

1 事業の概要

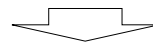
産業分野の競争力強化や地域課題等の解決を図るため、実証プロジェクトによるDXの先行事例を創出する。

【令和5年度予算額】	18,608千円
内 訳：① 共創プラットフォーム運営事業（PMO委託）	3,608千円
② DXプロジェクト実証事業（継続2件、新規2件）	15,000千円 継続250万円/件 新規500万円/件
※ 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

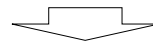
【令和5年度の新規実証アイデア募集】

- ・開催日 令和5年2月1日（水）～2月28日（火）
- ・応募 企業7社、県1課
- ・内容 庁内及び秋田デジタルイノベーション推進コンソーシアム会員に実証アイデアを募集



【令和5年度の新規実証アイデアの意見交換】

- ・開催日 令和5年3月1日（水）～7月3日（月）
- ・参加者 企業7社、県9課室
- ・内容 各実証アイデア毎に県担当課室と企業が意見交換の上、県担当課室が採否の評価及び助言



【令和5年度の新規実証プロジェクト選定審査会】

- ・開催日 令和5年7月7日（金）
- ・参加者 企業3社
- ・内容 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、2社を委託候補者として選定

3 新規プロジェクト（令和5年度採択分）

(1) オープンデータを活用した地産地消型食育DXモデル形成プロジェクト

① 代表企業

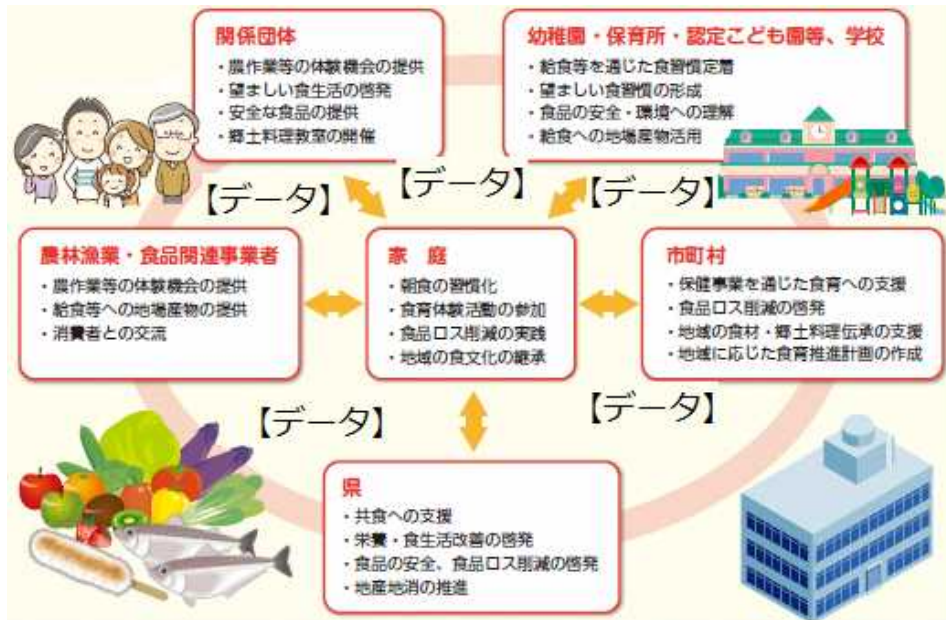
東光コンピュータ・サービス株式会社（担当課室 教育庁保健体育課）

② 令和5年度の取組

県内で初めて学校給食における献立情報等のオープンデータ化を行うほか、学校や家庭、生産者等の間で情報共有を行うことができるデジタル掲示板のプロトタイプを作成し、食育指導の効果や地場産食材の使用促進施策への活用に向けた有用性等を検証する。

③ 令和6年度以降の取組

検証後は、秋田県版学校給食データフォーマットと実装版デジタル掲示板を開発し、県内外の自治体への展開を目指す。



情報共有の概要

The screenshot shows a digital bulletin board interface with several sections:

- 秋田県内初の学校給食公開データ及び栄養教諭による食育推進のデータ活用事例を紹介するオープンデータ活用サイトです。**
- <このサイトの目的>** 秋田県教育庁が進める食育推進計画の取組をDX活用の切り口で支援する実証サイトです。
- <オープンデータとは>** 自治体及び事業者が保有する官民データのうち、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)できるよう公開されたデータ。
- <データセット数 6>**
 - 2015年地場産食材使用実績
 - 2023年地場産食材使用実績
 - 2023年4月予定献立表
 - 2023年5月予定献立表
 - 2023年4月学校給食だより
 - 2023年5月学校給食だより
- <栄養教諭様のデジタル掲示板>** 業務で発生する情報を食育・総合学習教材に活用してみましょう!
- 5月給食だより** 八峰町立八峰中学校 栄養教諭 ○○ ○○ 八峰町役場給食センター共同調理場 好きな食べ物は○○○○○○です!
- <速報>地場産物活用状況(重量割合)** 地場 30% 野菜15品目別
- 教材のヒント** 物の重さを、身近なもの、わかややくで伝えよう! <問題> 1年間に学校給食で使用するじゃがいもの重さは1,417kgです。1,417kgとはどれくらいの重さでしょうか。身近なものに例えてみましょう。 答え) 大人約23人(ひと160kg) 利用したインターネットサイト https://ikmommy.com/weight_ma/memo/

デジタル掲示板のイメージ

(2) CG技術による文化財の新たな継承モデル構築事業

① 代表企業

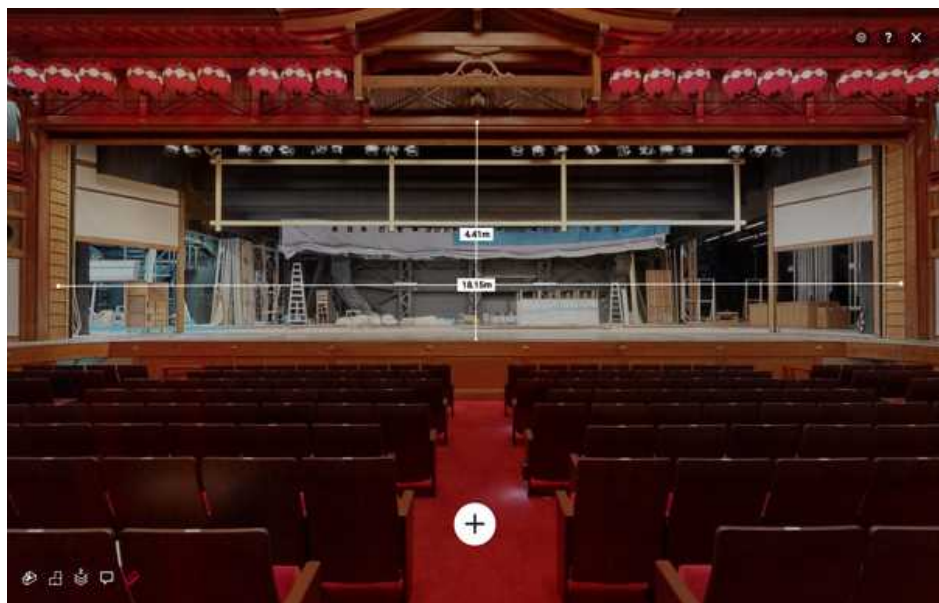
スリー株式会社 (担当課室 教育庁生涯学習課文化財保護室)

② 令和5年度 of 取組

県内の文化財建造物について、災害で被災した際の復旧等に活用可能な間取りや通年非公開の内部、収蔵品等の3Dデータを高精度カメラで記録するとともに、スマートフォンやタブレット等のマルチデバイスで閲覧可能な建造物や収蔵品のコンテンツを製作し、学校教育での活用を検証する。

③ 令和6年度以降の取組

検証後は、3Dデータを活用した文化財保存サービスとして、県内外の自治体に展開するとともに、博物館等の文化施設でのサービスの提供を目指す。



建物内部の距離の計測



建物内部の3Dデータ

4 継続プロジェクト（令和4年度採択分）

（1）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」

① 代表企業

株式会社ゼロニウム（担当課室 あきた未来創造部移住・定住促進課）

② これまでの成果

県や市町村の移住施策を紹介するパビリオン群からなる「秋田移住促進メタバース万博」を構築するとともに、交流相談イベント（令和5年3月12日）を開催し、162名が参加した。



メタバース全景



市町村ブース



交流相談イベント

③ 令和5年度の取組

生成AIにより高度な自然言語で質問にチャットで応答するアバターをメタバース内に設置し、集客や滞在時間の向上等を検証する。

ミニゲーム等の仕掛けをメタバース内に設置し、滞在時間やリピート率の向上等を検証する。

④ 令和6年度以降の取組

開発したメタバースのノウハウを活用し、県内外の自治体、企業、団体向けにカスタマイズされたメタバースを提供していく。汎用的なメタバースの活用で導入コストを引き下げ、短期イベントや低予算の場合にも対応できるサービスを展開する。

(2) 「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

① 代表企業

株式会社ジェイテクト (担当課室 観光文化スポーツ部観光戦略課)

② これまでの成果

観光客の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拡張現実を体験できるコンテンツを開発し、横手城下で開催したイベント(令和4年11月1日～6日)で実証を行い、参加者114名の行動データを収集、滞在時間等から観光スポットにおける行動や関心度等を解析した。



行動データ収集イメージ



スマホ画面



行動データ

③ 令和5年度の実施

宿泊施設と連携した宿泊客へのコンテンツの紹介や地域クーポン付与により、滞在時間や購買行動を高める高付加価値ツアーの構築と検証を行う。

行動データ分析手法の確立や地図機能などのユーザビリティ改善等により、コンテンツのブラッシュアップを図る。

④ 令和6年度以降の実施

テストマーケティングを経て、スマホ向けアプリケーションのダウンロードサービスでコンテンツの配信を行うとともに、蓄積した観光客の行動データや分析結果等を提供するサービスの事業化を図り、県内外での展開を目指す。