

# 令和7年度デジタルシティ松本推進機構総会

## 次 第

日時：令和7年4月10日（木）

午後2時00分～午後3時30分

開催方法：松本市立博物館 講堂、オンラインのハイブリッド形式

### 1 開会

### 2 副機構長挨拶

### 3 議事等

議案第1号 デジタルシティ松本推進機構規約の改正

議案第2号 機構長の選任

議案第3号 有識者及びデザイナーの選任

議案第4号 役員の選任等

議案第5号 令和6年度事業報告

議案第6号 令和6年度決算報告

議案第7号 令和6年度会計監査報告

議案第8号 令和7年度事業計画

議案第9号 令和7年度当初予算

### 4 その他

### 5 閉会

デジタルシティ松本推進機構事務局

（松本市 総合戦略局 DX推進本部）

事務局長：島村 守、担当：藤森 貴文

E-mail digitalcity@city.matsumoto.lg.jp

電 話：0263-48-7000

---

---

令和7年度  
デジタルシティ松本推進機構 総会

---

---

令和7年4月10日

## 1 開会

## 2 副機構長あいさつ

## 3 議案

- 議案第1号 デジタルシティ松本推進機構規約の改正
- 議案第2号 機構長の選任
- 議案第3号 有識者及びデザイナーの選任
- 議案第4号 役員の選任等
- 議案第5号 令和6年度事業報告
- 議案第6号 令和6年度決算報告
- 議案第7号 令和6年度会計監査報告
- 議案第8号 令和7年度事業計画
- 議案第9号 令和7年度当初予算

## 4 閉会

## 1 趣旨

デジタルシティ松本推進機構規約（令和5年4月12日施行）の一部を改正するもの

## 2 内容

本機構の柔軟な運営を可能とするため、役員の任期を次期通常総会までとするもの

## 3 新旧対照表

新	旧
<p>(役員) 第6条 機構に、次の役員を置く。 (1)～(4) (略) 2～6 (略) 7 役員の任期は、選任された日から<u>次期の通常総会の日まで</u>とする。ただし、再任を妨げない。</p>	<p>(役員) 第6条 機構に、次の役員を置く。 (1)～(4) (略) 2～6 (略) 7 役員の任期は、選任された日から<u>1年</u>とする。ただし、再任を妨げない。</p>

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第3項の規定に基づき、機構長を会員の中から互選し、議決により選任する。

役職	所属・氏名
機構長	(会員の中から互選)

**【参考】**

デジタルシティ松本推進機構規約第6条 (役員)

1 機構に、次の役員を置く。

(1) 機構長 1人

2 役員の職務は次のとおりとする。

(1) 機構長は、機構を代表し、会務を総理する。

3 機構長は、会員の中から互選し、総会の議決により選任する。

デジタルシティ松本推進機構規約第7条及び第8条の規定に基づき、有識者及びデザイナーを選任する。

役職	氏名	主な経歴等	所属・役職
有識者	不破 泰	2010～2020 ・信州大学 総合情報センター長 2020～ ・NHK経営委員 2021～2021 ・信州大学 学術研究・産学官連携推進機構長 2021～2024 ・信州大学 理事・副学長 2024～ ・信州大学 特任教授 2023～ ・デジタルシティ松本推進機構 副機構長、有識者	国立大学法人 信州大学 特任教授
デザイナー	後藤 啓一	2009～2013 ・松本市情報統括機能支援業務 (受託者のプロジェクトマネージャー) ・東京都総務局情報政策担当部長ほか行政職務多数 2019～ ・デロイトトーマツコンサルティング合同会社 2022 ・松本メタバース研究会座長 2023～ ・デジタルシティ松本推進機構 デザイナー	デロイト トーマツ コンサル ティング 合同会社 執行役員
デザイナー	藤田 昭	1997～2000 ・松本市情報統計課職員 2000～2019 ・(株)日立製作所 経済産業省 次世代ヘルスケア産業協議会WG専門委員 2020～ ・(株)日立ソリューションズ 経営企画本部長 2023～ ・デジタルシティ松本推進機構 デザイナー	株式会社日立ソリューションズ サステナビリティ推進本部長

**【参考】**

デジタルシティ松本推進機構規約第7条 (有識者)

- 1 機構に、機構運営に対して助言及び提言を行う有識者を置く。
- 2 学術経験者を充てる。
- 3 (略)

**【参考】**

デジタルシティ松本推進機構規約第8条 (デザイナー)

- 1 機構に、機構で組成するプロジェクト及び事務局に助言、提言等を行うデザイナーを置くことができる。
- 2～3 (略)

## 1 副機構長

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第4項の規定に基づき、副機構長に有識者を充てる。

役職	氏名
副機構長	(有識者をもって充てる)

### 【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第6条 (役員)

1 機構に、次の役員を置く。

(2) 副機構長 1人

2 役員の職務は次のとおりとする。

(2) 副機構長は、機構長を補佐し、機構長不在の場合にその職務を代行する。

4 副機構長は、有識者をもって充てる。

## 2 監事

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第6項の規定に基づき、機構長が監事を指名する。

役職	団体名・氏名
監事	(機構長が指名)
監事	(機構長が指名)

### 【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第6条 (役員)

1 機構に、次の役員を置く。

(4) 監事 2人

2 役員の職務は次のとおりとする。

(4) 監事は、機構の会計を監査する。

6 監事は、機構長が指名する。

## 3 運営委員

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第5項の規定に基づき、運営委員を選任する。

役職	団体名	役職	氏名	種別
運営委員	セイコーエプソン株式会社	ビジュアルプロダクツ事業部 VP事業推進部 課長	川瀬 裕司	正会員
	ソフトバンク株式会社	公共事業推進本部 第二事業統括部 統括部長	上島 奨司	
	株式会社テレビ松本ケーブルビジョン	ネットワークソリューション部 課長補佐	金井 孝幸	
	日本電気株式会社	スマートシティ統括部 第二スマートシティ営業グループ シニアプロフェッショナル	大塚 恭正	
	東日本電信電話株式会社	長野支店 ビジネスイノベーション部	丸山 博己	
	株式会社日立システムズ	関東甲信越支社 第一営業本部 第一営業部長	矢部 理郁	
	株式会社大原建設	DXソリューション室長	尹 熙元	
	株式会社プラルト	取締役 営業部長	高山 浩一	
	株式会社ステッチ	代表取締役	細谷 洋平	
	有限責任監査法人トーマツ	長野事務所 シニアスタッフ	久保 信也	
	株式会社アクティブリテック	第一営業部	胡桃澤 優気	
	松本市	総合戦略局 DX推進本部長	藤井 昌浩	
	-	-	不破 泰	
-	-	後藤 啓一	デザイナー	
-	-	藤田 昭	デザイナー	

【参考】  
デジタルシティ松本推進機構規約第6条 (役員)

- 1 機構に、次の役員を置く。  
(3) 運営委員
- 5 運営委員は、総会の議決により選任する。

## 4 オブザーバー

デジタルシティ松本推進機構規約第9条の規定に基づき、以下の者を機構のオブザーバーとする。

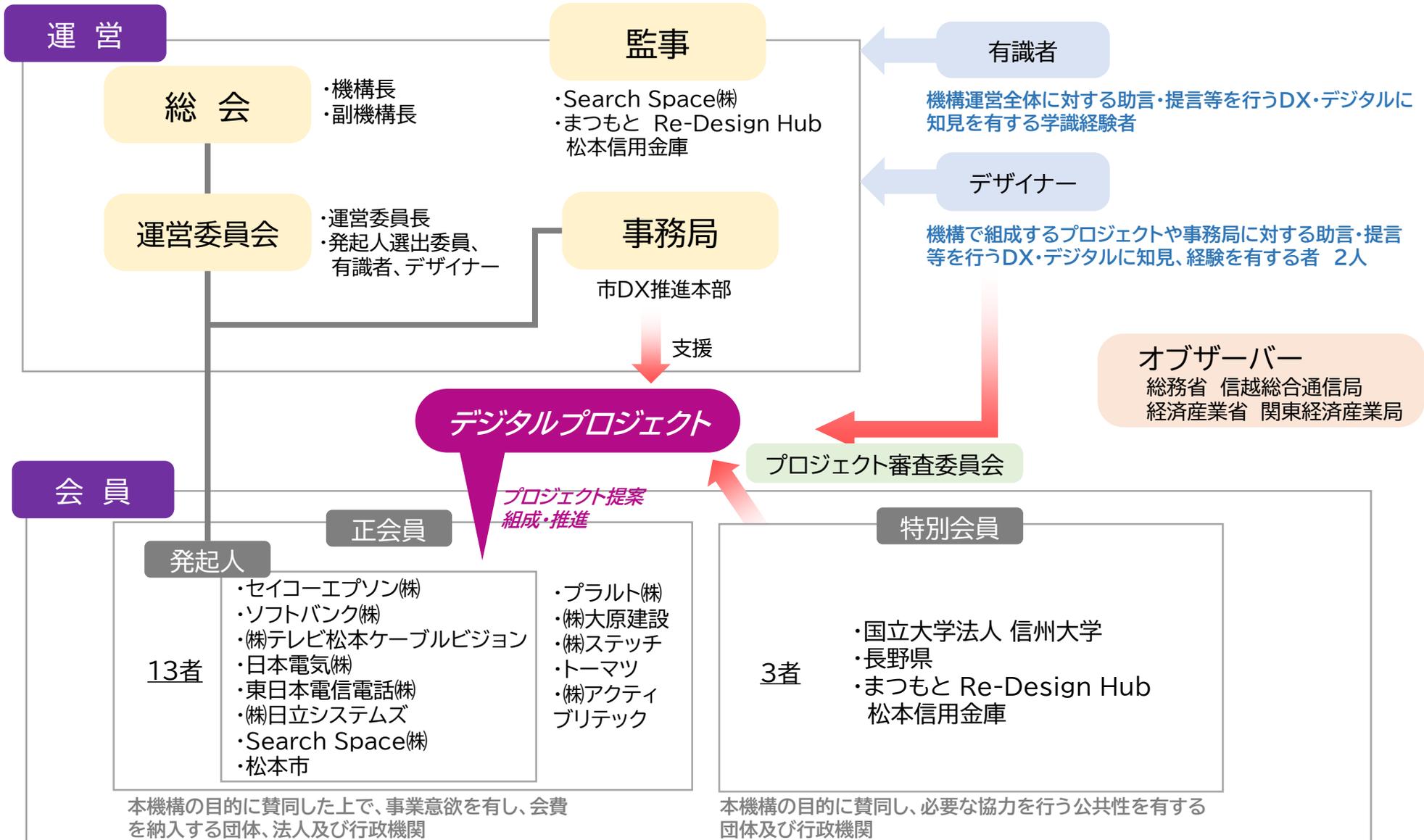
役職	団体名	役職・氏名
オブザーバー	総務省 信越総合通信局	情報通信振興課長 納見 敦
オブザーバー	経済産業省 関東経済産業局	デジタル経済課長 三枝 徳行

【参考】  
デジタルシティ松本推進機構規約第9条 (オブザーバー)

- 1 機構に、オブザーバーを置くことができる。
- 2 オブザーバーは、機構運営に対して意見及び助言することができる。

項目		計画	実績	詳細ページ	
事業	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	9
		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	10 ～ 11
		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)	10 ～ 11
		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	12
	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	13 ～ 41
		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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	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	42 ～ 43
	その他	地域との連携	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>その他、信州DX推進コンソーシアム等と連携調整</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>	—

●令和7年3月31日時点の組織体制



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

## ●令和6年度 運営委員会(2/2)

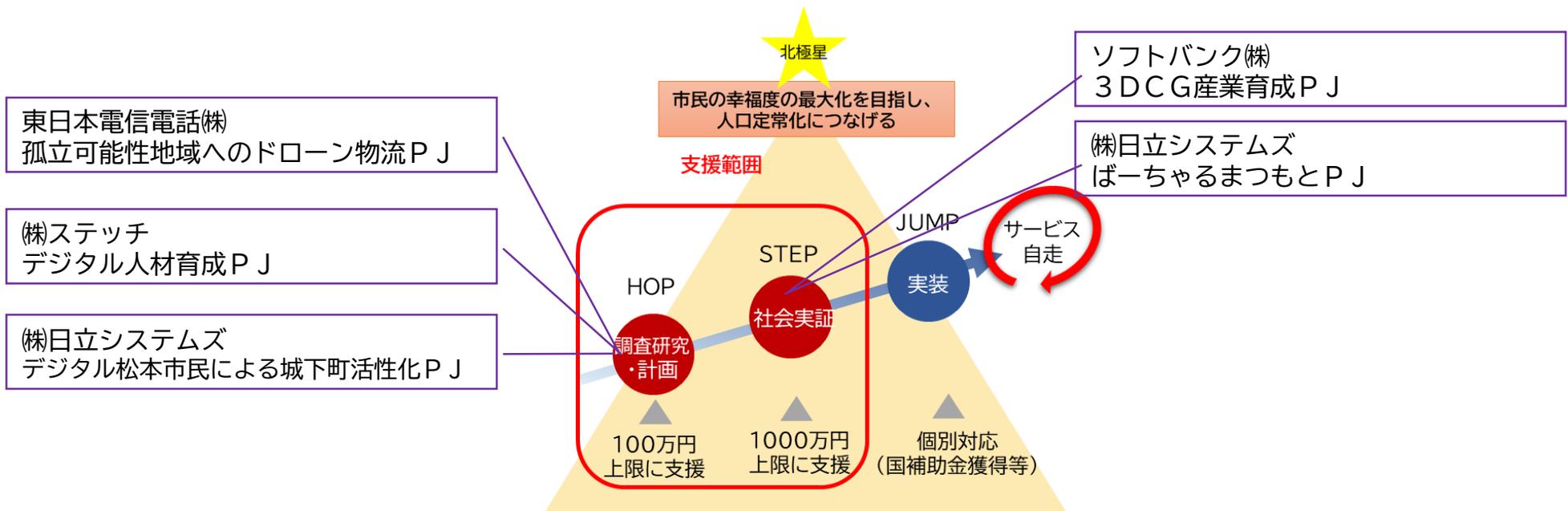
運営委員会	開催日	議事等
第8回	6.10.25	(1) 新規会員の入会 (2) 令和6年度地域デジタル人材の育成 (3) デジタルシティ松本推進機構の経営体制 (4) 広報活動の実績 (5) 活動報告
第9号	6.11.22	(1) 新規会員の入会 (2) 令和6年度地域デジタル人材の育成 (3) DigiMATコンセプト検討 (4) 活動報告
第10回	6.12.25	(1) 活動報告 (2) 令和6年度地域デジタル人材育成事業 (3) DigiMATコンセプト検討 (4) 第4回Digi田甲子園
第11回	7.1.24	(1) 活動報告 (2) 令和7年度松本市予算要求概要(DigiMAT関連経費) (3) 社会実証プロジェクトの実績報告書の様式 (4) DigiMATコンセプト検討
第12回	7.2.21	(1) 活動報告 (2) 令和7年度社会実証プロジェクトの募集 (3) DigiMATコンセプト検討
第13回	7.3.14	(1) 総会の開催概要 (2) 総会への提出予定議案

●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	<p><b>1 内容</b></p> <p>(1) デジタルシティ松本推進機構プロジェクト活動報告 (2) 交流会</p> <p><b>2 参加者</b></p> <p>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</p> <p><b>3 掲載メディア</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・10/1 時事通信社「i-JUMP」</li> <li>・10/1 // 「JIJI.COM」</li> </ul>	 <p>開催あいさつ 宮尾運営委員長</p> <p>プロジェクトの取組発表 ソフトバンク 細井様 日立システムズ 渋谷様</p> <p>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</p> <p>交流会、 閉会あいさつ 不破副会長</p>
第2回	7.3.14	<p><b>1 内容</b></p> <p>(1) デジタルシティ松本推進機構プロジェクト活動報告 (2) 交流会</p> <p><b>2 参加者</b></p> <p>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</p> <p><b>3 掲載メディア</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3/15 市民タイムス</li> </ul>	 <p>NTT東日本 小林様    ステッチ 細谷様    ソフトバンク 細井様    日立システムズ 渋谷様</p> <p>関東経済産業局 倉島様    (会場の様子)</p>

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、デジタル人材が生まれ、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
(1) 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)
(2) 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	(1) 審査日 令和6年7月29日(月) (2) 審査件数 5件 (3) 結果 3件のプロジェクトを採択	(1) 審査日 令和6年4月18日(木) (2) 審査件数 2件 (3) 結果 2件のプロジェクトを採択



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

採択者	東日本電信電話㈱
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
取組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>・災害等で孤立する可能性のある地域の洗い出し</li> <li>・能登半島地震でのドローン活用状況調査</li> <li>・ドローン離発着地点の候補選定</li> <li>・国内ドローン最新状況情報収集</li> </ul>

●デジタル人材育成プロジェクト

採択者	㈱ステッチ
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
取組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・必要な学習方法及び教材の調査</li> </ul>

●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	㈱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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・デジタル市民証などのデジタルコンテンツの調査企画</li> <li>・地域貢献ポイント事業の調査検討</li> </ul>

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スおよび3DCGの産業育成に向けた施策

採択者	ソフトバンク㈱	<p>松本市 3DCGプロジェクト  <small>「松本市」3DCGコンテンツ          3DCGの活用拡大、半信半疑でも活用促進、次世代の映像表現を共に創り出す</small></p>
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	
PJ概要	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 3DCG産業の制作拠点として、国内外にMATSUMOTOブランドを確立</li> <li>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)</li> <li>3 イベントによる取組周知 等</li> </ol>	
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	

●“ばーちやるまつもと”による市民主体のシティプロモーション

採択者	(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	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。	
PJ概要	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ばーちや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</li> <li>2. ばーちやるSWEET WORK 市民とのふれあい空間、街のレア情報発信など</li> <li>3. ばーちやる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</li> <li>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</li> </ol>	
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	

# 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)

<p>(1) プロジェクト 名称</p>	<p>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</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>3年間の事業費 37120千円 (R6年度：2120千円 R7年度：15,000千円 R8年度：20,000千円)</p>
<p>(3) 目的、 将来像</p>	<p>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。</p>	<p>(4) 現状、 課題</p>	<p>&lt;能登半島地震からの主な教訓&gt;  <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・FromとToの策定がなされていない</li> <li>・飛行ルート of 通信状況が事前に把握できていない</li> <li>・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</li> </ul> </p>
<p>(5) サービス</p>	<p>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</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①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</li> <li>②From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、営業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</li> <li>③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</li> <li>④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</li> </ol>		
<p>(6) ビジネス モデル イメージ</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>(必須)</p> <p><b>災害等発生時</b></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>通常時</b></p> </div> </div>		

### (1) 調査研究活動の概要

ア 目的	①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 ②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 ③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	①松本市が記録する過去に孤立した地区の情報収集 ②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 ③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 ④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 ⑤収集した情報をもとに、FromToポイント候補選定 ⑥R7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	①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 ②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 ③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 ④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 ⑤FromToポイント候補選定及び現地調査実施 ⑥R7年度、実証事業実施時における検討課題の洗い出し実施

### (2) 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

## (3) 調査研究活動一覧

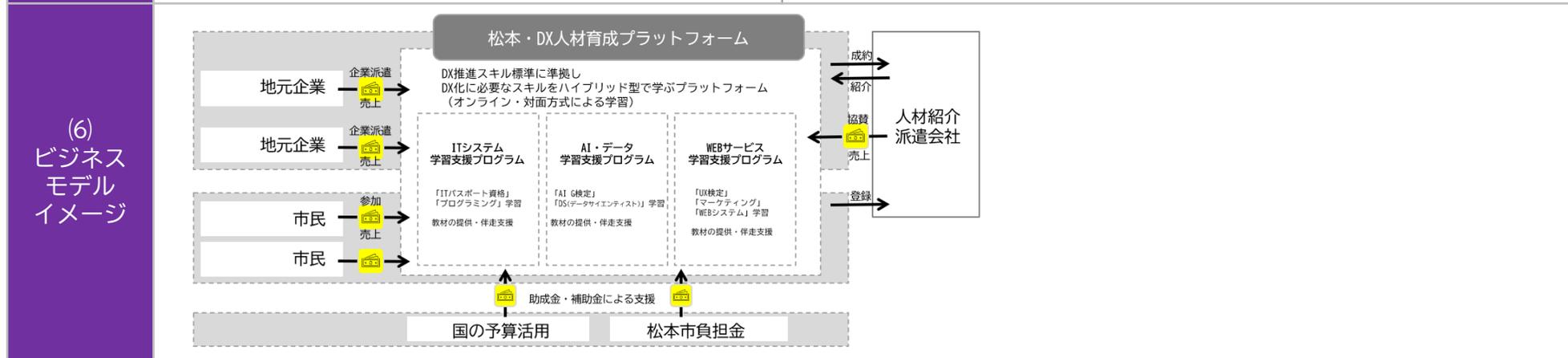
項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
①	松本市が記録する過去に孤立した地区の情報収集	松本市から提供された、過去の孤立地域の実績をもとに、全拠点を実際に現地視察し、ドローンの離発着地点の有無等について調査。	実際に各地域を訪問し調査した結果から、どの地区にもドローンの離発着地点として有効な公的地点候補地が選定できた。(P6)
②	各地域を現場調査し、当時キーマンとなった方等に対してインタビュー	過去の孤立地域の各所において、中心となる建物や自治組織などの関係者を洗い出し、現地事情のインタビューの実施。	各地において、中心的立場となるであろう施設や団体の目星はついた。他方、各所への具体的なヒヤリングは、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)
③	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)
④	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)
⑤	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)
⑥	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)

<p>(1) プロジェクト 名称</p>	<p>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</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>3年間の事業費 37120千円 (R6年度：調査2120千円 R7年度：実証15000千円 R9年度：20000千円)</p>
<p>(3) 目的、 将来像</p>	<p>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。</p>	<p>(4) 現状、 課題</p>	<p>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認がないのが現状。 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。</p>
<p>(5) サービス</p>	<p>①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。  ②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。  ③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。</p>		
<p>(6) ビジネス モデル イメージ</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>(必須) <b>災害等発生時</b></p> <pre> graph TD     A[松本市] -- "災害備蓄品" --&gt; B[ドローン運行事業者]     B -- "ドローン配送" --&gt; C[孤立地域ホテル等]     B -- "ドローンポートまで配送" --&gt; D[地域スーパー等]     D -- "支払い" --&gt; B     A &lt;--&gt;  "情報交換"  B     </pre> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>通常時</b></p> <pre> graph TD     D[地域スーパー等] -- "オンラインスーパー発注" --&gt; B[ドローン運行事業者]     B -- "ドローン配送" --&gt; C[孤立地域ホテル等]     B -- "ドローンポートまで配送" --&gt; D     D -- "支払い" --&gt; B     </pre> </div> </div>		

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

<p>(1) プロジェクト 名称</p>	<p>デジタル推進人材の育成に向けた施策</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>3年間の事業費 20,348 千円 (R6年度：998 千円 R7年度：9,675 千円 R8年度：9,675千円)</p>
<p>(3) 目的、 将来像</p>	<p>「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。</p>	<p>(4) 現状、 課題</p>	<p>「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。</p>
<p>(5) サービス</p>	<p>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。</p>	<p>松本・DX人材育成プラットフォーム</p> <p>協力・連携 松本商工会議所</p> <p>地元企業 派遣</p> <p>地元企業 活かす</p> <p>市民 転職・就職</p> <p>市民 学び</p> <p>DX推進スキル標準に準拠し DX化に必要なスキルをハイブリッド型で学ぶプラットフォーム (オンライン・対面方式による学習)</p> <p>ITシステム 学習支援プログラム</p> <p>AI・データ 学習支援プログラム</p> <p>WEB・サービス 学習支援プログラム</p> <p>「ITパスポート資格」「プログラミング」学習</p> <p>「AI G検定」「DS(データサイエンティスト)」学習</p> <p>「UX検定」「マーケティング」「WEBシステム」学習</p> <p>教材の提供・伴走支援</p> <p>教材の提供・伴走支援</p> <p>教材の提供・伴走支援</p> <p>地元企業は、企業のDX化が進むことで、業務効率が向上し、競争力が強化される。新たな職種での雇用創出に繋がる</p> <p>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る</p> <p>提供・協力 松本市・サザンガク</p> <p>協力 日本ディープラーニング協会 など</p> <p>連携・告知 ながのO1カレッジ 信州O1キャンパス</p> <p>松本・地域内デジタル人材のエコシステム 【学び → DX化に活かす → 企業成長 → 新たな雇用創出】 学んだ方が地域企業で活躍、DX化が進み、新たな雇用につながることを目標とする。</p>	



### (1) 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	実績	
	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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、日本ディーラーニング協会様と協議を実施しました。</p>	

### (2) KPIの達成状況

KPI	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よかったです。

## (3) 調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
①	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。
②	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。
③	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。
④	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。
⑤	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。
⑥	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。

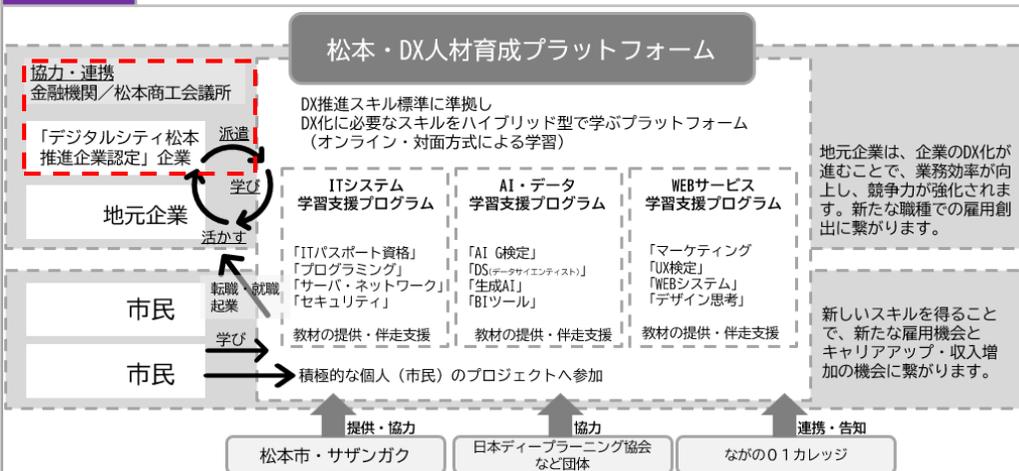
<p>(1) プロジェクト 名称</p>	<p>デジタル推進人材の育成に向けた施策</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>3年間の事業費 20,998 千円 (R7年度：実証 998 千円 R8年度：実装 10,000 千円 R9年度：10,000 千円)</p>
<p>(3) 目的、 将来像</p>	<p>「地域に暮らしながら、デジタルを活用し活躍できる」 人を創出する</p> <p>調査研究では、主体的な学びが合格や実践的スキル習得に直結すること、また、Slackを活用した伴走型の学習スタイルが、従来の教材提供型よりも効果的であるという評価が得られました。</p> <p>これらの知見を活かし、「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ます。</p> <p>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が、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。</p>	<p>(4) 現状、 課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>【課題】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・中小企業において、DXやリススキリングの機会が提供されても、実際の活用が難しい現状。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>

(5)  
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「オンライン学習」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」を組み合わせたハイブリッド型を採用します。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・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。

※協力・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

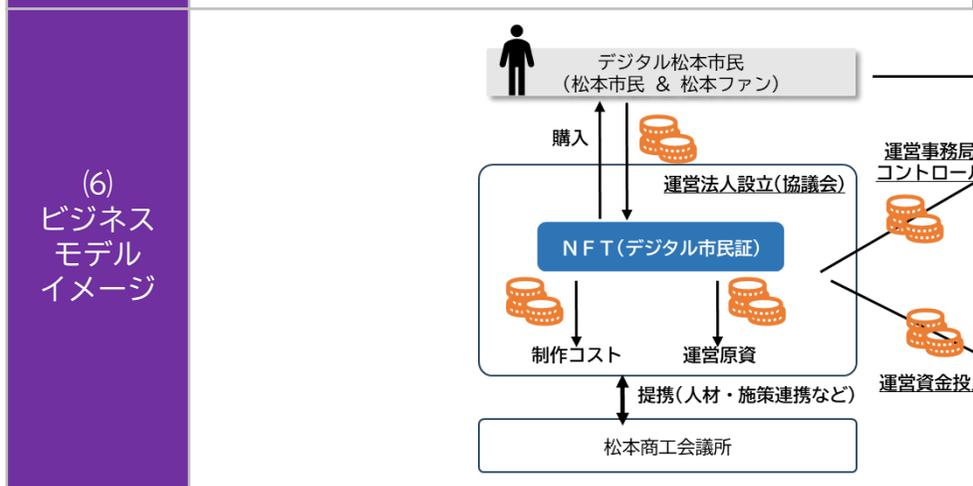
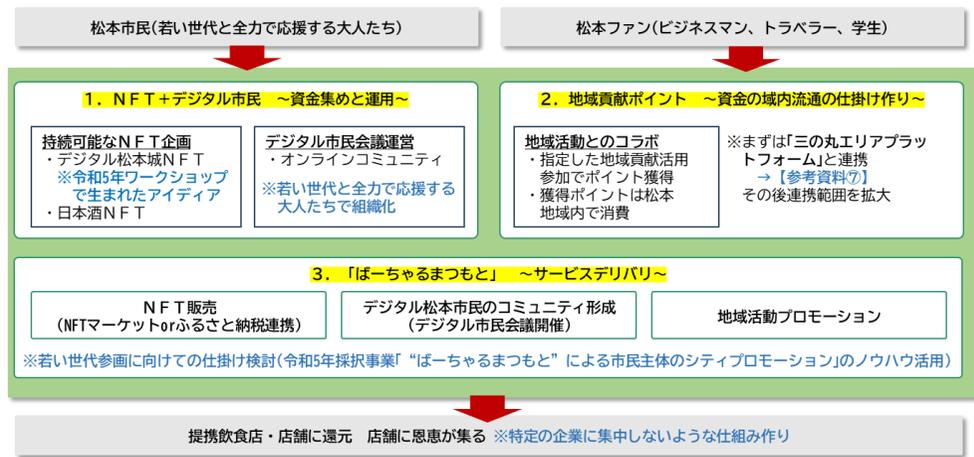
デジタル松本市民による城下町活性化プロジェクト

(株)日立システムズ

<p>(1) プロジェクト名称</p>	<p>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</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>3年間の事業費 46,171千円                  (R6年度：1,171千円 R7年度：15,000千円 R8年度：30,000千円)</p>
<p>(3) 目的、将来像</p>	<p>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。</p>	<p>(4) 現状、課題</p>	<p>①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。                  ②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。                  ③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。</p>

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

- 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
- “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】
- 若い世代参画に向けての仕掛け検討  
 令和5年採択事業“ばーちゃんのまつもと”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】



(6) ビジネスモデルイメージ

### (1) 調査研究活動の概要

ア 目的	①NFT市場評価資金獲得手段としての有効性を検証する。 ②地域事業者にも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alink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	実績	実績	実績
	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			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①高校探求授業、①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

### (2) KPIの達成状況

KPI	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。

## (3) 調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
①	NFTアート市場価値評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネットからの情報収集</li> <li>・有識者ヒアリング</li> </ul>	<p>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。</p> <p><b>*誤りの気づき</b></p>
②	松本ファンとのワークショップのストラテジー検討	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークショップの目的と段取り検討</li> <li>・出席者への依頼</li> </ul>	<p>会員ありきの議論(NFTアート企画と資金活用の仕組み作り)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。</p> <p><b>*方向性修正</b></p>
③	松本ファンへの個別ヒアリングを実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理想と現実のギャップをヒアリング</li> <li>✓松本ファンと接する仕事をされている市民</li> <li>✓学生(大学生、高校生)</li> <li>✓首都圏在住者で松本好きの方</li> </ul>	<p>以下の気づきが大きかった！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓学生が街にでない</li> <li>✓お店側の人手不足は深刻(「といたって・・・」)</li> <li>✓インバウンド長期滞在者多い</li> </ul> <p><b>*新たな気づき・施策への反映検討</b></p>
④	松本ファンとのワークショップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・計4回実施</li> <li>延べ参加人数と属性</li> <li>各回の参加人数</li> </ul>	<p>以下のことが判明した！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓お薦めしたいスポットは飲食店が多い</li> <li>✓レアな情報が溢れるように出る</li> <li>✓LINEへの拒否反応が少ない(年齢問わず)</li> </ul> <p><b>*新たな気づき・施策への反映検討</b></p>
⑤	地域事業者との意見交換会	<ul style="list-style-type: none"> <li>・参加人数と属性</li> </ul>	<p>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。</p> <p><b>*新たな気づき・施策への反映検討</b></p>
⑥	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日立の研究者を交えた考察実施</li> <li>・松本エンジニアを交えたセッション実施</li> </ul>	<p>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。</p> <p><b>*当初想定していなかった発想</b></p>
⑦	若い世代の参画を活性化する枠組み検討	<ul style="list-style-type: none"> <li>・公立高の探求授業との連携</li> <li>・OMOMO社施策(信大ほか学生コミュニティ)連携</li> </ul>	<p>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。</p>

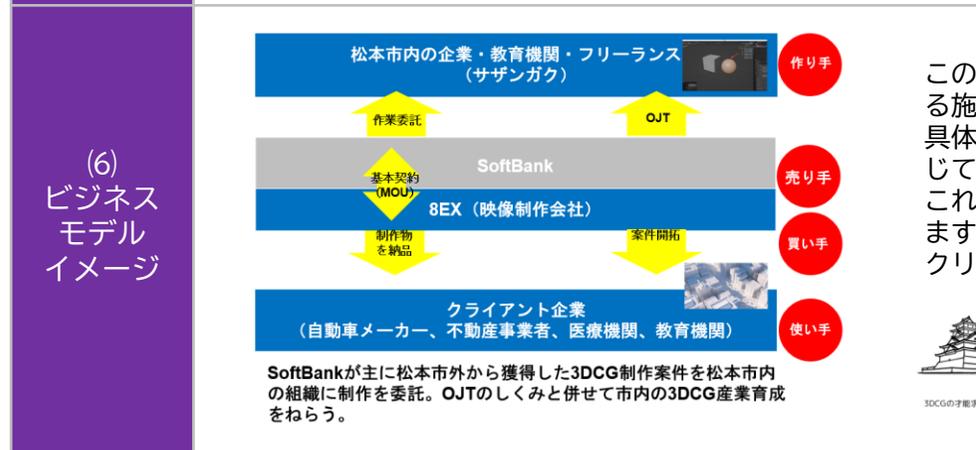
<p>(1) プロジェクト 名称</p>	<p>松本ファンによる城下町活性化プロジェクト</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>3年間の事業費 46,210千円 (R6年度：1,210千円 R7年度：15,000千円 R8年度：30,000千円)</p>
<p>(3) 目的、 将来像</p>	<p>我々は、松本を愛し松本を愛する市民の皆様と共に、次世代を担う松本の子どもたちのため、将来の松本の街づくりを描く仕組み作りに取り組む。 この取り組みを実現するため松本ファンによるコミュニティを形成し、松本発イノベーションを生み出す人財を育成する。</p>	<p>(4) 現状、 課題</p>	<p>【松本ファンの声】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 日本人リピーターは、もっと松本を楽しみたいが、なかなか楽しみ切れないのが不満である。</li> <li>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。</li> <li>3. 学生(大学生、高校生)は、大型商業施設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。</li> <li>4. 飲食店は、労働力不足が想像以上深刻。</li> </ol>
<p>(5) サービス</p>	<p>松本発イノベーションを目指します！</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>皆で作ろう “まつもとAIコンシェルジュ”</b> 学生と一緒に、松本にめちゃくちゃ詳しいAIコンシェルジュを創る</li> <li>2. <b>美食の街まつもとVerse</b> 学生の目線で松本の食の魅力を表現</li> <li>3. <b>まつもとスキマバイトマッチング</b> 「matchbox」を活用、松本らしいマッチングを追求</li> <li>4. <b>まつもとモデルWeb3.0</b> 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</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>*Civic Tech実証</p> <p>皆で作ろう “まつもとAIコンシェルジュ”</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>イノベーションの 種を生み出す</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>*松本の食の魅力発信</p> <p>美食の街まつもとVerse</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>*リソバ実証</p> <p>まつもと スキマバイトマッチング</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>*松本ファンのモチベーションをあげる Web3.0技術活用</p> <p>まつもとモデルWeb3.0</p> </div> </div> <p style="text-align: center; color: green; font-weight: bold; margin-top: 10px;">みんなで！</p>	<p>(6) ビジネス モデル イメージ</p>	<p>The diagram illustrates the business model flow from 'リアル' (Real) to 'デジタル' (Digital). At the top, 'まつもと AIコンシェルジュ' (Real) and '松本ファン' are connected. Below, 'まつもとVerse' (Real) is linked to 'まつもとモデル Web3.0' (Digital). The 'まつもとモデル Web3.0' section details '体験NFT' (Experience NFTs) for various activities like '居酒屋はしご体験' and '松本城特別体験'. These NFTs are used to earn 'トークン' (Tokens), which are then used for 'メンバーシップSBT' (Membership SBT) and '貢献実績SBT' (Contribution Achievement SBT). The SBTs are used for 'お仕事体験' (Work Experience) and '2次体験' (2nd Experience). The diagram also notes that '体験を重ねることにステータスが上がる' (Status increases with experience) and '貢献することによってステータスが上がる' (Status increases by contributing).</p>

# 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ス および3DCGの産業育成に向けた施策

ソフトバンク(株)

<p>(1) プロジェクト 名称</p>	<p>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</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>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)</p>
<p>(3) 目的、 将来像</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> <li>・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</li> <li>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</li> </ul>	<p>(4) 現状、 課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル人材の不足</li> <li>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</li> <li>・デジタル分野での雇用の創出</li> <li>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いる可能性があり、育成した人材が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</li> </ul>
<p>(5) サービス</p>	<p>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</p> <p>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じた人材育成を行い産業の発展、雇用の創出をめざす</p> <p>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</p> <p>⇒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</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p><b>映像制作案件の受託活動</b></p> <p>映像制作案件の獲得のため大手プロダクションなどとの提携を推進する。</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p><b>3DCG制作の産業育成や事業誘致</b></p> <p>3DCG産業に関わる制作リソースを育成しつつ生産拠点としての位置づけを強化。また市内の事業者の参入を促進。</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p><b>イベント開催による国内外へのアピールと観光誘客</b></p> <p>バーチャルコンサートイベントなどの開催による国内外へのアピールおよび観光誘客を展開する。</p> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p><b>市内教育機関やベンダーとの協業・トレーニング</b></p> <p>市内ベンダーとの提携をすすめるとともにフリーランスとの提携をすすめ、トレーニングプログラムを充実させる。</p> </div> </div>	



このプロジェクトが実装を目指すサービスは、松本市における3DCG産業の育成に関する施策です。具体的には、松本市内での3DCG制作案件の再委託を行い、教育プログラムや実務を通じてデジタル人材の育成を行います。これにより、新たな産業の創出と地元住民の誇りや地域愛を高めることを目指しています。また、映像祭などのイベントを通じて地域の取り組みを広報し、国内外からのクリエイターのネットワーク構築を図り、制作体制の整備を図ります。

**MATSUMOTO 3DCG PROJECT** ブランドロゴ

集まれ！3DCGクリエイター  
3DCGの才能を求め、未経験でも機軸を捉え、次世代の映像表現を共に作り出そう

### (1) 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	実績	
	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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）</li> <li>・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）</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>	

### (2) 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加者数	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。

## (3) 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
①	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。
②	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
③	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
④	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
⑤	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
⑥	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。

3DCG産業育成プロジェクトの  
エコシステム

## スナップコンテストおよび映像祭

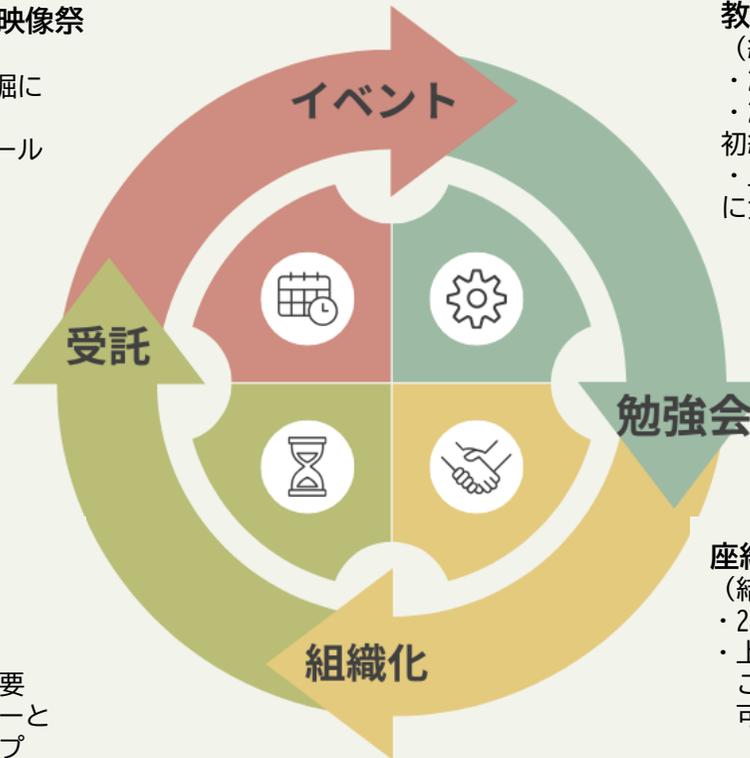
(結果)

- ・市内外のクリエイターの発掘につながった
- ・松本市の新たな魅力のアピールできた

## 教育プログラムの実施

(結果)

- ・23名の参加者
- ・2日間の集中的なカリキュラムにより、初級者でも商用案件に取り組めた
- ・上級者の存在が初級者のレベルアップに大きく寄与した



## 案件の受託活動

(結果)

- ・8EX社の案件受託
- ・中小の制作会社の人材不足
- ・Unrealengine市場の大きな需要
- ・仕事を探しているクリエイターと人材を求める企業とのギャップ

## 座組の組成

(結果)

- ・24名の登録者
- ・上級者が初級者をサポートすることで、商用案件への取り組みも可能となった

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 (クリエイ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)

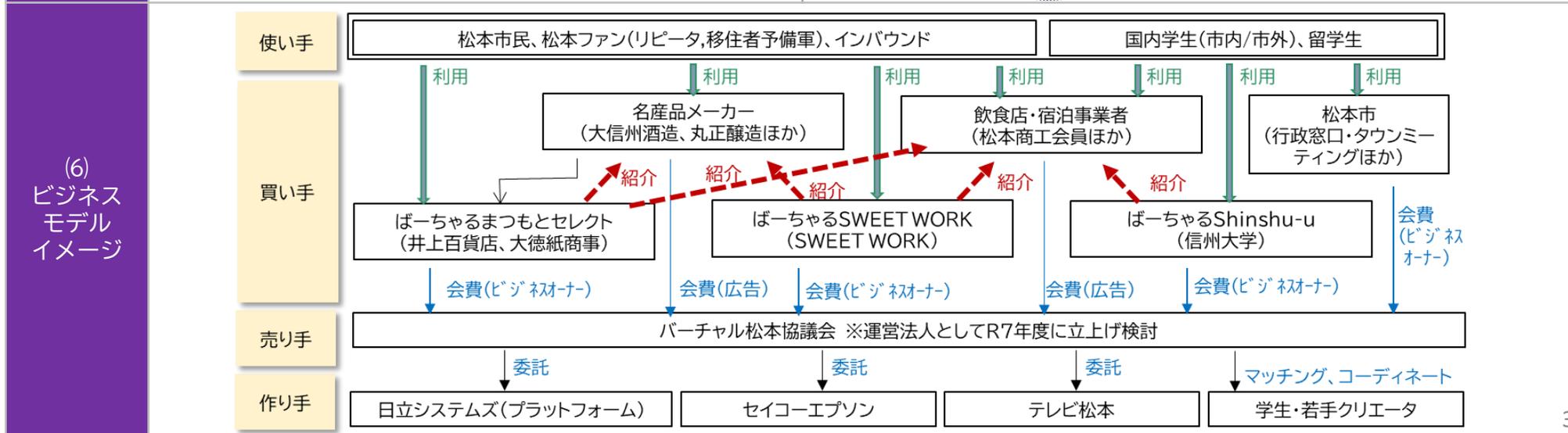
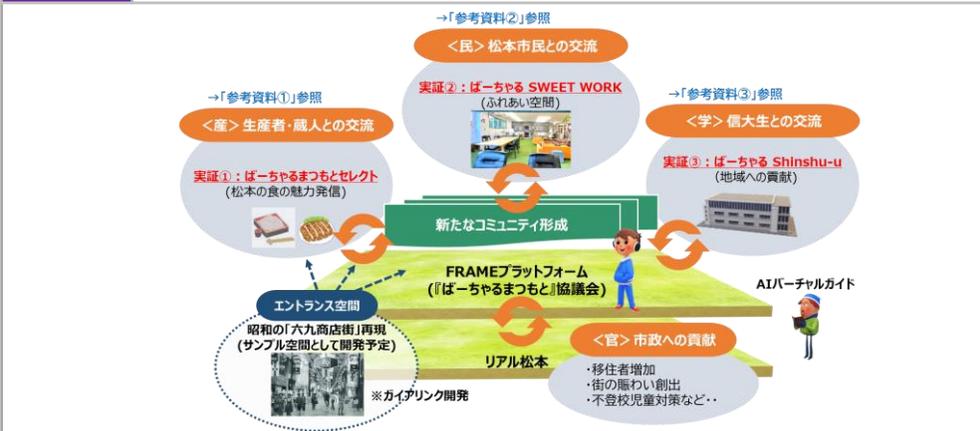
# 令和6年度社会実証プロジェクト

## “ばーちやるまつもと”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

<p>(1) プロジェクト名称</p>	<p>“ばーちやるまつもと” による市民主体のシティプロモーション</p>	<p>(2) 事業費</p>	<p>R6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)</p>
<p>(3) 目的、将来像</p>	<p>【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】 ①産官学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。 ②学生や若手クリエイタの挑戦意欲を促す空間を創る。 ③手作り感のあるシティプロモーションを実現する。</p>	<p>(4) 現状、課題</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 松本の魅力が松本市民にも浸透されていない</li> <li>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。</li> <li>4. 地域事業者間コラボが植わっていない。</li> </ol>

- (5) サービス
1. ばーちや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. ばーちやるSWEET WORK  
市民とのふれあい空間、街のレア情報発信など
  3. ばーちやる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ち越し  
①AIチャットボット技術+生成AI技術活用  
②松本標準のAIキャラクタ(AIバーチャルガイド)を育成



### (1) 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「ばーちやるまつもと」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	<b>【代表提案者】</b> : 株式会社日立システムズ (役割: 全体推進、とりまとめ) <b>【共同提案者①】</b> : 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) <b>【共同提案者②】</b> : 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	<b>計画</b> A) サービス構築 ・実証事業(開発、実証、評価)  B) 運営組織化 ・「ばーちやるまつもと協議会」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	<b>実績</b> 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 <b>【追加対応】</b> <b>①プラットフォーム移行の必要性発生</b> 、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 <b>②オンライン教育支援センター(松本市教育委員会)実証</b> <b>③「ばーちやるKayo-san」追加実施</b>  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 <b>【追加対応】</b> <b>④井上百貨店×味噌6蔵「まつもとMISOめぐり」</b> 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

### (2) 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。
N P S ( “使い手” と “買い手” の空間に対する満足度評価)	N P S	-	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

## (3) 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
①	実証空間構築 (実証実験Part1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>学生・若手クリエイター主体の実証空間開発(5月～9月)</li> <li>不登校児童(中学生)も加えた開発チーム作り</li> </ul>	4回 4回	<ul style="list-style-type: none"> <li>開発工数・期間、技術サポートの手法検証</li> <li>不登校児童への開発体験価値検証</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li><b>途中予想外事象にも速やかに対応できた。</b></li> </ul>
②	実証空間公開 (実証実験Part2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>定められたKPIの測定</li> </ul>	9月までに策定	<ul style="list-style-type: none"> <li>コミュニケーションツールとしての価値検証</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>デビューイベント</b>開催(10/2)。</li> <li>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。</li> <li>双方とも<b>想定以上の利用者数</b>があった。</li> </ul>
③	信州大学展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>大学共通ID基盤との連携提案</li> </ul>	6月～10月提案実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>「アバター授業」「地域教育」の価値検証</li> <li>全学共通基盤としての価値検証</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>「国際共修」授業での活用推進</b>、留学生の地域学習で効果。</li> <li>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。</li> </ul>
④	運営組織化	<ul style="list-style-type: none"> <li>R7年度の法人化を前提に、ビジネスオーナーと協議</li> </ul>	30団体提案	<ul style="list-style-type: none"> <li>運営資金の目途</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>会費収入をベースとした運営スキーム構築。</li> <li>R7年度の会費収入は目処が立った。</li> <li><b>運営組織化(キーマンの移住決定)。</b></li> </ul>
⑤	市民との協創活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>	R7年度実行計画策定	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>R6年度は味噌蔵(6歳)と連携した<b>「まつもとMISOめぐり」</b>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。</li> <li>「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。</li> <li>高校探求授業との連携</li> </ul>
⑥	資金計画 (R7年立上げ資金)	<ul style="list-style-type: none"> <li>R7年度の資金確保</li> </ul>	公募2件	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>ふるさと納税</li> <li>松本市予算</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>事業計画作成「事業目論見書」の通り。</li> <li>地域事業者・学校と連携し以下支援金申請。 <b>「長野県元気づくり支援金」*申請済</b> <b>「FANTo!」*申請済</b></li> </ul>
⑦	法的リスク対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	契約関連図整理	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>

<民> 松本市民との交流  
～ばーちやるSWEET WORK～

キャラクターと生成AIの融合  
「ばーちやるKayo-san」



400人  
会話(延べ)

<学> 国際共修授業  
～グローバル化推進センター～

謎解きを活用した国際共修,街にでて謎解き

1,200人  
来場(延べ)



<産> 生産者・蔵人との交流  
～ばーちやるまつもとセレクト～

360動画を活用した店舗紹介

1,400人  
来場(延べ)



エントランス空間

3,400人  
来場(延べ)

六九商店街(再現)  
&井上本店(保存)



<産> まつもとMISOめぐり

～『ばーちやるまつもと』が生んだ地域ブランド～

井上百貨店+味噌蔵6蔵動画  
を活用した店舗紹介

3,000個  
販売(単品)



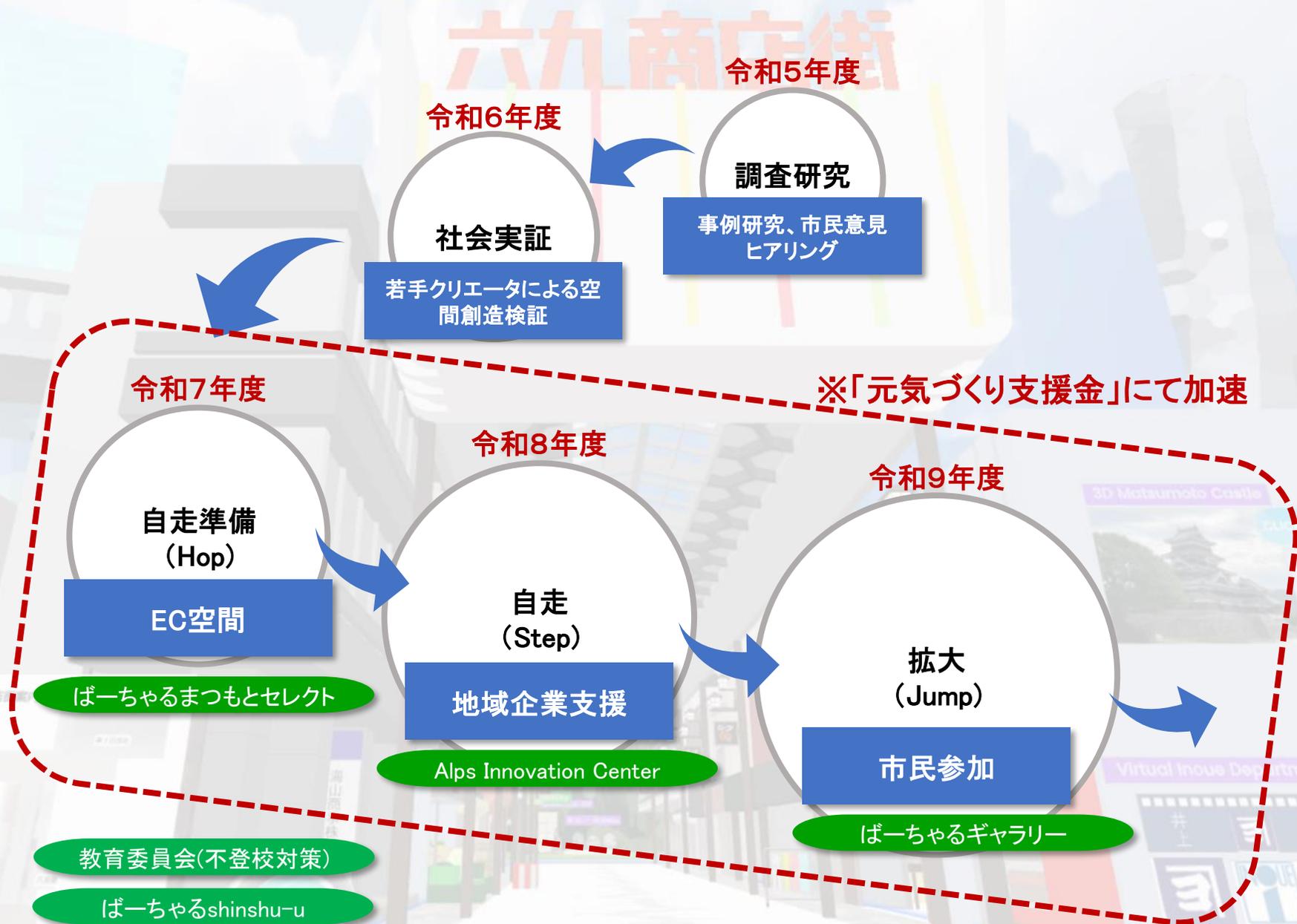
<官> 松本市教育委員会  
～オンライン教育支援センター～

不登校児童が安心して  
楽しめる場づくり

42人体験  
(内6人毎日利用)



リアル松本



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		
会場	サザンガク	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
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	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
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。	取材	2社（テレビ松本ケーブルビジョン、信濃毎日新聞）
	<p>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</p> <p>2 最先端デジタルツールを体験</p> <p>(1) 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</p> <p>(2) 日本電気(株) 顔認証ツール</p> <p>(3) (株)テレビ松本ケーブルビジョン 槍ヶ岳のライブ配信</p>	 <p>デジタルツール体験→</p> <p>参加者による集合写真</p> <p>←アプリ制作、発表、フィードバック</p>	

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 ※MAX5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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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）</li> <li>・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のプログラムを考えながら試行錯誤できた。（高校2年生）</li> <li>・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）</li> <li>・生成AIは簡単だがPygameは難しかった（高校2年生）</li> <li>・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）</li> <li>・ChatGPTとの会話（高校1年生）</li> <li>・顔認証のシステムが面白かった（中学1年生）</li> <li>・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）</li> <li>・参加しやすい雰囲気良かった（大学1年生）</li> </ul>
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）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・専門家によるセミナー 1人</li> <li>・体験型ワークショップ 7人</li> <li>・デジタルを活用したものづくり（電子工学等） 6人</li> <li>・デジタル関連の企業や社会人との交流 4人</li> <li>・コンテスト形式のイベント 0人</li> <li>・その他（ ） 0人</li> </ul>
4	今後のイベントで扱ってほしいテーマ（複数選択可）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・より地域に密着したデジタルの活動（1人）</li> <li>・アプリ開発（4人）</li> <li>・C言語（1人）</li> <li>・AI（1人）</li> <li>・3DCGのモデリング（1人）</li> </ul>
5	参加したいイベントの位置付け	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の授業 4人</li> <li>・課外活動（地域イベント等） 5人</li> </ul>

収入の部

単位：円

項目	内容	当初予算額	決算額	差引
1	松本市負担金 外部人材報償費 2,680千円 調査研究 P J 支援 3,000千円 実証 P J 支援 20,000千円	35,680,000	35,680,000	0
2	会費収入 会員の年会費（5万円×13者）	400,000	650,000	250,000
3	預金利子 預金利子	0	14,969	14,969
4	繰越金 R5年度からの繰越金	12,278	12,278	0
合計		36,092,278	36,357,247	264,969

支出の部

項目	内容	当初予算額	決算額	差引
1	報償費 ※市負担金を充当 ・有識者（1人） ・デザイナー（2人）	2,680,000	1,678,400	1,001,600
2	食糧費 ・交流会、ワークショップの飲食代	10,000	22,848	▲12,848
3	手数料 ・銀行口座振込手数料	42,278	26,070	16,208
4	使用料 ・サザンガク コワーキングスペース利用 30千円×12か月	360,000	360,000	0
5	補助金 ※市負担金を充当 ・調査研究に係る補助金 3 P J ・社会実証に係る補助金 2 P J	33,000,000	22,996,000	10,004,000
6	松本市負担金の還付 支出の部「1 報償費」「5 補助金」の差引残額の計	0	11,005,600	▲11,005,600
合計		36,092,278	36,088,918	▲3,360

収入決算総額 36,357,247円  
 支出決算総額 36,088,918円  
 差引残高 268,329円

残高 (次年度繰越金)	268,329
----------------	---------

令和6年度デジタルシティ松本推進機構  
一般会計 会計監査報告書

デジタルシティ松本推進機構規約第14条の規定に基づき、令和6年度デジタルシティ松本推進機構一般会計の収支決算とその附属書類を審査したので、次のとおり提出します。

記

- 1 審査の対象  
令和6年度デジタルシティ松本推進機構一般会計収支決算書及び関係帳簿
- 2 審査期日  
令和7年4月4日
- 3 審査の方法  
機構長から提出された決算書類の計数に誤りはないか、予算の執行は的確に行われているか等の諸点について、事務局から説明を聴取し、審査を実施しました。
- 4 審査の結果  
審査に付された一般会計収支決算書、証書類その他関係諸帳簿等と符合し、正確であると認めました。

令和7年4月4日

デジタルシティ松本推進機構  
副機構長 不破 泰 様

デジタルシティ松本推進機構

松本信用金庫  
監事 荒川 泰考 

1 主要事業

事業		方針・内容
1 組織運営	総会	通常総会を年1回開催する。
	運営委員会	運営委員会を月1回程度開催する。 【アップデートする点：すべての正会員で委員会を構成】
	コンセプト検討	総務省の地域社会DX推進パッケージ事業を活用し、DigiMATの在り方や経営体制について具体的な検討を進める。 【アップデートする点：専門家による支援の活用により具体的な検討を行う】
	コミュニティ強化	会員間のコミュニケーションの場として年2回程度の交流会を開催する。
2 デジタルサービスの創出支援	調査研究PJ (HOP)	将来的なデジタルサービスの実装に向けて調査研究事業を行うPJを新規に3件採択し、1PJ当たり100万円を上限に支援を行う。
	社会実証PJ (STEP)	将来的なデジタルサービスの実装に向けて社会実証事業を行うPJを新規に3件採択し、1PJ当たり1,000万円を上限に支援を行う。 【アップデートする点：過年度の調査研究事業への採択実績を必須としない】
	実装PJ (JUMP)	必要に応じて、人的支援を行う。【新規追加】
3 地域デジタル人材の育成	地域デジタル人材の育成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PJを推進する際に地域デジタル人材の育成に貢献する取組みを求める。</li> <li>・地域の教育機関等との連携を図り、産学官の共創組織であるDigiMATの強みを生かした取組みを行う。</li> </ul> 【アップデートする点：R6年度にできた地域の高校や大学との繋がりを活用】
4 周知広報	活動の情報発信	他の機関の取組みやネットワークを利用し、DigiMATの活動の情報発信を行う。【新規追加】

2 主要スケジュール (予定)

月	事業		内容
4	組織運営	総会	役員、決算報告、事業計画、予算の協議決定
~4	デジタルサービスの創出支援	実証PJ (STEP)	R7年度に実証の取組みを行うものを支援するための審査
5	組織運営	運営委員会	R7年度の第1回運営委員会。以降、毎月開催。
5~7	デジタルサービスの創出支援	調査研究PJ (HOP)	R7年度調査研究プロジェクトの提案募集
7			R7年度調査研究プロジェクトを最大3件選定するための審査
12	地域デジタル人材の育成	地域デジタル人材の育成	地域デジタル人材育成のためのイベントを開催
~3	デジタルサービスの創出支援	調査研究PJ (HOP)	採択を受けたプロジェクトの支援 (金銭的支援、人的支援)
		社会実証PJ (STEP)	
		実装PJ (JUMP)	

単位：円

収入の部

項目		内容	金額
1	松本市負担金	外部人材報償費 2,680千円 調査研究P J 支援 3,000千円 実証P J 支援 30,000千円	35,680,000
2	会費収入	会員の年会費（5万円×12者）	600,000
3	預金利子		10,000
4	繰越金	R6年度からの繰越金	268,329
合計			36,558,329

支出の部

項目		内容	金額
1	報償費	・有識者（1人）78,400円 ・デザイナー（2人）2,600,000円 ・地域デジタル人材育成事業 講師	3,118,329
2	食糧費	・お茶代等	40,000
3	手数料	・銀行口座振込手数料	40,000
4	使用料	・サザンガク コワーキングスペース利用料 30千円×12か月	360,000
5	補助金	・調査研究P J に係る補助金 100万円×3 P J ・実証P J に係る補助金 1,000万円×3 P J	33,000,000
合計			36,558,329

***DigiMAT***

***Digital City Matsumoto Association***