

DX加速化プロジェクト形成事業について

DX戦略本部事務局

1 概要

産業分野の競争力強化や地域課題等の解決を図るため、アイデアソンの開催等により選定した実証プロジェクトの実践を通して、デジタル化及びDXの先行事例を創出する。

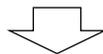
なお、プロジェクト管理業務はICT、DXの知見を有する企業に委託する。

【予算額】	24,047千円
内訳：① 共創プラットフォーム運営事業（PMO委託）	4,047千円
② DXプロジェクト実証事業（継続3件、新規3件）	20,000千円
※ PMO（プロジェクト・マネジメント・オフィス）	
→ 個々のプロジェクトの進捗管理及び品質管理を担当する。	

2 進捗状況等

【アイデアソン（第1回）】

- ・開催日 令和4年6月22日（水）
- ・参加者 14団体、25名
[内訳] 企業7社
県7課所（移住・定住促進課、観光振興課、食のあきた推進課、名古屋事務所、健康づくり推進課、農林政策課、産業技術センター）
- ・内容 9提案が発表され、3グループに分かれてアイデアをブラッシュアップした。



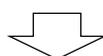
【アイデアソン（第2回）審査会】

- ・開催日 令和4年8月1日（月）
- ・申請者 8提案（6団体）
- ・選定 審査会において、事業趣旨や実証内容との整合性、先進性、将来性等を評価し、3提案を委託候補者として選定した。

（詳細は3参照）



選定された実証プロジェクトの内容に応じた県担当課室に500万円/件（上限）の予算を再配当し、委託契約を締結した上で、実証プロジェクトを実践する。



今年度の実証結果について、成果報告会を開催した上で、DX戦略本部会議で報告する。

3 新規プロジェクト（令和4年度採択分）

1	事業名	一般的なWEBブラウザで体験できるマルチデバイス型「秋田移住促進メタバース万博」
	提案者	株式会社ゼロニウム
	担当課	移住・定住促進課
	事業概要	
	<p>秋田への移住をテーマとしたパビリオン群から成る「秋田移住促進メタバース万博」を開催し、移住促進情報を提供することで、メインターゲットとする若い世代へ効果的にリーチするとともに、メタバースの話題性や、アプリのインストールの手間を省いたアクセス容易性を高めることで集客の向上を図る。</p> <p>今後は、自治体・企業・団体向けにカスタマイズすることや低コストの汎用的なメタバースを提供し、多様な分野への展開を目指す。</p>	

2	事業名	「音の拡張現実」を活用した旅行者ニーズの多様化に対応した観光コンテンツの社会実装に向けた実証事業
	提案者	株式会社ジェイテクト
	担当課	観光振興課
	事業概要	
	<p>スマホの位置情報とイヤホンのセンサー情報により構築された、観光スポットに関連する音のAR（拡張現実）を楽しむ音声ツアーを横手城下で開催する。</p> <p>旅行者の滞在時間や移動軌跡等のデータを収集することで、観光施策に活用できる分析が可能となる。</p> <p>今後は、本格運用に向けて県内外で専用アプリの販売を行う等、利用者拡大やデータ蓄積を図り、多様なデータの提供サービスの事業化を目指す。</p>	

3	事業名	VR（Virtual Reality）を活用した新たな観光PR確立のための実証事業
	提案者	北日本コンピューターサービス株式会社
	担当課	観光振興課
	事業概要	
	<p>全国花火競技大会（大曲の花火）の360°映像で制作したVR体験ブースを首都圏に設置し、アンケートで年齢や嗜好等の基礎データの収集を行う。</p> <p>データ分析結果に基づき観光政策への活用やイベント情報の発信を行う。</p> <p>今後は、コンテンツを拡大し、県内自治体や企業への販売を目指す。</p>	

4 継続プロジェクト（令和3年度採択分）

（1）「3D都市モデルを活用した防災、まちづくり等に関する実証事業」

【代表企業】株式会社ゼロニウム、【担当課】都市計画課

ア これまでの成果

- ・ 3D都市モデルを既存データとソフトウェアを用いて構築した。併せて、構築手順がわかる仕様書を作成したことで、他都市への展開が可能となった。

＜3D都市モデルを活用した効果＞

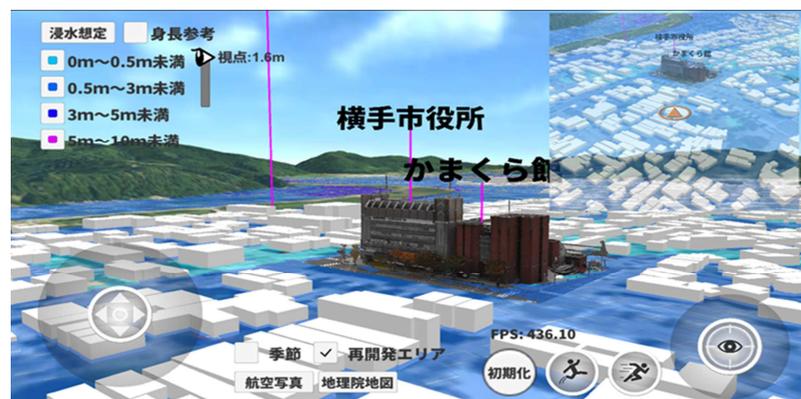
本モデルに以下のデータを追加することで、さらに立体的に視認できる。

- 1) 水害ハザードの可視化
- 2) まちづくりの完成予想
- 3) 建物ドローン撮影データ
- 4) 3次元建築設計データ（BIMデータ）

横手市街地
3D都市モデル
活用例



浸水ハザードの可視化



ドローン撮影データによって横手市役所とかまくら館をモデル化

イ 今年度の取組

- ・ 3D都市モデルを互換性のあるものとするため、国土交通省が定める拡張子に対応したデータに変換する機能を加え、年度内に一般公開する。

ウ 今後の展開

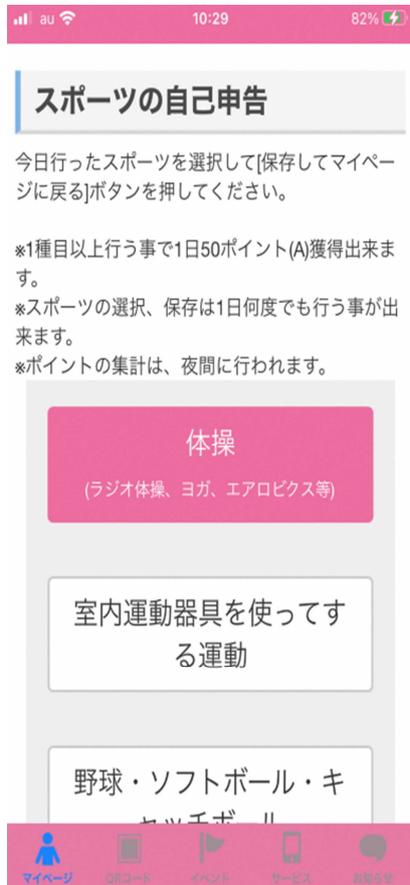
- ・ 他都市へ本モデルの活用を働きかけるとともに、行政及び民間の情報（イベント、医療、観光、人材など）の追加情報を取り込めるよう仕様の改良について検討を進める。

(2) 「データとデジタル技術を活用したスポーツ参画人口拡大に関する実証事業」

【代表企業】エイデイケイ富士システム株式会社、【担当課】スポーツ振興課

ア これまでの成果

- ・ スポーツに取り組む動機付けアプリを開発し、主に小中学生の保護者を対象にアプリを利用してもらい参加者データの収集・傾向分析を行った。



歩数・実施スポーツ
自己申告イベント



ポイント履歴



参加景品

イ 今年度の取組

- ・ スポーツ参画のポイント化と景品交換による、スポーツ実施率向上の検証を行う。
- ・ アプリの自立的な運用に向けて、ランニングコストを含めた運用費と企業の協賛の条件等を検証する。
- ・ アプリ利用者のデータとアンケートを元に情報銀行のあり方について検証を行う。

ウ 今後の展開

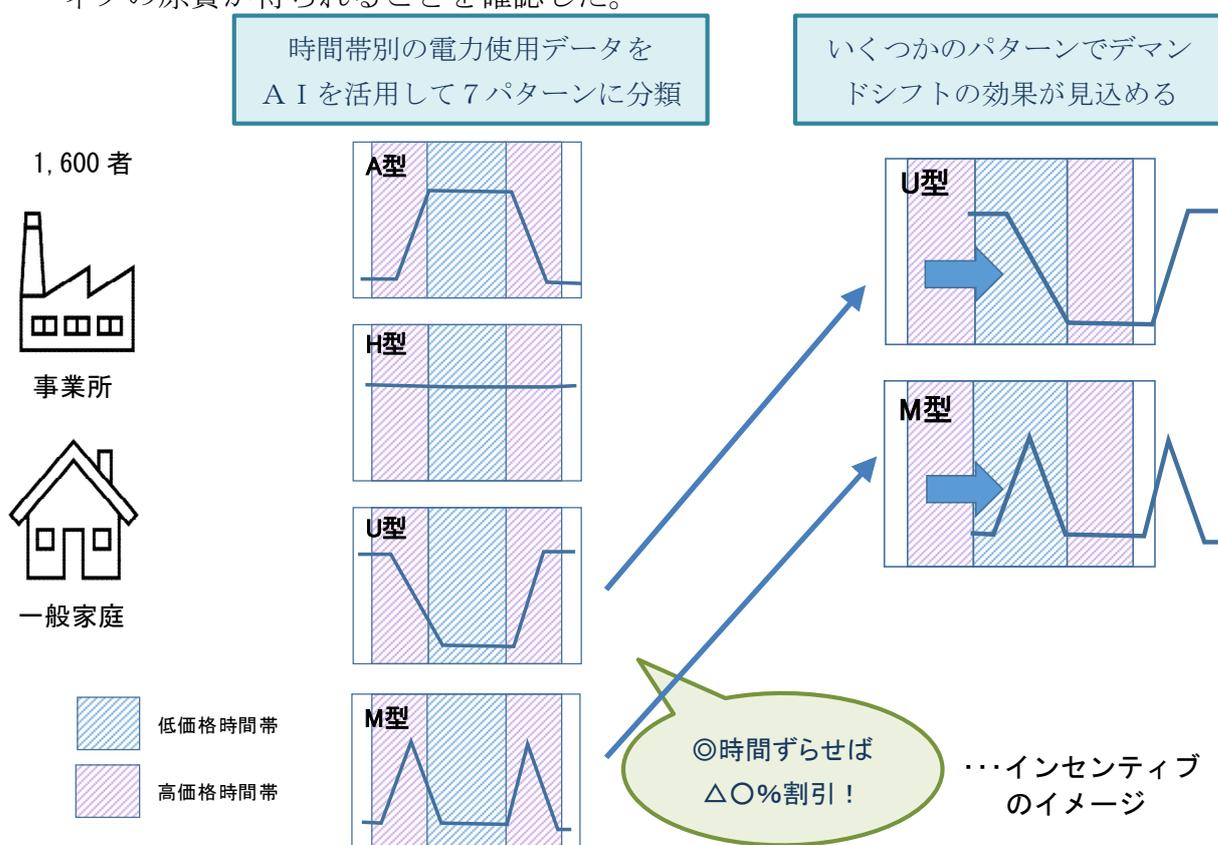
- ・ アプリで得られたデータを分析し、今後の施策に反映する。
- ・ 情報銀行のビジネス化に向けて情報の種類やデータの価値を精査したうえで、データの販売等、民間や自治体へのサービス提供を目指す。

(3) 「再エネ大量導入時代に向けたデジタル技術の活用による電力使用量抑制等の取組に関する実証事業」

【代表企業】 ローカルでんき株式会社、【担当課】 エネルギー・資源振興課

ア これまでの成果

- 顧客に対してインセンティブ（割引やポイント付与）を提示することで電力の仕入価格の高い時間帯から安い時間帯に需要（デマンド）を誘導できれば代表企業の利益が増加するとともに、電力需給の最適化にもつながる。
- 顧客の電力使用データを新たに開発したAIを用いた分類ソフトウェアにより解析した結果、いくつかの電力使用パターンにおいて、電力需要のピークを数時間移動させることができれば、当社に追加的な利益が生まれ、インセンティブの原資が得られることを確認した。



イ 今年度の取組

- 電力卸売市場の高価格時間帯から低価格時間帯への需要のシフトに加え、高価格時間帯での需要の抑制（ピークカット）も併せて目指す。
- 顧客へのインセンティブ情報の効率的な伝達方法を開発する。
- 令和5年度以降に実証試験を行うに当たり、効果測定の指標として、顧客毎に時間帯別や月別の電力使用量の目標値を定める。

ウ 今後の展開

- 地域の再エネ発電量が多い時間帯にデマンドを誘導することで地域の再エネの効率的な活用や電力の地産地消につながるとともに、電力需給の最適化にも貢献できる。