

だれでも案内 AI ロボアプリ

受賞狙い企画書・簡易仕様書

ロボット本体なし。スマホ画面内の AI 案内キャラクターだけで作る、迷わない施設案内アプリ。

2026 年 5 月 20 日版

この企画書の結論

作るものはロボット本体ではなく、スマートフォンで動くアプリケーションです。

画面内に『まちロボ』という案内キャラクターを表示し、QR で現在地を決め、登録済みの道順を AI がやさしく言い換え、大きな矢印と音声で案内します。

さらに、利用者が迷った場所を記録し、施設側に改善レポートを出すことで、単なる案内アプリではなく『迷わない施設づくり』に貢献するアプリにします。

受賞を保証するものではありません。ただし、企画・実装・デモ・実証の見せ方を審査で評価されやすい形に寄せることで、受賞可能性を高める設計にしています。

絶対に作る	作らない
Web アプリ / スマホアプリ	自走ロボ
QR 現在地	屋内 GPS
目的地ボタン	画像認識で場所判定
大きな矢印	3D 地図
音声読み上げ	顔認識
画面内ロボ UI	決済・会員登録
迷い記録と改善レポート	高度なチャットボット

目次

1. 受賞に近づける基本方針
2. 最終コンセプト
3. 課題・ターゲット
4. アプリの全体像
5. 搭載機能の仕様
6. 画面仕様
7. データ設計
8. AI 設計
9. 実装方法と作成順
10. 実証計画と評価指標
11. 提出用企画書本文
12. プレゼン台本・デモ構成
13. 高評価チェックリスト
14. 参考情報

1. 受賞に近づける基本方針

高評価を狙うための中心方針は、次の4つです。

方針	内容	審査で強く見える理由
1. まちの課題を解く	施設で迷う人、高齢者、子ども、外国人、スタッフ負担という身近な課題を扱う。	課題が分かりやすく、地域・社会性を説明しやすい。
2. アプリだけで実装する	スマホ、QR、画面内ロボUI、音声、AI言い換えで作る。ロボット本体は作らない。	完成度を上げやすく、デモで失敗しにくい。
3. AIを安全に使う	AIは登録済み道順をやさしく言い換えるだけ。道順を勝手に作らせない。	AI活用と安全性を両立できる。
4. 改善サイクルを入れる	『迷った』を記録し、迷いやすい場所ランキングと改善案を出す。	案内して終わりではなく、施設改善につながる独自性が出る。

評価される一文

このアプリは、道案内をするだけでなく、利用者がどこで迷ったかを記録し、施設側が案内表示を改善できるようにする『案内改善アプリ』です。

審査での見え方は、単なる便利アプリではなく、以下のように見せます。

見せたい評価軸	この企画での表現
プロダクト性	入口、トイレ、受付、出口など、実際の施設で使える。
テクノロジー	QR 現在地、音声読み上げ、AI 言い換え、ローカル保存、管理画面を組み合わせる。
アイデア	高価な案内ロボではなく、誰でも導入できる『画面内AIロボ案内係』にする。
社会性	高齢者、子ども、外国人、初来訪者の不安を減らし、スタッフ負担も減らす。
実証性	5～10人に使ってもらい、迷った場所・分かりやすさ・到着率を数字で示せる。

2. 最終コンセプト

2.1 企画名

だれでも案内AIロボアプリ

～スマホとQRで作る、迷わない施設案内アプリ～

2.2 コンセプト文

学校、地域施設、イベント会場、商店街などで、初めて来た人が迷わないように、スマホ画面内のAIロボが大きな矢印・短い文章・音声で案内するアプリです。ロボット本体は作らず、画面内のキャラクターを『AIロボ』として表現します。

さらに、利用者が迷った場所を記録し、管理者に改善レポートを表示します。これにより、案内するだけでなく、施設そのものを迷いにくく改善することを目指します。

2.3 企画の核

核	具体化
---	-----

だれでも案内AIロボアプリ 受賞狙い企画書・仕様書

迷わない	QRで現在地を決め、目的地まで1ステップずつ案内する。
誰でも使える	大きなボタン、大きな文字、音声、やさしい日本語、英語に対応する。
作りやすい	HTML/CSS/JavaScript、JSON、localStorage、Web Speech APIを中心に作る。
改善できる	迷ったステップを記録し、管理画面でランキング化する。
安全なAI	AIに道順を作らせず、登録済み情報だけを言い換えさせる。

3. 課題・ターゲット

3.1 解決したい課題

- 施設に初めて来た人は、案内板があっても場所が分からず迷うことがある。
- 高齢者には案内板の文字が小さい、説明が長い、矢印の意味が分かりにくいことがある。
- 子どもは、人に聞くことが不安で、目的地に行けず困ることがある。
- 外国人は、日本語の案内板や施設名が分からないことがある。
- 施設スタッフは『トイレはどこですか』『受付はどこですか』という同じ質問に何度も対応する必要がある。
- 施設側は、どの場所で利用者が迷っているかを把握しにくい。

3.2 ターゲット

利用者	困りごと	アプリでの解決
高齢者	文字が小さい、長い説明が聞き取りにくい。	大きな文字、短い文、ゆっくり読み上げ。
子ども	難しい言葉や施設名が分からない。	ひらがな多め、やさしい言葉、ロボ顔で安心感。
外国人	日本語の案内が分からない。	Englishモード、スタッフに見せる英文カード。
初めて来た人	施設の構造が分からない。	QR 現在地と目的地ボタンで迷いを減らす。
車いす利用者・ベビーカー利用者	階段や段差を避けたい。	エレベーター優先、段差注意の表示。
施設スタッフ	同じ案内を繰り返す負担がある。	よく聞かれる場所をアプリで案内。迷いレポートで改善。

4. アプリの全体像

アプリの流れ	
1. 入口や廊下のQRコードを読み取る → 2. 現在地が設定される → 3. 目的地を選ぶ → 4. 利用者モードを選ぶ → 5. 画面内ロボが1ステップずつ案内 → 6. 到着後に『分かった/迷った』を記録 → 7. 管理者画面に迷いやすい場所が表示される	
利用者側	管理者側
QRを読む 目的地を選ぶ 高齢者・子ども・Englishなどを選ぶ 矢印と音声で案内される 迷ったらボタンを押す	案内データを登録する 迷いやすい場所を見る AI改善案を見る 案内文や案内板を改善する

4.1 ロボット本体を作らない理由

作らない理由	アプリだけで代替する方法
自走ロボは安全確認やモーター制御が難しい。	スマホ画面にロボ顔・ロパク・矢印を出す。
屋内でロボを動かすには会場制限がある。	利用者がスマホを見ながら歩く、または入口の案内端末として使う。
ハード制作に時間を取られるとアプリの完成度が落ちる。	QR、UI、音声、AI、レポート機能の完成度を上げる。

5. 搭載機能の仕様

作成を難しくしないため、機能は『必須』『高評価』『追加』に分けます。最初は必須機能と高評価機能までを完成させれば十分です。

ID	機能	優先	仕様	高評価理由	難易度
F01	QR 現在地	必須	QRの URL パラメータで現在地を設定する。 例: app.html?area=entrance	屋内 GPS 不要で現実的。	簡単
F02	目的地ボタン	必須	トイレ、受付、出口、エレベーター、休憩所を大きなボタンで表示。	誰でも使いやすい。	簡単
F03	1 ステップ案内	必須	道順を一気に出さず、1 画面 1 ステップで表示。	高齢者・子どもにも分かりやすい。	簡単
F04	大きな矢印	必須	↑ → ← ↓ ● の記号で方向と到着を示す。	視覚的に分かる。	簡単
F05	音声読み上げ	必須	画面の案内文をブラウザの音声合成で読み上げる。	アクセシビリティが上がる。	簡単
F06	画面内ロボ UI	必須	ロボ顔、ロパク、吹き出しで案内係らしくする。	デモ映えする。	簡単
F07	利用者モード	必須	ふつう、高齢者、子ども、English、車いす優先を切り替える。	『誰でも』の価値が伝わる。	普通
F08	安全な AI 言い換え	高評価	登録済み道順だけを、利用者モードに合わせて短く言い換える。	AI 活用と安全性を両立。	普通
F09	登録外は答えない	高評価	未登録の目的地は『受付で確認してください』と表示。	誤案内リスクを下げる。	簡単
F10	迷ったボタン	高評価	案内中と到着後に『少し迷った』『分からなかった』を記録。	実証データが取れる。	簡単
F11	迷いやすい場所レポート	高評価	迷った回数をステップ別にランキング表示。	案内改善アプリとして独自性が出る。	普通
F12	AI 改善案	追加	迷いが多い案内文について、より分かりやすい表現を提案。	施設改善につながる。	普通
F13	管理者編集	追加	現在地、目的地、道順、注意点を画面から登録。	導入可能性が高く見える。	普通

5.1 入れない機能

入れない機能	入れない理由
屋内 GPS	精度が不安定で、実装難易度が上がる。QR 現在地で代替できる。
画像認識で場所判定	学習データや誤認識対策が必要。発表用デモの安定性が落ちる。
完全な音声会話	音声認識ミスへの対応が大変。最初はボタン操作と音声読み上げに絞る。
3D 地図	作成に時間がかかる。大きな矢印と 1 ステップ案内で十分。
会員登録・ログイン	利用開始のハードルが上がる。個人情報も増える。
決済・予約	案内という本質から外れる。

6. 画面仕様

画面はシンプルにします。審査員には、使いやすさと完成度を見せることが大切です。

画面	役割	ワイヤーフレーム例
S01 現在地画面	QR を読むと『現在地: 入口』などを表示。QR がいない場合は手動選択も可能。	😊 まちロボ 現在地: 入口 どこへ行きたいですか?
S02 目的地選択	大きなボタンで選ぶ。検索入力は補助。	[トイレ] [受付] [出口] [エレベーター] [休憩所]
S03 モード選択	ふつう/高齢者/子ども/English/車いす優先。	案内のしかたを選んでください [ふつう] [高齢者] [子ども] [English]
S04 案内画面	1 画面 1 ステップ。矢印、短い文、音声ボタン。	😊 トイレへ案内します ➡ 右に曲がってください [もう一度] [次へ] [迷った]
S05 注意画面	段差、階段、混雑などの注意を先に表示。	⚠ 段差があります ゆっくり進んでください [わかった]
S06 到着画面	到着表示とフィードバック。	🎉 到着です 案内は分かりましたか? [わかった] [少し迷った] [分からなかった]
S07 スタッフカード	登録外の場所や困ったときに、スタッフへ見せる文を表示。	すみません。売店は未登録です。 受付で確認してください。 英語: Could you tell me where ...?
S08 管理者レポート	迷いやすい場所ランキング、改善案、案内文編集。	1 位: 受付前で右に曲がる 3 件 AI 改善案: 赤いポスターを目印にしてください。

6.1 UI ルール

- 1 画面の文字数は少なくする。特に高齢者モードでは 1 文 15~25 文字程度を目安にする。
- ボタンは大きくし、同時に表示する目的地は 5~6 個までにする。
- 『戻る』『もう一度聞く』『スタッフに聞く』を常に分かりやすい位置に置く。
- 色だけに頼らず、アイコン・文字・矢印で意味を伝える。
- 歩きスマホを避けるため、長い道順は音声で聞けるようにする。

7. データ設計

最初はデータベースを使わず、JSON ファイルと localStorage で作ります。これにより、開発が簡単になり、デモも安定します。

7.1 施設案内データ guideData.json

```
{
  "areas": [
    { "id": "entrance", "name": "入口" },
    { "id": "reception", "name": "受付前" },
    { "id": "elevator", "name": "エレベーター前" }
  ],
  "destinations": [
    { "id": "toilet", "name": "トイレ", "aliases": ["お手洗い", "WC", "restroom"] },
    { "id": "reception", "name": "受付", "aliases": ["案内所", "受付窓口"] },
    { "id": "exit", "name": "出口", "aliases": ["帰り口", "exit"] }
  ],
  "routes": [
    {
      "from": "entrance",
      "to": "toilet",
      "steps": [
        { "id": "s1", "text": "入口からまっすぐ進みます。", "arrow": "↑" },
        { "id": "s2", "text": "受付の前で右に曲がります。", "arrow": "→" },
        { "id": "s3", "text": "青い看板の横がトイレです。", "arrow": "●" }
      ],
      "caution": "途中に小さな段差があります。"
    }
  ]
}
```

7.2 迷い記録データ

```
{
  "from": "entrance",
  "to": "toilet",
  "stepId": "s2",
  "result": "少し迷った",
  "mode": "高齢者",
  "time": "2026-05-20 14:30"
}
```

7.3 QR コード仕様

QR を貼る場所	URL 例	意味
入口	app.html?area=entrance	現在地を入口にする。
受付前	app.html?area=reception	現在地を受付前にする。
エレベーター前	app.html?area=elevator	現在地をエレベーター前にする。

8. AI 設計

AI は『案内文を作る』のではなく、『登録済みの案内文を利用者に合わせて言い換える』ために使います。これが安全で評価されやすい AI 活用です。

8.1 AI にさせること・させないこと

AI にさせる	AI にさせない
高齢者向けに短くする	未登録の道順を作る
子ども向けにやさしい言葉にする	施設に存在しない場所を案内する
English モードで短く英語にする	危険な近道を提案する
音声で読みやすい文章にする	個人情報を保存する
迷い記録から改善案を出す	利用者の顔や個人を識別する

8.2 案内文言い換えプロンプト

あなたは施設案内 AI 「まちロボ」です。
登録済みの案内データだけを使って、利用者に分かりやすく案内してください。
登録データにない場所や道順は絶対に作らないでください。

利用者モード: {ふつう / 高齢者 / 子ども / English / 車いす優先}
現在地: {現在地}
目的地: {目的地}
登録された道順: {道順}
注意情報: {注意}

ルール:

1. 1文を短くする。
2. 高齢者モードでは短く、ゆっくり読める文にする。
3. 子どもモードでは、やさしい言葉にする。
4. English モードでは、短い英語にする。
5. 注意情報があれば先に伝える。
6. 登録データにないことは言わない。
7. 分からない場合は「登録されていません」と答える。
8. 出力は JSON 形式にする。

出力形式:

```
{  
  "displayText": "画面に表示する文",  
  "speechText": "読み上げる文",  
  "arrow": "↑/→/←/↓/●",  
  "warning": "注意があれば書く",  
  "unknown": false  
}
```

8.3 迷いやすい場所の改善案プロンプト

あなたは施設案内の改善アドバイザーです。
以下の迷った記録を見て、案内文の改善案を出してください。

迷った場所: {迷ったステップ}
現在の案内文: {現在の案内文}
利用者の反応: {少し迷った / 分からなかった}

出力ルール:

1. 迷った原因の仮説を1つ書く。
2. 改善した案内文を1つ書く。
3. 案内板を置くなら、どこが良いか書く。
4. 100文字以内で分かりやすく書く。

出力形式:

```
{  
  "cause": "迷った原因の仮説",  
  "improvedText": "改善後の案内文",  
  "signSuggestion": "案内板を置く場所"  
}
```

8.4 AI が使えない場合のフォールバック

AI API が使えない場合でも、アプリは止めません。登録済みの道順テキストをそのまま表示し、音声読み上げだけ行います。これにより、発表会場で通信が不安定でもデモを続けられます。

9. 実装方法と作成順

9.1 技術構成

要素	使う技術	理由
画面	HTML / CSS	スマホブラウザで動く。作りやすい。
処理	JavaScript	画面切替、現在地、案内、音声、記録を制御。
案内データ	guideData.json	データベース不要で簡単。
迷い記録	localStorage	サーバー不要で保存できる。
音声読み上げ	Web Speech API の SpeechSynthesis	追加サービスなしで読み上げを実装しやすい。
AI	生成 AI API / なくても動く設計	案内文の言い換えと改善案だけに使う。
現在地	QR コードの URL パラメータ	屋内 GPS より簡単で安定。

9.2 作成順

1. 静的なトップ画面、目的地ボタン、案内画面を作る。
2. guideData.json を読み込み、入口からトイレ・受付・出口へ案内できるようにする。
3. URL パラメータ area を読み取り、QR から現在地が変わるようにする。
4. 矢印表示と『次へ』『戻る』『もう一度聞く』を作る。
5. Web Speech API で案内文を読み上げる。
6. ロボ顔と口パクの簡単なアニメーションを入れる。
7. 高齢者・子ども・English モードの文言切替を入れる。AI なしでもテンプレートで動くようにする。
8. 迷ったボタンを作り、localStorage に記録する。
9. 管理者画面で迷いやすい場所ランキングを表示する。
10. 最後に AI 言い換え・AI 改善案を追加する。AI が不安定ならテンプレート表示に戻せるようにする。

9.3 最小プロトタイプの範囲

項目	最小範囲
現在地	入口、受付前、エレベーター前の3か所
目的地	トイレ、受付、出口、エレベーターの4つ
道順	入口→トイレ、入口→受付、入口→出口、入口→エレベーター
モード	ふつう、高齢者、子ども、English
記録	迷った/分からなかったを localStorage に保存
管理画面	迷いやすいステップのランキングだけ表示

10. 実証計画と評価指標

高評価を狙うなら、実証データが重要です。大きな実験は不要です。5~10人に使ってもらい、簡単な結果を発表に入れるだけで説得力が上がります。

10.1 実証シナリオ

11. 入口QRを読み取ってもらう。
12. 目的地として『トイレ』を選んでもらう。
13. 高齢者モードまたはふつうモードを選んでもらう。
14. アプリの案内に従って目的地まで行ってもらう。
15. 到着後に『わかった/少し迷った/分からなかった』を押してもらう。
16. 簡単なアンケートに答えてもらう。

10.2 測る項目

評価項目	測り方	発表での見せ方
到着率	目的地に着けた人数 / 参加者数	10人中9人が到着、など。
迷い発生	迷ったボタンの回数	どのステップで迷ったかランキング化。
分かりやすさ	5段階アンケート	平均4.4点など。
安心感	5段階アンケート	ロボ顔・音声で安心したか。
音声の有効性	音声を聞いた人の感想	文字だけより分かりやすい、など。
改善効果	案内文修正前後で比較	迷った件数が減った、と示す。

10.3 発表に入れる実証結果の例

実証結果例
利用者10人中9人が目的地に到着。 8人が『分かりやすい』と回答。 2人が『受付前で右に曲がる』の案内で少し迷ったため、案内文を『受付右側の赤いポスターの前で右に曲がる』に改善。 改善後の再テストでは、その場所で迷った人が0人になった。

10.4 アンケート項目

- 目的地まで行けましたか。はい/いいえ
- 案内は分かりやすかったですか。5段階

- 文字の大きさは見やすかったですか。5段階
- 音声案内は役に立ちましたか。5段階
- ロボの案内は安心感がありましたか。5段階
- もう一度使いたいですか。はい/いいえ
- 分かりにくかった場所を教えてください。自由記述

11. 提出用企画書本文

以下は、そのまま応募書類に貼れる文章です。必要に応じて字数制限に合わせて短くしてください。

11.1 作品名

だれでも案内 AI ロボアプリ ～スマホと QR で作る、迷わない施設案内アプリ～

11.2 企画概要

本作品は、学校、地域施設、イベント会場、商店街などで、初めて来た人、高齢者、子ども、外国人が迷わず目的地へ行けるようにする AI 案内アプリである。ロボット本体を作成するのではなく、スマートフォン画面内に『まちロボ』という案内キャラクターを表示し、大きな矢印、短い案内文、音声読み上げで道順を案内する。

現在地の取得には屋内 GPS や画像認識を使わず、施設内に貼った QR コードを利用する。利用者が QR コードを読み取ると、『入口』『受付前』『エレベーター前』などの現在地が設定される。その後、目的地を選ぶと、登録済みの道順データをもとに、AI が高齢者向け、子ども向け、English 向けに分かりやすく言い換えて案内する。AI は登録されていない道順を作らず、安全な案内だけを行う。

さらに本作品は、利用者が『少し迷った』『分からなかった』を押すことで、迷いやすい場所を記録する。管理者画面では、迷った場所のランキングと案内文の改善案を表示する。これにより、単に案内するだけでなく、施設側が案内板や案内文を改善できる。スマホ、QR、音声、AI を組み合わせ、誰でも低コストに導入できる『迷わない施設づくり』のためのアプリである。

11.3 背景・課題

地域施設や学校、イベント会場では、初めて来た人が『トイレはどこか』『受付はどこか』『出口はどこか』と迷うことが多い。案内板があっても、文字が小さい、情報が多い、子どもには言葉が難しい、外国語に対応していないなどの問題がある。高齢者や外国人、子どもにとっては、人に聞くこと自体が不安になる場合もある。

また、施設スタッフは同じ案内を何度も繰り返す必要があり、本来の業務に集中しにくくなる。さらに、施設側はどの場所で利用者が迷っているのかを把握しにくいため、案内表示を改善したくても、どこを直せばよいか分かりにくい。そこで、誰でも使いやすく、施設側も改善に活用できる、低コストな案内アプリが必要である。

11.4 解決方法

本アプリでは、スマートフォンを案内係として使う。利用者は、施設内に貼られた QR コードを読み取り、現在地を設定する。その後、画面上の大きなボタンから『トイレ』『受付』『出口』『エレベーター』などの目的地を選ぶ。

アプリは登録済みの道順データを読み込み、利用者に合わせて案内文を変える。高齢者には短く分かりやすい文章、

子どもにはやさしい言葉、外国人には英語で案内する。画面には大きな矢印を表示し、音声でも読み上げるため、文字だけに頼らず直感的に使える。

案内の途中や最後には『わかった』『少し迷った』『わからなかった』のボタンを表示する。利用者の反応を記録し、迷いやすい場所をランキング化することで、施設側が案内板や案内文を改善できるようにする。

11.5 独自性

本作品の独自性は、単なる案内アプリではなく、案内を改善し続けるアプリである点にある。一般的な案内アプリは、地図や道順を表示して終わる。しかし本作品は、利用者が迷った場所を記録し、施設側に改善レポートを提供する。これにより、案内板の追加、案内文の修正、スタッフ配置の見直しなど、施設全体の使いやすさ向上につなげられる。

また、高価な専用ロボや難しい屋内位置測位を使わず、スマートフォン、QRコード、AI、音声読み上げを組み合わせることで、誰でも低コストに導入できる。地域の人や学生が、自分たちの施設に合わせて案内アプリを作れる点も特徴である。

11.6 期待される効果

- 初めて施設を訪れた人が迷いにくくなる。
- 高齢者や子どもが安心して移動できる。
- 外国人にも分かりやすい案内ができる。
- 施設スタッフの案内負担を減らせる。
- どこで人が迷っているかを施設側が把握できる。
- 案内板や案内文の改善につながる。
- スマホとQRだけで低コストに導入できる。

12. プレゼン台本・デモ構成

12.1 3分プレゼン台本

施設に初めて来た人は、案内板があっても迷うことがあります。高齢者には文字が小さく、子どもには説明が難しく、外国人には日本語が壁になります。また、施設側も、どこで人が迷っているのかが分かりにくいという課題があります。

そこで私は、スマホとQRで作れる『だれでも案内AIロボアプリ』を考えました。この作品はロボット本体を作るのではなく、スマホ画面内に案内キャラクターを表示するアプリです。利用者がQRコードを読むと所在地が設定され、目的地を選ぶと、ロボが大きな矢印と音声で1ステップずつ案内します。

工夫した点は、AIに道順を自由に作らせないことです。道順はあらかじめ登録し、AIはその情報を高齢者向け、子ども向け、English向けに分かりやすく言い換えるだけにします。これにより、AIを使いながら誤案内を防ぎます。

さらに、このアプリは案内して終わりではありません。利用者が『少し迷った』を押すと、迷った場所が記録されます。管理者画面では迷いやすい場所ランキングと改善案が表示され、施設側が案内板や案内文を改善できます。

高価なロボや難しい屋内 GPS を使わず、スマホ、QR、音声、AI を組み合わせることで、誰でも低コストに導入できる案内アプリを実現します。迷う人を助けるだけでなく、迷いにくい施設づくりにもつながるアプリです。

12.2 デモ構成

デモ	見せる内容	評価されるポイント
デモ 1: QR 現在地	入口 QR を読み、現在地が『入口』になる。	屋内 GPS なしで実用的。
デモ 2: トイレ案内	目的地『トイレ』を選び、矢印と音声で案内。	実際に使えることが分かる。
デモ 3: 高齢者モード	通常文を短く、ゆっくり読める文に変える。	誰でも使える設計が見える。
デモ 4: English	短い英語で案内する。	外国人対応が分かりやすい。
デモ 5: 迷いレポート	『少し迷った』を押すと管理画面に反映。	独自性と改善サイクルが伝わる。

12.3 審査員に刺さる締め言葉

締め言葉
このアプリは、AI で人を置き換えるものではありません。人が困ったときに聞きやすい案内係を、地域の人自身がスマホと QR だけで作れるようにするアプリです。さらに、迷った場所を記録して施設改善につなげることで、迷わないまちづくりに貢献します。

13. 高評価チェックリスト

チェック	内容
<input type="checkbox"/>	ロボット本体ではなく、アプリ内のロボ UI として説明している。
<input type="checkbox"/>	QR で現在地を設定できる。
<input type="checkbox"/>	最低 4 つの目的地を案内できる。
<input type="checkbox"/>	大きな矢印と 1 ステップ案内がある。
<input type="checkbox"/>	音声読み上げがある。
<input type="checkbox"/>	高齢者モード、子どもモード、English モードがある。
<input type="checkbox"/>	AI は登録済み情報だけを言い換える設計になっている。
<input type="checkbox"/>	登録外の場所は勝手に答えない。
<input type="checkbox"/>	迷ったボタンで記録できる。
<input type="checkbox"/>	管理者画面に迷いやすい場所ランキングがある。
<input type="checkbox"/>	5~10 人の実証結果を発表できる。
<input type="checkbox"/>	AI が使えない場合でも動くフォールバックがある。

13.1 最終提出までに用意するもの

- アプリの URL または実行ファイル。
- QR コード 3 枚以上（入口、受付前、エレベーター前など）。
- デモ用の簡単な施設地図 1 枚。
- 実証結果の表またはグラフ。
- 1 分以内の動作動画。
- 企画概要、独自性、実装方法、実証結果をまとめたスライド。

14. 参考情報

企画の方向性を考える際に参照した公開情報です。応募先によって審査基準や提出形式は変わるため、実際の応募時は最新の応募要項を確認してください。

参考	確認した内容	URL
U☆PoC 2026	『まちの課題』に対するソリューション募集、プロトタイプ審査・最終成果発表の流れ。	https://www.uec.ac.jp/research/venture/contest.html
U-22 プログラミング・コンテスト 2026	プロダクト、テクノロジー、アイデアの3カテゴリで審査。	https://u22procon.com/contest/
MDN Web Docs: Web Speech API	音声合成 SpeechSynthesis と音声認識 SpeechRecognition の説明。	https://developer.mozilla.org/ja/docs/Web/API/Web_Speech_API
デジタル庁 ウェブアクセシビリティ	高齢者や障害のある人を含む全ての人が情報やサービスを利用できることの重要性。	https://www.digital.go.jp/accessibility-statement
W3C WCAG 2.2	アクセシビリティの4原則: 知覚可能、操作可能、理解可能、堅牢。	https://www.w3.org/TR/WCAG22/

以上