

本県の地域課題を解決するため、先進のデジタル技術（AI、IoT、AR等）を活用した実証実験を開始

- 実証実験を通じて、地域課題をデジタルソリューションで解決する事例を創出し、ビジネスモデルの構築につなげる
- 本県の産業や地域社会のDXを推進するため、社会課題を先進的なテクノロジーで解決するDXの実証実験の場としての本県の優位性を高める

実証実験の内容

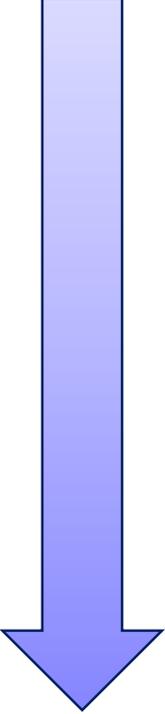
5つの課題に対応した実証実験を県内各地で順次実施

プロジェクト名	課題	概要
eスポーツを活用したプロモーション	地域の魅力向上	県内でワーケーションするプロeスポーツチームによるSNS等での魅力発信【1月頃】
電動キックボードによる移動手段の充実	移動手段の充実・施設の魅力向上	太閤山ランドで施設利用者や自治体職員向けの電動キックボード試乗会【11~12月頃】
自律走行ロボットによる新たな来館体験提供	展示施設の魅力向上	富山県美術館で自律走行ロボットが来館者に施設案内等を実施【2月頃】
センサーデータを活用した介護DX	介護施設等の人手不足	介護施設等でのIoTセンサーによる職員の負担軽減【12~1月頃】
AR等を活用した農業DX	農業従事者の担い手不足・高齢化	ARやスマートグラスによる動画研修や遠隔指導【12月頃】

※実証実験はプロポーザルで選定した(株)NTTドコモで実施

①eスポーツを活用したプロモーション

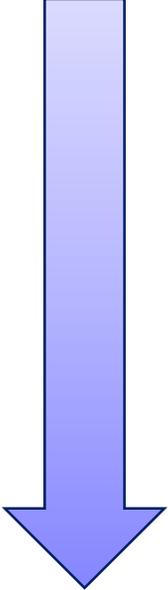
課題：地域の魅力向上

- 
- 県外のプロeスポーツチームのワーケーションを誘致し、県内eスポーツ施設で県内高校生と対戦する様子を360°カメラを活用した臨場感あふれる映像でパブリックビューイング
 - プロプレイヤーが余暇に県内観光地などを訪問し、SNS等でTOYAMA WORKATIONや本県の魅力を発信するほか、eスポーツファン向けのPR動画をWeb配信
 - 実証結果を元に、eスポーツを通じた効果的なデジタルプロモーションの仕組みを検討

目指す姿：関係人口の増加

②電動キックボードによる移動手段の充実

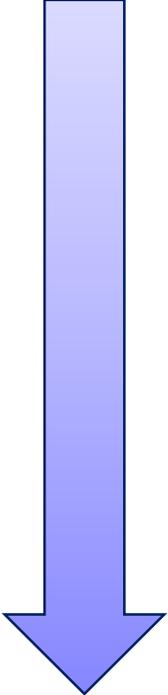
課題：移動手段の充実・施設の魅力向上

- 
- 電動キックボードのMaaSでの活用を見据えた新たな移動手段としての可能性を検討するため、施設利用者向けの電動キックボード試乗会を開催
 - 横展開について検討するため、自治体職員向け試乗会を開催
 - 太閤山ランドの新たなアトラクションとしての可能性を検討

目指す姿：デジタル技術を活用した新たな周遊・回遊
移動手段の確立

③ 自律走行ロボットによる新たな来館体験提供

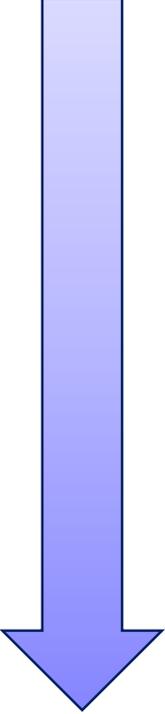
課題：展示施設の魅力向上

- 
- 富山県美術館において、AIで人を認識し自動追従するロボットが施設案内等を実施
 - 新たな体験の提供による来館の高付加価値化を検証
 - 実証結果を元に、他の施設やサービス業などでの導入の可能性も検討

目指す姿：来館者の満足度向上

④センサーデータを活用した介護DX

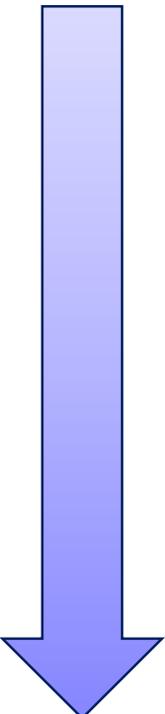
課題：介護施設等の人手不足

- 
- 様々なIoTセンサーを設置し、センサーデータを解析、安否確認や体調悪化などの状況把握、異常検知を実施
 - 職員の死角を補完し、入所者の重大事故防止や職員の負担軽減を実現しつつ、居室内の状況の見える化を行い、センサーの膨大なデータからケアの評価や職員の気づきをサポート
 - 実証結果を元に、他の施設での導入の可能性を検討

目指す姿：職員の負担軽減による充実したサービスの提供

⑤AR等を活用した農業DX

課題：農業従事者の担い手不足・高齢化

- 
- ARを活用することで、新規就農者の視野を熟練者に共有し、遠隔指導を実施
 - スマートグラスを活用することで、熟練者の農機操作時の視線や視野をデータ化し、動画教材としてスマート農業普及センターの研修に活用
 - 実証結果を元に、県内での普及の可能性を検討

目指す姿：新規就農・後継者への技術継承