

# PLATEAUの3D都市モデルを活用した ユースケースの紹介

## 令和4年度採択都市の個別事例

### 茨城県銚田市 【令和4年6月時点】



ほこまる

銚田市公式マスコット

# I. プロジェクト全体像

## 1. 実施事業・事業規模

R4年度実施事業		規模（想定）	
		事業費	国負担分
(1)	3D都市モデルを活用したシティプロモーション事業	22	11

(百万円)





PLATEAU  
by MLIT

## Ⅱ. 3D都市モデルの整備

### 1.整備する3D都市モデルデータの概要

#### 整備状況

LOD1	市域全域 (R2整備済)
LOD2	市役所等のランドマークをR2整備済 R4に10箇所程度を新規に整備予定
LOD3	※今後検討

#### 整備範囲

LOD1	鉾田都市計画区域 (207.60km <sup>2</sup> )
LOD2	市役所等のランドマークのみ
LOD3	※今後検討

#### 整備地物

LOD1	建築物、道路、都市計画決定情報、土地利用、災害リスク
LOD2	※今後検討
LOD3	※今後検討

#### 整備エリア図





## Ⅲ. 3D都市モデルの活用（ユースケース開発）

### 1. ユースケース開発の概要

1. ユースケース開発のテーマ	地域活性化・観光・コンテンツ	
2. ユースケース開発の件名	3D都市モデルを活用したシティプロモーション事業	
3. ユースケース開発の概要	3D都市モデルを活用し、銚田市内の観光地や主要施設を散策できるアプリケーションを開発・公開することで、銚田市の知名度向上を始めとした観光振興や地域活性化を図る。	
4. 実施体制・役割分担	実施主体 (委託先等)	[R4事業] ※6月末事業者決定



PLATEAU  
by MLIT

# Ⅲ. 3D都市モデルの活用（ユースケース開発）

## 2. ユースケース活用イメージ

出力結果  
活用方策

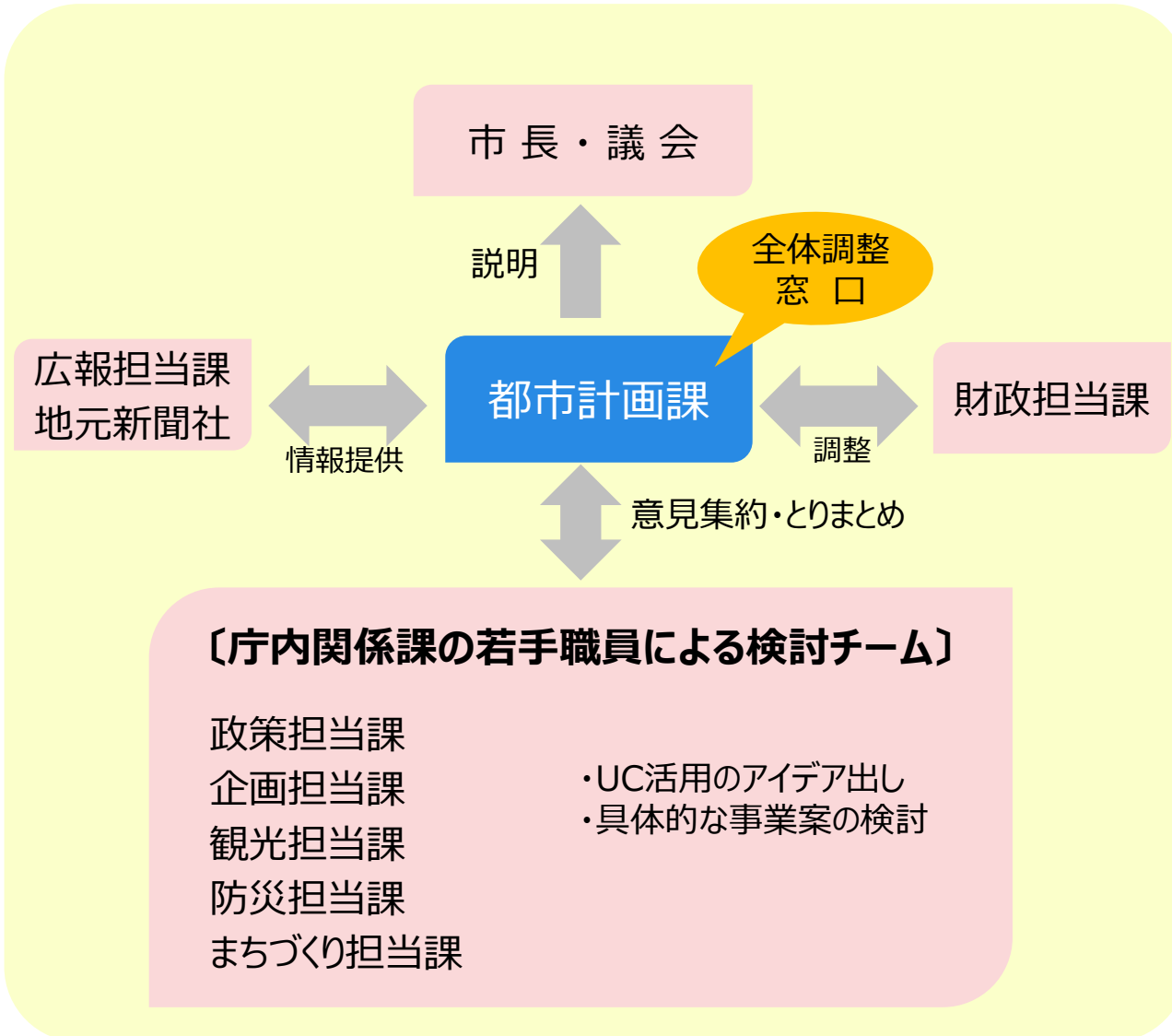
- 3D都市モデルにより再現された銚田市を散策できるアプリケーションを開発。  
（観光地や主要施設、それらを結ぶ主要ルートを作りこむ）
- アプリケーションを利用してもらうことにより、銚田市への関心を持ってもらい、  
観光振興・地域活性化を図る。

※開発イメージ





# IV. 事業化までの庁内調整の流れ



## <事業化までのポイント>

- 庁内関係課の若手職員による検討チームを立ち上げ、「独自性のある面白い取組をやろう」をコンセプトに、制限なく自由にアイデアを出し合った。
- 国土交通省に、アイデアレベルの段階から相談し、アドバイスをいただいた。最終的に4つの事業案から、銚田市で1事業が事業化につながり、また、国土交通省でも1事業、事業化していただいた。
- 市長や議会、財政部局に対しては、
  - ・国土交通省とタイアップした事業であること
  - ・市の課題解決につながる事業であること
  - ・全国的にも独自性が高く、今後の発展性が高い事業であること
 などを説明し、了解を得た。



# IV. 事業化までの庁内調整の流れ

令和2年度  
・モデル都市に選定（茨城県では銚田市のみ）  
・3D都市モデルデータの整備

## 令和3年度

■若手職員検討チームによる検討  
⇒自由にアイデアを出し合い、  
4つの事業案を提案

アイデアレベルの段階で相談



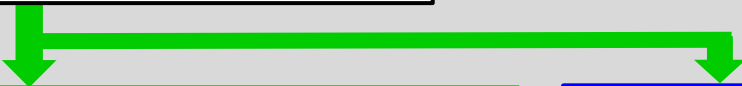
・マッチング業者と検討  
・庁内調整  
⇒事業を2案に絞りこみ、ブラッシュアップ

様々な点でアドバイス



国土交通省

・市長説明 ⇒新しい取組に理解  
・財政部局説明 ⇒国とのタイアップ事業  
・議会説明 ⇒市の課題解決に資する取組  
(観光振興、市庁舎や図書館の建替)



【地域活性化】  
銚田市 事業 『シティプロモーション事業』

【まちづくり】  
国土交通省 事業  
『シミュレーションゲーム活用による参加型まちづくり』



事業化