

# 秋 田 県 D X 推 進 計 画 ( 案 )

令和 4 年 2 月

秋 田 県

# 目次

I	はじめに	
1	計画の策定趣旨.....	1
2	デジタル・トランスフォーメーション（DX）とは.....	1
3	計画の位置付け.....	2
4	推進期間.....	2
II	現状と課題	
1	これまでの本県の取組.....	3
2	国の施策等の動向.....	9
3	デジタル化～DXの動向.....	11
4	本県の現状と課題.....	13
III	計画の方針	
1	計画の理念.....	16
2	目指す将来像.....	16
3	重要な視点.....	19
4	施策の柱と環境基盤.....	19
5	情報セキュリティ及び個人情報の適正な取扱いの確保.....	20
IV	取組事項	
1	施策の柱① 行政 ～ デジタル・ガバメント ～.....	21
2	施策の柱② 産業 ～ 県内産業のDX ～.....	24
3	施策の柱③ くらし ～ デジタル社会 ～.....	26
4	環境基盤.....	29
5	分野を超えた取組等.....	31
V	推進体制	
1	庁内の推進体制.....	32
2	デジタル関連企業等との連携.....	32
3	市町村、各種団体等との連携.....	32
4	進行管理.....	32
VI	施策集	
1	各取組の内容.....	35
2	ロードマップ.....	48
3	推進指標（KPI）.....	59
	参考資料	
1	秋田県DX推進計画策定委員会.....	63
2	用語解説.....	64

## I はじめに

### 1 計画の策定趣旨

新型コロナウイルス感染症は国民の日常生活や働き方、価値観等に大きな変化をもたらし、国ではIT基本法の見直しやデジタル庁の設置、地方自治体における情報システム標準化への着手など、デジタル社会の実現に向けた動きが加速しています。

また、デジタル技術を活用した社会変革を意味する「デジタル・トランスフォーメーション（DX）」の必要性が広く認識されるようになり、産業の振興や地域課題の解決に導くものとして、官民間問わずDX推進の気運が高まりつつあります。

このような中、人口減少や高齢化に伴う生産年齢人口の減少、地域の過疎化、賃金格差など多くの課題を抱える本県が、これからの社会経済の変化に対応しながら力強く歩んでいくためには、デジタル化、DXの推進が急務となっていることから、県政の運営指針である「～大変革の時代～ 新秋田元気創造プラン」（推進期間：令和4年度から令和7年度まで）においても、行政資源を効果的・効率的に投入する「選択・集中プロジェクト」の一つに「デジタル化の推進」を位置付けることにしています。

これらの状況を踏まえ、官民が一体となって本県のデジタル化、DXを推進していくために、本県の情報化施策の方向性を示す「秋田ICT基本計画2019」を一年前倒しして抜本的に見直すとともに、県内情報関連産業の振興に関する施策等を示す「第2期秋田県情報産業振興基本戦略」を統合して、新たな計画を策定します。

### 2 デジタル・トランスフォーメーション（DX）とは

デジタル・トランスフォーメーション（DX）とは、デジタル（Digital）と変革を意味する（Transformation）の造語です。スウェーデン・ウメオ大学のエリック・ストルターマン教授が提唱したとされ、「ITの浸透が、人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変化させる」としています。

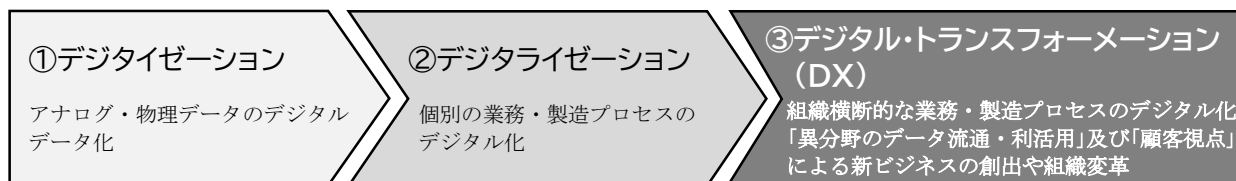
令和3年版の情報通信白書では、「世界最先端デジタル国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画」（令和2年）を踏襲し、次のように定義しています。

「企業が外部エコシステム（顧客、市場）の劇的な変化に対応しつつ、内部エコシステム（組織、文化、従業員）の変革を牽引しながら、第3のプラットフォーム（クラウド、モビリティ、ビッグデータ／アナリティクス、ソーシャル技術）を利用して、新しい製品やサービス、新しいビジネスモデルを通して、ネットとリアルの両面での顧客エクスペリエンスの変革を図ることで価値を創出し、競争上の優位性を確立すること」

要約すれば、社会環境の変化に対応しつつ、組織内の変革を図りながら、先進的なデジタル技術等を駆使して新たな価値を創造し、競争優位性を確立することと言えます。

また、デジタル化からDXへのステップは、次の三段階に分類されますが、本計画では、デジタル化の初期のステップであるデジタイゼーション、次のステップのデジタルライゼーションを含め、DXにつながっていくあらゆるデジタル化に関する取組を推進します。

【デジタル化からDXへのステップ】



### 3 計画の位置付け

本計画は、「新秋田元気創造プラン」に掲げる将来像の実現に向けて、「デジタル化の推進」の側面から取り組んでいくために、本県のデジタル化、DXの施策の方向性を示すことを目的とした個別計画です。

また、「秋田ICT基本計画2019」(R元～R4)及び「第2期秋田県情報産業振興基本戦略」(H30～R3)の後継となるほか、官民データ活用推進基本法第9条に基づき県が策定する官民データ活用推進計画として位置付けるものです。

### 4 推進期間

本計画の期間は、令和4年度から令和7年度までの4年間とします。

## II 現状と課題

### 1 これまでの本県の取組

#### (1) 秋田 I C T基本計画 2019

当計画は令和元年度から令和4年度までの計画として策定し、①県民生活の利便性向上、②地域産業の活性化、③地域課題の解決、④デジタル・ガバメントの推進、⑤夢ある未来の I C T社会に向けた取組の五つの柱を掲げ、県内の I C T及びデータの利活用の推進に取り組んできました。

#### 【各分野の主な取組と実績】

##### ① 県民生活の利便性向上

行政手続の押印廃止の取組と並行して電子申請・届出サービスの拡大を図ったほか、マイナンバーカードの普及、県が管理する情報のオープンデータ化等に取り組んできました。電子申請やオープンデータの対象件数は順調に増加しています。

#### 【主な取組】

- ・電子申請・届出サービスの運用開始(H30)と対象手続の拡大
- ・マイナンバーカード普及に向けた新聞・テレビ・広報紙による広報
- ・県所管情報のオープンデータ化に向けたポータルサイト開設と職員向けマニュアルの整備
- ・市町村における携帯電話不感地帯解消の整備事業への支援 等

#### 【主な指標（実績）】

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| ・電子申請が可能な手続（申請様式）数（累計） | 85 手続(H28) → 135 手続(R2) |
| ・公開したオープンデータ数（累計）      | 0 件(H28) → 81 件(R2)     |

##### ② 地域産業の活性化

製造業、建設業、農業、観光など多岐にわたる分野において I C T活用による生産性向上等への支援や実証、人材の確保・育成等に取り組んできました。新型コロナウイルス感染症の影響により人流に関する取組に一部影響はあったものの、県内産業の I C Tとその土台づくりは着実に進んでいます。

#### 【主な取組】

- ・研修会等の開催による I o T、A I 等を活用した生産性向上等への支援
- ・ I C T建設機械等を活用した建設工事業者への支援・普及
- ・中小企業の I C Tを活用した取組への支援
- ・ I o T、A I 等を活用するベンチャー企業の誘致
- ・農林業における I C Tを活用した省力化の実証
- ・県内高校生を対象とした最先端技術に関する講演会やプログラミング実習の実施
- ・ S N Sを活用したフォトコンテストの開催や投稿キャンペーンの実施などによる秋田の魅力の情報発信 等

#### 【主な指標（実績）】

- |                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| ・製造品出荷額（従業員4人以上の事業所） | 12,353 億円(H28) → 12,862 億円(R2) |
|----------------------|--------------------------------|

## II 現状と課題

・製造品付加価値額（従業員4人以上の事業所）	4,761億円(H28)→4,942億円(R2)
・IoT等先進技術を活用するモデル企業（累計）	0社(H28)→12社(R2)
・企業の誘致件数及び誘致済企業の施設・設備の拡充件数	22件(H28)→25件(R2)
・主要園芸品目の系統販売額（※他の施策事業の成果を含む。）	160億円(H28)→166億円(R2)
・外国人延べ宿泊数	66,950人泊(H28)→25,380人泊(R2)

### ③ 地域課題の解決

農業や福祉分野における労働環境の改善や省力化、人口減少社会下における公共交通ネットワークの構築、医療や教育分野へのICT活用等に積極的に取り組んできました。地域課題を共有する自治体や関係機関との連携体制づくりや各分野におけるICT活用に向けた気運の醸成が進んでいます。

#### 【主な取組】

- ・スマートフォンアプリの活用等による若者等の県内就職支援
- ・地方バスへの簡易バスロケーションシステムの導入支援や公共交通の新技术に関する国・市町村との情報共有
- ・医療費・健診データの分析及び市町村への提供、市町村の健康ポイント制度導入への支援
- ・介護福祉分野における労働環境の改善に向けた介護ロボット・ICT導入支援
- ・学校等の教育現場におけるICTの活用
- ・専門高校における情報関連産業人材の育成

#### 【主な指標（実績）】

- ・インターネットの健全利用に関する啓発講座等を実施した中学校区の割合  
51.4%(H28)→99.1%(R2)
- ・児童生徒のICT利活用を指導することが「できる」「ややできる」とする教員の割合  
68.9%(H28)→69.2%(R元)

### ④ デジタル・ガバメントの推進

限られた人的・財政的リソースの中で利便性の高い行政サービスを継続的に提供していくため、業務の見直しやICTを活用した効率化を進めるとともに、情報システムの最適化、情報セキュリティ対策の強化等に取り組んできました。

RPAやAIの活用による業務省力化の取組は進んでおり、行政手続のオンライン化も更なる拡大に向けて取り組んでいます。

#### 【主な取組】

- ・押印・対面規制の廃止などを踏まえた業務処理手順の見直しによるデジタル化の推進
- ・IT調達審査、維持管理自己点検、新規システムのサーバ統合基盤への受入・管理等とシステム運用の最適化
- ・業務へのRPA導入、AIによる問い合わせ対応支援
- ・秋田県情報セキュリティクラウドの運用、職員の情報セキュリティ研修の実施

#### 【主な指標（実績）】

- ・情報システム維持管理経費予算額  
22.52億円(H28)→26.38億円(R2)
- ・新たなICT技術の導入により効率化された業務の件数（累計）  
0件(H28)→9件(R2)

⑤ 夢ある未来のICT社会に向けた取組

計画期間よりも先を見据えて、社会基盤サービスの促進や高齢者対策、働き方改革等に取り組んできました。また、AIや5G等最新技術を活用したビジネス化の動きが出てきています。

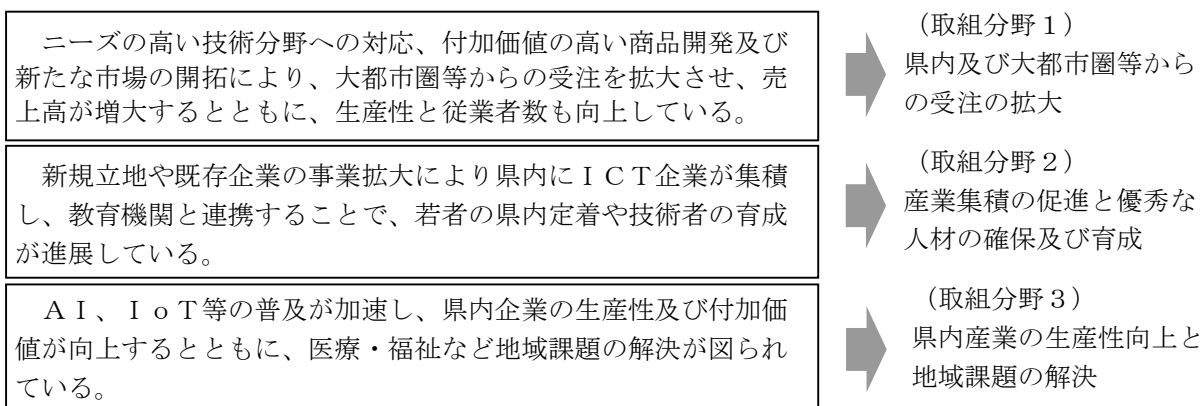
<p><b>【主な取組】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・AIを活用したデマンド交通サービスを自治体等に情報提供、公共交通バスにおける運行情報をアプリで検索する仕組みの実証</li> <li>・民間事業者と連携した観光地や列車内における観光客向けWi-Fi環境の整備、キャッシュレス決済サービスやAR・VRを利用した観光案内サービスの実証</li> <li>・IoT等を活用した介護予防システムの開発支援</li> <li>・テレワークやWeb会議等のリモートワーク環境を整備する企業への支援</li> </ul> <p><b>【主な指標（実績）】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・AI、ビッグデータ等の活用による新たなビジネス創出のマッチング件数 0件(H28)→2件(R2)</li> </ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(2) 第2期秋田県情報産業振興基本戦略

本戦略では、“秋田の産業を牽引する付加価値の高い情報関連産業の確立”を目指し、①県内や大都市圏等からの受注拡大、②産業集積の促進と優秀な人材の確保及び育成、③県内産業の生産性向上と地域課題の解決の三つの柱を中心に各種取組を展開しています。

平成30年度から令和3年度までの4年間で、県内情報関連産業の売上高を平成28年度の228億円から令和3年度には320億円に増大させることを目標に掲げ、商品開発や首都圏等への展示会の出展、人材確保等を支援した結果、県内情報関連産業の売上は令和2年度まで順調に推移してきたものの、世界的な半導体不足によるシステム納入の遅れや、自治体システムの標準化・共通化を見据えた買い控え等の影響から、全体売上の数値目標（令和3年度、320億円）には届かなかったものと推計しています。

【目指す姿と取組分野】



目指す姿：秋田の産業を牽引する付加価値の高い情報関連産業を確立する。

## II 現状と課題

### 【推進期間】

平成30年度から令和3年度まで

### 【数値目標と実績】

目標：令和3年度までに、県内情報関連産業の売上高を228億円から320億円に増大させる。

単位：億円

年 度	H28	H29	H30	R 元	R 2	R 3
売上高 目 標	228	244	261	280	299	320
実 績	228	(253)	(244)	(278)	(295)	(296)

※H28の数値は、国が実施した経済センサス活動調査による。( )内の数値は、県産業政策課デジタルイノベーション戦略室が毎年独自に実施している売上高調査結果の伸び率をH28の数値に掛け合わせて算出した推計値。

### 【各取組分野の実績】

#### ①（取組分野1）県内及び大都市圏等からの受注の拡大

首都圏マーケットへの販路拡大を狙った施策では、魅力的な商品開発を支援したほか、展示会への出展による売り込み機会の開拓や販路拡大への支援を行いました。

県内情報関連企業の商品開発は、平成30年度16件、令和元年度15件（県産業政策課デジタルイノベーション戦略室調べ）となっており、この傾向を維持しながら、更に高収益が見込める商品開発やビジネスモデルの確立を推進する必要があります。また、展示会への出展は、営業拠点が首都圏にない企業にとっては、県外に売り込む絶好の機会となっており、販路拡大への支援は全体の売上の増加に寄与しています。

#### これまでの主な取組の成果

##### 【施策1】新しい商品開発及びビジネスモデル確立を支援する

- 商品開発への支援として、ソフトウェアやコンテンツ等の開発に要する経費を助成した。  
平成30年度～令和2年度実績：補助金交付件数7件
- 新たな技術習得を支援するため、県内企業の新分野進出に向けた人材育成等に要する経費を助成した。  
平成30年度～令和2年度実績：補助金交付件数2件

##### 【施策2】県内情報関連企業の競争力強化を支援する

- セキュリティ等の高度技術者養成研修会や先進技術の事例研究、営業担当や営業SEの企画、提案力向上のための研修会等を開催した。
- IOTやAI等のセミナーにより、先進技術やその取組事例の紹介を通じて技術力の向上を図った。  
平成30年度～令和2年度実績：17回開催

##### 【施策3】販路の新規開拓を支援する

- 首都圏等で開催される展示会の出展経費を助成した。  
平成30年度～令和2年度実績：補助金交付件数8件



**【施策4】 県内マーケットにおける受注拡大を支援する**

- ・ I o T等先進技術の導入のモデルとなる取組を支援するとともに、専門家による導入支援として I o T診断を実施した。

平成30年度～令和2年度実績：補助金交付13件、I o T診断21件

- ・ I o T導入について、コンサルティング会社による技術支援の下、トライアル導入を実施した。

令和2年度実績：受講企業数2社

**②（取組分野2）産業集積の促進と優秀な人材の確保及び育成**

I C T関連の企業誘致は、年平均2社となっており、順調に誘致が進んでいます。一方で、県内情報関連企業の人材確保については、首都圏等との待遇格差等による人材獲得競争が激化しており、年々厳しさが増す状況となっています。就活生や移住希望者等に対し、県内情報関連企業の情報発信を継続するとともに、企業の待遇改善を図っていく必要があります。

これまでの主な取組の成果

**【施策1】 県内の新規立地及び事業拡大を支援する**

- ・ 若者等の雇用の受け皿として期待される I C T関連企業の誘致を積極的に推進した。

平成30年度～令和2年度実績：誘致件数8件

- ・ 新規立地又は事業拡大した企業の人材育成や賃借料等に要する経費を助成した。

平成30年度～令和2年度実績：補助金交付件数20件（延べ件数）

**【施策2】 優秀な人材の確保・定着を支援する**

- ・ I C T専門員（2名）を配置し、首都圏及び東北地域でリクルート活動を実施し、新卒の学生やAターン希望者から、県内情報関連企業への就職希望者を発掘し、マッチングすることで県内就職を促進した。

平成30年度～令和2年度実績：学生等接触数2,363回（首都圏、東北）

- ・ 県内情報関連企業のガイドブックを作成し、大学や専門学校への配付、就活イベントでの活用を図った。また、秋田大学のオープンカレッジ等で県内情報関連企業のブースを設けPRした。

- ・ 平成30年度～令和元年度は、中高生を対象としたプログラミング実習等に加え、令和2年度は、未来のエンジニアやクリエイターを育成するため、個別指導形式で最先端の技術研修を実施した。

令和2年度実績：受講学生数2人

**【施策3】 最先端分野の技術習得を支援する**

- ・ I o TやA I等のセミナーを実施することで、先進技術やその取組事例の紹介を通じたデジタル化への気運醸成を図った。

平成30年度～令和2年度実績：17回開催（再掲）

- ・ 最先端の技術を習得するためのセミナーの開催や受講に要する経費を助成した。

平成30年度～令和2年度実績：補助金交付件数5件

- ・ 産業技術センターにおいて、技術相談や技術指導、研究機器等の貸与及び共同研究を推進したほか、

## II 現状と課題

I o T技術体験研修会として、県内製造業向けのI o T等の技術習得研修を実施した。  
平成30年度～令和2年度実績：12回開催（延べ回数）

### ③（取組分野3）県内産業の生産性向上と地域課題の解決

I o TやA I等の先進技術の導入支援においては、他企業への横展開を図るための優良事例を創出することが有効であり、県内企業のI o T等を活用した実証事業や導入実践事業を支援し、その取組をセミナーや研修等において、他企業に情報提供することで導入促進を図っています。その結果、製造工程のスケジュールや進捗状況の見える化による生産性向上や、センサーを使った生産設備の稼働状況のデータ分析から生産改善を実施する企業が増えています。更なる生産性向上等を目指すには、引き続き幅広い産業を対象とした先行事例の創出と情報共有が必要となります。

また、I C T等の先進技術を活用した企業や地域の課題解決に向けて、アイデア等を持った人材が集まり、ワークショップで事業計画等の練り上げを行い、イノベーションにつながる取組の創出を実施しています。今後も、企業や地域交通等の単なるデジタル化にとどまらず、新たな価値を創造するD X関連プロジェクトが、より多く創出されるような取組が必要となっています。

#### これまでの主な取組の成果

##### 【施策1】製造業をはじめとする県内産業の先進技術導入を支援する

- ・I o TやA I等のセミナーを実施することで、先進技術の情報提供を図った。  
平成30年度～令和2年度実績：17回開催（再掲）
- ・I o T等先進技術の導入モデルとなる取組を支援し、その横展開を図ることで、県内企業へのI o T等の導入を促進した。  
平成30年度～令和2年度実績：補助金交付13件（再掲）  
令和2年度実績：横展開補助金交付5件
- ・I o T等の先進技術の導入に向けた様々な事前相談に対応するため、I o T診断を実施した。  
平成30年度～令和2年度実績：21件（再掲）
- ・コンサルティングによる技術支援の下、I o T等のトライアル導入を実施した。  
令和2年度実績：受講企業数2社（再掲）

##### 【施策2】地域課題解決のため、I C T導入を支援する

- ・県内農家と首都圏のレストランを結ぶ仕組みや3 Dプリンタで障害者等の支援ツールを製作するといった新たなビジネスモデルの構築や地域課題の解決に向け、アイデア出しから事業計画の立案、計画のブラッシュアップまでを支援した。  
令和2年度実績：5回開催

## 2 国の施策等の動向

デジタル社会の実現に向けて、国では平成28年1月にIoTやAIといった先端技術の活用を目指すコンセプトである「Society5.0」を第5期科学技術基本計画で提唱し、同年12月には官民データの適正かつ効果的な利活用を推進する「官民データ活用推進基本法」を制定し、官民データの利活用推進のための計画を国及び都道府県に義務付けました。

令和の時代に入ると新型コロナウイルス感染症が拡大する中で明らかとなった課題に対応し、社会のデジタル化を強力に推進するための次の施策等を打ち出しています。

### (1) IT新戦略（令和2年7月）

政府のIT戦略である「世界最先端デジタル国家創造宣言・官民データ活用推進計画」では、「新型コロナウイルス感染拡大の阻止、デジタル強靱化社会の実現」を掲げ、本格的・抜本的な社会全体のデジタル化に向けて、①直近の取組としての新型コロナウイルス感染症の感染拡大の阻止に向けたITの活用と、②デジタル強靱化による社会構造の変革・社会全体の行動変容の両面を進める必要があるとしています。

### (2) デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針（令和2年12月）

社会のデジタル化を強力に進めるために、デジタル社会の将来像や、施策の策定方針を定める高度情報通信ネットワーク社会形成基本法（IT基本法）の見直しと共に、デジタル庁設置の考え方について、国の方針が示されています。

### (3) 自治体デジタル・トランスフォーメーション（DX）推進計画（令和2年12月）

行政のデジタル化の集中改革を強力に推進するため、情報システムの標準化・共通化、マイナンバーカードの普及促進、行政手続のオンライン化など、自治体が重点的に取り組むべき事項・内容や国の支援策等が示されています。

### (4) デジタル庁の設置（令和3年9月）

デジタル社会の形成に関する施策を迅速かつ重点的に推進するため、内閣官房と共にデジタル社会の形成に関する内閣の事務を支援するとともに、行政事務の迅速かつ重点的な遂行を図ることを任務とする組織として、令和3年9月1日にデジタル庁が設置されました。省庁間における強力な総合調整機能や、基本方針策定などの企画立案、国等の情報システムの統括・監理のほか、重要なシステムは自ら整備するなど、中央省庁の枠を超えた行政DXの司令塔の役割を担っています。

### (5) デジタル田園都市国家構想実現会議（令和3年11月）

地方からデジタルの実装を進め、新たな変革の波を起こし、地方と都市の差を縮めていくことで、世界とつながる「デジタル田園都市国家構想」の実現に向け、構想の具体化を図るとともに、デジタル実装を通じた地方活性化を推進するため、令和3年11月にデジタル田園都市国家構想実現会議が設置されました。令和3年12月に取りまとめたデジタル田園都市国家構想関連施策の全体像と目指す将来像に基づき、令和4年から構想の実現に向けた取組を進めていくこととしています。

### (6) デジタル臨時行政調査会（令和3年11月）

デジタル化の恩恵を享受できる社会に向けて規制・制度の構造改革を進めることを目的として、デジタル臨時行政調査会（デジタル臨調）が令和3年11月に設置されました。同年12月には、構造改革のための五つの原則からなる「デジタル原則」を策定し、4万件以上ある法令等と2万種類以上ある行政手続について「デジタル原則」への適合性を点検し、一括で規制緩和するための見直しプランを令和4年の春までに取りまとめる予定としているほか、地方におけるデジタル基盤の整備の加速化、旗振り役となる霞が関の組織改革を進めることとしています。

### 3 デジタル化～DXの動向

#### (1) スマートフォンの生活インフラ化

県内世帯におけるスマートフォン保有率は令和2年に77.1%となり、多くの県民に普及してきています。通信の高速化、大容量化と共に、様々なサービスがスマートフォンの「アプリ」で提供されたことにより、時間と場所に縛られず、いつでもどこからでも必要な情報にアクセスできるようになったほか、SNSによるコミュニケーション方式の変化、書籍や音楽、映像等のデジタル商品化、ネットショッピングや宅配、キャッシュレス決済の普及など、日常生活や経済活動に大きな影響を及ぼしています。

#### (2) Society5.0に向けた先進技術の活用による地域の活発化

この10年の間に、ネットワークインフラは急速に進歩し、I o Tの爆発的な普及といった環境の変化に加え、G A F Aに代表されるデジタルプラットフォーマーによる世界的な規模でのデジタルサービスの普及、さらには近年の新型コロナウイルス感染症の影響により、社会や経済の姿が大きく変わってきています。

国によるSociety5.0の提唱は、I o T、ビッグデータ、AI、ロボティクス等の先進技術の開発や活用の強力な推進へとつながり、様々なモノがネットワークに接続され、解析・生成されたデータを活用する動きが、製造、農業、医療、介護、交通、防災、地域づくりなど、様々な分野で広がっています。身近な例では、スポーツやフィットネスで活用されるウェアラブル端末、ロボット掃除機に代表される家庭用ロボット家電、配送用ドローン、AR/VRによる不動産物件案内や旅行先の疑似体験など、日常生活や企業活動での利用が始まっています。

#### 【Society5.0 イメージ】



出典：内閣府ウェブサイト ([https://www8.cao.go.jp/cstp/society5\\_0/](https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/))

令和3年版情報通信白書では、今後のI o T化の動向について、高成長が予想される分野に、デジタルヘルスケアの市場が拡大する「医療」、スマート家電やI o T化された電子機器が増加する「コンシューマー」(家庭向け機器)、スマート工場やスマートシティが拡大する「産業用途」(工場、インフラ、物流)、I o T化の進展が見込まれる「自動車・宇宙航空」を挙げてい



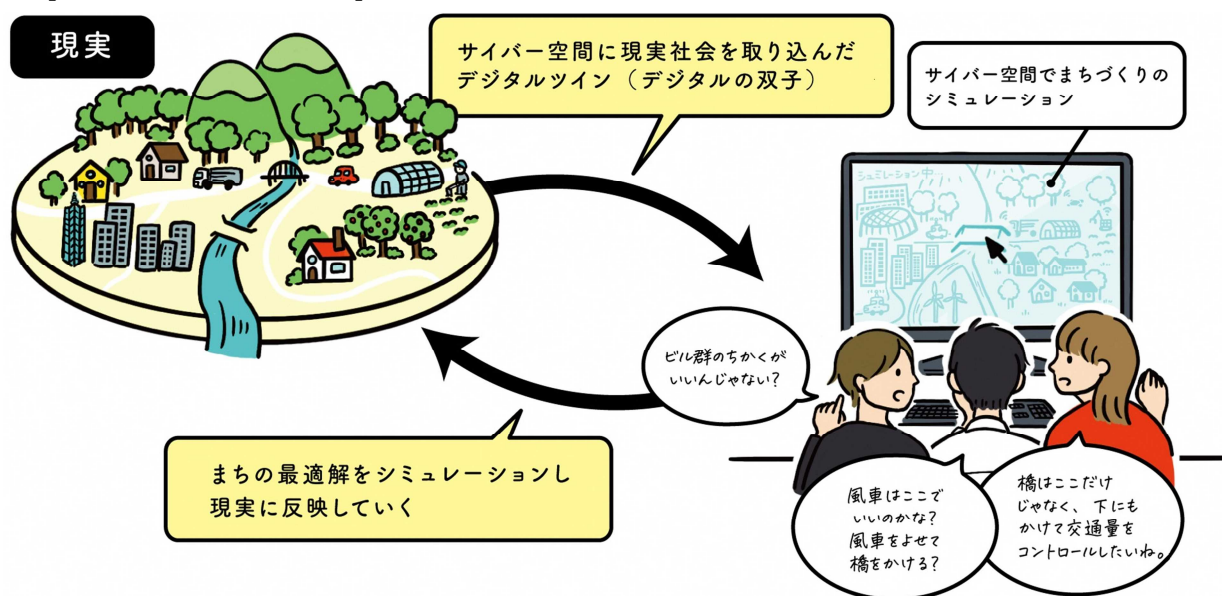
ます。

また、安全・安心なデジタル社会を実現する基盤技術として、ブロックチェーン技術の活用が広がりつつあります。この技術はデータの改ざんが非常に困難でシステムダウンが起きない等の特徴があるなど、主に高い信用度が求められる暗号資産（仮想通貨）等の金融取引に利用されています。今後は資産管理や流通管理、医療分野や行政サービスへの活用など、適用領域の更なる拡大が見込まれています。

さらに、昨今の先進技術の進展により、精度の高いサイバー空間をリアルタイムに構築できるようになってきたことで注目を集めているのが「デジタルツイン」と「メタバース」です。デジタルツインは、現実世界の仕組みや稼働状況などをサイバー空間に構築し、リアルなシミュレーションを可能にする技術です。製造業を中心に様々な分野において、作業の効率化・省力化やコスト削減が期待されています。一方、メタバースは、サイバー空間の中で不特定多数の参加者が自由に行動できる場であり、リアルな社会生活の一部として活用されることを目指してデジタルプラットフォーマーが研究開発を進めています。

本県においても、これらの先端技術の普及により、過疎地における医療サービスの充実、産業分野における労働力不足の解消や競争力の強化、地域公共交通の利便性向上など、地域課題の解決等につながっていくことが期待されます。

【デジタルツインイメージ】



(3) 「新しい生活様式」の実践に伴うデジタル化の進展

新型コロナウイルス感染症の影響の長期化に対応するため、感染拡大の予防を図りつつ、社会経済活動を維持していくために、デジタル化を前提とした「新しい生活様式」の実践例が示されました。特に、働き方の新しいスタイルとして示されたテレワークやオンライン会議に関しては、新型コロナウイルスの感染防止対策のみならず、時間や場所の有効活用や柔軟な働き方の実現につながる取組として、一層の普及が見込まれています。

## 4 本県の現状と課題

### (1) 現状と課題

#### ○ 全国のすう勢を上回る人口減少と少子高齢化

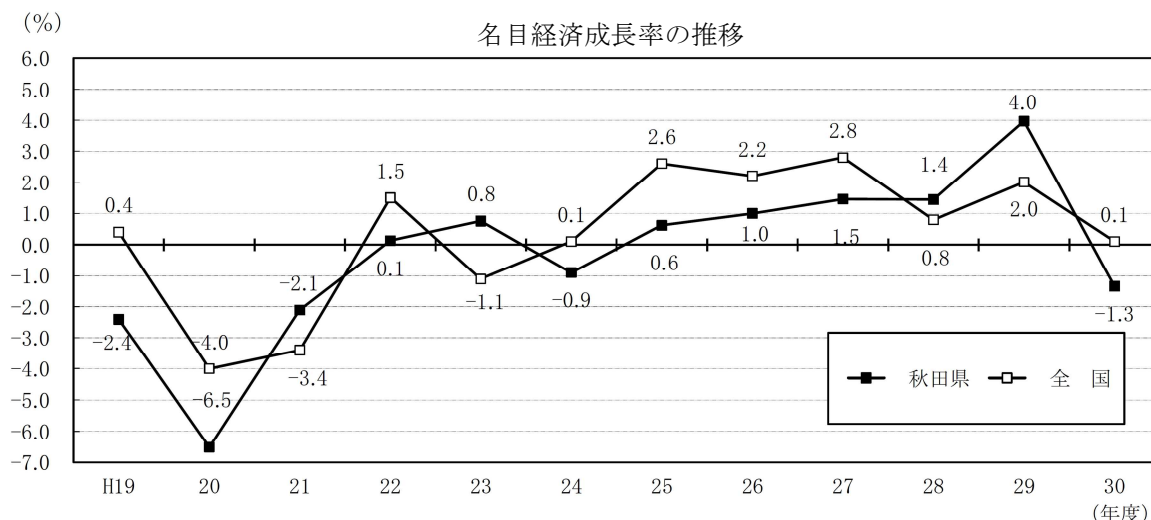
本県の人口減少と少子高齢化は全国のすう勢を上回っています。県経済の規模縮小や労働力人口の減少、担い手不足による地域活力の低下など、様々な影響が懸念されます。人口の減少幅を少しでも抑制するための取組を一層強化する必要があります。

- ・ 秋田県人口：960,113人 ・ 人口減少率：6.2%（過去最大）
- ・ 高齢化率：37.2%（全国 28.4%） 出典：2020年国勢調査速報、2019年総務省人口推計

#### ○ 県内総生産の伸び悩み

本県の県内総生産はほぼ一定の水準で推移してきたものの、直近の調査結果によると全国的には前年度値を維持している中、本県はややマイナスと伸び悩んでいます。県内総生産は県民所得として算定されることから、一人当たりの県民所得も全国下位に位置しており、本県の産業全体の稼ぐ力を高めていく必要があります。

- ・ 県内総生産（名目）：35,206億円 ・ 経済成長率：-1.3（全国+0.1）
- ・ 県民所得/人：269.7万円（全国 319.7万円）



#### ○ 人手不足がひっ迫、労働力が将来的に減少

有効求人倍率は全国で5位（令和3年11月）と高く、県内における人手不足が深刻化しています。労働力人口の減少は今後も継続し、人手不足はますます深刻化する見込みであり、労働力の確保と労働の省力化・効率化が求められます。

- ・ 有効求人倍率（R3.11月）：1.43（全国 1.15） 出典：秋田労働局調査
- ・ 労働力人口比率が漸減：55.8%（2015年）→ 42.5%（2045年）

出典：国立社会保障・人口問題研究所調査

○ 県民のインターネット利用は全国と格差

インターネットは日常生活やビジネスに深く浸透しており、その利用は伸びていますが、全国と比較するとインターネットを利用している県民の割合やスマートフォンの保有率は全国で最も低い状況にあります。インターネットを利用することの便利さやその恩恵を全ての県民が享受できるようにするための取組が必要です。

- ・過去1年間(2019年)のインターネット利用者の割合：秋田県 70.7% (全国 83.4%)
- ・スマートフォン保有率(世帯：2020年)：秋田県 77.1% (全国 86.8%)

出典：令和2年度総務省通信利用動向調査

○ 県内企業のICTへの対応状況

生産性の向上や業務の省力化、マーケットの拡大等にはICTを活用することが効果的ですが、県内企業におけるICTの利活用は十分に進んでいるとは言えない状況であり、ICTの導入を更に促進していく必要があります。

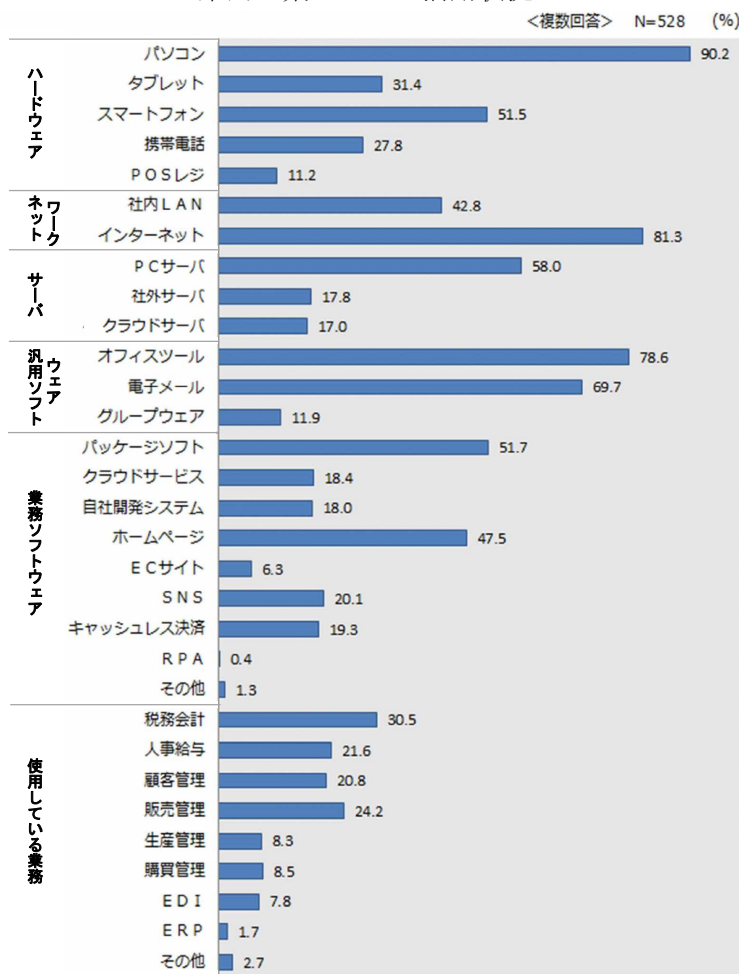
- ・県内企業のICT活用状況：

キャッシュレス決済 19.3%  
 ECサイト利用 6.3%  
 ホームページ 47.5%  
 (自社ウェブサイト)

- ・県内製造業のIoT等先進技術導入状況：

導入済み 19%  
 導入予定 15%  
 予定なし 66%

県内企業のICT活用状況



出典：県内事業者のICT活用に関する実態調査報告書 (R2.3)  
 県産業政策課デジタルイノベーション戦略室



○ 県内情報関連産業の全国シェアは低位

本県のデジタル化の推進に当たって、県内情報関連産業はI o T導入のサポートやシステムの最適化など、これまで以上に重要な役割を担うこととなりますが、県内情報関連産業における売上高や従業員数などの全国シェアは低位にとどまっています。県内のデジタル化需要をしっかりと受け止め、対応していくようなI C T企業の強化が必要です。

- ・売上高 228 億円（全国シェア 0.09%）
- ・従業員 1,334 人（全国シェア 0.14%）
- ・一人当たり売上高 17 百万円（全国比 63.9%）

出典：平成 28 年 経済産業省経済センサス活動調査

(2) デジタル化、DXによる課題への対応について

社会的動向や本県の現状等を踏まえ、デジタル技術を活用して次のとおり課題の解決に向けて取り組んでいく必要があります。

○ 行政分野

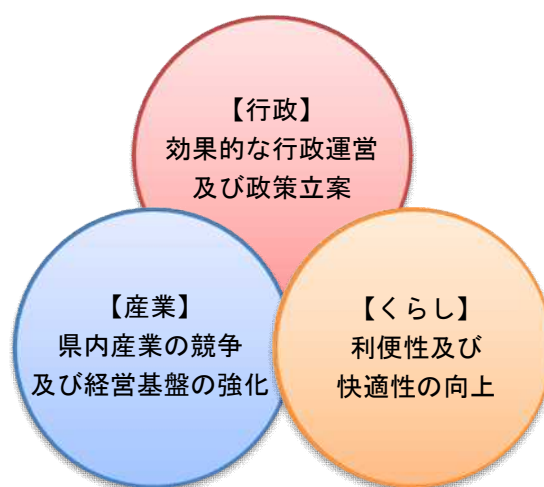
いつでもどこからでも行政サービスを提供できる仕組みづくりを進めるとともに、財源や人的資源が厳しくなる中においても、デジタル技術を活用した業務改善などにより、行政サービスを維持するとともに、多種多様なデータを分析・活用し効果的な政策立案ができる人材を育成する必要があります。

○ 産業分野

あらゆる産業へのデジタル技術の導入を促進し、生産性の向上や業務の効率化を図るとともに、デジタル人材の確保・育成や新ビジネスの創出など、県内産業の競争力及び経営基盤の強化を一層図っていく必要があります。

○ 暮らし分野

地理的条件や年齢等に制限されることなく、デジタル化の恩恵により、県民一人ひとりがそれぞれのライフステージやライフスタイルに応じたサービスを受けられるよう、生活の様々な場面の利便性や快適性の向上を図っていく必要があります。



## Ⅲ 計画の方針

### 1 計画の理念

「デジタルデバイド解消、人に優しいデジタル化」の推進により、本県が目指す将来の姿である「高質な田舎」と、いつでも、どこでも、県民一人ひとりがそれぞれのニーズに合ったサービスを選ぶことができる社会の実現を目指します。

「新秋田元気創造プラン」では、目指す将来の姿に「高質な田舎」を掲げています。「高質な田舎」とは、「秋田の原点」である豊かな自然や受け継がれてきた多様な文化に抱かれつつ、これを守り、ここに住む誰もが、一人ひとり自らの素養を磨き、豊かな心を持ってお互いを慈しみ合いながら、新たな産業や文化の創造にチャレンジし、生き生きとゆとりを持って暮らしている姿としています。

デジタル技術は、インターネットの普及と共に技術革新が急速に進みビジネスモデルや生活様式に様々な変化をもたらしており、更なる産業振興や地域課題解決を実現するツールとして大きな期待が寄せられています。

本県を取り巻く環境が大きく変化していく中において、本県の魅力や強みを最大限に生かしつつ、デジタル技術をあらゆる分野に積極的に活用することにより、首都圏と遜色のない利便性を享受しながら、誰もがデジタル化の恩恵を受けられる「デジタルデバイド解消、人に優しいデジタル化」を推進し、「高質な田舎」の実現を目指します。

### 2 目指す将来像

デジタル技術の活用により、本県の魅力である豊かな自然や多様な文化などを守りつつ、本県の優位性である食料供給や森林資源、個性際立つ観光コンテンツ、良好な教育環境など、あらゆるポテンシャルを最大限に生かしながら、人口減少や少子高齢化、過疎化の進行など、各種課題の解決に取り組むことにより、次のような将来像の実現を目指します。

#### ○ 行政分野

- ・電子申請や電子納付が進み、時間・場所を問わず行政手続がオンラインで完結する環境が構築され、県民の利便性が大きく向上している。
- ・行政が保有するデータが使いやすい形式で数多く提供され、民間等での調査・研究が進み、新たなビジネスが創出され、経済活動等が活発化している。
- ・マイナンバーカードを活用して、様々な行政サービスが場所を問わず受けることができるなど、マイナンバーカードがデジタル社会の基盤となっている。
- ・デジタル技術の活用による業務の効率化とE B P Mの定着により、より質の高い政策の提供が行われている。

○ 産業分野

- ・ A I や V R ・ A R 等を活用した事業のデジタル化により、新たな市場の開拓や付加価値の高い新製品の開発が行われるなど、県内企業の競争力が強化され、地域産業が活性化している。
- ・ A I ・ I o T ・ ロボット等の先進的な研究開発が進められ、企業の生産性向上に向けた技術の実用化が進んでいる。
- ・ デジタル技術やデータを活用し、斬新なアイデアから製品・サービスを生み出し、自らのビジネスモデルの変革や事業化する県内企業が増えている。
- ・ データマーケティング等に基づいた戦略的な観光誘客が進められ、国内外から訪れる旅行客が快適に観光を満喫している。
- ・ スマート農業の技術革新や普及などにより、省力化や効率化が大幅に進展するとともに、経営力の高い担い手の確保や農林水産物のブランド化・販路拡大が進み、本県の資源をフルに生かした競争力の高い農林水産業が力強く発展している。
- ・ 熟練者の経験や技術がデジタル技術によって見える化され、新規就業者等への技術継承がシステムティックに行われるようになり、農林水産業の担い手が増加し、労働力不足が緩和される。
- ・ 農林水産業の生産力の向上と共に、脱炭素化や環境負荷低減といった持続性の両立に向けた先端技術の開発や普及が進んでいる。
- ・ 建設業において、3次元データやA I の活用などにより、建設・維持管理が効率化・高度化し、利用者の利便性と安全性が確保されるとともに、大切なインフラ施設が未来に引き継がれている。
- ・ 製造、物流、販売等、業種を超えたデータ連携によるサプライチェーンが確立し、県内産業の競争力の向上につながっている。
- ・ 様々な分野でデジタル化が進み、生産性向上が図られ、労働力不足が緩和されるとともに、競争力強化により賃金水準が向上している。
- ・ 待遇改善や職場環境の充実等により、若者にとって魅力的な働く場が拡大している。

○ 暮らし分野

- ・ 医療情報等のネットワーク化が進み、場所を問わず必要な医療・福祉サービスが提供されている。
- ・ デジタル技術を活用した多様なモビリティサービスの普及により、公共交通の利便性が大きく向上し、地域の交通網の維持・活性化が図られている。
- ・ 激甚化・頻発化する自然災害等に対して、迅速で的確な県民への防災情報の発信や被災状況の把握、災害対応が行われ、県民の生命・財産が守られている。
- ・ デジタル教育の普遍化とデジタル能力が求められる職業の広がりにより、情報処理能力を生

かし、自らの関心や意欲を具現化できるデジタル人材が県内外で活躍している。

- ・デジタル技術の活用により秋田の文化や芸術等に気軽に触れる機会が拡大され、県内外で秋田の魅力を満喫できる。
- ・首都圏等において秋田での暮らしや仕事の理解が深まり、秋田への人の流れが増加している。
- ・地域での電力使用状況の見える化などスマート化が一層進み、本県の風力、太陽光、地熱、水力といった多様な再生可能エネルギーの利用が促進している。

#### 【環境基盤】

- ・デジタルインフラの整備が県内隅々に行き届くとともに、県民に広くデジタルリテラシーが浸透し、地域や世代にかかわらず、どこでも誰でも必要なサービスを利用している。
- ・デジタル人材を育成する仕組みができており、あらゆる分野においてデジタル化やDXが進めやすい環境が整っている。
- ・県内の情報関連産業が、県内外のデジタル需要を取り込み活性化しているほか、AI等の先進技術を活用した新たな製品・サービスを提供することで、県内産業全体のデジタル化及びDXが推進されている。

#### 本県の特徴を踏まえ、重要な位置付けとなる将来像（例）

- ・農林水産業の自動化、省力化による生産性の向上
- ・電力使用のスマート化による再生可能エネルギーの利用促進
- ・データ分析等に基づく自立した稼ぐ観光エリアの形成
- ・デジタル技術の活用による医療の均てん化と福祉サービスの更なる充実
- ・グローバルな視野を持ち、幅広い分野で活躍するデジタル人材の輩出

### 3 重要な視点

計画の推進に当たっては、次の三つの重要な視点に留意しながら進めていくことにします。

#### 視点① 利用者ファースト

「人に優しいデジタル化」による県民一人ひとりに寄り添った豊かな社会の実現のため、提供者の視点ではなく、利用者の視点に立って何が必要かを考え、県民にとって利用しやすい取組を展開し、多様なサービスの価値の向上を図ります。

#### 視点② データ活用による価値の創出

データは新たな価値創造の源泉であるという認識を共有し、多様な主体によるデータの円滑な流通のほか、異分野のデータを結び付けることやその活用を促進することにより、新しい価値の創出やEBPM等による行政の政策立案力の向上等を図ります。

#### 視点③ 人材育成

デジタル化やDXを推進していくためには、デジタル技術を活用できるスキルやマインドを持つ人材の育成が必要です。計画の推進に当たっては、デジタル人材の育成強化を図ります。

### 4 施策の柱と環境基盤

デジタル技術の活用分野を「行政」、「産業」、「暮らし」の三つに分類し、施策の柱とします。また、これらを支える環境基盤の整備・充実を積極的に進めます。

#### 施策の柱① 行政 ～ デジタル・ガバメント ～

行政手続にユーザー視点を取り入れ、県民の利便性向上を図ります。また、デジタル技術やデータの活用による行政改革を推進し、行政事務の効率化や効果的な政策立案に取り組める環境の整備を図ります。

#### 施策の柱② 産業 ～ 県内産業のDX ～

DXの実現に向けて、製造業、農林水産業、建設業、観光業など各産業において、生産性の向上や新たな付加価値の創出につながるデジタル化を一層促進し、企業の競争力強化を図ります。

#### 施策の柱③ 暮らし ～ デジタル社会 ～

医療、交通、教育、防災、まちづくり等、日常生活に関わるあらゆる分野においてデジタル技術の活用を推進し、生活の利便性や快適性、安全性の向上を図ります。

**環境基盤**

情報通信インフラの整備・拡充のほか、DXを支える県内情報関連産業の振興を図ります。また、デジタル人材の確保・育成を進めるとともに、デジタルに不慣れな高齢者等のリテラシー向上など、デジタルデバインド対策を推進します。

**【施策体系】**

施策の柱	<b>行政</b> ～ デジタル・ガバメント ～	(1) 行政手続のオンライン化 (2) マイナンバーカードの普及・活用 (3) 行政事務の効率化と働き方改革 (4) 情報システムの最適化 (5) オープンデータ化の推進 (6) 市町村のデジタル化の推進
	<b>産業</b> ～ 県内産業のDX ～	(1) 産業の生産性向上と競争力強化 (2) スマート農林水産業の推進 (3) デジタル技術を活用した観光施策の推進 (4) ICT建設工事の拡大
	<b>暮らし</b> ～ デジタル社会 ～	(1) デジタル技術を活用した医療・福祉の推進 (2) デジタル技術の活用による地域公共交通の利便性向上 (3) 防災情報の充実・高度化 (4) 教育のICT化の推進 (5) オンラインを活用した文化芸術の推進 (6) AIの活用等による地域振興
<b>環境基盤</b>		(1) デジタル人材の確保・育成 (2) DXを支える情報関連産業の振興 (3) デジタルインフラの整備促進 (4) デジタルデバインド対策の推進

**5 情報セキュリティ及び個人情報の適正な取扱いの確保**

計画の推進に当たっては、デジタル化による利便性の向上と情報セキュリティの確保を両立させる必要があります。複雑・巧妙化するサイバー攻撃等に対応するため、最新の技術や知見を活用しつつ、国や県で定めた法律・条例・規則等に則り、各施策において万全な情報セキュリティ対策と個人情報等のデジタルデータの適正な運用を行っていきます。

## IV 取組事項

### 1 施策の柱① 行政 ～ デジタル・ガバメント ～

#### (1) 行政手続のオンライン化

##### 取組方針

申請書の提出や手数料等の支払いが必要な行政手続のオンライン化を推進し、申請手続から手数料納付までを県民が自宅で行うことができる環境を整えるとともに、窓口での支払いを現金以外の方法でも可能とすることにより、県民生活の利便性向上を図ります。

##### 主な取組

- ・ 電子申請・届出サービスやマイナポータル等を利用した電子申請サービスの充実
- ・ 手数料等へのキャッシュレス納付の導入と納税環境の更なる整備
- ・ 建設業関係手続（許可・経営事項審査・入札契約手続）全般の電子化

#### (2) マイナンバーカードの普及・活用

##### 取組方針

マイナンバー制度は、行政手続の効率化や県民の利便性向上に寄与し、公平・公正な社会を実現するための基盤であり、マイナンバーカードは、個人番号（マイナンバー）による本人確認など公的な身分証や健康保険証としての利用のほか、住民票（写し）のコンビニでの交付、確定申告等の行政機関への電子申請など様々な行政サービスが受けられる、安全・安心で利便性の高いデジタル社会のツールです。今後、マイナンバーカードの利便性等の周知を図りながら、利用範囲の拡大などサービス水準の向上に努めます。

##### 主な取組

- ・ 県・市町村・民間事業者等の連携によるマイナンバーカードの普及啓発
- ・ 運転免許証のデジタル化（マイナンバーカードとの一体化）

#### (3) 行政事務の効率化と働き方改革

##### 取組方針

限られたリソースで行政サービス水準の維持・向上を図るためには、デジタル化による行政改革を推進し、業務の更なる効率化を図るとともに、人材を企画立案等の付加価値の高い業務にシフトさせていく必要があります。

業務内容を見直し、不断の改善を行いながら、RPAやAI等の活用による業務の自動化・効率化を図るとともに、データを活用して企画（政策）立案するEBPMを推進します。また、Web会議や電子決裁システム等の利用拡大を図るとともに、テレワーク環境の整備を進めること



により、職員にとって柔軟で多様な働き方を推進します。

##### 主な取組

- ・ R P AやA Iなど先進的な技術の導入による業務改善の推進
- ・ 各種業務システムの機能改善と関連システム間の連携強化
- ・ テレワークを可能とする環境の整備

#### (4) 情報システムの最適化

##### 取組方針

情報システムの構築・運用に当たっては、全庁的な視点から費用対効果の最大化とコストの削減を図っていく必要があります。

システムの調達に当たっては、庁内横断的な視点に立ち、ライフサイクルコストも考慮した検討を行います。また、業務の見直し、庁内共通基盤やクラウドサービスの活用、システムの統廃合等により、情報システムの最適化を図ります。

##### 主な取組

- ・ 庁内情報システムの調達時審査及びシステムの統廃合等の推進
- ・ 基幹県税システムの他自治体との共同利用及びクラウド化
- ・ 予算編成と執行管理に係るシステムの統合
- ・ 河川・道路・下水道施設等の効率的な管理システムの構築

#### (5) オープンデータ化の推進

##### 取組方針

県が保有しているデータを公開するポータルサイト「秋田県オープンデータカタログ」を平成30年に開設し、官民データの民間企業等での活用促進を図ってきました。

D Xの推進や新たなビジネスの創出、地域課題の解決に資するため、データの更なる充実を図りながら引き続きオープンデータ化を進め、アクセシビリティを向上します。

また、行政が保有する様々なデータの分析に基づき、効果的な政策立案を進めます。

##### 主な取組

- ・ オープンデータ公開用ウェブサイトの構築とデータ公開の推進（県が保有するデータの整備・分析、都市計画基礎調査のオープンデータ化等）
- ・ データ分析研修による職員のスキルアップ



## (6) 市町村のデジタル化の推進

## 取組方針

県民一人ひとりがデジタル化の恩恵を受け、日常生活の利便性の向上を図るためには、県民の生活に最も近い市町村のデジタル化が重要となります。

県では、市町村と共同利用するセキュリティクラウドの導入・運用支援や、現在、国が進めている自治体業務システムの標準化に伴う導入支援等を通じて市町村のデジタル化を推進します。

## 主な取組

- ・ 県及び市町村が共同利用する情報セキュリティクラウドの運用
- ・ 市町村の基幹系業務システムの標準化及び導入支援

## 【行政関連の主な推進指標（KPI）】

・ 行政手続の電子化率（％）	59.6(R3) → 100(R7)
・ キャッシュレス納付が可能な手数料等の割合（％）	1.5(R3) → 100(R7)
・ オープンデータ化した県有データ数〔累積〕（件）	87(R2) → 200(R7)

※行政関連の推進指標は 59 ページを参照

## 2 施策の柱② 産業 ～ 県内産業のDX ～

### (1) 産業の生産性向上と競争力強化

#### 取組方針

社会経済の変化に対応しながら本県が力強く歩んでいくためには、県内企業がこれまで培ってきた経営資源や強みとなる技術等を生かしながら、IoTやAI等の先進技術の活用により、付加価値の高い製品やサービスを生み出すなど、県内企業によるデジタル化を更に促進し、地域経済全体の底上げを図ることが必要となります。

製造業や商業、サービス業等の多様な分野におけるデジタル化やDXを推進するため、経営者と従業員が一体となって参加する課題解決型研修の実施、セミナーやポータルサイトを活用した優良事例の横展開、ICT企業とのマッチング支援等により、デジタル技術を活用する県内企業の裾野を拡大するとともに、既存概念にとらわれない発想による、新たなビジネスモデルや生産方式、製品・サービスの創出等により、県内産業の生産性向上と競争力強化を図ります。

#### 主な取組

- ・ 製造業や商業・サービス業等におけるIoT等のデジタル技術の導入による生産性向上や新事業創出等の取組への支援
- ・ 実証プロジェクトの実践によるDXの先行事例の創出
- ・ デジタル化実践事例の横展開
- ・ 企業のデジタルリテラシー向上への支援
- ・ デジタル化やDXを推進するデジタル牽引企業の創出
- ・ 企業誘致の促進によるデジタル需要の受注拡大とデジタル人材の雇用確保
- ・ 県制度融資の機関間におけるデジタル化の推進
- ・ 製造業のDXを3D設計開発技術等で支える人材の育成

### (2) スマート農林水産業の推進

#### 取組方針

農林水産業の就業者の減少や労働力不足が深刻化する中、担い手の確保・育成や持続的・効率的な生産体制の確立等を進める必要があります。

このため、効率的な生産・販売体制の確立に向け、スマート農業の普及拡大やほ場整備を進めるとともに、デジタル技術を活用した漁船操業の効率化や流通の合理化、ドローンなどを活用したスマート林業の普及拡大を進めます。

#### 主な取組

- ・ スマート農業の普及拡大
- ・ 次世代農業技術等の研究開発
- ・ 漁業情報等のデジタル化と水産物のオンライン販売体制の強化
- ・ ドローン測量に関する研修会の実施

### (3) デジタル技術を活用した観光施策の推進

#### 取組方針

裾野が広い観光関連産業を持続・発展させるためには、地域の様々な分野・業種の関係者が連携して、雇用の維持・拡大、賃金水準や生産性の向上に向けた取組を行うことが重要です。

このため、デジタル技術を活用した業務の効率化等による経営改善やVR・AR等のコンテンツの高付加価値化への支援による観光消費額の向上、観光CRM（顧客関係管理）による秋田のファンの創出等の取組を展開し、観光エリアの稼ぐ力の強化を図ります。

#### 主な取組

- ・観光デジタル情報プラットフォーム構築（旅行者データ等の分析及びシステム構築検討）
- ・デジタル技術の活用による観光エリアの収益性向上と観光関連事業者の経営改善への支援

### (4) ICT建設工事の拡大

#### 取組方針

建設業はインフラ整備や災害・除雪への対応などを担う県民の安全・安心に不可欠な産業であるとともに、県内雇用の約1割を支える基幹産業の一つですが、労働者の高齢化と新規入職者の減少により担い手不足となっています。

地域社会を支える建設産業の持続的・安定的な発展を促すため、企画・設計から施工、そして将来的には管理まで、一貫してICT等を活用することにより、企業の効率性・安全性の向上を図ります。

#### 主な取組

- ・BIM/CIMによる設計の実施及びこれを用いた施工への活用
- ・ICT及びIoT技術の建設工事への活用促進

#### 【産業関連の主な推進指標（KPI）】

・経営課題解決に対するICT活用度（%）	38.3(R元) → 56.3(R7)
・操業情報のデータ化を実施する漁業者数（人）	11(R3) → 34(R7)
・延べ宿泊者数（千人泊）	2,546(R2) → 3,800(R7)

※産業関連の推進指標は59～60ページを参照

### 3 施策の柱③ くらし ～ デジタル社会 ～

#### (1) デジタル技術を活用した医療・福祉の推進

##### 取組方針

高齢化率が全国で最も高い本県は、広い県土を有しており、県民が住み慣れた地域で暮らしていくためには、必要な医療・介護サービスをどの地域でも受けられるような体制の構築が不可欠です。

このため、デジタル技術の活用により、各地域における医療資源の確保と活用を図っていくとともに、地域の医療ニーズに対応した医療提供体制の充実・強化を目指します。

また、深刻な人手不足が懸念される介護人材を確保するため、ロボットやICTの活用により職員の負担軽減等を図ります。

##### 主な取組

- ・ オンライン診療の活用モデルの構築に向けた実証に対する支援
- ・ ICTを活用した健（検）診予約システムの全県展開
- ・ 介護職員の負担軽減・業務効率化に資するロボット・ICTの導入への支援

#### (2) デジタル技術の活用による地域公共交通の利便性向上

##### 取組方針

人口減少の進行や自家用自動車の普及に伴い、生活バス路線や第三セクター鉄道等を取り巻く環境が厳しさを増す中、日常生活に欠かせない公共交通を維持・確保するため、地域の移動ニーズに対応した利便性の高い地域公共交通ネットワークの形成を図る必要があります。

この目的の実現に向けた取組の一つとして、地域公共交通情報のオープンデータ化を推進するとともに、バスロケーションシステムなどICTの活用等により利便性向上や利用拡大を図る市町村や交通事業者等の創意工夫を支援します。

##### 主な取組

- ・ 市町村や交通事業者が行うバス・乗合タクシーの経路・時刻表のオープンデータ化の支援
- ・ バスロケーションシステムやAIオンデマンドタクシーの導入等への支援

#### (3) 防災情報の充実・高度化

##### 取組方針

災害発生時における迅速・的確な情報の収集及び伝達は、県、市町村及び防災関係機関における初動体制の確立や応急対策の実施など、迅速かつ適切に対応する上で重要です。

災害情報を一元的に把握し共有することができる体制を整備し、災害対策本部の機能の充実・

強化を図るとともに、迅速かつ円滑な災害情報収集・伝達活動を展開するために、省庁や庁内部局間での情報共有機能の強化や、災害情報の地図化等による伝達手段の拡充等、防災情報の充実・高度化を進めます。

#### 主な取組

- ・総合防災情報システムの更新・整備（省庁各システムとの連携、地理情報システムの導入、災害現場映像データ伝送関連システムの導入等）
- ・河川・道路・港湾に関する防災・災害情報の充実・高度化

### （４）教育のICT化の推進

#### 取組方針

予測困難な厳しい時代を乗り越えていくために必要となる、子どもたちの資質・能力を育成していく上で、デジタル技術を駆使した質の高い教育が求められています。また、教職員の事務処理の効率化や軽減化など働き方改革を推進する必要があります。

GIGAスクール構想により児童生徒一人1台端末や高速大容量の通信ネットワーク等の環境が整ったことから、ICTを活用した「秋田の探究型授業」の充実・改善を図ることに加え、今後、一層進化するデジタル技術に適応し、県内企業のみならず日本の産業競争力を支えることができるデジタル人材の輩出に向け、必要となる論理的思考力や課題解決能力に関する基礎的資質・能力を高めるための教育を推進します。

具体的には、デジタル技術やプログラミングに知見の深い専門人材を活用し、全ての県立高校において最先端のプログラミング教育を実施するほか、専門高校では各分野の強みを生かした学びを推進するとともに、普通高校においてはデジタル学習に関するコースの新設やICT企業との包括協定の締結による学習支援に向けた体制を整備するなど、未来に向けてデジタル教育の先進県を目指します。

また、高等教育機関におけるDXによる地域課題解決に資する教育や研究活動を支援します。

#### 主な取組

- ・ICTの活用による質の高い学びの充実（秋田の探究型授業の質的改善、障害の状態や特性に応じた学びの充実）
- ・デジタル探究コースの設置や専門人材を活用した教育の推進によるデジタル人材の育成
- ・オンラインによる英語ディベート交流会や成果発表交流会の開催
- ・教員のICT活用指導力の向上に向けた研修の充実
- ・ICTの活用による校務の効率化
- ・DXの推進に資する分野を超えた連携研究や先導的人材の育成に対する支援

(5) オンラインを活用した文化芸術の推進

取組方針

コロナ下で普及したオンラインでの配信など、デジタル技術を活用して、秋田の文化の魅力を積極的に県内外に発信するとともに、優れた文化芸術に県民が触れる機会の確保・創出と、文化の継承を図ります。

主な取組

- ・ 伝統芸能、民謡など本県ならではの文化公演の記録映像のアーカイブ化や配信、伝統行事を体験できるプログラムの提供、オンラインを活用した文化芸術イベントの実施
- ・ 美術館・博物館等におけるデジタルコンテンツの充実

(6) AIの活用等による地域振興

取組方針

本県への新たな人の流れの創出に向け、AIやオンライン等のデジタル技術を活用し、首都圏等からの移住を促進するとともに、若者の県内定着・回帰に向けた県内就職を支援します。

また、県民一人ひとりのより豊かな生活の実現に向けて、ライフステージやライフスタイルに応じたデジタル技術の活用を推進します。

主な取組

- ・ AIの活用等による移住相談対応の充実と地方移住関心層等に対するアプローチの強化
- ・ オンラインを活用した大学生等への情報発信、セミナー（インターンシップ紹介）の開催
- ・ デジタル技術を活用した動物愛護及び管理の推進

【くらし関連の主な推進指標（KPI）】

- |                                      |                       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| ・ 急性期診療ネットワーク参加医療機関数（病院）             | 5 (R3) → 22 (R7)      |
| ・ デジタル技術を活用した利便性の向上等に取り組む交通事業者数（事業者） | 2 (R3) → 10 (R7)      |
| ・ 授業にICTを活用して指導する能力（%）               | 63.2 (R2) → 74.0 (R7) |
| ・ 県内大学生等の県内就職率（%）                    | 46.7 (R2) → 53.0 (R7) |

※くらし関連の推進指標は60～61ページを参照

## 4 環境基盤

### (1) デジタル人材の確保・育成

#### 取組方針

データやデジタル技術を活用し、新たな価値の創造や変革につなげていくには、情報システム部門など特定の分野のみならず、様々な部門・分野においてビジネスや業務などにデジタル技術を取り入れ、斬新なアイデアから新たな製品やサービスを生み出し、自らの組織やビジネスモデルを変革に導くことができるデジタル人材が必要です。

このため、求められる技術や経験等を有する人材の確保を進めるとともに、中長期的な視点に立って、県内のデジタル人材の育成を推進します。

#### 主な取組

- ・DX推進アドバイザーの活用による県施策事業等のDX推進
- ・庁内若手職員ワーキンググループによるDX推進施策の検討・提案
- ・庁内職員研修等によるデジタル人材の育成
- ・企業のデジタルリテラシー向上への支援（再掲）
- ・ICT企業の人材確保・育成の支援
- ・デジタル探究コースの設置や専門人材を活用した教育の推進によるデジタル人材の育成（再掲）

### (2) DXを支える情報関連産業の振興

#### 取組方針

産業のデジタル化やDXの推進において、ICT企業は、これまで以上に顧客企業に寄り添い、きめ細かい支援を行うという重要な役割を担う立場となり、今後増大していくデジタル需要をしっかりと受け止め、新たなマーケットを生み出すことができる牽引企業の創出等により、情報関連産業の振興につなげていく必要があります。

このため、県内のデジタル需要に県内のICT企業が対応する、いわゆる“デジタル化の地産地消”を推進するとともに、自社商品開発や受託開発の受注拡大など、自らの強みを活かして経営規模の拡大を図ろうとするICT企業を支援することで、県内企業のデジタル化やDXの推進におけるパートナーとなる牽引企業の創出を推進します。

また、産業や地域の課題解決に向けて、DXのアイデアを創出し、実証プロジェクトを形成、実践することで、ICT企業のプロジェクト・マネジメント力の向上を図るとともに、自らが企画したプロジェクトから新たなビジネスを生み出し、売上拡大に結び付けるクリエイティブなデジタル人材を育成します。さらには、首都圏等のデジタル需要を取り込み、受託開発等の受注拡大につながるICT企業の誘致を推進します。

加えて、全国的にデジタル人材がひっ迫する中、新たにデジタルマーケティングによる採用活動を支援するとともに、大学や専門学校等を対象として、イベントや個別相談等、多方面に県内



ICT企業をPRすることなどにより、県内ICT企業の人材確保を支援するほか、卒業生との連携を含めて高校生のデジタル技術を活用したクラブ活動を県内ICT企業との連携により支援し、次世代のデジタル人材の育成を図ります。

こうした取組により、賃金水準の向上等による働く環境の魅力を高め、デジタル人材を確保することで、製造業や商業、サービス業等の多様な分野におけるデジタル化やDXを推進し、デジタル技術を活用する県内企業の裾野を拡大するとともに、既成概念にとらわれない発想による、新たなビジネスモデルや生産方式、製品・サービスの創出等により、県内産業の生産性向上と競争力強化を図ります。

##### 主な取組

- ・実証プロジェクトの実践によるDXの先行事例の創出（再掲）
- ・デジタル化やDXを推進するデジタル牽引企業の創出（再掲）
- ・“デジタル化の地産地消”に向けた県内企業と県内ICT企業のマッチング支援
- ・ICT企業の人材確保・育成の支援（再掲）
- ・企業誘致の促進によるデジタル需要の受注拡大とデジタル人材の雇用確保（再掲）

### （3）デジタルインフラの整備促進

#### 取組方針

携帯電話やラジオ放送、光ファイバー通信などの情報通信基盤の整備は、全県的に100%に近い水準に達しているものの、地理的な条件や採算性等の理由により利用できない地域が存在しています。また、5G等新たな情報通信規格のサービスが都市部を中心に広がってきています。

携帯電話等の不感地域の解消や5G等新たな通信規格の普及について、市町村をはじめ、国や携帯電話事業者等と連携を図りながら推進します。

#### 主な取組

- ・携帯電話やラジオ放送の不感地域解消への支援
- ・5G等新たな情報通信インフラの整備の推進

### （4）デジタルデバインド対策の推進

#### 取組方針

誰もがデジタル化の恩恵を受けられるためには、地理的な制約のほか、年齢、身体的な条件等によるサービス利用の機会又は活用のための能力の格差を是正する必要があり、高齢者をはじめとするデジタルに不慣れな方がデジタル技術を活かせるようになるためには、その便利さやメリットについて丁寧に説明し、様々な機能を使えるようにサポートすることが重要です。

このため、高齢者などが気軽に相談できるサポーターを育成するほか、市町村や社会福祉協議会、NPO団体など、地域の暮らしを支える多様な主体との連携を図りながら地域で支援する仕



組みづくりを進めるとともに、県民がデジタル技術に触れて便利さを体験できる機会を創出するなど、サービス利用の機会の拡大に向けた活動を推進します。

#### 主な取組

- ・高齢者向けのスマートフォン操作体験会の実施
- ・地域で高齢者をサポートする仕組みの構築
- ・県民がデジタルを身近に感じ触れることができる機会の提供
- ・学術研究機関等との連携によるヒューマンインタフェースの研究開発の推進

#### 【環境基盤関連の主な推進指標（KPI）】

・県内情報関連産業の売上高（億円）	296(R2)→434(R7)
・携帯電話のサービスエリア外地域の地区数（地区）	28(R2)→16(R7)
・庁内等デジタル人材育成研修受講者数〔累積〕（人）	4か年累積 1,600

※環境基盤関連の推進指標は61～62ページを参照

## 5 分野を超えた取組等

行政、産業、くらしの各分野を超えて、市町村や民間企業、NPO団体等のステークホルダーが連携し協働で取り組む地域課題の解決に向けた取組等を推進します。

例えば、サプライチェーンを構築する場合は、調達、生産、物流、販売など、県民の手元に届くまで複数の分野や業界におけるデータの共有・連携が必要になります。また、遠隔医療や介護ロボットの開発、製造などに当たっては、医療・介護と産業分野が連携していく必要があります。

このほか、分野や業界等を超えた異業種交流を行う場の創出も重要であることから、こうした取組も推進します。

## V 推進体制

計画の推進に当たっては、庁内各部局が一体となって取り組むほか、関係機関や市町村など、多様な主体と連携しながら取組を進めます。

### 1 庁内の推進体制

#### (1) 秋田県デジタル・トランスフォーメーション（DX）戦略本部

知事を本部長とし、知事部局・教育庁・警察本部の長を本部員とする「秋田県デジタル・トランスフォーメーション（DX）戦略本部」（令和3年4月設置）が司令塔となり、本県の各分野におけるデジタル化やDXを強力に推進します。

### 2 デジタル関連企業等との連携

#### (1) 秋田デジタルイノベーション推進コンソーシアム

産学官が連携して、ICTやIoT等の先進技術を活用した地域課題の解決と、先進技術の導入による県内産業の振興を目的として平成30年に設立した組織です。

効果的にデジタル関連施策を進めていくため、多様な会員から構成されるコンソーシアムの多角的な意見や提案を施策に取り入れるなど、緊密に連携しながら取組を進めます。

#### (2) 一般社団法人秋田県情報産業協会

地域情報化のための調査研究及び情報提供を行うとともに、情報関連技術に係る人材育成及び情報関連技術の利用を促進することにより、地域社会の情報化推進に取り組む組織です。県内のICT企業から構成されており、実際の現場でデジタル化の導入等をサポートする重要な役割を担うことから、連携を図りながら計画を推進します。

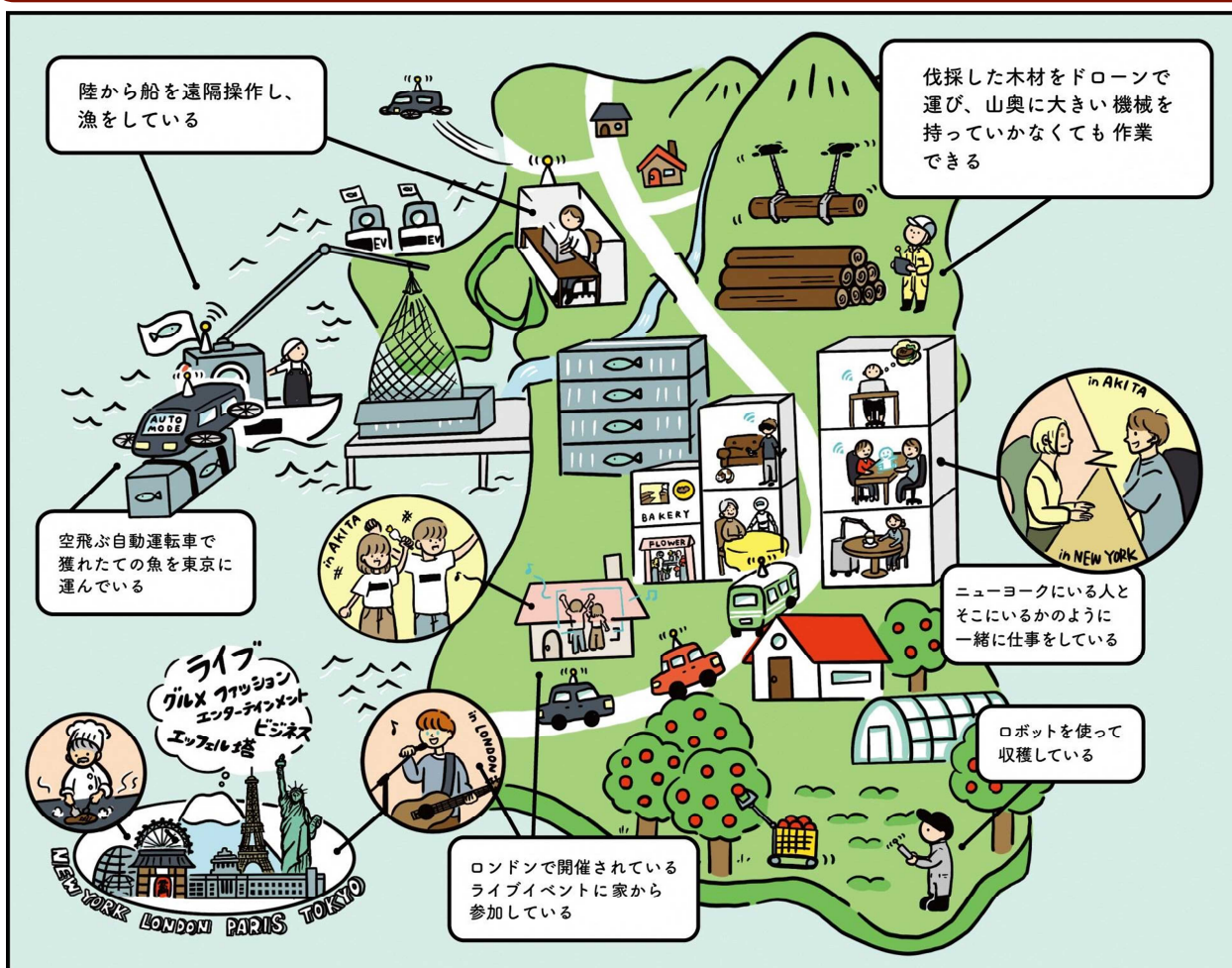
### 3 市町村、各種団体等との連携

地域におけるデジタル化、DXを推進するため、地域住民にとって最も身近な行政機関である市町村や、地域の暮らしを支える社会福祉協議会、NPO団体など、多様な主体との連携を図りながら計画を推進します。

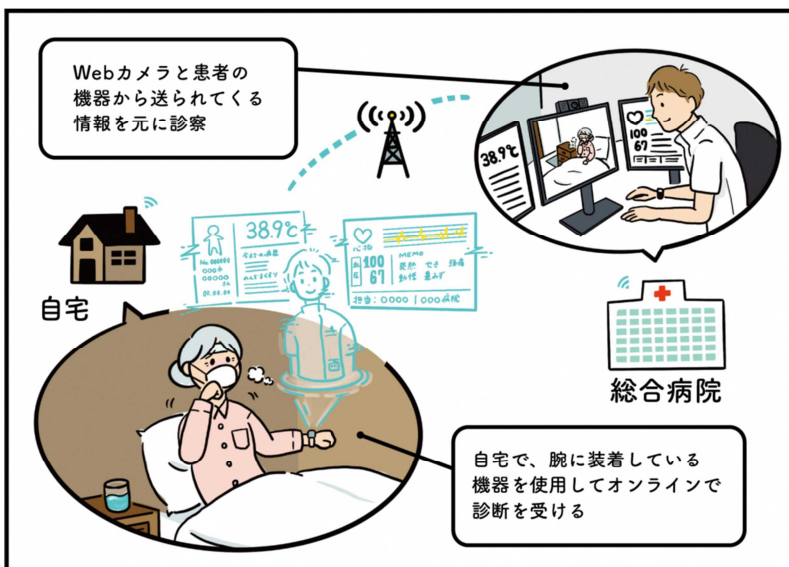
### 4 進行管理

取組を着実に進めていくため、ロードマップや推進指標等により定期的に進捗状況を点検するとともに、秋田デジタルイノベーション推進コンソーシアム等から意見を聞きながら、「秋田県デジタル・トランスフォーメーション（DX）戦略本部」において進行管理を行います。

秋田の未来



【 秋田の未来 】 AIやVR・AR等の先進的なデジタル技術により、趣味や娯楽、仕事など、ライフスタイルに応じた多様な活動が場所や時間を問わず便利に快適に行えるようになっており、ニューヨークやロンドンなど大都市にある様々なコンテンツやサービスを秋田にしながら享受できる環境になるとともに、新ビジネスなど新たな価値を創出し発信する県として、世界中から注目されています。また、ロボット技術の導入等による自動化や省力化が進み、生産、物流、販売等のデータ活用により、市場のニーズに応じた新製品・サービスがタイムリーに供給され、あらゆる産業の振興が図られています。



【 医療 】

病院から遠くに住んでいても、オンライン診療等により必要な医療サービスが受けられるようになっています。





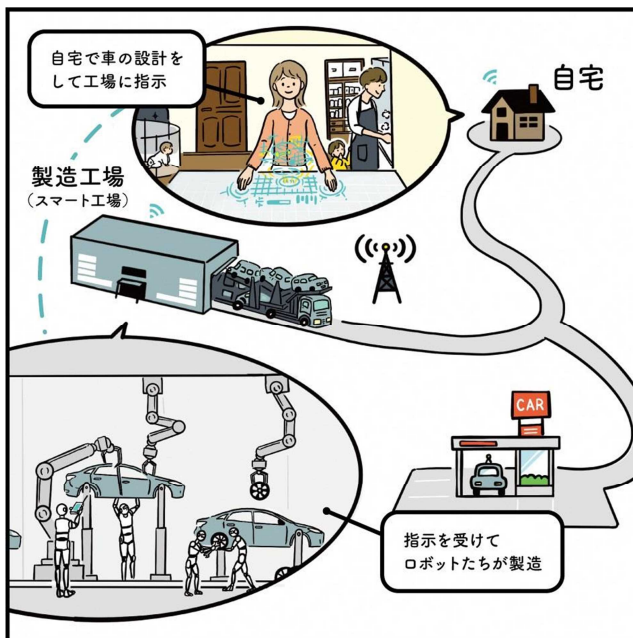
【 観光 】

観光地の歴史や風土、文化に関する情報など、観光客のニーズに応じたあらゆる情報が、AIやVR、ロボット等により、多言語かつ多様な形で提供され、国内外から訪れる観光客が快適に秋田を満喫しています。



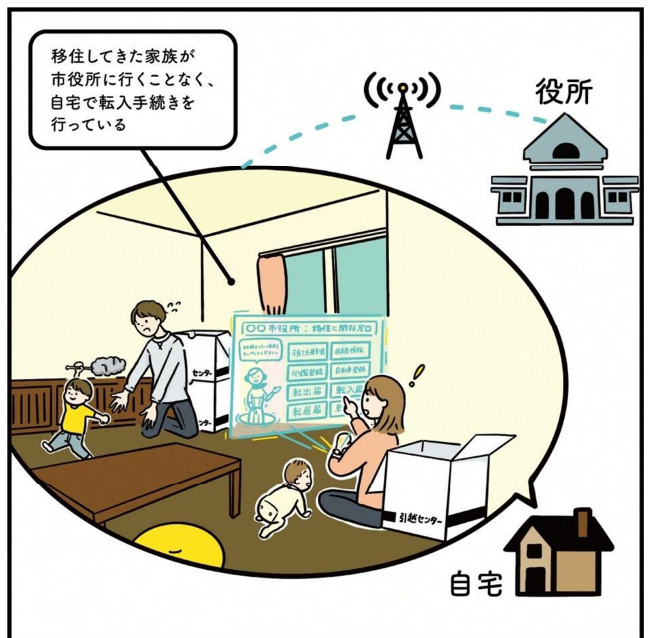
【 交通 】

自動運転技術等が普及し、どこに住んでいても最適な交通手段で移動できるようになっているほか、安全性能の飛躍的な向上により交通事故が大幅に減っています。



【 製造業 】

AIやIoT、ロボット化の普及により工場のスマート化が進展しており、自宅などの離れた場所からロボットを操作するなど生産性が飛躍的に向上し、人はよりクリエイティブな仕事を行っています。



【 行政 】

行政手続がオンラインで完結する環境ができおり、引っ越しに伴う各種届出や子育て支援の申請など、生活の様々な場面で必要となる行政への届出・申請が、いつでもどこでもできるようになっています。

## VI 施策集

## 1 各取組の内容

## 施策の柱① 行政 ～ デジタル・ガバメント ～

## (1) 行政手続のオンライン化

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
1(1)1	電子申請・届出サービスの充実	電子申請・届出サービスやマイナポータル（ぴったりサービス）等を利用した電子申請サービスの充実を図る。	企画振興部 デジタル政策推進課
1(1)2	建設業関係手続（許可・経営事項審査・入札契約手続）全般の電子化	建設業許可、経営事項審査申請、入札参加資格審査申請、県発注工事の請負契約の電子化など、次期公共事業執行管理システムの整備検討を行う。	建設部 建設政策課
1(1)3	キャッシュレス納付の推進	各種申請手続における手数料等について、県民がキャッシュレス納付できる仕組みを整備する。	出納局 会計課
1(1)4	共通納税システムへの対応と納付書へのQRコード記載による納付環境の拡大	令和3年6月閣議決定における規制改革実施計画及び令和3年度税制改正により、令和5年度から地方税納付書へのQRコードの活用が明示されたことにより、本県の納付書等についてもこれに対応する。	総務部 税務課
1(1)5	旅券の電子申請及び手数料のクレジットカード納付の導入	外務省が導入を進めている、旅券の電子申請及び手数料のクレジットカード納付について、県においても連携した取組を進める。	生活環境部 県民生活課

## (2) マイナンバーカードの普及・活用

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
1(2)1	県・市町村／民間事業者等の連携によるマイナンバーカードの普及啓発	リーフレットの配布等、マイナンバーカードの普及に向けた広報を実施する。	企画振興部 デジタル政策推進課
1(2)2	市町村によるマイナンバーカードの取得促進や交付事務体制充実の取組への支援	市町村とマイナンバーカード取得促進の先進事例等の情報を共有・横展開するほか、交付窓口の増設、出張申請サービスなど交付事務体制の更なる充実に向けた取組を支援する。	企画振興部 市町村課
1(2)3	運転免許証のデジタル化（マイナンバーカードとの一体化）	運転者管理システムの全国共通システムへの移行を進めるとともに、運転免許証のデジタル化に向けた機器・システムの改修に取り組む。	警察本部 交通部運転免許センター、 警務部警務課
1(2)4 再 1(1)1	電子申請・届出サービスの充実（再掲）	電子申請・届出サービスやマイナポータル（ぴったりサービス）等を利用した電子申請サービスの充実を図る。	企画振興部 デジタル政策推進課

## (3) 行政事務の効率化と働き方改革

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
1(3)1	R P A や A I など先進的な技術の導入による業務改善の推進	業務の見直しを実施し、R P A や A I など先進的な技術の導入による業務改善を推進する。	企画振興部 デジタル政策 推進課
1(3)2	文書管理システムと財務会計システムの連携	文書管理システムと財務会計システムの連携強化により、事務作業の効率化を図る。	総務部 広報広聴課、 出納局 会計課
1(3)3	人事管理システムの活用による異動作業等の効率化	人事管理システムの諸機能を活用し、異動作業等の効率化を図る。	総務部 人事課
1(3)4	財務会計システムの活用による内部統制機能の向上	適正な事務の管理・執行を確保するために実施している内部統制について、財務会計システムを活用し、統制機能の向上を図る。	総務部 総務課
1(3)5	法制執務の一部におけるデジタル化	全国における A I 等の活用動向を把握・調査し、デジタル化の可能性が認められる部分についてシステム導入可能性調査（実証実験、活用可能性の検討等）を行う。	総務部 総務課
1(3)6	テレワーク実証実験	秋田県版のテレワーク制度のあり方を検討するため、庁内で使用されている様々な業務システムについて、多様な利用環境の下で、動作状況の確認やセキュリティ上の課題の把握等を行う実証実験を行う。	総務部 人事課、 企画振興部 デジタル政策 推進課

## (4) 情報システムの最適化

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
1(4)1	庁内情報システムの最適化	庁内情報システムの調達時審査と併せて、業務の見直しやシステム間連携、統廃合を進め、全体最適化を図る。	企画振興部 デジタル政策 推進課
1(4)2	基幹県税システムの他自治体との共同利用及びクラウド化	現在オンプレミス（庁内）で稼働している県税基幹システムについて、L G W A N - A S P サービスの利用によるクラウド化を行うとともに、複数県で標準的なシステムを共同利用することにより、事務効率の向上及びコストの縮減を図る。	総務部 税務課
1(4)3	予算編成、執行管理に係るシステムの統合	予算編成に係るシステム（予算編成システム）と執行管理に係るシステム（財務会計システム）の連携について検討し、予算編成、執行に係る業務の効率化を図る。	総務部 財政課

1(4)4	河川・道路・下水道施設等の効率的な管理システムの構築	河川・道路・下水道施設等の施設情報や管理情報をデジタル化し、管理システムを構築することにより、施設の維持・管理や長寿命化等の業務の効率化を図る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・道路維持管理システムの構築</li> <li>・河川維持管理システムの構築</li> <li>・下水道情報プラットフォームの推進</li> <li>・港湾における手続の効率化・非接触化と国・港湾管理者による適切なアセットマネジメントの構築</li> </ul>	建設部 下水道マネジメント推進課、道路課、河川砂防課、港湾空港課
-------	----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------

## (5) オープンデータ化の推進

取組No.	取組事項	取組内容	担当
1(5)1	オープンデータの公開の推進	県が保有するデータの整備と分析を進めるとともに、民間企業等によるDX推進に資するためオープンデータの公開を進める。 オープンデータの検索が容易にできるようにウェブサイトを構築する。	企画振興部 デジタル政策推進課
1(5)2	都市計画基礎調査のオープンデータ化	住民や民間がまちづくりの課題解決に向け、市町ごとに人口、土地利用、建物の現況等といったデータを利活用できるよう、都市計画基礎調査についてオープンデータ化する。	建設部 都市計画課

## (6) 市町村のデジタル化の推進

取組No.	取組事項	取組内容	担当
1(6)1	県及び市町村が共同利用する情報セキュリティクラウドの運用	県と市町村が連携して情報セキュリティクラウドの運用を行う。	企画振興部 デジタル政策推進課
1(6)2	市町村の基幹系業務システムの標準化及び導入支援	ガバメントクラウド上で運用する基幹系業務システムの標準化について、市町村との情報共有を図りながら支援を行う。	企画振興部 デジタル政策推進課



## 施策の柱② 産業 ～ 県内産業のDX ～

### (1) 産業の生産性向上と競争力強化

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
2(1)1	製造業や商業・サービス業等における I o T 等のデジタル技術の導入による生産性向上や新事業創出等の取組への支援	製造業、商業・サービス業等の企業が、生産性向上や新事業の創出等に向けて、デジタルツールのトライアル導入、本格導入を進める取組への支援を行う。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室、地域産業振興課、商業貿易課
2(1)2	実証プロジェクトの実践によるDXの先行事例の創出	産業分野の競争力強化や地域課題等の解決につながる実証プロジェクトを形成、実践することでDXの先行事例を創出する。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
2(1)3	デジタル化実践事例の横展開	セミナーやポータルサイト等により、DXの先行事例をはじめとしたデジタル化事例を幅広く紹介するとともに、企業とICT企業とのマッチング支援、伴走型支援を推進し、企業のデジタル投資を促進する。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
2(1)4	企業のデジタルリテラシー向上への支援	県内企業向けにデジタルリテラシー向上のための研修を実施することにより、企業内デジタル人材の育成を図るとともに、経営層と従業員が一体となった課題解決型の研修を実施することで、企業のDXへの対応力を向上させる。 デジタル人材の裾野拡大を図るため、ICT企業との協働により、デジタル技術を活用した高校生のクラブ活動を支援する。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室、雇用労働政策課
2(1)5	デジタル化やDXを推進するデジタル牽引企業の創出	自社の強みを生かした経営戦略を立て、一定期間での明確な成長目標を持っているICT企業の取組を支援することで、県内の情報関連産業を牽引する企業の創出を図る。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
2(1)6	企業誘致の促進によるデジタル需要の受注拡大とデジタル人材の雇用確保	企業誘致の促進による首都圏等の旺盛なデジタル需要による受託開発等の受注拡大を図るとともに、デジタル人材の雇用の場を確保する。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室、産業集積課
2(1)7	県制度融資の機関間におけるデジタル化の推進	関係機関（金融機関、市町村、保証協会等）に融資手続等のデジタル化を促すとともに、情報収集を継続する。	産業労働部 産業政策課
2(1)8	製造業のDXを3D設計開発技術等で支える人材の育成	3次元設計技術者やロボット操作技術者等を育成するほか、フルカラー3Dプリンタ等による試作開発技術の向上を支援する。	産業労働部 産業技術センター



## (2) スマート農林水産業の推進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
2(2)1	スマート農業を支える基盤整備の実証	基盤整備の視点から、ICTを活用した水管理（給排水装置の遠隔操作等）や大区画ほ場における農業機械の自動操舵等の効果検証を行うとともに、スマート農業を見据えた基盤整備の指針を検討し、他地区への啓発・普及を進める。	農林水産部 農地整備課
2(2)2	多様なニーズに対応した戦略的な米生産の推進	無人トラクターや無人田植機による省力化効果の検証、ドローンによるセンシングや収量コンバインによるマッピングを活用した品質・収量向上効果の検証を行う。	農林水産部 水田総合利用課
2(2)3	次世代農業技術の研究の推進	公設試の高速通信回線の整備と設備のIoT化を推進し、産学官が連携したコンソーシアムで試験研究を進める体制を整備するとともに、デジタル環境を活用した試験研究を実施し、成果の現地実証と情報発信を行う。	農林水産部 農林政策課
2(2)4 再 3(4)10	DX推進に資する分野を超えた連携研究や先導的人材の育成に対する支援（再掲）	秋田県立大学アグリイノベーション教育研究センターが取り組む5Gを活用したロボット農機の遠隔モニタリング・在宅遠隔草刈りシステムの開発、仮想空間を活用したロボットシミュレータの開発（アグリデジタルツイン）、スマート農業指導士認定制度の創設などを支援する。	あきた未来創造部 あきた未来戦略課 高等教育支援室
2(2)5	漁獲情報等のICT化の推進	ICTを活用した操業情報のデジタル化や海況データの共有を図り、これらを活用して適切な漁場選択を行うなど、効率的な漁業経営を実践する漁業者を育成・支援する。	農林水産部 農林政策課、 水産漁港課
2(2)6	水産物オンライン販売体制強化	動画配信やSNSツールを活用した新たな販売手法への挑戦に対して支援する。 オンライン市場内における本県水産物の差別化や販売用商品のブラッシュアップの取組に対して支援する。	農林水産部 水産漁港課
2(2)7	ドローンなどを活用したスマート林業の普及拡大	ドローン測量に関する研修会を実施する。	農林水産部 林業木材産業課

## (3) デジタル技術を活用した観光施策の推進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
2(3)1	観光におけるデジタルマーケティングの推進	<p>県のウェブサイトやSNSのアクセスデータ、各種統計データ、宿泊施設の宿泊者情報、観光施設の来場者情報などのデータを収集・分析し、県内の観光事業者等と共有化することで、効率的なプロモーションや魅力的なコンテンツ造成等につなげる。</p> <p>東北観光推進機構が令和3年度から運用している「東北観光DMP（データマネジメント／デジタルマーケティングプラットフォーム）」に参加し、東北広域の横断的なデータ分析に基づいた観光戦略立案・プロモーション・受入環境整備に活用する。</p> <p>秋田県公式観光サイト「アキタファン」を活用したデジタルプロモーションによる分析調査を実施する。</p>	観光文化スポーツ部 観光振興課
2(3)2	デジタル技術を活用した観光エリアの収益性向上支援	<p>デジタル技術を活用し、観光地の新たな価値を創造することで誘客促進と事業者の生産性の向上を目指す。</p> <p>事業者が抱える課題を具体化し、オープンイノベーションにより、ベンチャー、スタートアップ企業の既存のシステムを活用し、県内事業者の事業化を支援する。</p>	観光文化スポーツ部 観光振興課

## (4) ICT建設工事の拡大

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
2(4)1	ICT活用等による県内企業の効率性・安全性の向上	<p>3次元設計による建設生産システムを導入する。(BIM/CIMによる設計の実施及びこれを用いた施工への活用)</p> <p>ICT及びIoT技術の建設工事への活用を促進する。</p>	建設部 技術管理課

### 施策の柱③ くらし ～ デジタル社会 ～

#### (1) デジタル技術を活用した医療・福祉の推進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
3(1)1	医療のデジタル化の推進	県民が健康で安心して暮らすことができる地域の実現に向けて、医療情報の活用や地域課題の解決に資する医療のデジタル化を推進するため、協議会を開催するほか、オンライン診療の活用モデル構築に向けた実証に対して支援する。	健康福祉部 医務薬事課
3(1)2	医療ネットワークの推進	医療機関間で患者の診療情報を共有化する「秋田県医療連携ネットワークシステム(あきたハートフルネット)」の利用拡大を図り、医療機関の連携、役割・機能分担を円滑にし、地域全体の医療の質の向上や効率化を目指す。	健康福祉部 医務薬事課
3(1)3	急性期疾患に対する遠隔画像診療ネットワークの構築に向けた支援	救急搬送を受け入れる救急告示病院が実施する、急性期疾患に対応するための遠隔画像連携システムの導入により、病院間及び病院内の急性期診療ネットワーク構築に要する経費に対して助成する。	健康福祉部 医務薬事課
3(1)4	I C T を活用した健(検)診予約システムの全県展開	健(検)診受診率の向上を図るため、市町村・健診機関等に対して健(検)診予約システムへの参加を促進する。	健康福祉部 健康づくり推進課
3(1)5	介護職員の負担軽減や業務効率化に資するロボット・I C T 導入への支援	介護職員の身体的負担の軽減や、A I 等による介護記録記載、オンライン化による介護報酬請求事務等の負担軽減、業務効率化に向け、介護ロボット・I C T の導入経費に対し助成するとともに、導入を促進するための普及啓発を行う。 介護分野のイメージアップを図るとともに、将来の介護分野やデジタル分野への参入につなげるため、中高校生に対する介護ロボット・I C T の見学体験会を開催する。	健康福祉部 長寿社会課

#### (2) デジタル技術の活用による地域公共交通の利便性向上

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
3(2)1	バスロケーションシステムやA I オンデマンドタクシーの導入など利便性の向上と利用の拡大に向けた取組への支援	交通事業者・市町村によるバス・乗合タクシーの経路・時刻表のオープンデータ化に向けた取組を支援する。 また、交通事業者・市町村によるバスロケーションシステムや乗合タクシー等へのA I オンデマンドの導入に向けた取組を支援する。	観光文化スポーツ部 交通政策課

## (3) 防災情報の充実・高度化

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
3(3)1	総合防災情報システムの更新・整備	<p>省庁や部局間で情報のやりとりができるよう、基盤的防災情報流通ネットワーク（S I P 4 D）の導入及び庁内各システムとの連携を行う。</p> <p>被害状況、被害想定区域等を一元的に閲覧できるよう、それぞれの情報をレイヤー化して表示することのできる地理情報システム（G I S）を導入する。</p> <p>災害対策本部室等で災害情報の共有・分析を円滑に行えるよう、タッチパネル式の大画面モニター等を導入する。</p> <p>災害現場の映像データ（ヘリテレ、ドローン等）を災害対策本部室等で収集・共有・分析できるよう、関連システム等を導入する。</p>	総務部 総合防災課
3(3)2	河川・道路・港湾に関する防災・災害情報の充実・高度化	<p>河川・道路・港湾について、各情報システムのリモート化や一般向けメール通知の導入により、迅速な情報周知を推進するとともに、監視機器のデジタル化（G P S、ドローン、遠隔監視カメラ等の活用）により、防災・災害情報の充実・高度化を目指す。</p>	建設部 道路課、河川 砂防課、港湾 空港課

## (4) 教育のICT化の推進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
3(4)1	ICTの活用による秋田の探究型授業の質的な改善	<p>小学校3校・中学校3校をモデル校に指定し、ICTを活用した授業改善、校内研修等の充実に関する実践的調査研究を行うとともに、研究成果をまとめ、広く情報発信することにより、県内の各学校におけるICT化の推進に役立てる。</p>	教育庁 義務教育課
3(4)2	広域的な職場体験・インターンシップや県内企業について学ぶことができるウェブサイトの管理・運営	<p>児童生徒が県内企業等への興味・関心を高め、働くことの喜びや厳しさなどを実感しながら学ぶ職場体験を行うため、県内企業等の情報を検索できる「広域職場体験システム（A-キャリア）」を管理・運営する。</p>	教育庁 義務教育課
3(4)3	地域資源とICTを活用した「キャリア設計e-ミーティング」の実施	<p>大学教員、起業家、大学生等によるパネルディスカッションや学問別ガイダンス、起業家による講話等の開催について、対面とオンライン形式の両立を模索する。</p>	教育庁 高校教育課

3(4)4	デジタル探究コースの設置や専門人材を活用した教育の推進によるデジタル人材の育成	全ての県立高校における最先端のプログラミング教育を実施するとともに、普通科へのデジタル探究コースの新設、専門高校では分野別の特色にデジタル技術を活用した省力化や高品質化等に関する学びを推進する。	教育庁 高校教育課
3(4)5	I C Tの活用による質の高い授業の実施	一人1台端末を活用したクラウド型の学習指導を推進する。 I C Tを活用した授業改善に係る教員研修を実施する。 I C T活用推進モデル校(3校)における研究成果を共有する。	教育庁 高校教育課
3(4)6	オンライン式即興型英語ディベート交流会(e-Debate 交流会)の実施	「英語での発信力」「論理的思考力」等の育成を図ることを目的に、県内の全ての高校を対象にオンラインによるディベート交流会を実施する。	教育庁 高校教育課
3(4)7	児童生徒の利用を対象としたネットパトロール及びインターネット健全利用の啓発	児童生徒のインターネット利用行動を抽出調査するネットパトロールを実施し、不適切な利用行動に対し削除支援等を行う。 未就学児、児童生徒の保護者や教職員等の要請に応じ、あきた県庁出前講座「大人が支える！インターネットセーフティ」を実施し、インターネットの健全利用を図る。	教育庁 生涯学習課
3(4)8	I C Tの活用による障害の状態や特性等に応じた学びの充実	全ての県立特別支援学校において、I C T活用推進リーダーの指名や校内推進体制の構築等、I C T活用推進計画の作成と計画に基づいた授業改善の組織的・計画的な活用を進める。 さらに、2年間にわたりI C T活用推進モデル校2校を指定し、授業実践の成果を公開研究会等で発信し、県内特別支援学校全体のI C T活用を促進する。	教育庁 特別支援教育課
3(4)9	I C Tの活用による校務の効率化	県立学校に統合型校務支援システムを導入し、校務処理に係る負担の軽減や情報の一元化を行い、児童生徒に向き合う時間の確保による教育の質の向上や業務効率化による働き方の改善を図る。	教育庁 総務課
3(4)10	D X推進に資する分野を超えた連携研究や先導的人材の育成に対する支援	秋田県立大学アグリイノベーション教育研究センターが取り組む5Gを活用したロボット農機の遠隔モニタリング・在宅遠隔草刈りシステムの開発、仮想空間を活用したロボットシミュレータの開発(アグリデジタルツイン)、スマート農業指導士認定制度の創設などを支援する。	あきた未来創造部 あきた未来戦略課 高等教育支援室

## (5) オンラインを活用した文化芸術の推進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
3(5)1	オンライン等の活用による秋田の文化の魅力発信強化	あきた芸術劇場における秋田の文化資源を活用した公演や文化団体が行う公演の記録・保存によるアーカイブ化を実施する。 オンラインを活用した文化芸術イベントの実施やSNS、動画配信サイトを活用した情報発信を充実する。	観光文化スポーツ部 文化振興課
3(5)2	美術館・博物館等におけるデジタルコンテンツの充実	美術館・博物館等において、県民や学校等のセカンドスクールの利用を対象とした、インターネットによる動画配信や鑑賞・解説コンテンツの整備を進めるほか、デジタルアーカイブの充実を図る。	教育庁 生涯学習課

## (6) AIの活用等による地域振興

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
3(6)1	オンラインを活用した大学生等への情報発信	高校生に配付されている一人1台タブレットや、SNS等のオンラインツールを活用して、県内外の大学等に進学した県出身学生に、就活情報等の情報発信を継続的に行う。	あきた未来創造部 移住・定住促進課
3(6)2	オンラインを活用したセミナー（インターンシップ紹介）の開催	県内外の学生等を対象に、オンライン会議システムを活用して、県内企業が取り組むインターンシップの内容等を紹介するセミナーを開催する。	あきた未来創造部 移住・定住促進課
3(6)3	AIの活用等による移住相談対応の充実と地方移住関心層等に対するアプローチの強化	AIチャットボットによる移住相談システムや、VR等を活用した遠隔地からの現地体験の導入等により、移住希望者・関心者の情報収集の利便性を向上し、移住促進を図る。	あきた未来創造部 移住・定住促進課
3(6)4	デジタル技術を活用した動物愛護及び管理の推進	適正譲渡の推進のための取組や動物愛護センターが実施する「命を大切に作る心を育む教室」にデジタル技術を活用する。 県民に対するバーチャル・デジタル化による動物にやさしい秋田の発信及び適正飼養・動物愛護の啓発を行う。	生活環境部 生活衛生課



## 環境基盤

## (1) デジタル人材の確保・育成

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
4(1)1	D X 推進アドバイザーの活用	デジタル技術の活用に関する専門的知識やプロジェクト管理業務の経験を有する外部人材をD X推進アドバイザーとして委嘱し、県のデジタル関連施策やデジタル人材の育成・確保対策等について助言を得る。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(1)2	D X 推進のための若手職員ワーキンググループ	庁内の若手職員ワーキンググループを設置し、各部局でのデジタル化及びD X実現のための課題解決策について、具体案を検討し、デジタル化やD Xの理解と気運の醸成を図る。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(1)3	庁内におけるデジタル人材の育成	デジタル化リーダーを設置し、役割や階層に応じたデジタルリテラシーや情報セキュリティに関する研修等を実施し、官民のD Xを牽引するデジタル人材の育成を進める。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(1)4 再 2(1)4	企業のデジタルリテラシー向上への支援（再掲）	県内企業向けにデジタルリテラシー向上のための研修を実施することにより、企業内デジタル人材の育成を図るとともに、経営層と従業員が一体となった課題解決型の研修を実施することで、企業のD Xへの対応力を向上させる。 デジタル人材の裾野拡大を図るため、ICT企業との協働により、デジタル技術を活用した高校生のクラブ活動を支援する。	産業労働部 産業政策課 デジタルイノベーション戦略室、雇用労働政策課
4(1)5	ICT企業の人材確保・育成の支援	イベントやオンラインを活用したICT企業のPR強化により、県内のデジタル化やD X推進を担うデジタル人材を確保する。 ICT企業が、D X推進の先導役として実証プロジェクトを実践することにより、プロジェクト・マネジメント力の強化を図る。	産業労働部 産業政策課 デジタルイノベーション戦略室
4(1)6 再 2(1)8	製造業のD Xを3 D設計開発技術等で支える人材の育成（再掲）	3次元設計技術者やロボット操作技術者等を育成するほか、フルカラー3 Dプリンタ等による試作開発技術の向上を支援する。	産業労働部 産業技術センター
4(1)7 再 2(2)7	ドローンなどを活用したスマート林業の普及拡大（再掲）	ドローン測量に関する研修会を実施する。	農林水産部 林業木材産業課



4(1)8 再 3(4)4	デジタル探究コースの設置や専門人材を活用した教育の推進によるデジタル人材の育成（再掲）	全ての県立高校における最先端のプログラミング教育を実施するとともに、普通科へのデジタル探究コースの新設、専門高校では分野別の特色にデジタル技術を活用した省力化や高品質化等に関する学びを推進する。	教育庁 高校教育課
4(1)9 再 3(4)10	スマート農業技術の普及・指導に貢献できる人材の育成に対する支援（再掲）	秋田県立大学アグリイノベーション教育研究センターが行う、文部科学省の職業実践力育成プログラムを活用したスマート農業指導士育成プログラム・認定制度の創設などを支援する。	あきた未来創造部 あきた未来戦略課高等教育支援室

## (2) DXを支える情報関連産業の振興

取組No.	取組事項	取組内容	担当
4(2)1 再 2(1)2	実証プロジェクトの実践によるDXの先行事例の創出（再掲）	産業分野の競争力強化や地域課題等の解決につながる実証プロジェクトを形成、実践することでDXの先行事例を創出する。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
4(2)2 再 2(1)5	デジタル化やDXを推進するデジタル牽引企業の創出（再掲）	自社の強みを生かした経営戦略を立て、一定期間での明確な成長目標を持っているICT企業の取組を支援することで、県内の情報関連産業を牽引する企業の創出を図る。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
4(2)3	“デジタル化の地産地消”に向けた県内企業と県内ICT企業のマッチング支援	デジタル化をスピーディに推進するため、県内企業と県内ICT企業がマッチングする場を提供するとともに、トライアル導入や活用方法のコンサルティングによる県内企業のデジタル化支援において、県内ICT企業の活用を図る。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
4(2)4 再 4(1)5	ICT企業の人材確保・育成の支援（再掲）	イベントやオンラインを活用したICT企業のPR強化により、県内のデジタル化やDX推進を担うデジタル人材を確保する。 ICT企業が、DX推進の先導役として実証プロジェクトを実践することにより、プロジェクト・マネジメント力の強化を図る。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室
4(2)5 再 2(1)6	企業誘致の促進によるデジタル需要の受注拡大とデジタル人材の雇用確保（再掲）	企業誘致の促進による首都圏等の旺盛なデジタル需要による受託開発等の受注拡大を図るとともに、デジタル人材の雇用の場を確保する。	産業労働部 産業政策課デジタルイノベーション戦略室、産業集積課

## (3) デジタルインフラの整備促進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
4(3)1	携帯電話不感地域の解消	県内の携帯電話が繋がらない地域の解消を図るため、市町村が実施する移動通信用鉄塔施設整備に対して補助する。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(3)2	ラジオ放送不感地域の解消	ラジオ放送が良好に受信できない難聴地域や災害等の緊急情報伝達のために放送区域を拡大する必要がある地域の市町村が実施するラジオ放送中継施設整備に対して補助する。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(3)3	5G等新たな情報通信基盤の整備の推進	5Gの早期整備について国や通信事業者に働きかける。 ローカル5Gを活用した地域課題の解決策について、産学官の連携による検討・実証を推進する。	企画振興部 デジタル政策推進課

## (4) デジタルデバイド対策の推進

取組 No.	取組事項	取組内容	担当
4(4)1	スマートフォン操作体験会等の実施	高齢者のデジタルデバイド対策として、高齢者に対してスマートフォンの操作方法等を教える体験会を行うとともに、地域で高齢者等をサポートする人材を育成するために、地域活動を行うNPO法人職員、地域おこし協力隊等に対して、スマートフォンの操作方法等を指導する知識やノウハウを教える研修会を行う。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(4)2	県民がデジタルを身近に感じ触れることができる機会の提供	県民が気軽にデジタル技術に触れ、親しみを持てるイベント等を実施する。	企画振興部 デジタル政策推進課
4(4)3	学術研究機関等との連携によるヒューマンインタフェースの研究開発の推進	大学や民間企業等と連携し、誰もが容易にデジタル機器を操作できるヒューマンインタフェースの検討や研究開発を推進する。	企画振興部 デジタル政策推進課、 産業労働部 産業政策課 デジタルイノベーション戦略室

## 2 ロードマップ

## 施策の柱① 行政 ～ デジタル・ガバメント ～

## (1) 行政手続のオンライン化

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
1(1)1	電子申請・届出サービスの充実	電子申請利用手続の拡大			
		電子納付サービス導入			
1(1)2	建設業関係手続（許可・経営事項審査・入札契約手続）全般の電子化	許可・経営事項審査の電子化	入札参加資格変更届の電子化	入札参加資格審査申請の電子化	次期公共事業執行管理システムの整備検討
1(1)3	キャッシュレス納付の推進	制度改正等 キャッシュレス納付導入			
1(1)4	共通納税システムへの対応と納付書へのQRコード記載による納付環境の拡大	システム改修（自動車税種別割）	QRコード導入（自動車税種別割）	クラウドシステムで全税目対応	
1(1)5	旅券の電子申請及び手数料のクレジットカード納付の導入	機器整備 条例等整備	電子申請対応（第1段階）	電子申請対応（第2段階）	手数料のクレジットカード納付導入
					権限移譲市町村での導入に向けた検証

## (2) マイナンバーカードの普及・活用

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
1(2)1	県・市町村／民間事業者等の連携によるマイナンバーカードの普及啓発	関係機関との連携による普及啓発			
1(2)2	市町村によるマイナンバーカードの取得促進や交付事務体制充実の取組への支援	市町村が実施する交付窓口の増設等体制強化の取組に対する財政支援			
		市町村間で取得促進の先進事例等の情報を共有する会議の設置・運営			
1(2)3	運転免許証のデジタル化（マイナンバーカードとの一体化）	仕様書作成 移行ツール開発 ネットワーク設定 全国共通システムへの移行		マイナンバーカードとの一体化に向けた調整	
1(2)4 再 1(1)1	電子申請・届出サービスの充実（再掲）	電子申請利用手続の拡大			

## (3) 行政事務の効率化と働き方改革

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
1(3)1	R P A や A I など先進的な技術の導入による業務改善の推進	業務分析 R P A ・ A I の導入			
1(3)2	文書管理システムと財務会計システムの連携	課題抽出	連携手法、システム改修箇所の検討		
1(3)3	人事管理システムの活用による異動作業等の効率化	機能検証 対象作業検討	ベンダーとの協議	カスタマイズ等 テスト運用	運用開始
1(3)4	財務会計システムの活用による内部統制機能の向上	連動可能な確認シート、項目の洗い出し		システム改修等の動向を見つつ 関係課と連携して内部統制の組み込みを検討	
1(3)5	法制執務の一部におけるデジタル化	A I 等活用動向調査・現状把握	システム導入可能性調査（実証実験、活用可能性の検討等）		
1(3)6	テレワーク実証実験	実証実験の拡大による課題把握と「新たな働き方」の定着		希望する職員がテレワークを実施できる環境の整備	

## (4) 情報システムの最適化

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
1(4)1	庁内情報システムの最適化	デジタル化関連事業計画の審査 情報システムの最適化			
1(4)2	基幹県税システムの他自治体との共同利用及びクラウド化	システム調達	システム構築		システム運用
1(4)3	予算編成、執行管理に係るシステムの統合	課題抽出 法令等改正検討	統合業務検討 ベンダー各社へ 情報提供依頼	システムの仕様 検討	システム構築 開始
1(4)4	河川・道路・下水道施設等の効率的な管理システムの構築	県管理システムに係る台帳 システム構築	県・関連市町村の 施設台帳の 一元化	システム運用開 始	全県への拡大 検討
		道路維持管理 システム検討	道路維持管理シ ステム設計	道路維持管理システム構築	
		河川関係施設 台帳デジタル 化に向けた基 礎検討	河川関係施設台帳デジタル化		河川維持管理 システム構築
		電子化に向けた基礎事項 検討	港湾インフ ラ・管理分野 の設計・構築	稼働、機能の拡大、社会実装への 移行	

(5) オープンデータ化の推進

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
1(5)1	オープンデータの公開の推進	県保有データ整理分析とオープンデータ化			
		オープンデータ用ウェブサイト公開			
1(5)2	都市計画基礎調査のオープンデータ化	PDF・エクセル形式による公開		CSV形式等による公開	

(6) 市町村のデジタル化の推進

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
1(6)1	県及び市町村が共同利用する情報セキュリティクラウドの運用	新クラウドへの移行	新クラウドの共同利用		
1(6)2	市町村の基幹系業務システムの標準化及び導入支援	基幹系業務システム標準化・導入支援			

**施策の柱② 産業 ～ 県内産業のDX ～**

(1) 産業の生産性向上と競争力強化

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
2(1)1	製造業や商業・サービス業等におけるIoT等のデジタル技術の導入による生産性向上や新事業創出等の取組への支援	デジタルツールのトライアル導入への支援			
		デジタル化への設備導入等の支援			
2(1)2	実証プロジェクトの実践によるDXの先行事例の創出	DXの先行事例の創出		データ活用による新ビジネスへの支援	
2(1)3	デジタル化実践事例の横展開	先進技術等セミナーの開催		活用事例紹介セミナーの開催	
		ポータルサイトでの情報提供			
		県内企業とICT企業とのマッチングの場の創出		県内企業の協業支援	
		デジタルツールのトライアル導入への支援			
		デジタル化への設備導入等の支援			

2(1)4	県内企業のデジタルリテラシー向上への支援	経営層と従業員が一体となった課題解決型研修の実施	デジタル化への設備導入等の支援
		企業内デジタル人材の育成支援	
		商工団体と連携した支援	
		高校生のクラブ活動の支援	ICT企業との新たなコミュニティ形成とクラブ活動への支援
2(1)5	デジタル化やDXを推進するデジタル牽引企業の創出	ICT企業向け経営セミナーの開催	
		経営戦略に基づく取組への助成	
		経営戦略に基づく取組のフォローアップ等	
2(1)6	企業誘致の促進によるデジタル需要の受注拡大とデジタル人材の雇用確保	企業誘致活動	
		新規立地への支援	
2(1)7	県制度融資の機関間におけるデジタル化の推進	関係機関からの情報収集	
2(1)8	製造業のDXを3D設計開発技術等で支える人材の育成	設計・操作技術者の育成、開発技術向上の支援	

## (2) スマート農林水産業の推進

取組No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
2(2)1	スマート農業を支える基盤整備の実証	整備指針の検討			
		モデル地区の取組PR	スマート農業に対応した基盤整備の普及拡大		
2(2)2	多様なニーズに対応した戦略的な米生産の推進	スマート農機の検証			
		スマート技術のPR			
2(2)3	次世代農業技術の研究の推進	デジタル環境の整備			
		コンソーシアム体制整備			
		試験研究の実施			
				現地実証、情報発信	

VI 施策集

2(2)4 再 3(4)10	D X 推進に資する分野を超えた連携研究や先導的人材の育成に対する支援（再掲）	スマート農業技術の開発等に関する実証			
		開発したスマート農業技術の社会実装・フォローアップ			
		スマート農業指導士育成プログラムの実施・認定			
		指導士による普及・指導活動の開始			
2(2)5	漁獲情報等の I C T 化の推進	操業情報のデジタル化の推進及び海況データの収集			
		効率的な漁業経営を実践する漁業者の育成・支援			
2(2)6	水産物オンライン販売体制強化	オンライン市場での本県水産物の差別化	販売手法改良の取組に対する支援	本県独自のオンライン販売体制の検討	県内水産関係者が一体となったオンライン販売体制の推進
		オンライン販売向け商品のブラッシュアップへの支援			
2(2)7	ドローンなどを活用したスマート林業の普及拡大	ドローン測量に関する研修会の実施	現場への導入促進		

(3) デジタル技術を活用した観光施策の推進

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7	
2(3)1	観光におけるデジタルマーケティングの推進	県内一部エリアでのプラットフォーム構築実証		全県域でのプラットフォーム構築	プラットフォーム構築による宿泊データ分析システムや観光統計システムの運用開始	
		東北観光DMPに参加		観光CRMシステムの導入検討、プラットフォームとの連携検討		観光CRMシステム運用、プラットフォームとの連携
		デジタルプロモーション及び前年度の分析結果を生かしたマーケティング				
2(3)2	デジタル技術を活用した観光エリアの収益性向上支援	事業者の課題抽出とオープンイノベーションによるP o C展開	本格事業化に向けた課題等の整理とオープンイノベーションの実施	本格事業化及び課題等の整理、水平展開の可能性検討	事業者が自ら課題を具体化し解決方法を探るための支援	

(4) I C T 建設工事の拡大

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
2(4)1	I C T 活用等による県内企業の効率性・安全性の向上	3次元設計の試行			3次元設計の導入・活用・I C T 等工事活用
		I C T ・ I o T 工事の推進			



### 施策の柱③ くらし ～ デジタル社会 ～

#### (1) デジタル技術を活用した医療・福祉の推進

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
3(1)1	医療のデジタル化の推進	協議会の開催			
		オンライン診療の実証への助成			
3(1)2	医療ネットワークの推進	ハートフルネットの機能強化への助成			
		新規参加医療機関のシステム導入費用の助成			
3(1)3	急性期疾患に対する遠隔画像診療ネットワークの構築に向けた支援	システム導入費用の助成			
3(1)4	I C Tを活用した健(検)診予約システムの全県展開	システム導入促進の働きかけ			
		稼働開始(導入団体から順次)			
3(1)5	介護職員の負担軽減や業務効率化に資するロボット・I C T導入への支援	介護ロボット・I C T導入費用の助成			
		介護ロボット・I C T見学会の実施			

#### (2) デジタル技術の活用による地域公共交通の利便性向上

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
3(2)1	バスロケーションシステムやA I オンデマンドタクシーの導入など利便性の向上と利用の拡大に向けた取組への支援	オープンデータ更新への支援			
		デジタルサイネージ実証試験			
		バス運行等に係る高度な情報発信の取組を推進			
		バスロケーションシステム、キャッシュレス、A I オンデマンドなどデジタル化支援			

#### (3) 防災情報の充実・高度化

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
3(3)1	総合防災情報システムの更新・整備	基本構想作成	基本設計	実施設計	工事着手

3(3)2	河川・道路・港湾に関する防災・災害情報の充実・高度化	河川砂防情報システム機能拡充	雨量・河川水位メール通知機能・システム操作オンライン化の運用			
		樋門ゲート遠隔操作対象の調査	樋門ゲート遠隔操作設計	樋門ゲート遠隔操作機能拡充	樋門ゲート遠隔操作運用	
		道路情報システム検討	道路情報システム設計	道路情報システム機能拡充	道路情報システム運用	
		雪情報システム検討	雪情報システム設計・機能拡充			
		港湾における体制構築のための基礎検討	ドローン導入による迅速な被災状況把握体制の構築	被災状況把握・復旧体制運用		
		国実証実験を基に課題抽出、県内空港における実証実験検討	自車位置測定装置の除雪車実装による実証実験		省力化・自動化に向けた実証実験	

(4) 教育のICT化の推進

取組No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
3(4)1	ICTの活用による秋田の探究型授業の質的な改善	モデル校による実践と効果の検証			
		モデル校の公開研究会、取組の情報提供			
3(4)2	広域的な職場体験・インターンシップや県内企業について学ぶことができるウェブサイトの管理・運営	広域職場体験システム（A-キャリア）の管理・運営			
		新規登録企業の開拓			
		活用状況の把握と活用促進に向けた呼びかけ等			
3(4)3	地域資源とICTを活用した「キャリア設計e-ミーティング」の実施	パネルディスカッション、学問別ガイダンス・講話、将来について語り合う「未来ミーティング」の開催			
3(4)4	デジタル探究コースの設置や専門人材を活用した教育の推進によるデジタル人材の育成	県立高校普通科へのデジタル探究コースの設置、授業の実施			
		全ての県立高校における最先端のプログラミング教育の実施			
3(4)5	ICTの活用による質の高い授業の実施	教員個々の活用レベルに応じた研修の実施			
		活用教材等の収集	ICT活用データの収集・提供		
		ICT活用推進モデル校事業の実施と情報共有			
3(4)6	オンライン式即興型英語ディベート交流会（e-Debate 交流会）の実施	ディベート交流会の実施			

3(4)7	児童生徒の利用を対象としたネットパトロール及びインターネット健全利用の啓発	ネットパトロールの実施			
		インターネット健全利用の普及啓発			
3(4)8	ICTの活用による障害の状態や特性等に応じた学びの充実	ICT活用推進モデル校による実践研究			
3(4)9	ICTの活用による校務の効率化	統合型校務支援システムの導入	統合型校務支援システムの運用		
			教育データの活用		
3(4)10	DX推進に資する分野を超えた連携研究や先導的人材の育成に対する支援	スマート農業技術の開発等に関する実証			
		開発したスマート農業技術の社会実装・フォローアップ			
		スマート農業指導士育成プログラムの実施・認定			
			指導士による普及・指導活動の開始		

## (5) オンラインを活用した文化芸術の推進

取組No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
3(5)1	オンライン等の活用による秋田の文化の魅力発信強化	あきた芸術劇場での公演等の映像資料の記録・保存			
		県内文化団体が行う公演等のアーカイブ映像の配信			
		オンラインを活用した文化芸術イベントの実施			
		文化情報サイト「ブンカDEゲンキ」での文化情報・文化に関する動画の発信			
3(5)2	美術館・博物館等におけるデジタルコンテンツの充実	博物館のデジタル環境整備に係るパイロット事業の実施	パイロット事業の効果検証	パイロット事業の他館への拡大	
		デジタルアーカイブの充実			
		コンテンツの配信・整備			

(6) AIの活用等による地域振興

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
3(6)1	オンラインを活用した 大学生等への情報発信	動画・連絡先 登録フォー ム等制作			
			高校3年生への連絡先登録勧奨		
			SNSを活用した情報発信		
			大学進学者への情報発信		
3(6)2	オンラインを活用した セミナー（インターンシ ップ紹介）の開催	オンラインセミナーの開催			
3(6)3	AIの活用等による移 住相談対応の充実と地 方移住関心層等に対す るアプローチの強化	AIチャット ポットシステム 構築	システム運用		
		VRによる 移住体験試行	VRを活用した情報発信		
3(6)4	デジタル技術を活用した 動物愛護及び管理の 推進	譲渡犬猫の映像 化	デジタルサテラ イト設置	小中学校向け の動物愛護に 関する授業を 映像化	動物愛護セン ターのバーチ ャル化
		適正飼養に関 する情報のデ ジタル化	飼養管理の一 部自動化		
		譲渡前研修の eラーニング 化			

環境基盤

(1) デジタル人材の確保・育成

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
4(1)1	DX推進アドバイザー の活用	ゼネラリストの配置・活用			
		プロフェッショナル（行政など3分野程度）の配置・活用			
4(1)2	DX推進のための若手 職員ワーキンググルー プ	若手職員WGによるデジタル化等の課題研究			
4(1)3	庁内におけるデジタル 人材の育成	デジタル人材育成研修			

4(1)4 再 2(1)4	県内企業のデジタルリテラシー向上への支援 (再掲)	経営層と従業員が一体となった課題解決型研修の実施	デジタル化への設備導入等の支援
		企業内デジタル人材の育成支援	
		商工団体と連携した支援	
		高校生のクラブ活動の支援	ICT企業との新たなコミュニティ形成とクラブ活動への支援
4(1)5	ICT企業の人材確保・育成の支援	県内ICT企業のPR強化	
		学生等とICT企業とのマッチング機会の創出	
4(1)6 再 2(1)8	製造業のDXを3D設計開発技術等で支える人材の育成(再掲)	設計・操作技術者の育成、開発技術向上の支援	
4(1)7 再 2(2)7	ドローンなどを活用したスマート林業の普及拡大(再掲)	ドローン測量に関する研修会の実施	現場への導入促進
4(1)8 再 3(4)4	デジタル探究コースの設置や専門人材を活用した教育の推進によるデジタル人材の育成(再掲)	県立高校普通科へのデジタル探究コースの設置、授業の実施	
		全ての県立高校における最先端のプログラミング教育の実施	
4(1)9 再 3(4)10	スマート農業技術の普及・指導に貢献できる人材の育成に対する支援(再掲)	スマート農業指導士育成プログラムの実施・認定	
		指導士による普及・指導活動の開始	

## (2) DXを支える情報関連産業の振興

取組No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
4(2)1 再 2(1)2	実証プロジェクトの実践によるDXの先行事例の創出(再掲)	DXの先行事例の創出		データ活用による新ビジネスへの支援	
4(2)2 再 2(1)5	デジタル化やDXを推進するデジタル牽引企業の創出(再掲)	ICT企業向け経営セミナーの開催			
		経営戦略に基づく取組への助成			
		経営戦略に基づく取組のフォローアップ等			
4(2)3	“デジタル化の地産地消”に向けた県内企業とICT企業のマッチング支援	県内企業とICT企業とのマッチングの場の創出		県内企業の協業支援	
		デジタルツールのトライアル導入への支援			
4(2)4 再 4(1)5	ICT企業の人材確保・育成の支援(再掲)	県内ICT企業のPR強化			
		学生等とICT企業とのマッチング機会の創出			

## VI 施策集

4(2)5 再 2(1)6	企業誘致の促進による デジタル需要の受注拡大とデジタル人材の雇用確保（再掲）	企業誘致活動			
		新規立地への支援			

### (3) デジタルインフラの整備促進

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
4(3)1	携帯電話不感地域の解消	市町村が行う移動通信用鉄塔施設整備に要する経費の一部助成			
4(3)2	ラジオ放送不感地域の解消	市町村が行うラジオ中継施設整備に要する経費の一部助成			
4(3)3	5G等新たな情報通信基盤の整備の推進	5Gの早期整備に対する国や通信事業者への働きかけ			
		産学官の連携によるローカル5Gを活用した地域課題解決の検討・実証			

### (4) デジタルデバインド対策の推進

取組 No.	取組事項	R 4	R 5	R 6	R 7
4(4)1	スマートフォン操作体験会等の実施	高齢者を対象としたスマートフォン操作体験会の実施	デジタル活用サポーター育成研修会の実施	デジタル活用サポーターが主体となったスマートフォン操作体験会の実施や地域で相談を受けるなどの支援	
4(4)2	県民がデジタルを身近に感じ触れることができる機会の提供	県民向け普及啓発イベント等の実施			
4(4)3	学術研究機関等との連携によるヒューマンインタフェースの研究開発の推進	学術研究機関等との連携による研究開発の検討・実証			

### 3 推進指標（KPI）

※ 表中の値について、取組が始まっていないものや終了するものについては「－」で表している。

#### 施策の柱① 行政 ～ デジタル・ガバメント ～

取組 No.	指標名（単位）	現状値（年度）	R 4	R 5	R 6	R 7
1(1)1 1(2)4	行政手続の電子化率（%）	59.6 (R3)	70	80	90	100
1(1)2	建設業許可・経営事項審査「電子申請システム」利用率（%）	－	5	10	15	20
	県発注工事における入札参加資格審査申請の電子申請率（%）	－	－	－	50	60
1(1)3	キャッシュレス納付が可能な手数料等の割合（%）	1.5 (R3)	12	37	50	100
1(2)1	マイナンバーカード交付率（%）※	38.2 (R3)	100	100	100	100
1(3)2	電子決裁率（%）	83.3 (R3)	83.3	83.3	83.3	100
1(3)6	テレワーク実施者数（人）	299 (R3)	500	600	700	850
1(5)1	オープンデータ化した県有データ数〔累積〕（件）	87 (R2)	125	150	175	200

※ マイナンバーカード交付率（%）の設定値は、国の目標に準拠するもの。

#### 施策の柱② 産業 ～ 県内産業のDX ～

取組 No.	指標名（単位）	現状値（年度）	R 4	R 5	R 6	R 7
2(1)1 2(1)3 2(1)4	経営課題解決に対するICT活用度（%）	38.3 (R元)	44.3	48.3	52.3	56.3
2(1)2	実証プロジェクトの創出数〔累積〕（件）	3 (R3)	6	9	9	9
2(1)5	デジタル牽引企業の認定数〔累積〕（社）	－	3	6	9	9
2(1)6	情報関連産業立地促進事業新規指定企業数（社）	1 (R2)	1	1	2	2
2(2)3	スマート農業にかかる研究課題数〔累積〕（課題）	14 (R3)	16	17	18	19



2(2)4	稲作の 10a 当たりの労働時間削減率〔累積〕(%)	0 (R2)	5.3	8.78	12.25	15.72
再 3(4)10	スマート農業指導士の活動によりスマート農業を体験・実践した農家数〔累積〕(件)	—	—	30	110	240
2(2)5	操業情報のデータ化を実施する漁業者数(人)	11 (R3)	19	24	29	34
2(2)6	オンライン販売を実施する漁業者数(人)	25 (R3)	32	39	44	50
2(3)1	県が構築する観光デジタル情報プラットフォームへの参加事業者数(事業者)	—	10	50	75	100
	秋田県公式観光サイト「アキタファン」のページビュー数(千PV)	—	1,500	1,620	1,740	1,860
	延べ宿泊者数(千人泊)	2,546 (R2)	2,900	3,300	3,700	3,800
2(3)2	デジタル技術を活用し、課題にアプローチ済みの秋田の観光創生推進会議会員の割合(%)	20.9 (R3)	34.3	41.7	52.2	65.6
	デジタル技術を活用した観光施策興味関心度(%)	29.9 (R3)	25.3	32.8	43.2	56.7
2(4)1	I C T活用工事の実施件数	28 (R2)	40	50	60	70

**施策の柱③ くらし ～ デジタル社会 ～**

取組 No.	指標名(単位)	現状値(年度)	R 4	R 5	R 6	R 7
3(1)1	オンライン診療の実証事業への参加施設数(施設)	5 (R3)※1	40	45	—	—
3(1)2	地域の中核的な医療機関がネットワークに参加している二次医療圏数(医療圏)	6 (R3)	7	8	8	8
3(1)3	急性期診療ネットワーク参加医療機関数(病院)	5 (R3)	9	13	17	22
3(1)4	I C Tを活用した健(検)診予約システム導入団体数(市町村及び健診機関)	—	15	20	25	25
3(1)5	介護ロボット等導入推進支援事業活用事業所数〔累積〕(事業所)	45 (R2)	135	180	200	220
3(2)1	地域公共交通情報のオープンデータ化に取り組む交通事業者数(事業者)※2	1 (R3)	22	22	22	22

3(2)1	バスロケ・AI デマンドなどデジタル技術を活用した利便性の向上等に取り組む交通事業者数(事業者) ※3	2 (R3)	4	6	8	10
3(4)1	授業に I C T を活用して指導する能力 (%)	63.2 (R2)	64.0	66.0	70.0	74.0
3(4)3	キャリア設計 e-ミーティング参加生徒数 (人)	—	250	280	300	300
3(4)4 3(4)5	プログラミング等のデジタル技術について意欲的に学んでいる生徒の割合 (%)	—	65	67	69	75
3(4)6	e-Debate 交流会に参加した生徒数 (人)	65 (R3)	70	75	80	80
3(4)9	県立学校における教職員の平均時間外在校等時間数 (時間)	50.6 (R元)	47.5	46.0	45.0	44.0
3(4)10	稲作の 10a 当たりの労働時間削減率〔累積〕 (%)	0 (R2)	5.3	8.78	12.25	15.72
	スマート農業指導士の活動によりスマート農業を体験・実践した農家数〔累積〕 (件)	—	—	30	110	240
3(5)1	あきた文化情報サイトページビュー数 (PV)	93,440 (R3)※4	102,200	110,960	120,048	128,480
3(6)1 3(6)2	県内大学生等の県内就職率 (%)	46.7 (R2)	47.0	49.0	51.0	53.0
3(6)3	秋田県への移住者数〔県関与分〕 (人)	576 (R2)	650	700	750	800
3(6)4	動物愛護センター公式ウェブサイトのページビュー数 (PV)	24,000 (R2)	27,000	30,000	33,000	36,000

※1 オンライン診療の実証事業への参加施設数(施設)の現状値は令和3年度の見込み。

※2 交通事業者の対象は、主要バス事業者及びコミュニティバスを運営する市町村。

※3 交通事業者の対象は、バス事業者、タクシー事業者、コミュニティバスを運営する市町村等。

※4 あきた文化情報サイトページビュー数の現状値は令和3年度の目標値。

## 環境基盤

取組 No.	指標名 (単位)	現状値 (年度)	R 4	R 5	R 6	R 7
4(1)1	D X 推進アドバイザーからデジタル化関連事業に助言等の支援を受けた件数〔累積〕 (件)	80 (R3)	240	480	720	960
4(1)3	庁内等デジタル人材育成研修受講者数〔累積〕 (人)	—	400	800	1,200	1,600

4(1)4 4(2)3 再 2(1)1 2(1)3 2(1)4	経営課題解決に対する I C T活用 度 (%)	38.3 (R元)	44.3	48.3	52.3	56.3
4(1)5	専門員の支援等による就業希望者 と県内 I C T企業とのマッチング 者数 (人)	9 (R3)	13	18	23	28
4(1)9 再 3(4)10	スマート農業指導士の活動によりス mart農業を体験・実践した農家数 〔累積〕 (件)	—	—	30	110	240
4(2)1 ～ 4(2)5	県内情報関連産業の売上高 (億円)	296 (R2)※1	345	372	402	434
4(2)1 再 2(1)2	実証プロジェクトの創出数〔累積〕 (件)	3 (R3)	6	9	9	9
4(2)2 再 2(1)5	デジタル牽引企業の認定数〔累積〕 (社)	—	3	6	9	9
4(2)4 再 4(1)5	専門員の支援等による就業希望者と 県内 I C T企業とのマッチング者数 (人)	9 (R3)	13	18	23	28
4(2)5 再 2(1)6	情報関連産業立地促進事業新規指定 企業数 (社)	1 (R2)	1	1	2	2
4(3)1	携帯電話のサービスエリア外地域の 地区数 (地区)	28 (R2)	25	22	19	16
	光ファイバー利用可能世帯率 (%)	97.9 (R元)	98.4	98.5	98.7	98.9
4(4)1	スマートフォン操作体験会の参加者 数 (人)	1,500 (R3)※2	1,600	1,800	—	—
	デジタル活用サポーター育成研修会 の参加者数 (人)	90 (R3)※2	100	110	—	—

※1 第2期秋田県情報産業振興基本戦略の令和3年度の実績については、企業の令和2年度の決算状況を調査した結果を基にした推計値であることから、本計画ではこの推計値を令和2年度の現状値とした。

※2 スマートフォン操作体験会の参加者数 (人)、デジタル活用サポーター育成研修会の参加者数 (人) 共に現状値は令和3年度の目標値。

参考資料

## 1 秋田県DX推進計画策定委員会

計画策定に当たり、秋田県DX推進計画策定委員会を設置して検討いただき、提言を受けました。

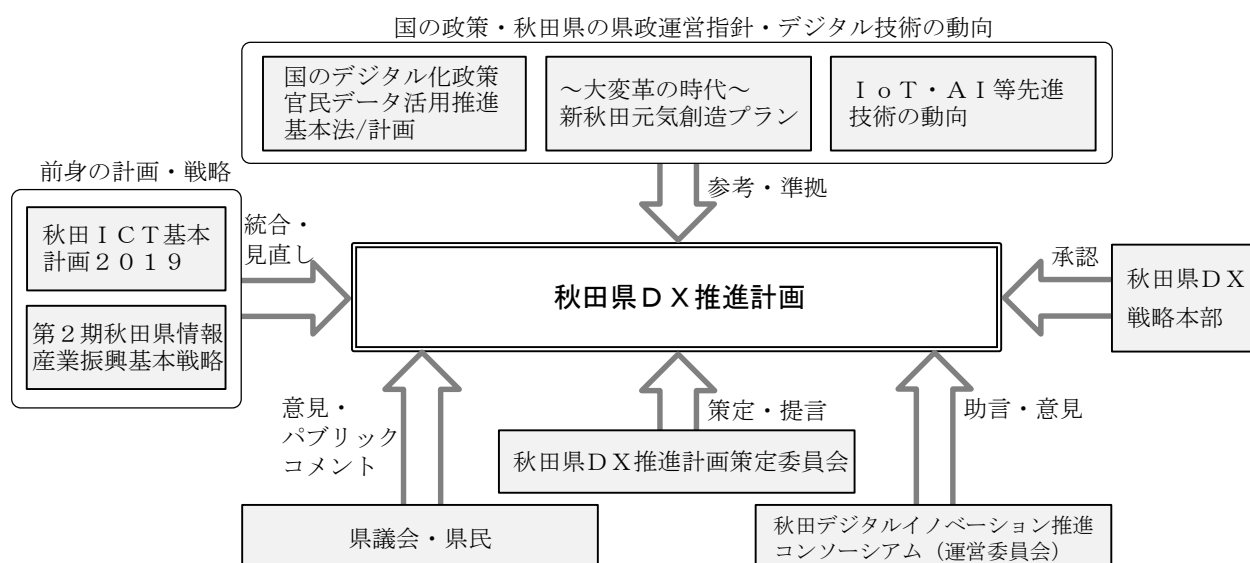
### 秋田県DX推進計画策定委員会 委員名簿（五十音順）

氏名	所属	役職	備考
網代 武人	東日本電信電話株式会社 秋田支店	副支店長	
飯田 一朗	公立大学法人秋田県立大学	理事	
今井 深見	株式会社ジェイテクトIT開発センター秋田	代表取締役	
岩根 えり子	株式会社デジタル・ウント・メア	代表取締役社長	副委員長
櫻田 善英	エイデイケイ富士システム株式会社	常務取締役	
須田 哲生	YURIホールディングス株式会社	代表取締役	
水戸部 一孝	国立大学法人秋田大学	情報統括センター長	委員長

### 秋田県DX推進計画策定委員会 開催実績

	開催日	主な議題
第1回	令和3年 8月26日（木）Web会議	・委員長の選出・副委員長の指名について ・秋田県DX推進計画の策定について
第2回	令和3年10月25日（月）Web会議	・秋田県DX推進計画（素案）について
第3回	令和4年 1月28日（金）Web会議	・秋田県DX推進計画（案）について

### 参考 秋田県DX推進計画の策定体系



## 2 用語解説

索引	用語	解説
3	3Dプリンタ (スリー・ディー・プリンタ)	立体的なモノの設計図を読み込み、その形を立体的に印刷することができる装置。
5	5G (ファイブジー)	5th Generation の略。携帯電話などに用いられる通信規格で、現在主流である4Gに続く次世代(第5世代)の移動通信システム。超高速(10Gbps)、超低遅延(1ms程度遅延)、多数同時接続(100万端末/km <sup>2</sup> )を特徴とする。
A	AI (エー・アイ)	Artificial Intelligence(人工知能)の略。人間の思考プロセスと同じような形で動作するプログラム、あるいは人間が知的と感じる情報処理・技術。
	AR (エー・アール)	Augmented Reality(拡張現実)の略。コンピュータを使い現実世界の中に仮想の情報を重ね合わせる技術。
	Aターン (エー・ターン)	秋田県へのUターン・Iターン・Jターンの総称。秋田県出身の方もそれ以外の方もみんな秋田に来て住んでくださいとの願いを込めたオールターン(All Turn)の“A”と秋田(Akita)の“A”とをかけた言葉。
B	BIM/CIM (ビム・シム)	Building/Construction Information Modeling, Managementの略。測量・調査、設計段階から3次元モデルを導入することにより、その後の施工、維持管理・更新の各段階においても3次元モデルを連携・発展させて事業全体にわたる関係者間の情報共有を容易にし、一連の建設生産・管理システムの効率化・高度化を図る取組。
C	CRM (シー・アール・エム)	Customer Relationship Managementの略。顧客の購入・利用履歴だけでなく、苦情や意見なども含めた企業とのあらゆる接点での情報を統合管理する経営手法。
D	DMP (ディー・エム・ピー)	Data Management Platformの略。インターネット上の様々なサーバに蓄積されるビッグデータや自社サイトのログデータなどを一元管理、分析し、最終的に広告配信など、マーケティングに活用できるツール。
	DX (ディー・エックス/デジタル・トランスフォーメーション)	Digital Transformationの略称であるが、英語圏では「trans-」の接頭辞をXで略すことからDXとなっている。DXはデジタルによる変革を意味し、社会環境の変化に対応しつつ、組織内の変革を図りながら、先進的なデジタル技術等を駆使して新たな価値を創造し、競争優位性を確立すること。例えば、組織横断的な業務・製造プロセスのデジタル化により、異分野のデータ流通・利活用を通じて、新ビジネスの創出や組織変革を行うこと。
E	EBPM (イー・ビー・ピー・エム)	Evidence-based Policy Makingの略。政策の企画をその場限りのエピソードに頼るのではなく、政策目的を明確化した上で合理的根拠(エビデンス)に基づくものとする。
	ECサイト (イー・シー・サイト)	ECはElectronic Commerceの略。インターネット上に開設した自社製品やサービスを販売するウェブサイト。
	EDI (イー・ディー・アイ)	Electronic Data Interchangeの略。ビジネス文書(契約書、発注書、受注書、納品書、請求書等)を、専用回線やインターネットなどの通信回線を通してやり取りすること。
	ERP (イー・アール・ピー)	Enterprise Resources Planningの略。企業経営の基本となる資源要素(ヒト・モノ・カネ・情報)を効率的に配分し、有効活用するための考え方。
	eスポーツ (イー・スポーツ)	電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピュータゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

G	G A F A (ガーファ)	世界で支配的影響力を持つアメリカの I C T 企業である Google、Amazon、Facebook、Apple の 4 社の頭文字を並べたもの。
	G I G A スクール構想 (ギガスクールこうそう)	2019 年 12 月に文部科学省が発表した構想で、児童生徒向けの 1 人 1 台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備し、多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化された創造性を育む教育を、全国の学校現場で持続的に実現させるというもの。G I G A は Global and Innovation Gateway for All の略。
	G I S (ジー・アイ・エス)	Geographic Information System (地理情報システム) の略称。地理的位置を手掛かりに、位置に関する情報を持ったデータ (空間データ) を総合的に管理・加工して視覚的に表示し、高度な分析や迅速な判断を可能にする。
	G P S (ジー・ピー・エス)	Global Positioning System (全地球測位システム) の略称。人工衛星を利用して自分が地球上にいる位置を正確に測定できる。
I	I C T (アイ・シー・ティ)	Information and Communication Technology (情報通信技術) の略。情報処理や通信に関する技術を総合的に指す用語。
	I o T (アイ・オー・ティ)	Internet of Things の略。「様々な物がインターネットにつながること」「インターネットにつながる様々な物」を指す。I o T のコンセプトは、自動車、家電、ロボット、施設などあらゆるモノがインターネットにつながり、情報のやり取りをすることで、モノのデータ化やそれに基づく自動化等が進展し、新たな付加価値を生み出すというもの。
L	L G W A N (エル・ジー・ワン)	Local Government Wide Area Network (総合行政ネットワーク) の略。地方公共団体間や地方公共団体と政府機関間の通信を行うためのインターネットから分離された行政専用ネットワーク。
P	P o C (ポック/ピー・オー・シー)	Proof of Concept の略。新たなアイデアや概念、理論を実証するため、実際に検証すること。
Q	Q R コード (キュー・アール・コード)	Quick Response Code の略。データを平面上の正方形の領域に表された図形パターンで表すことができる 2 次元コードの方式の一つ。
R	R P A (アール・ピー・エー)	Robotic Process Automation の略。これまで人間が行ってきた定型的なパソコン操作をソフトウェアのロボットにより自動化するもの。
S	S E / システムエンジニア (エス・イー)	コンピュータシステムの設計や構築等の情報システム関連の業務に従事する技術者
	S N S (エス・エヌ・エス)	Social Networking Service の略。個人間のコミュニケーションや交流のための社会的なネットワーク構築を支援する、インターネットを利用したサービス。
	Society5.0 (ソサエティ・ゴータンゼロ)	サイバー空間 (仮想空間) とフィジカル空間 (現実空間) を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会 (Society) のこと。第 5 期科学技術基本計画において我が国が目指すべき未来社会の姿として初めて提唱された。
V	V R (ブイ・アール)	Virtual Reality (仮想現実) の略。現実でない世界又は体験し難い状況をコンピュータグラフィックによって仮想空間上に作り出す技術。
W	W e b 会議 / オンライン会議 (ウェブかいぎ)	パソコンやスマートフォンを使用して、インターネット経由で映像、音声、資料等を共有する会議。
	W e b サーバ (ウェブ・サーバ)	ウェブサイト等をインターネットに公開するための機器
	W i - F i (ワイファイ)	電波を用いた無線通信により、近くにある機器間を相互に接続し、ネットワークを構築する技術。Wi-Fi Alliance (無線 LAN に関する業態団体) の登録商標。



ア	アーカイブ	複数の所蔵資料やデータを電子化して管理・公開すること。又は、過去の情報が保存された場所。
	アクセシビリティ	ユーザーの年齢、性別、身体的特徴、使用している機器の違いなどの影響を和らげ誰でも同じような使い勝手にするということ。Webサービスでは「情報やサービスへのアクセスのしやすさ」を示す。
	アセットマネジメント	資産の管理・運用を行うこと
	アナリティクス	様々な分析手法等を駆使し、データに潜んでいる特定パターンや相関関係などの知見を抽出すること。
	暗号資産（仮想通貨）	インターネット上でやりとりできる財産的価値であり、「資金決済に関する法律」において、次の性質を持つものと定義されている。 <ol style="list-style-type: none"> <li>1 不特定の者に対して、代金の支払等に使用でき、かつ、法定通貨（日本円や米国ドル等）と相互に交換できる。</li> <li>2 電子的に記録され、移転できる。</li> <li>3 法定通貨又は法定通貨建ての資産（プリペイドカード等）ではない。</li> </ol>
イ	イノベーション	技術の革新にとどまらず、これまでとは全く違った新たな考え方、仕組みを取り入れて、新たな価値を生み出し、社会的に大きな変化を起こすこと。
	インターネット	光ファイバーや無線を含む幅広い通信技術により結合された、地域からグローバルまでの範囲を持つ、個人・公共・教育機関・商用・政府などの複数ネットワークから構成されたネットワーク及びネットワーク間をつなぐネットワーク。
ウ	ウェアラブルデバイス	腕や頭部等の身体に装着して利用するICT端末の総称。体重や血圧、心拍数、歩行数、消費カロリーなどの日々の活動のデータを収集することができるもの。
エ	エコシステム	複数の企業が業界の枠や国境を越えて連携し、共存共栄していく仕組み。本来は生態系を表す用語。
オ	オープンイノベーション	企業内部と外部のアイデアを有機的に結合させ、価値を創造すること。
	オープンデータ	国、地方公共団体及び事業者が保有する官民データのうち、国民の誰もがインターネット等を通じて容易に利用（加工、編集、再配布等）できるよう、次のいずれの項目にも該当する形で公開されたデータ。 <ol style="list-style-type: none"> <li>1 営利目的、非営利目的を問わず二次利用可能なルールが適用されたもの。</li> <li>2 機械判読に適したもの</li> <li>3 無償で利用できるもの</li> </ol>
	オンライン診療	医師・患者間において、情報通信機器を通して患者の診察及び診断を行い、診断結果の伝達や処方等の診療行為をリアルタイムで行うもの。
カ	官民データ	国、自治体、独立行政法人、民間事業者などが管理するデータ。このデータを活用した新ビジネスの創出や、データに基づく行政、医療介護、教育などの効率化が期待されている。
	官民データ活用推進基本法	官民データの適正かつ効果的な活用の推進に関し、官民データの活用に関する施策を総合的かつ効果的に推進し、もって国民が安全で安心して暮らせる社会及び快適な生活環境の実現に寄与することを目的とする法律。平成28（2016）年12月14日施行。
キ	キャッシュレス	紙幣や硬貨などの現金を使用せずに対価を支払うこと。クレジットカード、電子マネー、デビットカード、スマートフォンやインターネットを使った支払等が該当する。

ク	クラウド	クラウドコンピューティング(Cloud Computing)の略。データやアプリケーション等のコンピュータ資源をネットワーク経由で利用する仕組み。
ケ	健康ポイント制度	各自治体が、住民の健康づくりを推進する取組においてポイントを付与し、健康づくりを促す制度。
コ	顧客エクスペリエンス	ある商品やサービスの利用における顧客視点での体験。顧客体験。
サ	再生可能エネルギー	太陽光、風力、水力、地熱、太陽熱、大気中の熱その他の自然界に存する熱、バイオマス等の持続的に利用することができるものと認められるエネルギー源。
	サイバー攻撃	サーバやパソコンやスマホなどのコンピュータシステムに対し、ネットワークを通じて破壊活動やデータの窃取、改ざんなどを行うこと。
	サプライチェーン	製品の原材料・部品の調達から、製造、在庫管理、配送、販売までの一連の流れ。
シ	情報セキュリティ	情報の機密性、完全性、可用性を維持すること。 機密性：ある情報へのアクセスを認められた人だけが、その情報にアクセスできる状態を確保すること。 完全性：情報が破壊、改ざん又は消去されていない状態を確保すること。 可用性：情報へのアクセスを認められた人が、必要時に中断することなく、情報にアクセスできる状態を確保すること。
ス	スマート家電	インターネットを通じてスマートフォン等から遠隔操作等の活用が可能な家電製品
	スマート工場	工場内の生産設備、工作機械等の機器や設備をネットワークに接続させ、生産効率や品質管理の向上を図る工場。
	スマートシティ	先進的技術の活用により、都市や地域の機能、サービスを効率化・高度化し、各種の課題の解決を図るとともに、快適性や利便性を含めた新たな価値を創出する取組。
	スマート農業	ロボット技術やICT等を活用して超省力・高品質生産を実現する農業
	スマートフォン	アプリケーションを追加することで、様々な機能を使うことができる携帯電話。音声通話のほか、Webブラウザによるウェブサイトの閲覧や、電子メールの送受信、文書ファイルの作成・閲覧、写真や音楽、動画の再生、内蔵カメラのある機種では写真や動画の撮影などが可能。
	スマート林業	地理空間情報やICT等の先端技術を駆使し、生産性や安全性の飛躍的な向上、需要に応じた高度な木材生産を可能とする林業。
	セ	セキュリティクラウド
	センシング	センサーを使用して様々な情報を計測し数値化する技術
チ	チャットボット	テキストや音声を通じて会話を自動的に行うプログラム
テ	デジタルイゼーション	アナログ、物理データをデジタルデータ化すること。典型的には紙文書を電子化すること。
	デジタルライゼーション	個別の業務・製造プロセスをデジタル化すること
	デジタルインフラ	インターネットへの接続を可能とする通信網やクラウドサービスを提供するデータセンター等、デジタル技術を活用するための基盤。

テ	デジタル・ガバメント	デジタル技術の徹底活用と、官民協働を軸として、全体最適を妨げる行政機関の縦割りや、国と地方、官と民という枠を超えて行政サービスを見直すことにより、行政のあり方そのものを変革していくこと。また、変革の実現によりデジタル社会に対応した行政機関。
	デジタル原則	国のデジタル臨時行政調査会が令和3年12月に策定。デジタル改革、規制改革、行政改革を進める上での共通指針であり、五つの原則（①デジタル完結・自動化原則、②アジャイルガバナンス原則、③官民連携原則、④相互運用性確保原則、⑤共通基盤利用原則）で構成される。
	デジタルツイン	現実世界の仕組みや稼働状況などをサイバー空間に構築し、リアルなシミュレーションを可能にする技術。
	デジタルデバイド	インターネットやパソコン等の情報通信技術を利用できる者と利用できない者との間に生じる格差
	デジタル・トランスフォーメーション／DX (ディー・エックス)	デジタルによる変革を意味し、社会環境の変化に対応しつつ、組織内の変革を図りながら、先進的なデジタル技術等を駆使して新たな価値を創造し、強制優位性を確立すること。例えば、組織横断的な業務・製造プロセスのデジタル化により、異分野のデータ流通・利活用を通じて、新ビジネスの創出や組織変革を行うこと。Digital Transformationの略称であるが、英語圏では「trans-」の接頭辞をXで略すことからDXとなっている。
	デジタルマーケティング	インターネット、アプリケーション、AIなどのデジタル技術を活用したマーケティング手法。ウェブサイトやメール、行動履歴や購買履歴などのデータをAIを活用して顧客の好みや行動を分析するなど高度なマーケティング（売れる仕組みづくり）が期待される。
	デジタルリテラシー	パソコン等の情報機器を用いてデジタル情報を発見、理解、評価、創造、伝達する能力。
	デマンド交通	利用者の予約情報に応じて運行経路や運行スケジュールを決定する交通サービス
	テレワーク	ICTを活用し、時間や場所を有効に活用できる柔軟な働き方。
ネ	ネットパトロール	インターネット上にあるウェブサイトを巡回し、著作権侵害・わいせつ物頒布・覚醒剤売買などの違法行為や、犯罪・自殺幫助(ほうじょ)などの有害な情報を見つけ出すこと。
ハ	バスロケーションシステム	GPS等を用いてバスの位置情報を収集し、バス停の表示板や携帯電話、パソコン等に情報提供するシステム。
ヒ	ビッグデータ	スマートフォン等を通じた位置情報や行動履歴、インターネットやテレビでの視聴・消費行動等に関する情報、センサー等から得られるデータなど、ボリュームが膨大で様々な種類のデータの集合。
	ヒューマンインタフェース	機械と人間の間で、人間の要求を機械に、あるいは機械の状態を人間に理解させるために伝達する手段。コンピュータを例に挙げると、キーボード、タッチパネル、マウス、ディスプレイなどの入出力装置。
フ	プラットフォーム	サービス、機器やソフトウェアを動作させるのに必要な基盤装置やソフトウェア、サービス、あるいはそれらの組合せ（動作環境）のこと。
	ブロックチェーン	情報通信ネットワーク上にある端末同士を直接接続し、暗号技術を用いて取引記録を分散的に処理・記録するデータベースの一種であり、「ビットコイン」等の暗号資産に用いられている基盤技術のこと。
ホ	ポータルサイト	インターネットや特定の情報のまとめりへの入口となるウェブサイトのこと

マ	マイナポータル	政府が運営するオンラインサービス。子育てや介護をはじめとする、行政手続の検索やオンライン申請がワンストップででき、行政機関からの情報を受け取ることができる。
	マイナンバーカード	本人の申請により交付され、個人番号を証明する書類や本人確認の際の公的な確認書類として利用でき、また、様々な行政サービスの利用を可能にするICカード。
	マイナンバー制度	複数の機関に存在する個人の情報を同一人の情報であるという確認を行うための基盤であり、社会保障・税制度の効率性・透明性を高め、国民にとって利便性の高い公平・公正な社会を実現するための社会基盤。
メ	メタバース	サイバー空間の中で不特定多数の参加者が自由に行動できる場
ラ	ライフサイクルコスト	製品が作られてから、その役割を終えるまでにかかる費用。