

令和6年度事業報告

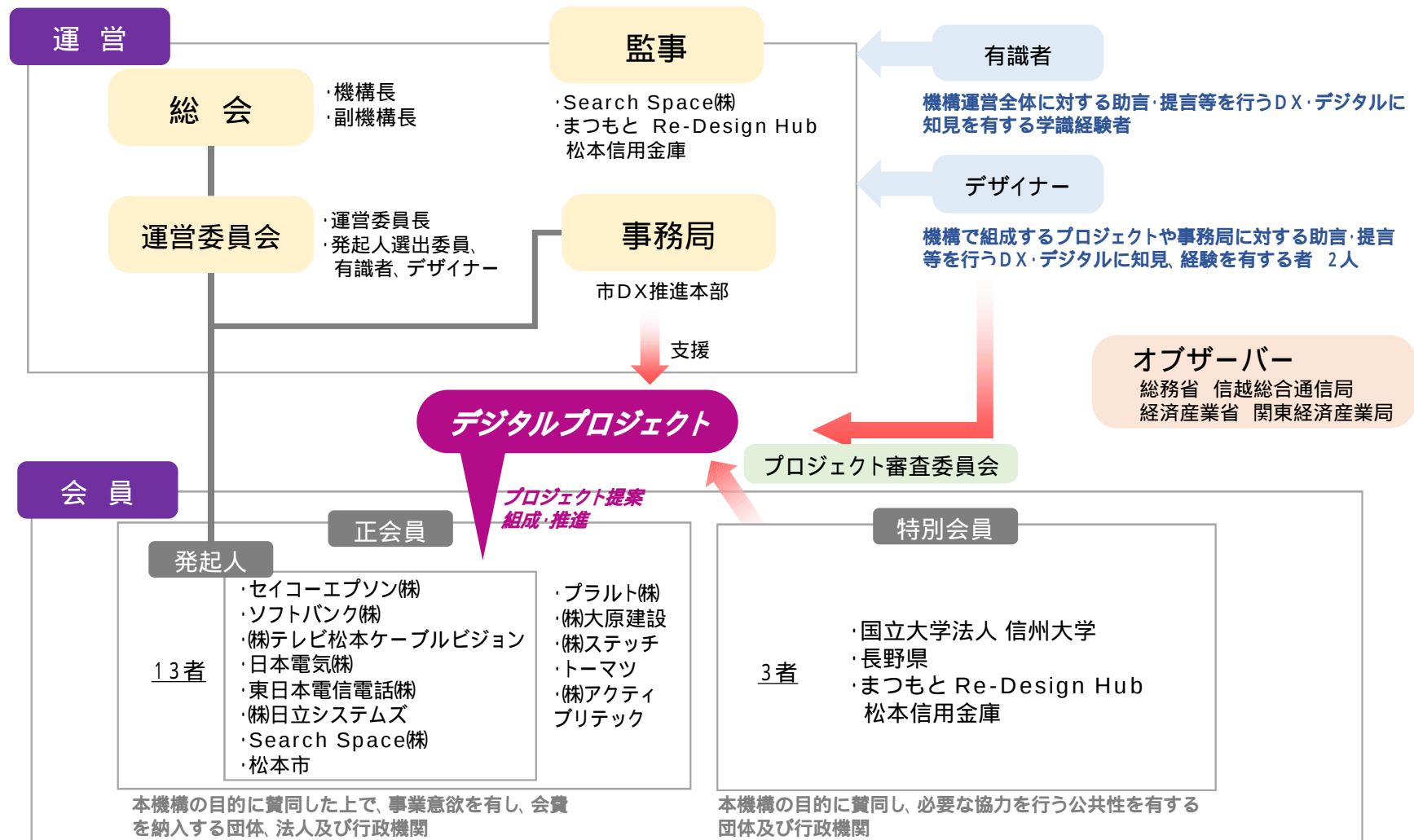
DigiMAT

事業	項目		計画	実績
	組織運営	総会の開催	通常総会を年1回開催する。	令和6年4月に開催
		運営委員会の開催	運営委員会を月1回開催する。	令和6年5月以降、月1回以上の開催
		経営体制の研究	地域におけるDigiMATの在り方や経営体制に関して研究する。	令和6年6月以降の運営委員会において研究 (経営体制、コンセプト検討)
		コミュニティ強化	すべての会員とDigiMATの活動状況を共有するとともに、会員間のコミュニケーションの場として年数回の交流会を設定する。	令和6年9月、令和7年3月に 「活動報告&交流会」を開催
	デジタルサービス創出支援	調査研究PJ (HOP)	将来的なサービス実装に向け調査研究活動を行うPJを採択し、1PJ当たり100万円以内の支援を行う。	3件のプロジェクトを採択、推進
		実証PJ (STEP)	R5年度に調査研究したPJの中から、R6年度に社会実証に取り組むPJを採択し、1PJ当たり1,000万円以内の支援を行う。	2件のプロジェクトを採択、推進
	デジタル人材育成	地域のデジタル人材の育成	・募集するPJに人材育成に寄与する取組みや仕組みを求める。 ・DigiMAT会員や育成プログラムを提供する他機関と連携し、人材育成イベントを開催する。もって、デジタルを活用する文化を醸成する。	令和6年12月に地域の高校生等を対象にワークショップを開催
	その他	地域との連携	・デジタルシティ松本フォーラム2024(松本市主催)と連携調整 ・その他、信州DX推進コンソーシアム等と連携調整	・令和6年5月に信州DX推進コンソーシアム総会で取組報告 ・令和6年10月に松本市「デジタルシティ松本フォーラム」を共催

令和6年度事業報告（組織体制）

DigiMAT

● 令和7年3月31日時点の組織体制



令和 6 年度事業報告（総会）

- 令和 6 年度 総会

提出日	議決日	議案	件名	結果
6.4.11	6.4.11	第1号	機構長の選任	可決
		第2号	有識者及びデザイナーの選任	可決
		第3号	役員の選任等	可決
		第4号	令和 5 年度事業報告	承認
		第5条	令和 5 年度決算報告	承認
		第6号	令和 5 年度会計監査報告	承認
		第7号	令和 6 年度事業計画	可決
		第8号	令和 6 年度当初予算	可決



令和6年度事業報告（運営委員会）（1/2）

- 令和6年度 運営委員会(1/2)

運営委員会	開催日	議事等
第1回	6.4.23 (書面)	令和6年度社会実証プロジェクトの採択
第2回	6.5.30	正副委員長の選任 令和6年度運営委員会の進め方 新規会員の入会 令和6年度調査研究プロジェクトの募集 地域デジタル人材の育成 デジタルシティ松本推進機構の経営体制
第3号	6.6.9	地域デジタル人材の育成【意見交換】 デジタルシティ松本推進機構の経営体制
第4回	6.7.19	地域デジタル人材の育成【意見交換】 デジタルシティ松本推進機構の経営体制
第5回	6.7.31 (書面)	令和6年度調査研究プロジェクトの採択
第6回	6.8.30	令和6年度地域デジタル人材の育成 デジタルシティ松本推進機構の経営体制 デジタルシティ松本フォーラム2024の共催
第7回	6.9.27	令和6年度地域デジタル人材の育成 デジタルシティ松本推進機構の経営体制

令和6年度事業報告（運営委員会）（2/2）

DigiMAT

● 令和6年度 運営委員会（2/2）

運営委員会	開催日	議事等
第8回	6.10.25	新規会員の入会 令和6年度地域デジタル人材の育成 デジタルシティ松本推進機構の経営体制 広報活動の実績 活動報告
第9号	6.11.22	新規会員の入会 令和6年度地域デジタル人材の育成 DigiMATコンセプト検討 活動報告
第10回	6.12.25	活動報告 令和6年度地域デジタル人材育成事業 DigiMATコンセプト検討 第4回Digi田甲子園
第11回	7.1.24	活動報告 令和7年度松本市予算要求概要(DigiMAT関連経費) 社会実証プロジェクトの実績報告書の様式 DigiMATコンセプト検討
第12回	7.2.21	活動報告 令和7年度社会実証プロジェクトの募集 DigiMATコンセプト検討
第13回	7.3.14	総会の開催概要 総会への提出予定議案

令和6年度事業報告（コミュニティ強化）

DigiMAT

- 令和6年度 活動報告 & 交流会 【目的】会員の交流促進、DigiMATの活動の周知広報

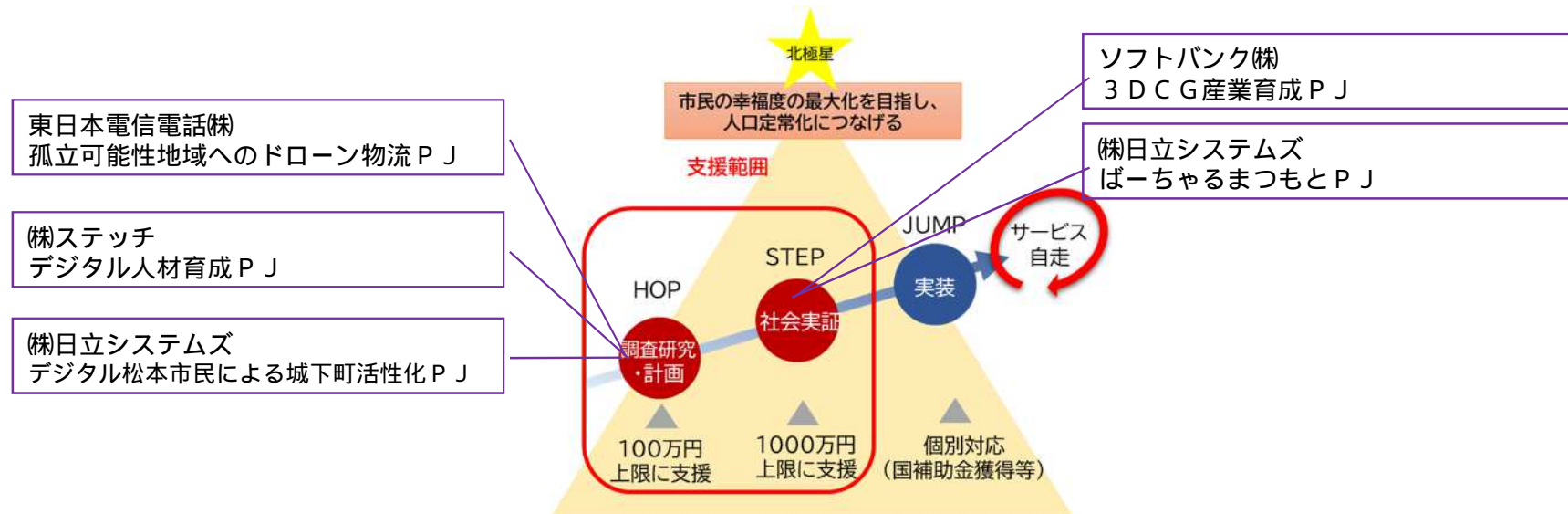
	開催日	開催結果	当日の様子
第1回	6.9.27	1 内容 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト活動報告交流会 2 参加者 合計48人（現地：33人、オンライン：15人） 会員以外に、県内外の行政関係者、企業関係者、個人 3 掲載メディア ・10/1 時事通信社「i-JUMP」 ・10/1 "「J1J1.COM」	 開催あいさつ 宮尾連宮委員長  プロジェクトの取組発表 ソフトバンク株 堀井様 日立システムズ 渋谷様  コメント デザイナー 後藤様、藤田様 オブザーバー 総務省信越総合通信局 新納様  交流会、 閉会あいさつ 不裁副会長
第2回	7.3.14	1 内容 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト活動報告交流会 2 参加者 合計46人（現地：31人、オンライン：15人） 会員以外に、県内外の行政関係者、企業関係者、個人 3 掲載メディア ・3/15 市民タイムス	 NTT東日本 小林様  ステッチ 細谷様  ソフトバンク 堀井様  日立システムズ 渋谷様  関東経済産業局 倉島様  (会場の様子)

令和6年度事業報告（デジタルサービスの創出支援）

DigiMAT

本機構規約第3条(事業) 地域課題の解決や新しい価値の創造に資するデジタルサービス創出支援

1 趣旨	市民の幸福度の最大化を目指し、デジタル人材が育まれ、デジタルを駆使して働くことができ、便利さを実感できるデジタルサービスが生まれるイノベーション・エコシステムを産学官で共創するため、将来的なサービス実装を目指すプロジェクトの支援を行った	
2 支援事業	調査研究プロジェクト	社会実証プロジェクト
金銭的支援	プロジェクト推進補助金を交付 1プロジェクト当たり、100万円を上限(補助率:10/10)	プロジェクト推進補助金を交付 1プロジェクト当たり、1000万円を上限(補助率:2/3)
その他支援	庁内外との連携促進、デザイナーの助言を受ける機会の設定、イベント登壇機会の設定、周知広報 等	
3 審査、採択	審査日 令和6年7月29日(月) 審査件数 5件 結果 3件のプロジェクトを採択	審査日 令和6年4月18日(木) 審査件数 2件 結果 2件のプロジェクトを採択



令和6年度事業報告（デジタルサービスの創出支援）

DigiMAT

令和6年度調査研究プロジェクト		令和6年度社会実証プロジェクト	
● 孤立可能性地域へのドローン物流スキーム構築実証事業		● 松本市における観光メタバースおよび3DCGの産業育成に向けた施策	
採択者	東日本電信電話(株)	採択者	ソフトバンク(株)
ねらい 将来像	災害時にドローンを活用して必要な物資迅速輸送できる体制を確立するとともに、平時において、ドローン配送体制を民業ベースで行うビジネスモデルの構築を目指す	ねらい 将来像	産業の創出(人材の育成) 松本市内の新たな雇用の創出、エキスパート人材の育成、地元ブランディングの向上を目指すもの
取組み	・災害等で孤立する可能性のある地域の洗い出し ・能登半島地震でのドローン活用状況調査 ・ドローン離発着地点の候補選定 ・国内ドローン最新状況情報収集	PJ概要	1 3DCG産業の制作拠点として、国内外にMATSUMOTOブランドを確立 2 産業育成と一体化したデジタル人材の育成プログラムを実施(OJTによる取り組み) 3 イベントによる取組周知 等
		取組み	需要想定企業の選定・アプローチ、再委託先の組成、OJTによる教育プログラムの実施、3DCG関連のイベント実施 等
● デジタル人材育成プロジェクト		● “ばーちゃるまつもと”による市民主体のシティプロモーション	
採択者	(株)ステッチ	採択者	(代表)日立システムズ (共同)セイコーエプソン、テレビ松本ケーブルビジョン
ねらい 将来像	地域に暮らしながら、AIに代表される最先端のデジタル技術を活用し、活躍できる人材を育成する 松本・DX人材育成プラットフォームを構築する	ねらい 将来像	産学官民で新たなエコシステムの形成 産学官民連携で新たなコラボレーションが生まれる空間を創る。学生や若手クリエイターの挑戦意欲を促す空間を創る。人との触れ合いをベースに手作り感のあるシティプロモーションを実現する。
取組み	・地元企業や地域社会人のデジタル人材育成ニーズの実態把握 ・必要な学習方法及び教材の調査	PJ概要	1.ばーちゃるまつもとセレクト 松本の食の魅力体験、生産者とのコミュニケーション 2.ばーちゃるSWEET WORK 市民とのふれあい空間、街のレア情報発信など 3.ばーちゃるShinshu-u あらたな授業の形を提供、信大ブランドを活用した街の活性化 4.エントランス空間 サンプル空間として公開、昭和の松本再現に向けた可能性評価 等
		取組み	空間構築、運営組織化、市民との協働活動、資金計画、法的リスク検討 等
● デジタル松本市民による城下町活性化プロジェクト			
採択者	(株)日立システムズ		
ねらい 将来像	松本の魅力に共感する市外の松本ファンや魅力を伝えたい市民(デジタル市民)によるオンラインコミュニティを形成する。また地域活動と連携したデジタル地域ポイントを流通させる。		
取組み	・オンラインコミュニティの場としてデジタル市民会議検討 ・デジタル市民証などのデジタルコンテンツの調査企画 ・地域貢献ポイント事業の調査検討		

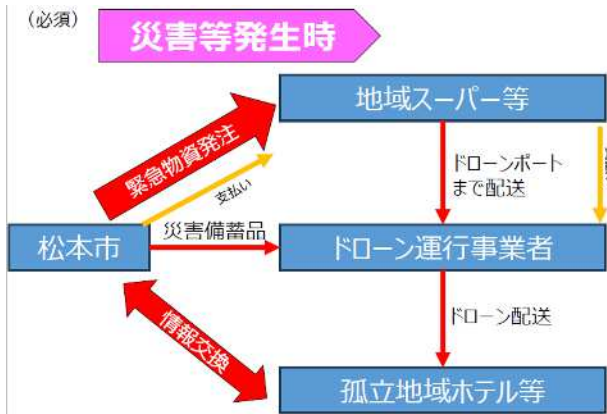
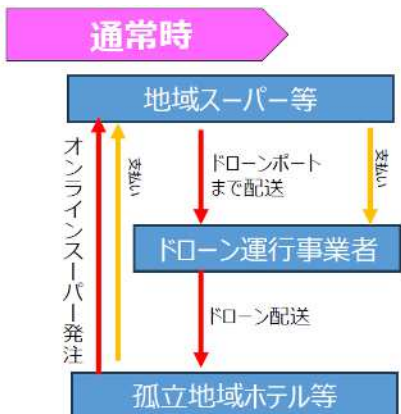
令和 6 年度調査研究プロジェクト

孤立可能性地域へのドローン物流スキーム構築
実証事業

東日本電信電話(株)

1 当初提案（東日本電信電話㈱）

DigiMAT

プロジェクト 名称	孤立可能性地域へのドローン物流スキーム構築実証事業	事業費	3年間の事業費 37120千円 (R 6 年度：2120千円 R 7 年度：15,000千円 R 8 年度：20,000千円)
目的、 将来像	地理的、道路網的に孤立する事があり得る地域において、災害発生時等孤立事案が生じた際は、迅速に必要な飲食物や緊急医薬品のドローン輸送対応ができる具体的体制を確立する。と共に、平常時においては労働力減少が懸念されるトラック輸送に代替する輸送手段としてドローン配送体制を確立し、民業ベースでのビジネスモデルの運用を目指す。	現状、 課題	<能登半島地震からの主な教訓> ・そもそもペイロードが有効サイズでないドローンがまだ主流 ・FromとToの策定がなされていない ・飛行ルートの通信状況が事前に把握できていない ・状況収集、必要物資調達、配送スキームが事前に確立されていないと対応が回らない
サービス	具現化するサービスの概要として以下の項目を考慮する 孤立化可能性地域と、その各所に対する麓のドローンポート候補地の事前選定 FromとToの候補地を事前選定したうえで、途中の通信状況や地形、気象、営巣ポイント等をふまえて飛行ルート候補を定めるマニュアルの制定 平時での運用を視野にする際には、ネットスーパー等の既存サービスを活用し、新規開発分野を少なくしてコストを下げた実用的なサービスを目指す ドローンは市場製品の中から上昇性能やペイロードの性能が優れたものを選定し運用する		
ビジネス モデル イメージ	(必須) 災害等発生時  通常時 		

2 調査研究活動の実績（東日本電信電話㈱）1/2

調査研究活動の概要

ア 目的	松本市の自然災害等における孤立について、過去に実績のあった地域近辺の現地調査、ドローン離発着の適正調査 過去の孤立地域に対してドローンがアプローチするに適した麓側ドローン離発着地点の選定、適正調査 ドローン機種に関する国内同行調査			
イ 期間	令和6年9月12日 から 令和7年2月28日まで			
ウ プロジェクト 推進体制	NTT東日本長野支店スタッフによる調査、情報収集			
エ 活動内容	提案 時点	松本市が記録する過去に孤立した地区の情報収集 各地域を現場調査し、当時キーマンとなった方等 に対してインタビュー 能登半島地震でドローン物流に関与した関係者 に対してインタビュー ドローン関連イベントを視察し、最新のドローン 性能の情報収集 収集した情報をもとに、FromToポイント候補選定 R7年度、候補地によるテスト飛行実施に向けた 検討必要課題の洗い出し	実績	松本市から過去に孤立した地域及び今後の可能性 地域の情報等について取得 いくつかの地点についてはキーマンを特定するが、 インタビュー等については次年度へ延期 能登半島地震後に現地でドローン物流支援を主導 したJUIDA嶋本参与にインタビュー実施 ドローンサミット、JAPANDrone(大阪)等複数の イベントにて情報収集実施 FromToポイント候補選定及び現地調査実施 R7年度、実証事業実施時における検討課題の 洗い出し実施

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
松本市の防災担当情報による 過去に実績のある孤立地域の特定	%	100	100 (美ヶ原方面上高地 方面延べ5か所)	本事業により情報取得	本実証事業における対象 が明確にできたため
輸送手段として実際に有効なサイズの ドローン機種の特定(リストアップ)	機	各 1 機種以上 20kg級/100kg級	20kg級 3 機 100kg級機 3 機	本事業により情報取得	展示会等で国内の最新市場 動向をキャッチできた

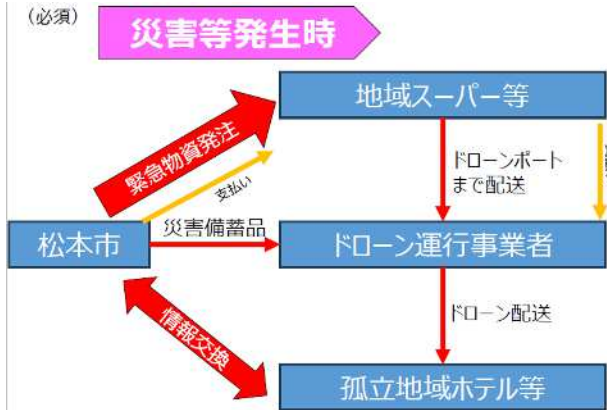
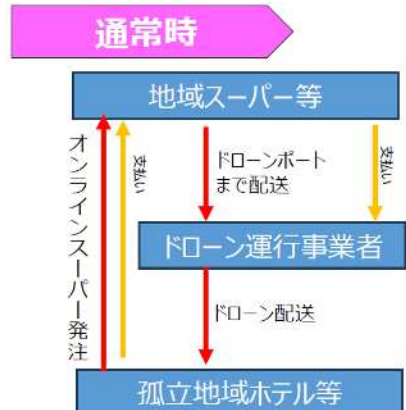
2 調査研究活動の実績（東日本電信電話㈱）2/2

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	松本市が記録する過去に孤立した地区の情報収集	松本市から提供された、過去の孤立地域の実績をもとに、全拠点を実際に現地視察し、ドローンの離発着地点の有無等について調査。	実際に各地域を訪問し調査した結果から、どの地区にもドローンの離発着地点として有効な公的地点候補地が選定できた。(P6)
	各地域を現場調査し、当時キーマンとなった方等に対してインタビュー	過去の孤立地域の各所において、中心となる建物や自治組織などの関係者を洗い出し、現地事情のインタビューの実施。	各地において、中心的立場となるであろう施設や団体の目星はついた。他方、各所への具体的なヒヤリングは、実証内容がまだ煮詰まっていないため次年度へ持ち越しとした。(P7)
	能登半島地震でドローン物流に関与した関係者に対してインタビュー	能登半島地震後に、現地ではドローン利用による物資輸送が行われた。その当時の状況や内容について関係者にコンタクトし、インタビューの実施。	全国ドローンサミットの講演にて、当時現地にて陣頭指揮を担ったJUIDAの嶋本参与とコンタクト。その後、オンラインにて当時時の状況や課題等についてWeb会議を実施できた。(P8)
	ドローン関連イベントを視察し、最新のドローン性能の情報収集	国内で開催されるドローン関連のイベントや懇談会等を訪問し、最新のドローン機器や活用事例等の情報を収集する。	全国ドローンサミット(10月札幌)、NIROドローン利活用プラットフォーム全体会議(11月神戸) JAPANDrone(12月大阪)等を訪問し、機体動向や国内先端事例の情報を収集できた。(P9、12)
	収集した情報をもとに、FromToポイント候補選定	過去の孤立地域の各所に対してドローンでアプローチするのに利用できそうな麓側(From)ポイント候補のリストアップ及び現地視察の実施。	土地利用の承諾や立入制限管理等の観点から松本市の公用地が望ましいと判断。その前提で過去の孤立地域の各所にアプローチできそうな候補地をリストアップした。(P7、10、13～16)
	R7年度、候補地によるテスト飛行実施に向けた検討必要課題の洗い出し	R6年度の調査研究活動を踏まえ、今後の事業の方向性やR7年度取組に対する課題洗い出しの検討、整理。	R7年度事業について、その先を見据えた事業の方向性やスキームについての検討を実施。運用フェーズでの出口戦略戦略についての課題感が明瞭になってきた。(P11、17、18)

3 調査研究を踏まえて再定義したプロジェクト（東日本電信電話㈱）

DigiMAT

プロジェクト 名称	孤立可能性地域へのドローン物流スキーム構築実証事業	事業費	3年間の事業費 37120千円 (R 6 年度：調査2120千円 R 7年度：実証15000千円 R 9 年度：20000千円)
目的、 将来像	災害発生時等に孤立事案が生じた際は、迅速に必要な支援物資のドローン輸送対応ができる具体的体制を確立する。 有事に利用するドローンは平常時において松本近隣で他の業務で利活用するニーズの有無を調べ、ニーズがあればその実現を目指す。	現状、 課題	自然災害等での孤立可能性地域はある程度把握できたが、いざ有事の際にそれらの地点に対してドローン物資輸送を行えるか技術的な確証がないのが現状。 それゆえ、他地域では徐々に始まっているドローンを利用した物資輸送モデルの検討に着手しづらいのが課題。
サービス	自然災害などにより、孤立化を想定していた地域が実際に孤立した場合は、松本市の災害対策本部と連携し、支援物資ドローン輸送業務の遂行。 ドローンの飛行のみならず、飛行に関する手配や支援物資の手配、災害対策本部連携等を支援する手法の構築。 平時においては採用ドローンを利用した民業の有無を調査したうえで、ニーズがあるならば実現を目指す。		
ビジネス モデル イメージ	(必須) 災害等発生時  通常時 		

令和 6 年度調査研究プロジェクト

デジタル人材育成プロジェクト

(株)ステッチ

1 当初提案（株ステッチ）

プロジェクト 名称	デジタル推進人材の育成に向けた施策	事業費	3年間の事業費 20,348 千円 (R 6 年度 : 998 千円 R 7 年度 : 9,675 千円 R 8 年度 : 9,675千円)
目的、 将来像	「地域に暮らしながらデジタルを活用し活躍できる」人材の創出を目指す。地域社会人向けに、IPAの「DX推進スキル標準」を基にした「ITシステム、AI・データ、WEBサービス」の教育プログラムでDX人材を育成する。地元企業はDX化で業務効率・競争力が向上し、新職種創出やキャリア・収入アップを実現、地域のデジタルエコシステムと経済発展が促進される。	現状、 課題	「デジタル推進人材の育成の必要性」 政府は、地域課題解決を担う専門デジタル人材を2026年度末までに230万人育成することを目指しています。『デジタル田園都市国家構想』実現には330万人が必要ですが、現状のIT技術者は約100万人で、約230万人の不足です。これは日本人口の1.86%に相当し、松本市では約 4,365人の育成が求められます。
サービス	デジタル推進人材の育成は、IPA（独立行政法人情報処理推進機構）「DX推進スキル標準（DSS-P）」の指標に基づき、5つの人材類型「ビジネスアーキテクト、デザイナー、データサイエンティスト、ソフトウェアエンジニア、サイバーセキュリティ」と各ロールに向けた教育プログラムを提供し、地域の社会人がデジタルスキルを習得することで、企業のDX推進を加速させ、業務効率や生産性の向上を図ります。新たな職種と雇用機会を創出し、地域経済の活性化と持続可能な発展を目指す。2026年度末までに本プログラムで200名以上を地域のデジタル推進人材として育成します。 令和6年度 調査研究フェーズでは、一般社団法人日本ディープラーニング協会「G検定」の資格取得を題材としています。この協会は松本市も行政会員として参画され、G検定はAIに関する基礎知識を体系的に学べる検定試験になります。オンライン・対面開催の勉強会を実施し、学習支援のノウハウを蓄積と企業の課題を把握して、サービス実証に活かしていきます。		

2 調査研究活動の実績（株ステッチ）1/2

調査研究活動の概要

ア 目的	地元企業や地域社会人のデジタル人材育成ニーズの実態把握及び教育プログラム設計のための調査			
イ 期間	令和6年8月9日 から 令和7年2月28日まで			
ウ プロジェクト推進体制	プロジェクトの責任者として、株式会社ステッチ 代表取締役 細谷洋平が務め、プロジェクトマネージャーとして大堀貴洋が担当しました。 株式会社ステッチでは、すでに松本市内にて社会人に向けたデジタル人材スクール「デジタルハリウッドSTUDIO松本」やプログラミングキャンプ「信州01キャンプ」を運営しています。			
エ 活動内容	提案 時点	1. AI・データ領域の教育プログラム設計のための調査実施 G検定受講者8名への半構造化インタビューを実施し、効果的なAI・データ学習に必要な学習方法および教材を明らかにします。 2. AI・データ領域の人材育成ニーズ把握と市場開拓 AI・データ学習をテーマとした学びのイベントを定期開催し、地域のAI・データ領域の人材育成ニーズ把握とおよびG検定受験者の増加に取り組みます。 3. 外部企業・組織との連携推進 松本商工会議所を中心に、地域の経済団体との連携を構築します。また、人材紹介会社へのデジタル人材紹介に関するニーズ調査を実施します。	実績	1. 実証実験として、AI・データ領域の教育プログラム「DX人材育成プログラム」を開催しました。 申し込み18名の中から9名を選抜し、プログラムを提供。 最終的に8名がG検定を受験し、5名が合格しました。 2. AI・データ学習をテーマとしたイベントを計三回開催しました。各回の申し込み人数は第一回6名、第二回19名、第三回14名でした。 3. 外部企業・組織との連携については、松本商工会議所様、松本信用金庫様、長野銀行様、松本ものづくり産業支援センター様、株式会社AVILEN様、日本ディープラーニング協会様と協議を実施しました。

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
G検定受講者8名への半構造化インタビュー実施数	インタビュー実施数	8	8	プログラム参加者9名中、8名がG検定を受講したため増減なし。	目標通りの着地でした。学習プログラムを開発し、学習開始からG検定受験まで縦断して調査をかけることで、よりリアルな質的情報を収集できました。
G検定集客イベントの実施数	イベントの実施数	3	3	特に増減なし。	目標通りの着地でした。第一回イベントでは集客が伸び悩んだものの、第二、第三回イベントで集客数を改善することができた点が良かったです。

2 調査研究活動の実績（株ステッチ）2/2

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	第一回AI基礎セミナーの開催	地域のAI・データ領域の人材育成ニーズ把握およびG検定受験者の増加を目的に、AIをテーマとしたセミナーイベントを開催しました。第一回はサザンガク様に会場提供いただき、平日日中に松本市内の法人企業担当者を対象としてAI活用・DX人材育成プログラムの紹介をテーマに実施しました。	申込者6名と、集客面で課題が残る結果でした。一方で参加者のG検定受験意欲は高まったため、次回イベントは集客を強化する方針で再度同様のコンテンツを開催することにしました。
	第二回AI基礎セミナーの開催	松本市および長野県内の生活者、労働者を対象に、オンラインで夜間にAI活用・DX人材育成プログラムの紹介セミナーを開催しました。	申込者19名と、前回の集客課題を克服することに成功しました。
	DX人材育成プログラムの開催	松本市および長野県内の生活者、労働者を対象にAIデジタル推進人材になることを目的としたG検定学習プログラム「DX人材育成プログラム」を実施しました。	申し込み18名の中から9名を選抜し、プログラムを提供。最終的に8名がG検定を受験し、5名が合格しました。
	AI×プログラミングをテーマとしたセミナーの開催	松本市民および法人企業担当者を対象に、オンラインで夜間にAI活用とプログラミングをテーマとしたセミナーを開催しました。	申込者14名と、過去二回よりもやや参加ハードルの高いイベントでも一定の集客ができることがわかりました。
	G検定受講者8名への半構造化インタビュー実施	効果的なAI・データ学習に必要な学習方法および教材を明らかにするため、DX人材育成プログラムに参加し、G検定を受験した方々に対してアンケート及び半構造化インタビューを実施しました。	それぞれ8名に実施しました。参加者の参加時点のモチベーションによる影響、学習スタイルの嗜好性、有効な学習方法などが浮かび上がりました。
	外部企業・組織との連携模索および地域企業のデジタル人材育成ニーズ調査	松本市および長野県内でのニーズ把握のため、DX人材育成プログラムの開発のために外部企業・組織と協議を行いました。また、企業担当者へのデジタル人材に関する実態調査を実施しました。	6つの外部企業・組織と協議を実施しました。また、デジタル人材に関する実態調査では27件の回答が得られました。

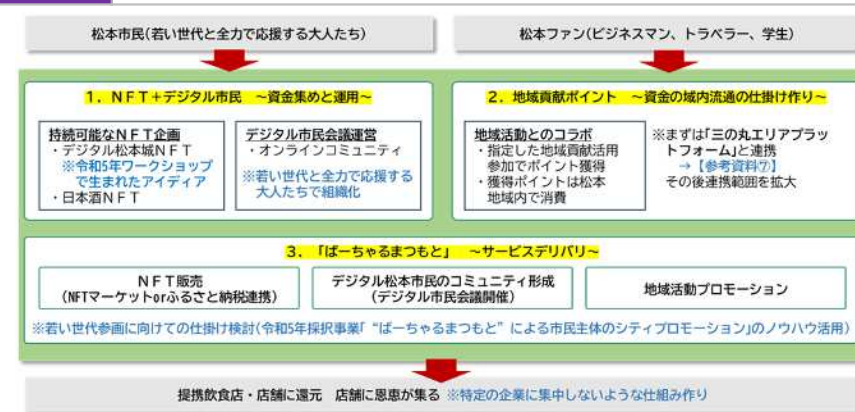
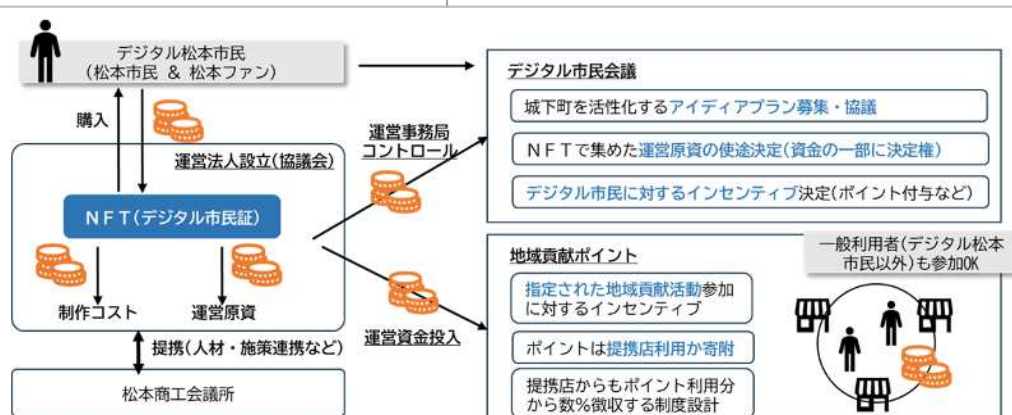
3 調査研究を踏まえて再定義したプロジェクト（株）ステッチ

プロジェクト 名称	デジタル推進人材の育成に向けた施策	事業費	3年間の事業費 20,998 千円 (R 7年度：実証 998 千円 R 8年度：実装 10,000 千円 R 9年度：10,000 千円)
目的、 将来像	「地域に暮らしながら、デジタルを活用し活躍できる」 人を創出する 調査研究では、主体的な学びが合格や実践的スキル習得に直結すること、また、Slackを活用した伴走型の学習スタイルが、従来の教材提供型よりも効果的であるという評価が得られました。 これらの知見を活かし、「デジタルシティ松本推進企業認定制度」認定企業を中核に、企業と住民双方が積極的に参加・学習できる環境の整備を進め、地域全体のDX推進力を高めることを狙いとしています。 地元企業は、企業のDX化が進むことで業務効率が向上し、競争力が強化されます。新たな職種での雇用創出に繋がり、キャリアアップや収入増加の機会が生まれます。これにより、地域でデジタル人材のエコシステムが形成され、持続可能な地域経済の発展が実現されます。	現状、 課題	・プログラム参加者は企業および個人合わせて9名、うち8名が「G検定」を実施し、5名が合格しました。 ・企業からの指示で受験したケースでは、主体的な学びが不足し、合格に結びつかない傾向が見られました。 ・Slackを活用した伴走型の学びスタイルが、従来の教材提供のみの学習方式より効果的であるとの評価が得られました。 ・松本市内の中小零細企業では、DX推進に対する具体的なニーズが十分に認識されず、成功事例も十分に蓄積されていません。 【課題】 ・企業指示だけの学習では受講者の自主性が発揮されず、効果的なスキル習得につながりにくい点。 ・中小企業において、DXやリスクリングの機会が提供されても、実際の活用が難しい現状。 ・企業側の意識改革と、具体的な成功事例の創出が急務である点。 ・住民（個人）の参加をさらに促進し、地域全体のデジタル人材育成の熱量を高める仕組みの整備が必要な点。
サービス	『松本・DX人材育成プラットフォーム』という専用WEBサイトを立ち上げ、告知、イベント、セミナーなどを通じて、「デジタルシティ松本推進企業認定制度」の認定企業を中心に、地元企業や市民への認知拡大を図ります。 教育プログラムは、時間や場所に制約されない「<u>オンライン学習</u>」と、学習の壁に直面した際に伴走者やトレーナーが対面でフォローする「対面方式」を組み合わせた<u>ハイブリッド型</u>を採用します。自主性を維持するため、参加企業から派遣されたメンバーも含めたグループを形成し、定期的に集まる場を提供します。 また、学習プログラムでは、このプログラムでは「DX推進スキル標準（DSS-P）」および「ITスキル標準（ITSS）」を習得レベルの指標とし、より高度な専門スキルの獲得を目指しています。IPA（情報処理推進機構）が運営し、DXに関する幅広い講座が充実している「マナビDX（デラックス）」で取り扱われる講座を参考にします。これは、DX推進に不可欠な専門知識を効率的に学べるだけでなく、公的機関による運営のため信頼性が高いことも理由の一つです。	 松本・DX人材育成プラットフォーム 協賛・連携 金融機関/松本商工会議所 認定企業 「デジタルシティ松本推進企業認定」企業 地元企業 市民 市民 学習プログラム ITシステム 学習支援プログラム AI・データ 学習支援プログラム WEBサービス 学習支援プログラム 教材の提供・伴走支援 積極的な個人（市民）のプロジェクトへの参加 提供・協力 松本市・サザンガク 日本ディープラーニング協会 など団体 連携・告知 ながのO1カレッジ 地元の企業は、企業のDX化が進むことで、業務効率が向上し、競争力が強化されます。新たな職種での雇用創出に繋がります。 新しいスキルを得ることで、新たな雇用機会とキャリアアップ・収入増加の機会に繋がります。 松本・地域内デジタル人材のエコシステム 【学び → 業務に活かす → 企業成長 → 新たな雇用創出】 学んだ方が地域の企業で活躍、DX化が進み、新たな雇用の創出に繋がることが目標とする。 協賛・連携に「金融機関」、地元企業に「デジタルシティ松本推進企業認定」企業を加えました。	

令和 6 年度調査研究プロジェクト
デジタル松本市民による城下町活性化プロジェクト

(株)日立システムズ

1 当初提案（株日立システムズ）

プロジェクト 名称	デジタル松本市民（松本ファン）による城下町活性化プロジェクト	事業費	3年間の事業費 46,171千円 （R 6 年度：1,171千円 R 7 年度：15,000千円 R 8 年度：30,000千円）
目的、 将来像	我々は、松本を愛し松本を愛する市民の皆様と共に、次世代を担う松本の子どものため、将来の松本の街づくりを描く仕組み作りに取り組む。さらにその取り組みを実現するための、産学官民連携のプラットフォーム構築を目指す。	現状、 課題	松本はリピータが多く、“松本ファン”に着目した施策が重要となる。持続可能な資金調達と還元の取り組みとして、松本の特徴を活かしたNFTアートマーケットへの参入を検討する。 松本には市外から就学している大学生・高校生が多く、将来的な“松本ファン”候補として若い世代の参画を促す取り組みが重要である。
サービス	産学官民連携の新たなエコシステム構築を目指します！ 【 】内は中長期的な目標設定イメージ 1．松本の魅力を活かした“デジタル松本市民証(NFT)”による持続可能な資金確保手段とデジタル市民会議運営 【5年間目標：累計1万人】 デジタル市民=松本市民+松本ファン 2．“地域貢献ポイント”による資金流通スキームの構築 【獲得資金の地域循環率100パーセント】 3．若い世代参画に向けての仕掛け検討 令和5年採択事業“ばーちやるまつもと”のノウハウ活用 【デジタル市民の50パーセントが10代～20代】		
ビジネス モデル イメージ			

2 調査研究活動の実績（株日立システムズ）1/2

調査研究活動の概要

ア 目的	N F T 市場評価資金獲得手段としての有効性を検証する。 地域事業者には松本ファンコミュニティ(デジタル松本市民会議)の取り組みを説明し評価頂く。			
イ 期間	令和6年9月2日 から 令和7年2月28日まで			
ウ プロジェクト 推進体制	・株式会社日立システムズ（プロジェクトとりまとめ：渋谷 透、営業とりまとめ：柴田 芳秀） 【提案時からの変更点】 ・市民パートナーとして原怜磨(はらりょうま)氏をプロジェクトに参入【AI/Web3.0エンジニア、ファシリテータ】 ・Meta Akita社とガイアリンク社への委託は、調査研究段階では時期尚早と判断し一旦体制外とした。			
エ 活動内容	提案 時点	1. 松本らしいNFT(及びWeb3.0を活用した)企画検討 2. NFTアート市場価値評価 3. 松本ファンコミュニティ(デジタル松本市民会議)の枠組み検討 4. 地域貢献ポイント事業スキーム検討 5. 若い世代の参画に向けての制度設計 6. 令和7年度実証計画策定・根回し	実績	1. NFT本来技術(非代替性トークン)を活かしたビジネスモデルを有識者入れ検討 2. NFTアート市場動向調査(インターネット調査・有識者ヒアリング)を実施 3. ワークショップ実施 ・個別ヒアリング・・・49回実施 ・ワークショップ・・・3回実施 ・地域事業者意見交換・・・1回実施 ・市民フォーラム開催・・・1回実施 4. 会費を原資としたスキーム検討【令和6年10月】 会費を払う価値のあるコミュニティとは何か？ 5. 進行中の取り組みとの連携を検討 高校探求授業、信大生コミュニティ(OMOMO社取り組み) 6. ワークショップ結果を踏まえ実証計画をまとめ2月の市民フォーラムで共有

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
NFTによる獲得資金見通し (代替手段を含めた見通し)	円	1億円/3年	1億円/5年	資金原資を会費収入に変更したことにより回収期間を5年に変更	松本愛が強いファンを集めることが出来、持続可能な取り組みになったと考える。
地域事業者の満足度評価 (市民・学生・来訪者を含め評価)	%	前向きな 反応の割合 70%	LINE登録率 93% (84名/90名)	市民・学生・来訪者の前向きな反応が多かった。	コメントも松本愛あふれる内容が多く、コミュニティの母体になる方々とつながることが出来た。

2 調査研究活動の実績（株日立システムズ）2/2

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	NFTアート市場価値評価	・インターネットからの情報収集 ・有識者ヒアリング	NFTアートは投機目的が多くリスクが高いこと、本来目的(松本を愛するファンのコミュニティを形成)にはそぐわないことが明確化。 * 誤りの気づき
	松本ファンとのワークショップの戦略検討	・ワークショップの目的と段取り検討 ・出席者への依頼	会員ありきの議論(NFTアート企画と資金活用の仕組作り)から、いかに会員の賛同を得るか(のコミュニティの価値)議論に力点を変更。 * 方向性修正
	松本ファンへの個別ヒアリングを実施	・理想と現実のギャップをヒアリング ✓松本ファンと接する仕事をされている市民 ✓学生(大学生、高校生) ✓首都圏在住者で松本好きの方	以下の気づきが大きかった！ ✓学生が街にでない ✓お店側の人手不足は深刻(「といったって・・・」) ✓インバウンド長期滞在者多い * 新たな気づき・施策への反映検討
	松本ファンとのワークショップ	・計4回実施 - 延べ参加人数と属性 - 各回の参加人数	以下のことが判明した！ ✓お薦めしたいスポットは飲食店が多い ✓レアな情報が溢れるように出る ✓LINEへの拒否反応が少ない(年齢問わず) * 新たな気づき・施策への反映検討
	地域事業者との意見交換会	・参加人数と属性	松本ファンに“働きながら旅をして頂く”発想など重要な示唆を頂いた。スキマバイトについてはタイミーとの併用が現実的であることが分かった。 * 新たな気づき・施策への反映検討
	NFT技術(非代替性トークン)を活用したビジネスモデルの考察	・日立の研究者を交えた考察実施 ・松本エンジニアを交えたセッション実施	ソリューションありきではなく、松本ファンのモチベーションを上げることを主眼に検討。体験NFT(体験記録・証明)やファントークン(応援・貢献・出資)などの構想が生まれた。 * 当初想定していなかった発想
	若い世代の参画を活性化する仕組み検討	・公立高の探求授業との連携 ・OMOMO社施策(信大ほか学生コミュニティ)連携	ワークショップ出席の高校生・大学生中心に来年度社会実証を進めてゆくこととした。

3 調査研究を踏まえて再定義したプロジェクト（株）日立システムズ

DigiMAT

プロジェクト 名称	松本ファンによる城下町活性化プロジェクト	事業費	3年間の事業費 46,210千円 (R 6 年度 : 1,210千円 R 7 年度 : 15,000千円 R 8 年度 : 30,000千円)
目的、 将来像	我々は、松本を愛し松本を愛する市民の皆様と共に、次世代を担う松本の子供たちのため、将来の松本の街づくりを描く仕組み作りに取り組む。 この取り組みを実現するため松本ファンによるコミュニティを形成し、松本発イノベーションを生み出す人財を育成する。	現状、 課題	【松本ファンの声】 1. 日本人リピーターは、もっと松本を楽しみたいが、なかなか楽しめ切れないのが不満である。 2. 外国人旅行者(長期滞在者)は日本人との交流を楽しみたいが、交流するきっかけがない。 3. 学生(大学生、高校生)は、イオンモールにはそろそろ飽きてきたが、とはいえ他に集まる場所がない。街ナカにゆく必要がない。 4. 飲食店は、労働力不足が想像以上深刻。
サービス	松本発イノベーションを目指します！ 1. 皆で作ろう “ まつもとAI コンシェルジュ ” 学生と一緒に、松本にめちゃくちゃ詳しいIAIコンシェルジュを創る 2. 美食の街まつもとVerse 学生の目線で松本の食の魅力を表現 3. まつもとスキマバイトマッチング 「matchbox」を活用、松本らしいマッチングを追求 4. まつもとモデルWeb3.0 松本ファンのモチベーションにつながるWeb3.0技術の活用を追求 皆で作ろう “まつもとAIコンシェルジュ” *Civic Tech実証 まつもとスキマバイトマッチング *リソバ実証 まつもとモデルWeb3.0 *松本ファンのモチベーションをあげるWeb3.0技術活用 イノベーションの種を生み出す *松本の食の魅力発信 みんなで！	ビジネス モデル イメ ージ	

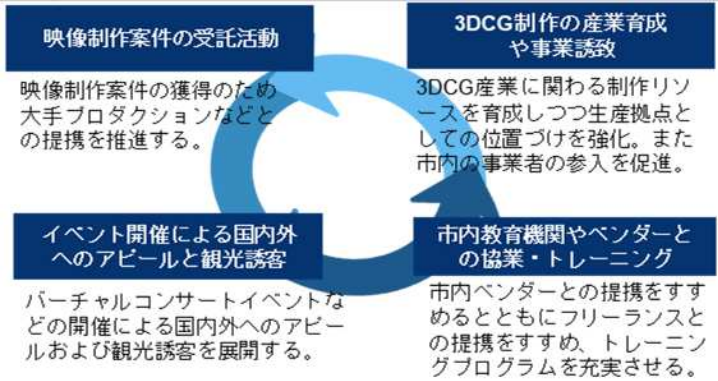
令和 6 年度社会実証プロジェクト

松本市における観光メタバー および3DCGの産業育成に向けた施策

ソフトバンク(株)

1 プロジェクトの全体概要（ソフトバンク株）

DigiMAT

プロジェクト 名称	松本市における観光メタバース および3DCGの産業育成に向けた施策	事業費	R 6 年度：15,581千円 （内、プロジェクト推進補助金充当額：10,000千円）
目的、 将来像	・3DCGの制作拠点としてのMATSUMOTOブランドの確立 （人材育成 / 雇用創出） ・3DCGを活用したイベントやフェスティバルを開催を通じ、地 域の魅力が市内外に伝わっている クリエイティブなまちづくりを通じて、地元住民の誇りや地域 愛が高まっている	現状、 課題	・デジタル人材の不足 企業の生産性を向上させるデジタル化に向けての人材が不足してい る ・デジタル分野での雇用の創出 市内で学んだデジタル系専門学校の卒業生が雇用不足により市外へ の流出しておる可能性があり、育成した人材がに松本市内で活動 してもらうためのデジタル分野での雇用創出が必要
サービス	ものづくりと併せてソフトウェアやデジタルコンテンツの制作 をあらたなものづくり産業と位置づけデジタル産業として急成 長を遂げている3DCG制作における産業育成をめざす まずは当社および制作会社が受託した3DCG制作案件を松本市内 に組成する座組へ再委託を行い、教育プログラムや実務を通し た人材育成を行い産業の発展、雇用の創出をめざす また、産業や観光コンテンツを国内外にアピールするための手 段としてイベントを検討 松本市内の新たな雇用の創出、エキスパート人材の育成、地 元ブランディングの向上を目指す 実装時期は2025年3月を目標とする		
ビジネス モデル イメージ	 SoftBankが主に松本市外から獲得した3DCG制作案件を松本市内の組織に制作を委託。OJTのしくみと併せて市内の3DCG産業育成をねらう。  MATSUMOTO 3DCG PROJECT ブランドロゴ ※本プロジェクトは、松本市のデジタル産業振興策の一環として実施されるものであり、具体的な事業内容や実施時期は、関係機関との協議に基づき決定されます。		

2 社会実証活動の実績（ソフトバンク株）1/2

令和6年度 社会実証事業の概要

ア 目的	松本市において新たな基軸産業となり得る3DCG制作の体制を構築			
イ 期間	令和6年5月6日 から 令和7年2月28日まで			
ウ プロジェクト推進体制	プロジェクトマネージャー：グローバル事業本部 細井 PMO 公共事業本部 堀井、稲垣、三上、南波、千野、グローバル事業本部 澁谷			
エ 活動内容	計画	検証（体制づくり）フェーズ 弊社クライアント企業を主としたセールスプランの策定と実行 ビジネスモデル策定にともなう各組織の組成と人材育成の体制づくり 収支面でのビジネスモデル成立可否の検証 イベント実施による宣伝効果の検証 自走に向けた体制づくり	実績	・セールスプランを策定し、各種事業者へアプローチ需要や課題を把握 ・サザンガクの傘下にワーカー登録を行い制作の座組を策定（25名） ・制作ソフトであるBlenderのトレーニングキャンプを 実施し域内からの参加者を中心にスキルアップ施策 を実施（23名） ・初心者を含めた登録ワーカーにて商用案件に取り組み、マンハッタンのビルを制作・納品 ・国内トップ業界誌であるCGワールドとの提携により、3DCG制作のコンテストを開催し、取り組みを全国へアピール ・メタバース要素については現時点では需要と供給の観点から商用化が難しいと判断し、除外とした

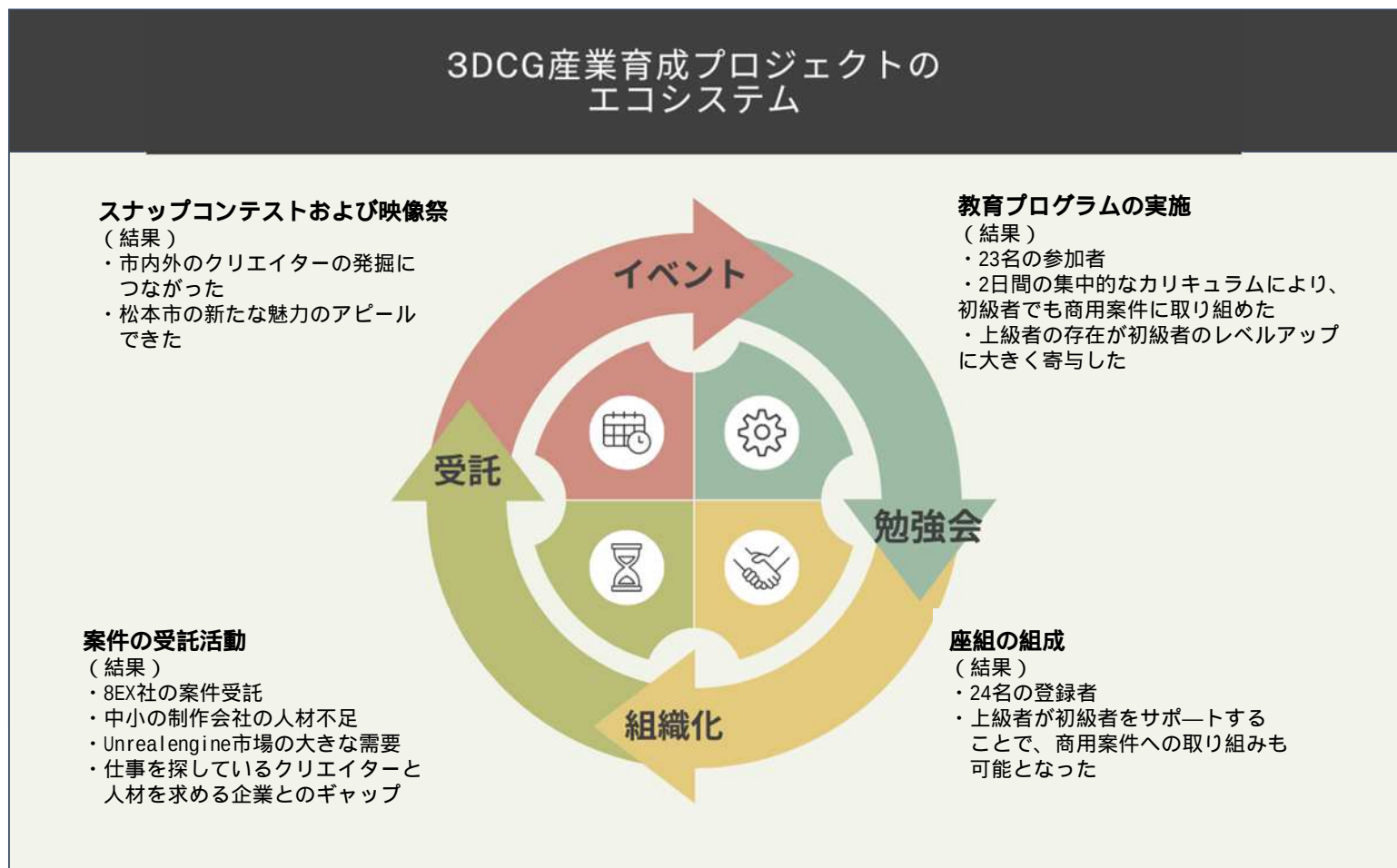
K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
新規アプローチ社数	社	20	20	135社を選定し市場調査を兼ねてアプローチ	クリエイターに求められるスキル・経験に対して現状の体制では応えられないケースがあった一方UnrealEngineは経験に関わらず需要があった。
松本市に関わる人や事業者の新規参画者数	人	12	26	域内外を含めたワーカー登録者数	松本市内にも個人で活動するクリエイターや今後活動したいと思っている人材が多数いることがわかった。一方で、仕事を受託することが難しいなどの課題を抱えていることも認識。
本事業によりスキルアップした人数	人	10	21	ワーカーへのアンケートにより判定	ほぼ全員がスキルアップしたと回答。特に、トレーニング キャンプ 参加後、実際に仕事をした方から「仕事を通してスキルアップを実感した」の意見があり、業務を受託することの重要性をあらためて認識。

2 社会実証活動の実績（ソフトバンク株）2/2

活動実績の一覧

項番	取組み	内容	目標値	検証事項	結果、分析概要
	ターゲット企業の選定	需要が想定される企業の洗い出し	100社	3DCGにおける各産業セグメントでの実需要	エンドユーザー向けのアプローチについては案件化まで相応の時間を要する。 要件定義フェーズをクリアする必要がある。
	ターゲット企業へのアプローチ	想定される制作需要の発掘 ・自動車メーカー ・不動産事業者 ・医療 ・教育	提案先 20社	ターゲット企業での個別ニーズの検証	主に3DCG制作会社へアプローチ unrealengineの需要が高い リモートワークの場合は品質管理や工程管理が重要視される プロフェッショナルなスキルを求められる
	松本市内事業者への再委託先の組成	教育機関・フリーランスをまとめるクラウドソーシング的組織の組成	人材確保 12名	学生やフリーランスなどによる座組生成の可否	各種ホームページや媒体での広報により必要人数を募集 域内外問わず募集を行うことで、テレワークを想定した体制を構築 工程管理のための企業と提携
	松本市内ワーカーへの教育プログラム策定・実施	サザンガクの登録ワーカー向けのOJTの方針策定と実行	スキルアップ 10名	教育プログラムの有効性 初心者メンバー向けの単純作業の有無	初心者のみならず上級者も加わることで、相互補完が発生し、想定以上のスキルアップがあった
	本プロジェクトの松本市内外への広報	プロジェクトの取り組みをメディアにて松本市内外へ広報	10万人規模の広報媒体	広報後の反応	業界No1誌であるCGワールドとの連携により、プロジェクトイベントであるスナップコンテストを広報。プロジェクトのホームページへの流入がUUトータル1300超以上となった
	3DCGを活用したイベントの実施	松本市の3DCG産業をアピールできるイベント開催	イベント回数 2回を想定	イベントの宣伝効果の有効性	トレーニングキャンプ開催により、仕事への自信や意欲を醸成することができた。 CGスナップコンテスト及び映像祭の実施により、松本が3DCGの拠点となる可能性を訴求することができた。



上記想定エコシステムとしては機能し得ることが確認できた。
 今後は地元の取り組みと連携し自走可能な体制構築を支援する。

R7年度事業に向けた活動と役割（体制案）

産業育成・人材育成においては出口戦略が必要



R7年度の活動

- ❑ クリエイターをマネジメントできる事業者の開拓
- ❑ 受託事業者の育成（クリエーティブチェックなど）及び誘致
- ❑ 域内のクリエイターの取りまとめ、とマネジメントができる体制（コミュニティ）と企業誘致
- ❑ 事業毎に体制を作り、管理する事業者の開拓（ファシリティができる企業）
- ❑ 発注者・案件獲得に向けた活動、域内案件及び県内を中心に案件発掘
（資金調達＝案件調達）

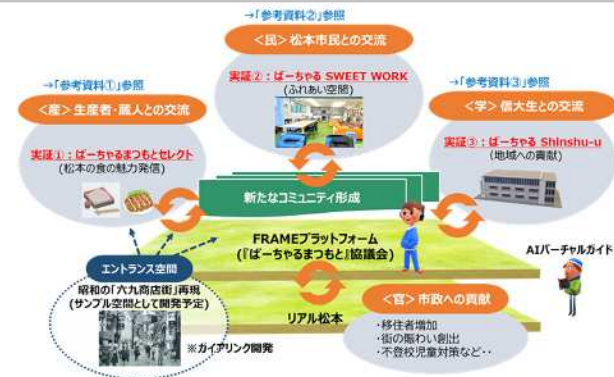
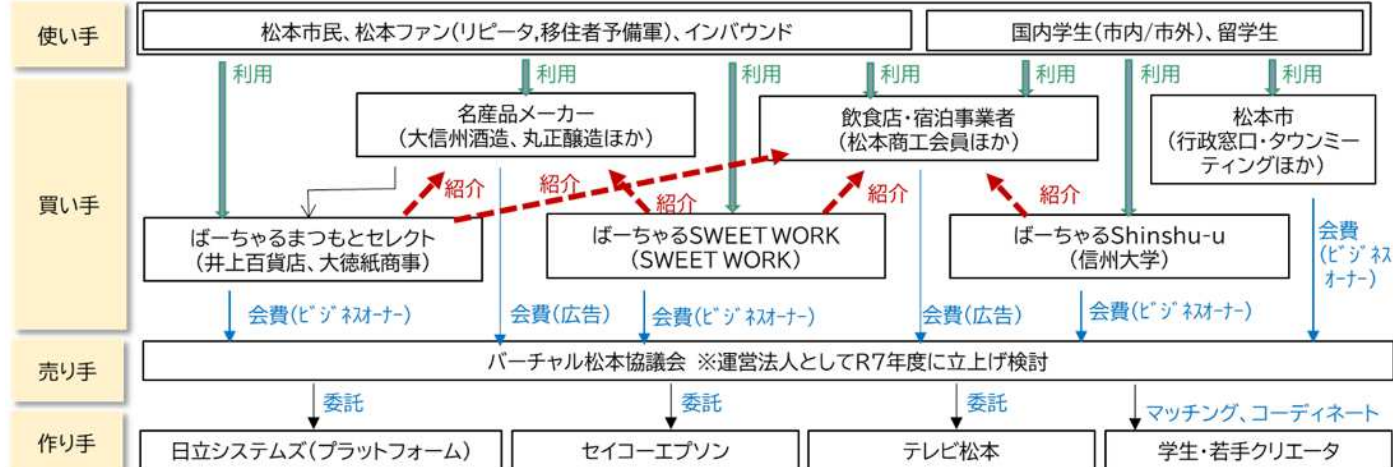
令和 6 年度社会実証プロジェクト

‘ばーちゃんまつもと’による市民主体の シティプロモーション

(株)日立システムズ

1 プロジェクトの全体概要（㈱日立システムズ）

DigiMAT

プロジェクト 名称	“ ばーちゃるまつもと ” による市民主体のシティプロモーション	事業費	R 6 年度：15,947千円 （内、プロジェクト推進補助金充当額：1,000千円）
目的、 将来像	【将来像】産官学民連携で新たなエコシステムの形成を目指す。 【ゴールイメージ】 産学官民連携で新たなコラボレーションが生まれる空間を創る。 学生や若手クリエイタの挑戦意欲を促す空間を創る。 手作り感のあるシティプロモーションを実現する。	現状、 課題	1．城下町の魅力や松本ならではの食の魅力が伝わっていない。 2．松本の魅力が松本市民にも浸透されていない 3．年500万人観光ポテンシャルが商店街活性化に活かされていない。 4．地域事業者間コラボが植われていない。
サービス	1．ばーちゃるまつもとセレクト 松本の食の魅力体験、生産者とのコミュニケーション 2．ばーちゃるSWEET WORK 市民とのふれあい空間、街のレア情報発信など 3．ばーちゃるShinshu-u あらたな授業の形提供、信大ブランドを活用した街の活性化 4．エントランス空間（「昭和の六九商店街」再現） サンプル空間として公開、昭和の松本再現に向けた可能性評価 5．AIバーチャルガイド（日立システムズ） →観光庁公募検討したが来年度持越し AIチャットボット技術＋生成AI技術活用 松本標準のAIキャラクタ（AIバーチャルガイド）を育成		
ビジネス モデル イメージ			

2 社会実証活動の実績（株日立システムズ）1/2

令和6年度 社会実証事業の概要

ア 目的	1. 若手クリエイターとの協業による「ばーちゃんまつもと」空間構築 2. R7年度自走化スタートの準備（運営体組織化、資金目処）			
イ 期間	令和6年5月1日 から 令和7年2月28日まで			
ウ プロジェクト推進体制	【代表提案者】：株式会社日立システムズ（役割：全体推進、とりまとめ） 【共同提案者】：セイコーエプソン株式会社（役割：松本をフィールドとしたバーチャル×リアルイベント検討） 【共同提案者】：株式会社テレビ松本ケーブルビジョン（役割：市民生活に有用なコンテンツ連携）			
エ 活動内容	計画	A) サービス構築 ・実証事業(開発、実証、評価) B) 運営組織化 ・「ばーちゃんまつもと協議会」設立検討 ・会員企業/団体勧誘 C) 市民との協創活動 ・推進枠組み検討、計画立案 D) 資金計画 ・R7以降資金確保(経産省公募、協賛) E) 法的リスク対策 ・ステークホルダー間の契約整理	実績	A) サービス構築 ・若手クリエイターと予定していた4空間構築完了 【追加対応】 プラットフォーム移行の必要性発生 、Blender開発 データを活かし移行完了、持続可能性なアーキテクチャであることを実証 オンライン教育支援センター(松本市教育委員会)実証「ばーちゃんKayo-san」追加実施 B) 運営組織化 ・会費収入をベースとした運営スキームを構築 C) 地域事業者×市民との協創活動 【追加対応】 井上百貨店×味噌6蔵「まつもとMISOめぐり」 想定以上販売 D) 資金計画 ・各所支援金スキームも活用した資金計画立案 E) 法的リスク整理 ・10/2のデビューに合わせ利用規約をベンダーと整理

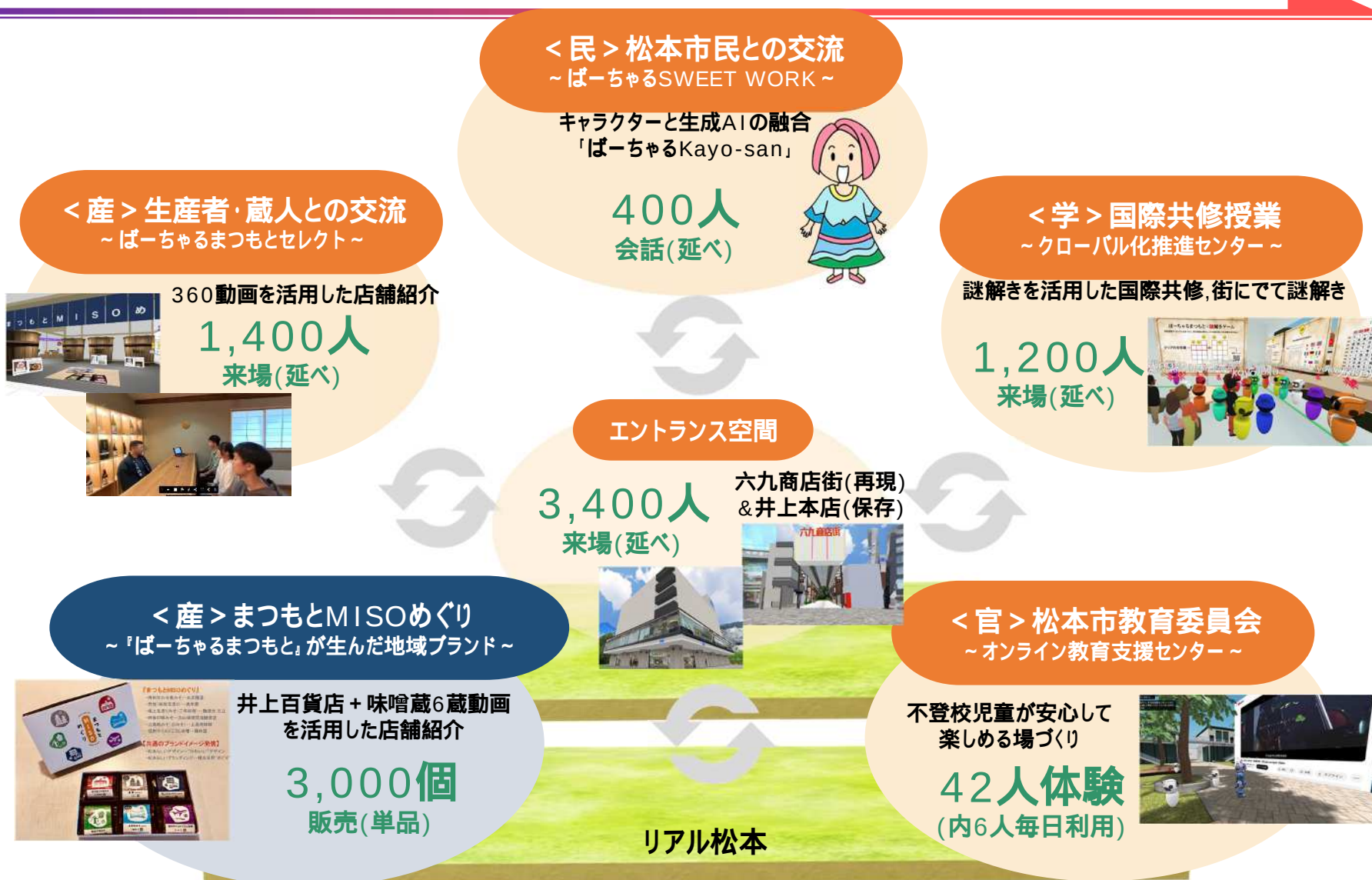
K P I の達成状況

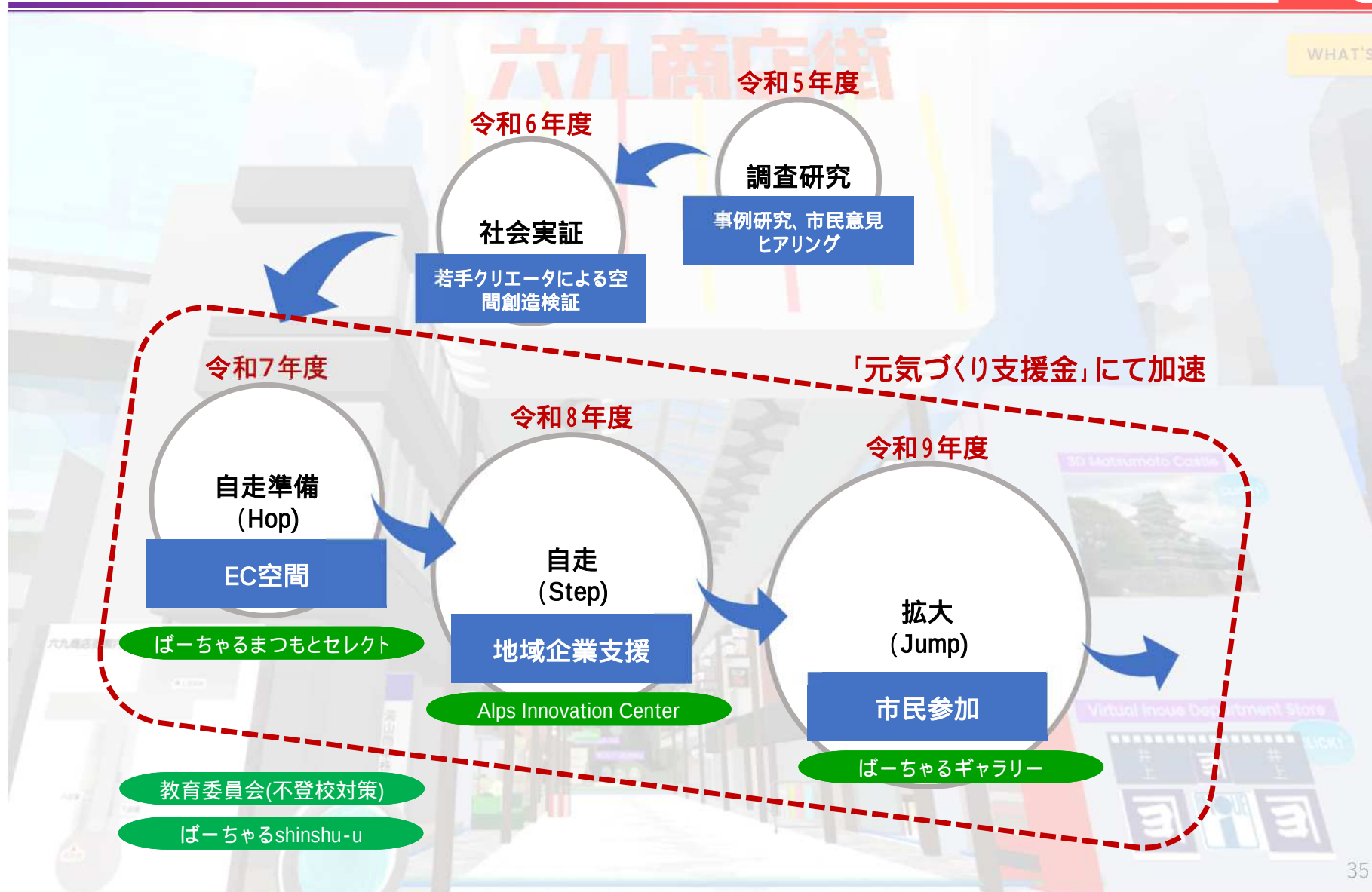
K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
集客数（R6年度は延べ来場数）	人	300	3,400	デビューイベントなどをメディアに取り上げられ認知度向上	想定以上に市民に対する認知度を上げることができた。
協議会会員企業見込み数	社数	10	4	途中から金額を優先して交渉(100万円/年)	想定通りの金額を集める目処がたった。
NPS（“使い手”と“買い手”の空間に対する満足度評価）	NPS	-	良好	他KPIの状況、追加施策の状況	松本市民の空間という意識づけが出来た

2 社会実証活動の実績（株日立システムズ）2/2

活動実績の一覧

取組み	内容	目標値	検証事項	結果、分析概要
実証空間構築 (実証実験Part1)	・ 学生・若手クリエイター主体の実証空間開発(5月～9月) ・ 不登校児童(中学生)も加えた開発チーム作り	4回 4回	・ 開発工数・期間、技術サポートの手法検証 ・ 不登校児童への開発体験価値検証	・ 高校生の試験など公式行事を踏まえた計画立案、継続的コミュニティ形成が必要。 ・ 開発成果を公表することで自信につながり社会との接点を持つきっかけになった。 ・ 途中予想外事象にも速やかに対応できた。
実証空間公開 (実証実験Part2)	・ 実証空間ごとに公開方針策定(公開期間や公開範囲など、場合によっては一部公開制限) ・ 定められたKPIの測定	9月までに策定	・ コミュニケーションツールとしての価値検証	・ デビューイベント開催(10/2)。 ・ 当初予定した空間は10/2より制限なく公開、追加実施したオンライン教育支援センター(教育委員会様)については限定公開。 ・ 双方とも想定以上の利用者数があった。
信州大学展開	・ グローバル化推進センターでの利用実績をベースに他学部展開 ・ 大学共通ID基盤との連携提案	6月～10月 提案実施	・ 「アバター授業」「地域教育」の価値検証 ・ 全学共通基盤としての価値検証	・ 「国際共修」授業での活用推進、留学生の地域学習で効果。 ・ 全学共通基盤としては時期尚早、まずは実績を積むことに注力。
運営組織化	・ R7年度の法人化を前提に、ビジネスオーナーと協議	30団体提案	・ 運営資金の目途	・ 会費収入をベースとした運営スキーム構築。 ・ R7年度の会費収入は目処が立った。 ・ 運営組織化(キーマンの移住決定)。
市民との協創活動	・ 市民が誰でもが空間創りに参画できる枠組み作り ex)主婦目線レシピ 市民フリースペース ・ 市民主体プロジェクト創出 ex)デジタル市民プロジェクト 昭和松本再現プロジェクト	R7年度実行 計画策定	・ 地域企業と一緒に検討することに価値、当事者意識を引き出す	・ R6年度は味噌蔵(6蔵)と連携した「まつもとMISOめぐり」を実商品化、R7年度はレシピコンテストなど市民参加イベント計画。 ・ 「市民ギャラリー」構想をロードマップ化(R8年度)、市民参加スキームを構築。 ・ 高校探求授業との連携
資金計画 (R7年立上げ資金)	・ R7年度の資金確保	公募2件	・ 資金を生み出せる取り組み ・ 寄付(長野県みらいベースなど) ・ ふるさと納税 ・ 松本市予算	・ 事業計画作成「事業目論見書」の通り。 ・ 地域事業者・学校と連携し以下支援金申請。 「長野県元気づくり支援金」*申請済 「FANTO!」*申請済
法的リスク対策	・ 実際のコンテンツとステークホルダーを踏まえて抑えるべき対応を検討	契約関連図 整理	・ 各ステークホルダー目線にたって安心・安全なプラットフォームであるか検証	・ 空間を利用する上での制約事項を整備、承諾頂いた上で利用頂くよう導線を整備。





令和6年度地域デジタル人材育成事業として開催したワークショップの結果を報告するものです。

趣 旨	デジタルを活用する文化を醸成するとともに若者の将来のキャリアの選択の幅を広げることを目的に、「自分のアイデアをデジタルで表現・実現する面白さ」を提供するワークショップを開催しましたのでその結果を報告するものです。
-----	--

1. ワークショップの概要

2. 開催結果

タイトル	アプリ・クリエイター はじめの一步ワークショップ	参加者	13人	大学生1人（1年生：1人） 高専生1人（4年生：1人） 高校生8人（1年生：6人、2年生：2人） 中学生3人（1年生：1人、3年生：2人）
日時	令和6年12月21日（土）13：00～17：00	サポータ	4人	地域のエンジニア1人 信州大学の学生3人
会場	サザンガク	制作アプリの例		・因数分解を解いて止める目覚まし時計 ・シューティングゲーム ・麻雀アプリ ・在庫管理アプリ 等
開催体制	主催：デジタルシティ松本推進機構 共催：松本市 協力：Search Space(株)、ソフトバンク(株) 日本電気(株)、(株)テレビ松本ケーブルビジョン	取材	2社（テレビ松本ケーブルビジョン、信濃毎日新聞）	
内容	生成AIを活用してオリジナルアプリを制作する体験（自由題材）とDigiMAT会員の有するデジタルツールを体験ができるワークショップです。 1 デジタルでアイデアをカタチに（アプリ制作） Search Space(株) 後藤 良輔 氏 生成AIはChatGPT、コーディングソフトはVisual Studio Code 2 最先端デジタルツールを体験 ソフトバンク(株) AIで体の動きを分析するツール、データ分析ツール 日本電気(株) 顔認証ツール (株)テレビ松本ケーブルビジョン 槍ヶ岳のライブ配信	 デジタルツール体験 → 参加者による集合写真 → アプリ制作、発表、フィードバック		

参加者アンケート

	設問	回答・結果
1	満足度	ワークショップ全体 平均 4.7ポイント MAX 5ポイント オリジナルアプリの制作体験 平均 4.3ポイント 最先端デジタルツールの体験 平均 4.5ポイント
2	プログラムの中で面白いと感じたこと、印象に残ったこと	・他の人の制作したアプリを見て、斬新が考えがすごいと思った。 暗算ゲームを試行錯誤して作ることができた。（高校1年生） ・ほとんど初心者の自分でも、想像の何倍も具体的な実装ができた。ただ単にコピペするだけでなく一つ一つのプログラムを考えながら試行錯誤できた。（高校2年生） ・何も知らないのに生成AIを使うことでアプリを作れるということに感動した（高専4年生） ・生成AIは簡単だがPygameは難しかった（高校2年生） ・思っていたよりプログラム自体がわかりやすかった（高校1年生） ・ChatGPTとの会話（高校1年生） ・顔認証のシステムが面白かった（中学1年生） ・思ったよりChatGPTが欲しいプログラムを出してくれること（中学3年生） ・参加しやすい雰囲気良かった（大学1年生）
3	今後どのようなデジタルの学び、体験の場に参加したいか（複数選択可）	・専門家によるセミナー 1人 ・体験型ワークショップ 7人 ・デジタルを活用したものづくり（電子工学等） 6人 ・デジタル関連の企業や社会人との交流 4人 ・コンテスト形式のイベント 0人 ・その他（ ） 0人
4	今後のイベントで扱ってほしいテーマ（複数選択可）	・より地域に密着したデジタルの活動（1人） ・アプリ開発（4人） ・C言語（1人） ・AI（1人） ・3DCGのモデリング（1人）
5	参加したいイベントの位置付け	・学校の授業 4人 ・課外活動（地域イベント等） 5人