 企画の補足(2):アフィリエイト、ドロップ SHIPPING、ネット販売などの実例
- 9. その他
- 10. 反省と感想

各自の企画案に

つづく