

誰もが豊かさを享受できる
加古川スマートシティ推進事業
(令和6年度)

報告書

令和7年3月

国土交通省 都市局
かがわ ICT まちづくり協議会

誰もが豊かさを享受できる加古川スマートシティ推進事業
(令和6年度)

目 次

1章. はじめに	
1.1.都市の課題について -----	1-1
1.2.業務の実施体制について -----	1-3
2章. 目指すスマートシティとロードマップ	
2.1.目指す未来 -----	2-1
2.2.ロードマップ -----	2-7
2.3.KPI-----	2-8
3章. 実証実験の位置づけ	
3.1.実証実験を行う技術・サービスのロードマップ内の位置づけ -----	3-1
3.2.ロードマップの達成に向けた課題-----	3-3
3.3.課題解決に向けた本実証実験の意義・位置づけ -----	3-4
4章. 実験計画	
4.1.実験で実証したい仮説(3. 課題解決の方法を詳細に記載)-----	4-1
4.2.実験内容・方法 -----	4-2
4.3.仮説の検証に向けた調査方法(アンケート、センシング等のデータ取得) ----	4-4
5章. 実験実施結果	
5.1. 実験結果 -----	5-1
5.2. 分析・考察 -----	5-14
5.3. 技術の実装可能な時期、実装に向けて残された課題-----	5-20
6章. 横展開に向けた一般化した成果	
6.1. 地域特性などを除いて一般化した成果 -----	6-1
7章. まちづくりと連携して整備することが効果的な施設・設備の提案	
7.1. スマートシティの取組と併せて整備することで効果的、効率的に整備できるサービス -----	7-1
参考資料	

1. はじめに

1.1. 都市の課題について

加古川市は2011年頃から人口減少局面に入り、とりわけ若い世代の転出超過の状況が続いている。人口減少、生産年齢人口比率の低下、高齢者人口比率の上昇がもたらす諸課題に加え、地域コミュニティの希薄化・高齢化、妊娠・出産・子育てに対する不安や負担感の増大、高齢化による医療・介護ニーズの増大、地域経済の低迷、防災・防犯・交通安全、公共施設の老朽化、財政負担の増大、新型コロナウイルス感染症の流行など、広く本市を取り巻く社会経済環境を捉え、各種施策を推進していくことが求められている。

先進的技術を活用して取り組む目標と施策、及びその現状と課題については、「加古川市スマートシティ構想」において、以下の通り整理されている。なお、各実証実験に係る課題と取組の背景は、第4章においてより具体的に記載する。

基本理念
誰もが豊かさを享受できる スマートシティ加古川
～「幸せを実感できるまち加古川」の実現に向けて～

スマートシティ推進の5原則（G20 Global Smart Cities Allianceより）

- (1) 透明性とプライバシー保護（Transparency & Privacy）
- (2) 安全・安心・回復性（Safety, Security & Resiliency）
- (3) 相互運用性とオープン性（Interoperability & Openness）
- (4) 公平性、社会的包摂、社会的影響（Equity, Inclusion & Societal impact）
- (5) 運用面と財政面の持続可能性（Operational & Financial Sustainability）

<p style="text-align: center;">基本目標 1. 【市民】 市民の生活の質（QOL）や 利便性を向上するサービス</p>	<p>施策</p> <ol style="list-style-type: none">① いつでもどこでもできるストレスフリーな行政手続の実現② 誰にでもやさしい窓口環境の実現③ 欲しい情報がすぐ手に入る効果的な情報発信④ 安心して子育てをできるまちづくり⑤ 高齢者にやさしいまちづくり⑥ デジタル教育の推進⑦ 行政情報の見える化
<p style="text-align: center;">基本目標 2. 【まち】 都市機能の強化や 都市課題の解決</p>	<ol style="list-style-type: none">① 快適に移動できるまち② 安全・安心のまちづくり③ 災害に強いまちづくり④ にぎわいのあるまちづくり⑤ インフラの整備及びメンテナンス
<p style="text-align: center;">基本目標 3. 【行政】 デジタル行政の推進</p>	<ol style="list-style-type: none">① 情報のデータ化によるスムーズな窓口対応② 最新技術による徹底した業務効率化③ どんな時も業務継続を可能とする体制づくり④ 多様なデータの利活用による新たな行政サービスの実現⑤ スマートシティを推進する人材やチームの育成

先進的技術を活用して取り組む目標と施策(加古川市スマートシティ構想)

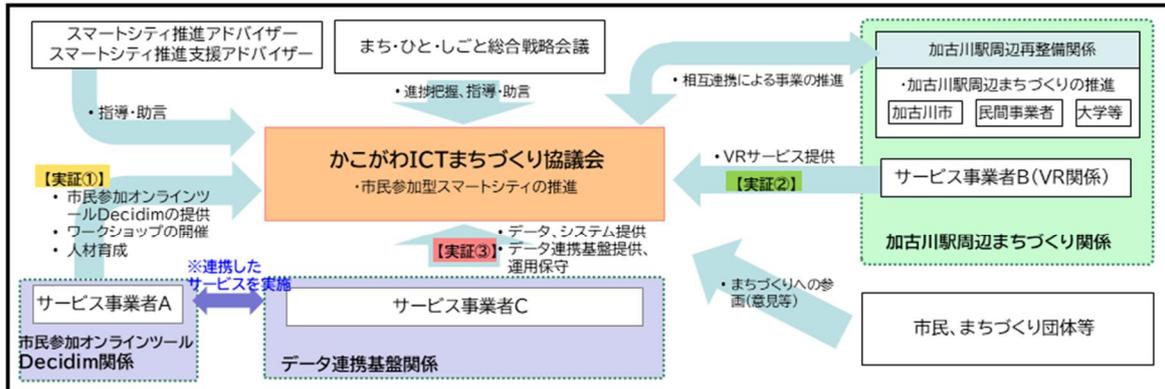
施策の現状と課題(加古川市スマートシティ構想)

基本目標	施策	基本方針（推進方針）
1. 市民	①行政手続	<ul style="list-style-type: none"> 各種申請・届出のオンライン化 行政サービス（使用料、手数料等）や税のキャッシュレス決済の導入
	②窓口環境	<ul style="list-style-type: none"> 誰にとっても簡単でわかりやすく、安心して手続きができる窓口環境の整備 わかりやすい案内表示、ワンストップ・ワンスオンリーの手続の推進
	③情報発信	<ul style="list-style-type: none"> 利用者に応じた行政情報の発信や案内 知りたい情報をすぐに手に入れることができる環境の整備 市の魅力の再発見、市民としての誇りや一体感の醸成を図る情報発信
	④子育て	<ul style="list-style-type: none"> 健診や予防接種などの情報提供 見守りサービスなど、ライフサイクルを通じて切れ目のない支援 心身両面からの母子の健康づくり 子どもの記録管理や保育所の空き状況把握など、子育ての負担軽減 デジタル技術を活用した保育者の負担軽減、保育の質の向上
	⑤高齢者	<ul style="list-style-type: none"> 誰でも使いやすいデジタルツール導入による地域内のつながり構築、共助促進 地域の若者によるデジタル利活用支援 介護支援サービスの充実
	⑥デジタル教育	<ul style="list-style-type: none"> 児童の情報活用能力の向上、高度デジタル人材としての素地の育成 1人1台のパソコン端末の整備、個別最適化された学習の推進 教材の電子化による子どもの身体的負担の軽減 書類の電子化による保護者や学校の事務的負担の軽減 視力など子どもの健康面に配慮したデジタル教育環境の整備
	⑦行政情報	<ul style="list-style-type: none"> 市の様々な情報のオープンデータ化、可視化の推進 データ形式、匿名加工など効果的にデータを利活用できる環境の整備
2. まち	①移動	<ul style="list-style-type: none"> あらゆる移動手段のシームレスな情報連携 オープンデータ化による、多様な主体がサービス展開できる環境の整備 自家用車等の交通手段がない方が、活動的に生活できる環境の整備
	②安全・安心	<ul style="list-style-type: none"> 見守りカメラのさらなる活用や見守りサービスの普及促進 見守り活動への積極的な参加、活動の充実を図り、地域総がかりの見守り
	③防災	<ul style="list-style-type: none"> 災害・避難情報を迅速・的確に伝達し、誰もが逃げ遅れない環境の実現 災害時の国や県、他の自治体間との迅速な情報共有、連携体制の整備 救援物資の輸送管理や各種証明の発行など、遠隔地からできる仕組みの構築
	④にぎわい	<p>【商業】</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタル技術やデータ利活用による小売店や中心市街地の集客力の向上 空き店舗等の有効活用、ウェルビーポイントの利用拡大、オンラインショップ等を含めた新店舗の進出支援による駅前の活性化と回遊性の向上 <p>【農業】</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタル技術を活用した熟練農業者の技術の継承 農家と連携してデジタル技術の開発・普及に取り組む企業の支援 <p>【産業】</p> <ul style="list-style-type: none"> 地場産業を活用した、市の魅力の発信 スタートアップ支援等、新たな産業の創出に向けた仕組みの構築
	⑤インフラ	<ul style="list-style-type: none"> 路面状況の把握による迅速な道路のメンテナンスや利用状況に対応した公園施設の整備など、すべての利用者に優しいインフラ整備 まちづくりや災害時などにおける3D都市モデルの活用 デジタル技術を活用した工事
3. 行政	①窓口対応	<ul style="list-style-type: none"> 欲しい行政サービス情報にスムーズにたどり着ける仕組みの構築 公平かつスピーディな窓口対応
	②業務効率化	<ul style="list-style-type: none"> 入力、検索、チェックなど手作業の自動化や電子申請の導入の推進による事務作業の効率化、正確性の向上 ペーパーレス化の推進による業務効率化や生産性向上、情報の共有化
	③業務継続	<ul style="list-style-type: none"> 災害発生時等においても、主要業務を早急に復旧できる環境の実現 災害等により通勤困難な場合でも業務継続できる体制を平常時より整備 セキュリティを確保した、業務継続に必要な情報にアクセスできる環境
	④データ利活用	<ul style="list-style-type: none"> データ利活用による、EBPMや新たなサービスの検討
	⑤人材育成	<ul style="list-style-type: none"> 業務改善や改革に対する高い意識を持ち、データやデジタル技術の活用に結びつけ、市政組織全般を俯瞰しながら関係者と連携・調整・協働できる人材の育成 データ利活用人材の育成による業務の効率化や生産性の向上

1.2. 業務の実施体制について

本業務は、以下の体制図に示す通り、かがわ ICT まちづくり協議会の構成員が取組内容に応じたチームにより実施した。

■ 運営体制



【各主体の役割】

名称	役割及び責任
1 加古川市	<ul style="list-style-type: none"> 事業計画の立案 報告書作成をはじめとする事業全般の管理・統括業務
2 サービス事業者A (Decidim関係) 【実証①】	<ul style="list-style-type: none"> 市民参加オンラインツールDecidimの提供 ワークショップの開催 職員の人材育成 実証①との連携
3 サービス事業者C (データ連携基盤関係) 【実証③】	<ul style="list-style-type: none"> データ、システム提供 データ連携基盤提供 運用保守 サービス③との連携
4 スマートシティ推進アドバイザー、推進支援アドバイザー	<ul style="list-style-type: none"> 事業実施に係るノウハウの提供(構成) 推進AD:兵庫大学、兵庫県立大学、立命館大学、徳島大学 推進支援AD:多田氏

名称	役割及び責任
5 まち・ひと・しごと総合戦略会議	<ul style="list-style-type: none"> 進捗の共有や事業に関する助言 産官学民連携によるサービス定着、創出
6 駅周辺再整備関係	<ul style="list-style-type: none"> 加古川駅周辺まちづくりの推進
7 サービス事業者B (VR) 【実証②】	<ul style="list-style-type: none"> VRサービスの提供
8 市民、まちづくり団体等	<ul style="list-style-type: none"> まちづくりへの参画(意見等)

【実証①】 デザインの改良による
市民との接点の強化

一般社団法人
コード・フォー・ジャパン

【実証②】 先端技術(VR)を活用した
市民参加型のまちづくり

パナソニック株式会社

【実証③】 データ連携基盤
『FIWARE』の機能改良

株式会社フューチャーリンクネットワーク
株式会社日建総合研究所

2. 目指すスマートシティとロードマップ

加古川市では、目指すスマートシティとロードマップ等を取りまとめた「加古川市スマートシティ実行計画」を2021年3月に策定し、2024年5月に更新した。本事業は、当該計画のロードマップに掲載されている「③3D都市モデルと人流センシングデータを活用した加古川駅前等の回遊状況検証」「⑩都市OS(データ連携基盤)・ダッシュボード」について、3つの実証実験「先端技術(VR)を活用した市民参加型のまちづくり」「市民参加オンラインツール『Decidim』の刷新」「データ連携基盤『FIWARE』の機能改良」を前提としたものであり、それらの社会実装の実現に向けた取組の一環として行うものである。

2.1. 目指す未来

加古川市は令和3年3月に策定の「加古川市総合計画」及び「加古川市スマートシティ構想」のもと、市民の「幸福感」の向上を目指し、高度化見守りカメラや見守りサービス、デジタル手続き(書かない窓口、オンライン申請)など様々なスマートシティサービスを展開している。

また、中長期的な重点取組としては、「JR 加古川駅周辺のまちづくり」、「かわまちづくり」を推進し、将来の都市像に相応しい駅前空間の実現を目指している。

他方、本市を取り巻く環境としては、人口減少の局面に入り、定住人口の増加をはじめ、行政サービスや地域活力の維持が重要な課題となっており、それらの課題を解決し、持続可能なまちを実現するためには、活発な進展をみせるデジタル技術が必要不可欠なものとなっている。

そうした中、本市が先駆的に取組を進める市民参加オンラインツール「Decidim」やデータ連携基盤「FIWARE」などのデジタル技術を活用し、市民や関係人口が主体的にまちづくりに関われる環境を作ることで、市民等が“自分がまちづくりに参画できる・している”という意識のもと、人が集まり、賑わいが生まれるまち(空間)の創出に向けた取組を展開することができ、まちに関わるあらゆる人の満足度や幸福感の向上を図る。

このように、デジタル技術を活用しつつ、市民をはじめ、行政、事業者、学術研究機関などが分野を超えて協力し合いまちづくりに取り組む「市民中心の課題解決型スマートシティ」を推進し、市民生活の質を高め、市民の満足度や幸福感の向上を図ることで、「誰もが豊かさを享受できるスマートシティ加古川」ひいては「幸せを実感できるまち」を目指す。

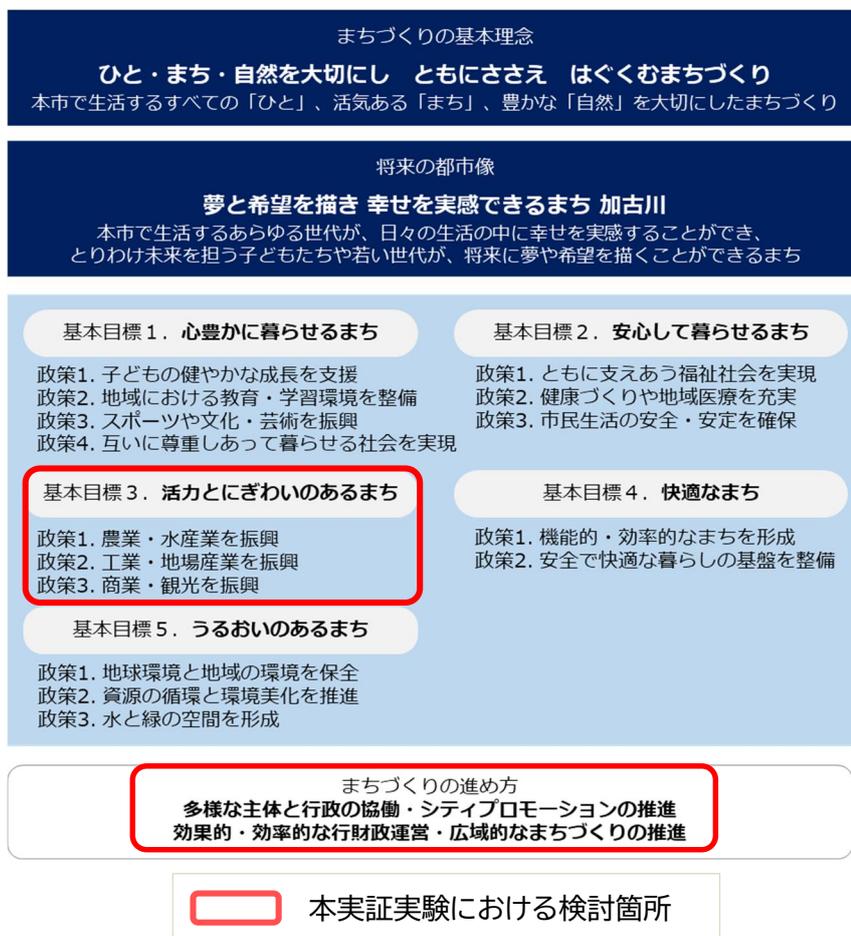


本実証実験を通じたスマートシティのイメージ

<加古川市の上位計画>

【加古川市総合計画(2020年12月策定・加古川市)】

加古川市のあらゆる計画の最上位に位置付けられ、まちづくりの基本的な方向性や施策を総合的に示す「加古川市総合計画」では、まちづくりの基本理念を「ひと・まち・自然を大切にし ともにささえ はぐくむまちづくり」と定め、「夢と希望を描き 幸せを実感できるまち 加古川」という将来の都市像及び5つの基本目標とまちづくりの進め方を掲げている。本実証実験の内容は、「基本目標3. 活力とにぎわいのあるまち」や「まちづくりの進め方」を推進するものとして位置づけられる。



加古川市総合計画の概要

【加古川市スマートシティ基本構想(2021年3月策定、2024年3月一部改定・加古川市)】

市民中心の課題解決型スマートシティを目指して、市の最上位に位置づけられた「加古川市総合計画」や、本市の強みや特徴を生かした地方創生の指針となる「第2期加古川市まち・ひと・しごと創生総合戦略」をはじめ、各種計画の横断的な構想として位置づけられ、「夢と希望を描き幸せを実感できるまち加古川」という将来像の下、3つの基本目標を定めている。

本実証実験の内容は、3つの基本目標全てに関係し、また目標の実現に向けた各施策のうち「行政情報の見える化」「にぎわいのあるまちづくり」「多様なデータの利活用による新たな行政サービスの実現」を推進するものである。

加古川市スマートシティ構想

基本理念 誰もが豊かさを享受できる スマートシティ加古川
～「幸せを実感できるまち加古川」の実現に向けて～

スマートシティ推進の5原則

- (1) 透明性とプライバシー保護 (Transparency & Privacy)**
データの利活用にあたっては、市民の皆さんのプライバシーの保護に十分な配慮を行います。また、市の意思決定過程における透明性の確保に努めるとともに、設置する機器に対するプライバシーリスクの潜在的な影響や脅威を評価したうえで設置します。
- (2) 安全・安心・回復性 (Safety, Security & Resiliency)**
自然災害、不慮の事故、情報セキュリティなどによる障害が発生した場合でも、最低限の機能が維持しながら、早期に回復できる能力を確保するように努めます。
- (3) 相互運用性とオープン性 (Interoperability & Openness)**
デジタル技術導入の際は、システム間において様々なデータに接続することが可能となる相互運用性を担保しながらエコシステムの実現を図ります。また、データが広く社会において適正に使用されるように、組織間の壁を意識せずデータ利活用が最大限に行われるように努めます。
- (4) 公平性、社会的包摂、社会的影響 (Equity, Inclusion & Societal Impact)**
あらゆる人材が能力を最大限発揮し、やりがいを感じられるような社会を実現するために、サービスや機会損失を発生させず誰一人取り残さないように努めます。また、その社会への影響を評価し、市民生活の向上と環境保全に努めます。
- (5) 運用面と財政面の持続可能性 (Operational & Financial Sustainability)**
スマートシティの実現においては、運用面・財政面の両方から持続可能でより効果的・効率的な事業であることを確認しながら実装するように努めます。

スマートシティ推進の基本目標

基本目標1【市民】市民の生活の質(QoL)や利便性を向上するサービス

- ① いつでもどこでもできるストレスフリーな行政手続の実現
- ② 誰にでもやさしい窓口環境の実現
- ③ 欲しい情報がすぐ手に入る効果的な情報発信
- ④ 安心して子育てをできるまちづくり
- ⑤ 高齢者にやさしいまちづくり
- ⑥ デジタル教育の推進
- ⑦ **行政情報の見える化**

基本目標2【まち】都市機能の強化や都市課題の解決

- ① 快適に移動できるまち
- ② 安全・安心のまちづくり
- ③ 災害に強いまちづくり
- ④ **にぎわいのあるまちづくり**
- ⑤ インフラの整備及びメンテナンス

基本目標3【行政】デジタル行政の推進

- ① 情報のデータ化によるスムーズな窓口対応
- ② 最新技術による徹底した業務効率化
- ③ どんな時も業務継続を可能とする体制づくり
- ④ **多様なデータの利活用による新たな行政サービスの実現**
- ⑤ スマートシティを推進する人材やチームの育成

加古川市スマートシティ構想の概要(参照:加古川市スマートシティ構想)

 本実証実験における検討箇所

- ※1:【実証①】 デザインの改良による市民との接点の強化
- ※2:【実証②】 デジタル技術を活用した市民との接点の強化
- ※3:【実証③】 多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

1-⑦ 行政情報の見える化

基本方針 後期（2024～2026年度）

誰もがデータを利活用しやすいように、市の様々な情報についてオープンデータ化を推進し、行政情報の見える化（可視化）を進めます。

また、公開するデータは、他の自治体のデータと相互に利用しやすい形式とするとともに、特定の個人を識別することができないように個人情報加工し、かつ復元できないようにした匿名加工情報等とした上で、可能な限りデータを公開します。

現状・課題

市の様々な情報は、地理情報システム（GIS）や行政情報ダッシュボードで可視化するとともに、オープンデータカタログサイトで誰もがデータを利用できるようオープンデータとして公開し、開発者向けにはオープンデータ API を公開しています。

国からは、オープンデータについて、公共データは国民共有のデータで、データの公開だけでなくオープンデータ・バイ・デザインの考えに基づき公共データの公開及び活用が求められています。一方で、オープンデータが活用されていない現状があります。

行政情報ダッシュボードやデータ分析、可視化ツールによる行政情報のわかりやすい見える化も必要とされています。

基本方針を実現するためのアイデアの一例

- データフォーマットの標準化
- データ分析・可視化ツールの利用
- 公開できる情報の積極的公開
- 匿名加工情報のオープンデータ化
- 分野ごとの情報連携と相互利用の促進
- 作成データの効率的なオープンデータ化
- オープンデータをグラフ等によって可視化し、わかりやすく表現
- 市公開データの利活用による付加価値の創出
- 行政情報ダッシュボードの効果的な活用
- 加古川市版Decidimを活用した行政情報の見える化

施策の現状と課題（参照：加古川市スマートシティ構想）

2-④ にぎわいのあるまちづくり

基本方針 後期（2024～2026年度）

商業団体等との連携強化を図り、デジタル技術やデータ利活用により、既存の小売店や中心市街地における集客力の向上を図ります。

また、空き店舗や空き家等をはじめとする既存の資産の有効活用やウェルビーポイントの利用拡大、オンラインショップ等を含めた新たな店舗の進出を支援することによる、駅前の活性化や回遊性のある商店街など人が集まり活気に満ちたまちづくりを推進します。

農業分野においては、スマート農業による作業の効率化を促進することで、就農者の意欲を高めるとともに、デジタル技術を活用しながら熟練農業者の技術を次世代に継承することで、農家の後継ぎ不足の解消を目指します。また、農業におけるデジタル技術やデータ利活用の有用性を深めることで、デジタル技術の開発・普及に取り組む企業が活躍・進出しやすい環境の整備を推進します。

また、地場産業を活用した、市の魅力の発信に努めるとともに、スタートアップ企業の支援等、新たな産業の創出に向けた仕組みの構築を図ります。

現状・課題

大規模小売店舗やロードサイド型の店舗がにぎわう一方で、既存の小売店や中心市街地では店舗数が減少し、空き家や商店街の空き店舗の有効活用ができていない現状があります。

「かがわウェルビーポイント制度」では、市が対象とする社会活動や地域活動に参加した場合や、対象店舗で買い物をした際にポイントが付与されます。貯めたポイントは市内の対象店舗で利用が可能となっており、地域活動の活性化と商業の振興を図っています。

農業に関しては、都市化の進行に伴う農地の減少や後継者不足、農業従事者の減少により放棄田が増加している傾向にあります。

また、ふるさと納税では全国初の取組として「会いに行く返礼品」を開発するなど、全国の寄附者の皆様のもとへ本市の魅力を届けています。

基本方針を実現するためのアイデアの一例

- デジタル技術を活用した地域貢献事業への補助金や助成金制度の導入
- 商店街の空き店舗を活用したコワーキングスペースの開設
- 「空き家バンク、田園まちづくり制度、空き家・空き地情報」の充実
- ウェルビーポイント利用店舗や活用事業の拡大
- 地場商店のオンラインショップ立ち上げ支援
- ウェルビーポイントと他のアプリとの連携
- スマート農業導入に対する補助制度
- センシングデータを活用するなどのエビデンスに基づく効率的なまちづくり
- 公共施設の予約システム導入による利用状況の効率的な把握

施策の現状と課題(参照:加古川市スマートシティ構想)

3-④ 多様なデータの利活用による新たな行政サービスの実現

基本方針 後期（2024～2026年度）

データは保存するためだけでなく、利活用するためという意識を職員一人一人が持つとともに、その後の利活用を見据えたデータの整備を推進します。

業務において生成される膨大なデータを積極的に利活用し、それらを機動的に使うことによって、根拠や証拠に基づいた政策立案（EBPM）や新たなサービスの検討を行い、より精度の高い施策検討を行うことを推進します。

現状・課題

本市では、職員が日々入力している様々なデータが存在します。しかし、効果的なデータ利活用に発展することなく、保存データとして終わってしまっているデータが大量にあります。

また、職員のデータ利活用に対する知識や意識が不十分なため、実際の政策検討や事業実施計画では、データの分析・利活用が十分に行われず、職員の経験や他市の状況を見て判断していることがあります。

今後は、データを活用した市民との合意形成や根拠や証拠に基づいた政策立案を行うことが求められています。

基本方針を実現するためのアイデアの一例

- データ利活用に関する研修の実施
- 市民参加による計画作り
- 3D都市モデル等の活用
- データ分析ツールの活用
- 他部署のデータを横断的に使った施策の検討
- 他市のデータも使った施策の検討
- AIの活用を見据えた行政情報の学習データベースの整備
- 大学と連携したデータ利活用の推進
- オープンデータカタログサイト、行政情報ダッシュボード、加古川市版Decidimと連携したデータの利活用による課題解決策の検討

施策の現状と課題（参照：加古川市スマートシティ構想）

2.2. ロードマップ

本市では、目指すスマートシティとロードマップ等を取りまとめた「加古川市スマートシティ実行計画」を2021年3月に策定し、2024年5月に更新している。本実証実験は、本計画のロードマップに掲載している「⑧3D都市モデルと人流センシングデータを活用した加古川駅前等の回遊状況検証」「⑩都市OS(データ連携基盤)・ダッシュボード」について、3つの実証実験「先端技術(VR)を活用した市民参加型のまちづくり」「市民参加オンラインツール『Decidim』の刷新」「データ連携基盤『FIWARE』の機能改良」に取り組む。なお、各取組のロードマップは以下のとおり。

また、本実証実験では、3D都市モデルを活用したJR加古川駅周辺再整備に向けたスマートプランニングや市民参加型スマートシティ推進事業を展開実証するため、各実証実験が相互の連携を図りながら取組を進める。

各取組の目標スケジュール(加古川市スマートシティ実行計画)

取組内容	2023	2024	2025	2026	中長期
3層 サービス層					
①行政情報ダッシュボード・コミュニティアプリによる情報提供	実装				
②地域ポイント制度	実装				
③子ども・高齢者の見守りサービス	実装				
③-1 次世代見守りサービスの展開 ～広域みまもりタグ検知アプリ～	広域実証	実装			
③-2 次世代見守りサービスの展開 ～電動アシスト自転車による高齢者の見守り～	導入整備	実装			
③-3 次世代見守りサービスの展開 ～AIカメラの活用(①交通量計測、②危険運転検知)～	実証	拡大実証	実装		
④広域防災力の向上(ワンコイン浸水センサー活用等)	広域実証	実装			
⑤災害情報伝達手段等の高度化、3D都市モデルの活用	試行実証	拡大実証	実装		
⑥高齢者における認知症の早期対応(MCI)	実証	拡大実証	実装		
⑦高齢者における認知症の早期対応(MCI)	実証	拡大実証	実装		
⑧3D都市モデルと人流センシングデータを活用した加古川駅前等の回遊状況検証	試行実証	拡大実証	実装		
⑨ラストワンマイルの移動サービスの構築	実証計画	無償実証	有償実証	実装	
⑩都市OS(データ連携基盤)・ダッシュボードの機能強化	機能強化	機能強化・広域展開			
2層 プラットフォーム層					
⑪統合データプラットフォームの構築	実装				
⑫オープンデータAPIの提供	実装				
⑬周辺自治体との広域連携	実証	実装(広域展開)			
1層 アセット層					
⑭見守りカメラ・タグ検知器の導入	実装				
⑮郵便車両等へのタグ検知器・カメラの搭載	実装				
⑮-2 電動アシスト自転車へのGPS・BLE受信機の搭載	導入整備	実装	広域展開		

 本実証実験の該当箇所

2.3. KPI

本実証実験では以下の KPI を設定し、効果を検証する。

検証項目	検証方法	目標	概要
3D 都市モデルを活用したワークショップ等参加者のデジタルツールに関する満足度	アンケート	80%	2024 年 12 月に実施するワークショップ等の参加者にアンケート調査(別添参照)を実施
Decidim の登録者数	本システム上で確認	4,000 人	2025 年 3 月末時点 【参考】令和 2 年 10 月末～令和 6 年 3 月末:2,970 人
Decidim への意見投稿件数	本システム上で確認	2,000 件	2025 年 3 月末時点 【参考】令和 2 年 10 月末～令和 6 年 3 月末:1,224 件
データ連携基盤・オープンデータカタログサイトへのデータ登録に要する時間数	作業実績	5 時間/年	2025 年 3 月末時点 【参考】R5 年実績:約 50 時間

また、各取組の実装後においては、以下の KPI を設定し、効果を検証する。

検証項目	検証方法	目標	概要
3D 都市モデルを活用したワークショップ等参加者のデジタルツールに関する満足度	アンケート	80%	2024 年は 12 月に実施するワークショップ等の参加者にアンケート調査を実施
リノベーションを施した公共空間に対する満足度	アンケートもしくは面談	80%	2025 年度以降に実施する対象エリアへの来訪者等に調査を実施
Decidim の登録者数	本システム上で確認	4,000 人	
Decidim への意見投稿件数	本システム上で確認	2,000 件	2026 年 3 月末時点
データ連携基盤を介して可視化したデータ数	本システム上で確認	40 件	2026 年 3 月末時点
データ連携基盤のデータ連携効率化に伴う時間外勤務時間数の減	作業実績	40 時間/年	検証用データで、改修後の処理時間を算出し、処理前後での理論値での比較を行う。 処理前: 更新データ件数×0.25 分(データ 1 件あたりの投入時間)+レイヤ更新回数×20 分(レイヤ 1 件あたりのデータ変換作業時間)+レイヤ更新回数×20 分(レイヤ 1 件あたりのオープンデータカタログサイトへの掲載作業時間) 処理後: レイヤ更新回数×10 分(レイヤ 1 件あたりのデータ登録作業時間)

3. 実証実験の位置づけ

3.1. 実証実験を行う技術・サービスのロードマップ内の位置づけ

課題解決に向け、以下の実証実験に取り組み、ロードマップの達成を目指す。

【実証①】デザインの改良による市民との接点の強化(市民参加オンラインツール『Decidim』の刷新)

国内で初めて導入した市民参加オンラインツール「Decidim」は、24時間365日どこからでも意見やアイデアを表明できる環境を構築しているが、スマートフォンでの利用を想定した構成ではない。他方、現代社会においては、個人の端末別インターネット利用率について、スマートフォン(71.2%)がパソコン(48.5%)を22.6ポイント上回っている状況(総務省「令和5年度情報通信白書」参照)であり、スマートフォンでの利便性の向上がますます重要となっている。そこで、パソコンでもスマートフォンでも同様に、誰に対しても分かりやすくやさしいデザインに改良するとともに、意見の参考となりうる基礎情報の取得や意見しやすい環境を構築することで、個人が気軽かつ容易に意見表明・交換ができ、意見表明等の活発化を図る。

【実証②】デジタル技術を活用した市民との接点の強化(先端技術(VR)を活用した市民参加型のまちづくり)

本市の都心である JR 加古川駅地区においては、市内外から多様な世代が集い、過ごすことができる賑わいのある魅力的な都市空間を形成し、駅周辺の回遊性の向上と滞在人口の増加、ひいては更なる賑わいの創出を目指している。

その目的の達成に向けては、行政だけでなく、市民等が駅周辺まちづくりに参画し、意見やアイデアの表明等を通じてまちづくりに関わっているという実感を得ることが重要であることから、市民等から様々な意見を収集・参考としつつ、合意形成を進めていく。

その取組にあたり、市民等がより具体的なまちのイメージや情報のもとに様々な意見やアイデアを表明できるよう、令和2年度に国土交通省都市局の ProjectPLATEAU において構築した加古川市の 3D 都市モデルを活用し、将来のエリアビジョン策定やウォークアブルなまちづくり等に資する VR モデルを構築した上で、当モデルを市民等と共有する。

【実証③】多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供(データ連携基盤『FIWARE』の機能改良)

これまで、データ連携基盤「FIWARE」では、様々なデータを連携し、市民や関係団体への情報提供やサービス提供に貢献してきた。しかし、データ連携のプロセスにおいては、職員の手作業が多く含まれており、このため業務負担が大きく、データの最新化や連携にかかるコスト削減が難しい状況となっている。

一方で、デジタル行財政改革を進める上では、フロントヤード(市民との接点となる部分)とバックヤード(内部のデータ処理や業務フローの部分)の両方での改革が重要である。具体的には以下のような点が求められる。

1. フロントヤードでは、市民や関係団体、市職員がまちの状況をわかりやすく把握できる環境を整備することが重要である。これにより、市民が積極的に情報を活用できるようになる。
2. バックヤードでは、データの効率的な連携と業務負担の軽減が求められる。手作業によるデータ処理を減らし、データ管理や更新作業を自動化・効率化することにより、職員の負担を軽減し、得られた人的リソースを市民との接点強化やオープンデータ等による情報公開・提供の充実に活用する。

さらに、取得した高度化見守りカメラなどの非公開データや、人口統計、防災分野等のオープンデータをより効率的にデジタル空間で可視化するために、バックヤードの仕組みを整える。この仕組みが整うことにより、市民への情報提供のスピードが向上し、より多くの市民が地域の状況をリアルタイムで把握できるようになる。

3.2. ロードマップの達成に向けた課題

本実証実験の背景として、本市の重点課題に、JR 加古川駅周辺地区のにぎわいを創出し、回遊性を向上させることを位置付けており、そのまちづくりを進める上で、市民等が積極的かつ気軽にまちづくりに参画できる環境を整備することが求められている。さらに、市民が具体的なまちのイメージや情報をもとに意見を表明しやすくするために、VR技術を活用した3D都市モデルを市民と共有し、まちづくりへのアイデアや意見表明の深化・促進を図ることが課題となっている。

市民参加オンラインツール「Decidim」については、2020年10月から運用を開始しているが、パソコンでの利用を想定した構成のため、スマートフォンが主流の若い世代が容易に意見を投稿できる環境が充実していないほか、誰もが意見を表明するための基礎情報を容易に取得できる環境がない。こうした中、前述の加古川駅周辺を中心としたウォークアブルなまちづくりによるまちの賑わいづくりをはじめ、スマートシティ構想の実現や次期総合計画の策定に向けた取組が今後進められようとする中で、より多くの市民等から多様な意見を収集し、まちづくりに参画する機会や環境の創出が必要となっている。

また、スマートシティ構想のもと「誰もが豊かさを享受できるスマートシティ加古川」ひいては「幸せを実感できるまち」の実現に向けて、データの活用を通じて、多様な主体が協力し合いながらまちづくりに取り組む中、そのデータ活用のインフラであるデータ連携基盤については、現在、限られた市職員により、手動でデータ連携を行っていることから、最新のデータや多様なデータを連携させ、わかりやすい情報を市民等に提供するためには多くの時間と労力を要する状況となっている。データを活用した取組はますます進む中で、事務負担の軽減や更なるデータ利活用を進めるためにはフロントヤードに加え、バックヤードの改革を図ることが課題となっている。

3.3. 課題解決に向けた本実証実験の意義・位置づけ

本実証実験は、本市の重点取組事項である JR 加古川駅周辺の賑わい創出や中長期的なまちづくりに市民が積極的かつ気軽に参加できる環境を整えることができ、さらに、VR技術を活用した3D都市モデルを使うことで、市民は具体的なまちのイメージをもとに意見やアイデアを表明しやすくなり、合意形成がスムーズに進むことが期待される。これにより、市民の多様な意見を取り入れた、にぎわいのある魅力的な都市空間の創出が実現し、より参加型で持続可能なまちづくりの進展に寄与する取組である。

また、市民参加オンラインツール「Decidim」については、市民等においては、個人がまちに対する思いや意見等を表明できるツールであり、まちづくりに参画する機会が得られるものでもある。一方、行政においては、Decidim を通じてあらゆる世代の方々から様々な意見を収集できるツールであり、パブリックコメントや個別調査とは異なり若い世代や意見交換から生まれる多様な意見を収集することも期待される。

その「Decidim」のデザイン等を刷新することで、これらの機能や期待される効果の向上につながり、ひいては、本市のスマートシティ構想に掲げるコンセプト「Make our KAKOGAWA」に沿った取組の充実に寄与する。

データ連携基盤「FIWARE」については、データの相互運用性を確保するための標準化されたオープンプラットフォームを提供し、行政情報ダッシュボードやオープンデータカタログサイトなどの間でデータがスムーズに利用される環境を支えている。

また、スマートシティの推進において中心的な役割を担い、都市インフラやサービス(交通、河川監視、コミュニティサイクルなど)のデジタル化を支援する IT インフラであるほか、オープンデータの収集、管理及び活用するためのツールでもある。

これらの役割や機能を有する「FIWARE」を改良することで、「FIWARE」の運用コストが削減され、持続可能な運用の実現に繋がるとともに、市民等へ様々な情報が最新の状態で提供される環境が創出され、データを活用した市民参加型スマートシティの推進に寄与するものと考えられる。

4. 実験計画

4.1. 実験で実証したい仮説

各実証実験により、本市のスマートシティを実現するための重要なコンセプトである「Make our Kakogawa」(加古川市で暮らす人たちがやその地域を愛する人たちが主役となり、自分たちでまちを作っていこうという考え)がより多くの人に浸透し、市民等の意見表明・交換の活発化や、市民等からの意見を参考としたまちづくりが展開され、市民の幸福感や定住意向の向上に繋がることが考えられる。

そこで以下のとおり、各実証実験を通じて仮説や効果を検証していく。

【実証①】デザインの改良による市民との接点の強化

本ツールのデザイン等を改良することで、誰でもスマートフォンやパソコンから気軽かつスムーズに意見表明・交換ができる環境が創出され、意見表明のための情報収集の支援や促進、多様な意見の収集が図られ、意見を収集したい行政とまちづくりに参画する市民との接点の強化が図られることを検証する。

【実証②】デジタル技術を活用した市民との接点の強化

先端技術(VR)の活用によるVRモデルを、加古川駅周辺の再整備に向けたまちづくりワークショップと並行しながら市民参加オンラインツール「Decidim」で公開することで、市民等がそうした公開情報を参考により具体的なまちのイメージをもとに意見やアイデアの表明がしやすくなるほか、スマートシティのまちづくりとして、デジタル技術を用いた取組に好意的・積極的に参画し、意見表明・交換が行われる状況を検証する。

【実証③】多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

データ連携基盤の特徴である多様な分野のデータ連携機能のもと、様々な情報を提供するほか、当基盤のデータ連携を効率化することで、当基盤の運用に係る市職員の負担が軽減され、市民等への鮮度の高いデータの公開が実現されることを検証する。

4.2. 実験内容・方法

【実証①】デザインの改良による市民との接点の強化

市民参加オンラインツール「Decidim」については、パソコンでの利用をメインとした構成となっていることから、スマートフォンから見た Decidim 上の掲載情報が分かりづらく、意見投稿しやすい環境ではなく、ユーザ数やコメント数の増加を阻害している。

さらに、Decidim のユーザについては、約7割が学生などの若い世代という特徴があるものの、その UI(ユーザーインターフェース)・UX(ユーザーエクスペリエンス)により、特徴を生かした活発な意見交換等の促進まで阻害している。

そこで、前述の先端技術(VR)を活用した市民参加型のまちづくりで実施するワークショップ等の参加者にも意見を聴取し、その意見を参考としつつ、若い世代をはじめとしたすべての世代にとってわかりやすくやさしいデザインや操作性へと刷新し、パソコンに加えスマートフォンでも気軽かつ容易に意見表明・交換ができる環境を創出することで、Decidim のユーザ数の向上や意見交換の活発化を図るとともに、地域における仕事や日常生活の場でデジタルサービスを利用しやすいと感じる市民の割合の向上を目指す。

また、先端技術(VR)を活用した 3D 都市モデルのデータやデータ連携基盤に掲載された各種データを連携し、誰でも容易に意見の参考となる基礎情報を取得した上で、スムーズに意見表明・交換ができる環境も合わせて創出することで、Decidim に参加する様々な世代の意見やアイデアの深化や具体化を図る。

【実証②】デジタル技術を活用した市民との接点の強化

今後予定されている JR 加古川駅周辺の再整備に向けたスマートプランニングの一環として、令和2年度に国土交通省都市局の ProjectPLATEAU において構築した加古川市の 3D 都市モデルを活用して VR モデルを構築する。

具体的には、JR 加古川駅周辺を対象に、本市の 3D 都市モデルを基盤モデルとして活用し、再整備に向けたまちづくりワークショップと並行しながら市民参加オンラインツール「Decidim」とも連携することで、将来のエリアビジョン策定やウォークアブルなまちづくりに向けた公共空間のあり方の検討に向け、関連計画の検討や関係者調整等に活用する。

実験内容としては、国土交通省直轄事業であるまちづくりの DX の推進に向けたユースケース開発実証との連携のもと実施される再整備に向けたまちづくりワークショップにおいて、構築した VR モデルを用いてワークショップ参加者の理解度、満足度を高めるとともに、ワークショップでの意見をデジタルツイン基盤システム上に取り込み、議論の積み上げとして活かすとともに、様々な意見を将来形の VR モデルの参考として取り入れることを想定している。さらに「Decidim」上でワークショップと同様に意見募集の機会を設けることで、3D都市モデルを活用した新たな市民参画の手法に係る有効性を検証し、VR 活用における計画検討の効率化だけでなく、市民等のまちづくりへの参画拡大並びに再整備へのさらなる機運の醸成を図る。

【実証③】多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

本市では、データ連携基盤「FIWARE」を中心に、各サーバとのデータ連携のもと、行政情報ダッシ

ュボードを通じて、これまで取得した高度化見守りカメラなどの非公開データや人口統計、防災分野のオープンデータの可視化し、オープンデータカタログサイトを通じて、官民協働の推進を通じた諸課題の解決、経済活性化や情報公開による透明性・信頼の向上を図っているが、そのデータの可視化やデータ連携の業務工程に係る手間や作業時間などの業務負荷が大きく、業務コストも多く掛かっている。

こうした中、統合型GISからデータ連携基盤「FIWARE」へのデータ連携の効率化及びデータ連携基盤「FIWARE」から行政情報ダッシュボード・オープンデータカタログサイトへのデータ連携の効率化を図る仕組みを構築するとともに、その仕組みにより、さらにわかりやすくまちの状況をモニタリングできる環境を構築することで、様々なデータのデータ連携基盤への連携やデジタル空間への可視化に要する作業が効率化され、作業工数や時間が削減されることを実証する。また、その業務負荷の低減により生まれた人的リソースを活用し、都市が抱える課題を解決し新たな価値を創出するための時間を確保や、データ連携基盤へ連携するデータの最新化がより一層充実することへつなげる。

なお、具体的な改良内容としては、データ連携用のサイトを構築し、データの取得や当基盤へのアップロードに係る作業を手動から自動へ切り替えるなど、データ連携の効率化を図る。

4.3. 仮説の検証に向けた調査方法

【実証①】デザインの改良による市民との接点の強化

■利用状況・意見表明の活発化の測定

(1)利用データの解析

- ・エンゲージメント時間(滞在時間):利用者がどの程度プラットフォームを利用しているか分析
- ・投稿・コメント数:意見表明や交換の件数を測定し、活発度を評価

(2)アンケート調査

- ・利用端末
- ・使用状況
- ・情報のわかりやすさ

■行政との接点強化の測定

(1)データ収集状況の分析

- ・意見収集数の変化(改良前後でどれだけ増えたか)

(2)ユーザー調査

- ・市民、学生に対し、「改良後、わかりやすくなったか」をヒアリング
- ・行政担当者に対し、「ページ作成や管理がしやすくなったか」を調査

【実証②】デジタル技術を活用した市民との接点の強化

■VR モデルの構築及び活用

- ・まちの現況及び再整備を視覚化するための VR モデルを作成し、Decidim 上で公開するとともに、市民が自由にアクセスできる環境を整備
- ・VR モデルは、スマートフォンや PC、VR ゴーグルなどで閲覧可能にする

■ワークショップの実施×Decidim の活用

(1)アンケート調査(前後比較)

- ・VR モデルを活用したワークショップ参加者の満足度を測定するとともに、同ワークショップで表明されたアイデア等に対する Decidim 上の投稿内容により有効性を確認

【実証③】多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

■データ連携基盤の機能改良の影響測定

(1)オープンデータの充実化の可能性調査

- ・データ利用状況の分析

■市職員の負担軽減の分析

(1)作業時間の変化

(2)職員へのアンケート・ヒアリング

■市民への鮮度の高いデータ公開の実現度の分析

(1)公開データの鮮度の向上

- ・データの更新頻度の変化

■ダッシュボードの有用性評価

(1)データ提供の多様性と鮮度の分析

- ・提供データの種類(年齢層別人口、地域別人口など)を可視化し、導入前後で比較
- ・データの更新頻度(定期更新)を測定し、改善度を評価

(2)ダッシュボードの利用状況の分析

- ・アクセス数・ページビュー・滞在時間を記録し、利用者の関心度を測定

(3)ダッシュボード利用時の業務効率化の分析

- ・市職員等へのアンケートを実施し、「使いやすさ」「データの見やすさ」「操作の直感性」などを評価
- ・ダッシュボード導入前後で、人口統計データの収集・整理・分析に要する時間を比較

5. 実験実施結果

5.1. 実験結果

【実証①】デザインの改良による市民との接点の強化

- (1) 定性・定量的なユーザー調査を踏まえた改善項目をデザインシステムに反映。
- (2) 反映された UI・UX 改善の内容を具体的な設定項目と設定値に可視化するとともに、ソースコードでの公開のみならず、ページ作成ガイド機能としてマニュアル化。

①ページ作成ガイド機能

デザインシステムを踏まえた設定を行うとともに、ページ作成のためのエディタを実装。

これらの詳細情報やスマホ対応ページ作成の方法など留意点をまとめ、管理者向け運用マニュアルに統合した。

(項目)

ア. デザインシステム

- a. フォントの設定(タイポグラフィ)
- b. ページスタイルなどの調整項目
- c. トップページに関する項目

イ. エディタ上で実施できる機能

- a. エディタで提供される機能
- b. エディタを利用するときの注意点

ウ. 各種テンプレート

- a. トップページ

エ. ガイダンス資料

- a. スマートフォン対応
- b. その他おおすすめの作業方法



(参照) https://s.c4j.jp/decidim_abc
→ 「2. Onboarding > ページ作成ガイド」

- (3) これらを具体的に3つの参加型プロセスにも適用した改良提案と実装の実施

①スマートシティ構想

コンテンツの分割

最新年度と過年度でコンテンツを分割しグループ化



コンポーネントの整理

過年度分のコンポーネントは提案・ミーティング・アカウントビリティに集約し、必要に応じてコメントをデータ連携により整理

基本項目	更新	
1. 序文 1件の提案	2.1 新しい情報だけでなく最新のニュース 1件の提案	2.2 謝辞 1件の提案
	3.3 数値情報やグラフなどによる視覚的な情報提供 1件の提案	3.4 謝辞 1件の提案
	3.5 最新情報にやさしいまちづくり 1件の提案	3.6 謝辞 1件の提案

運用上の提案

市公式ホームページ等で掲載されている施策情報の集約をDecidimで行い、進捗管理などを行えるようにすることで、同種のコンテンツ作成や更新に関する運用上の負担軽減になると考えます。

(例) 有識者会議、議会、各種協議でのDecidimページの活用、各種資料のアーカイブ

②JR 加古川駅周辺のまちづくり

コンテンツの分割

様々なステークホルダーにとって有益なコンテンツに分割し、グループ化するとともに、関連する参加型プロセスを活用しながらページ遷移を設計する



コンポーネントの整理

ワークショップ時のように、一時的に増加する動的なコンポーネントと、アーカイブ情報を蓄積する静的なコンテンツを使い分ける

各参加型プロセスのランディングページについても、情報量を調整しページを長くしない

運用上の提案

長期間・ステークホルダーが多岐にわたるコンテンツになることが想定されます。グループ化することで導線設計を行い、「注目の参加型プロセス」や Omnipresent バナーを活用しながらタイムリーなアクションを促すコンテンツを抽出して運用することが重要だと考えます。

これまでの取組（参加型プロセス）

- 現年度を含むこれまでの取組情報を格納する
- アカウンタビリティコンポーネント内の内容・階層を整理
 - 個別項目も含めて、「結果」に格納
 - 人工芝
 - ストリートファニチャー
 - これまでの取組
 - 個別の進捗は「プロジェクトの進化」に記載
- ランディングページの整理
 - 各コンポーネントの名称・順序変更
 - 上記整理をベースに
 - メインデータに、従前進捗状況に格納していた情報を移転
 - 結果・投稿（ブログコンポーネント）を配置



③スマホ講座

コンテンツの追加が必要

コンテンツの位置づけが曖昧でユーザーにとって自分ごとになっていない可能性がある。

市全体の施策との関係性を調査し、スマホで可能な市手続きとの関係や、教育委員会コンテンツなど必要な追加が必要だと考えます。

コンポーネントの整理

ランディングページに「事務局からのお知らせ」を配置するとともに、投稿内容を整理・充実させる。

また、スマホ講座テキストの配置場所は今後を見据えてまとめる必要があるほか、講座開催一覧などコンポーネントを整理する。

運用上の提案

施策体系が不明確であることで、このコンテンツを閲覧・活用してほしいユーザーの不明確さを生み出していると考えます。

デジタル活用の流れの中で、他市を参考に、スマートシティ構想との関係性や横断的組織での進捗確認の仕組みを設ける必要があります。

- ・コンテンツ案
 - ・加古川市ケータイ・スマホ等の利用に係るアンケート調査結果
 - ・安全なインターネットの使い方を考えるセキュリティ啓発資料
 - ・デジタルで学ぶ「デジタル社会の消費生活」
 - ・見守り検知アプリ「みまもりアプリ」

(4) 上記の Web サイト改善のみならず、その背景にあるエンゲージメントの考え方にに基づきコンテンツのライフサイクルや業務上の考慮事項レベルでの改善を提案

①コンテンツライフサイクル

- ・当該フェーズに対する参加者のアクションを定義する
- ・フェーズが終了した過年度コンテンツなどライフサイクルに応じて、別の参加型プロセスにまとめなおす
- ・まとめ直しが容易になるよう、コンポーネント間の行き来ができるコンポーネントを選択する
- ・データエクスポートを活用して必要に応じてコメントを集約するなどアーカイブ措置を行う

②業務上の考慮事項

- ・Decidim 上に掲載する市側コンテンツは、スマートフォンでの閲覧に適應できるよう適宜編集する
- ・PDF の利用、他サイトへの単純な遷移は基本行わず、Decidim 上で基本的な認識が得られるように配慮する
- ・画像の使用もテキスト情報はテキスト化し、やむを得ない場合は alt で代替テキストを入力する

【実証②】デジタル技術を活用した市民との接点の強化

現在の加古川駅の現況や将来の再整備をイメージした VR モデルを構築し、ワークショップを 2 回開催した。

■第 1 回ワークショップ

(1) 開催日時・開催場所

令和 6 年 10 月 19 日（土）ウェルネージかこがわ

(2) 参加者：12 名

(3) 開催概要

構築した VR モデルをタブレット（iPad）・VR ゴーグルを活用し、加古川駅周辺の現況や再整備後の将来イメージを体験した後、加古川駅周辺の現状の課題や将来に向けたコンセプトについてグループ毎にディスカッションを行った。

(4) 参加者の反応

参加者からは「今までになかった手法だった。」「VR や AR を活用することで改善点等がイメージしやすかった。」といった意見が見られ、VR の体験が参加者のアイスブレイクの役割も果たし、活発な意見交換につながっていた。

(5) アンケート結果（10 段階評価 10：高 1：低）

- ・従来の手法と比較した満足度

7点：6名／6点：5名／4点：1名

- ・VRを活用することで、計画の周知の表現や体験の幅が広がったか

7点：7名／6点：2名／5点：1名／無回答：2名

- ・ワークショップ全体の満足度

全参加者12名のうち、回答者の100%が「満足」か「やや満足」と回答

(6) Decidim 投稿コメント数：21件

市民WS1のまとめ

Decidim上でのまとめページ：<https://kagokawa.diycities.jp/processes/workshop2024/f/1384/>



グループ	グループA	グループB	グループC
対象エリア	駅南エリア+駅南西エリア	駅南エリア+駅北エリア	駅南エリア+かわまちエリア
課題意識・伸ばすべき魅力	<ul style="list-style-type: none"> ・地況も知らないスポットがある ・外から見た魅力が伝わりきらない ・駅から少し離れたニック田社宅群や図書館などの歴史的建造物を知らない ・1時間では楽しめない ・こぢこぢなイメージ ・今あるものをつなげて規模を拡大 ・北と南のアクセスの道を伝えてあげる、つなげるしくみをつくる ・市のキャラクターかこのちゃんをもっと活用！ ・緑が盛ん ・駅前を居心地よい場所に ・駅に集ってきた人がほっと息つけるような駅前空間 	<ul style="list-style-type: none"> ・姫路と神戸を行き来してるが加古川にようない ・滞在場所が少ない ・活動は南でやる人が多い、南に出てくる人が多い ・駐車場が多すぎてもったいない ・北の責任者に魅力的な活動があればよい ・兵庫県大の学生をターゲットにした企画 ・土地はあいてるけど市民のかかわりしがない ・行く目的になるイベントがない ・椅子などの滞在場所がない ・ロータリーを丸の内の駅や地下を使ってはどうか？ ・ニックとつなぐたいだろどうか？ 	<ul style="list-style-type: none"> ・河原までいく道をもっとスムーズに(信号なしの道とか) ・パークタウン・河川敷・駅前の回遊経路を整備してほしい ・歩けるが街灯が少なくて暗い ・駅前のロータリーがゆめにくい ・海側から河原まで延ばすような道がほしい ・河川敷にいくのに経路下が歩きやすくなるとういいな ・ヤマトヤシキの空いているところに市役所の機能があるとういなし ・歩道がない車が多すぎて危険 ・自転車と歩行者多すぎてあふない ・駅前は一方通行が多く使いにくい ・イベントがあると盛り上がる ・バスができたのは便利 ・便利だけじゃなくおしゃれなお店がほしい
空間活用のコンセプト	<ul style="list-style-type: none"> ・歩くことでわくわくできる街 ・ぐるぐる歩いてワクワクを探ることができるまち ・かめして魅力を訴求できるまち ・伸びしろを活かして新しい発見ができるまち ・探検したくなる、ふらっと立ち寄った店がオキニになるまち 	<ul style="list-style-type: none"> ・駅すぐ手前でウェルネスなまち ・駅と川に近い(かわまち)の立地を主とし、民間の方で健康と学びをテーマに駅北からかわまちに人々を呼び込む仕掛けがあって行政がそれを支援するまち 	<ul style="list-style-type: none"> ・あるきやすいまち ・徒歩で楽しめるまち ・あるくのが楽しいまち
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・駅前より魅力的な観光マップなどを提示 ・面白い看板など話題性のあるものを置く ・tiktokなどを活用して着者に訴求 	<ul style="list-style-type: none"> ・ストリートヨガ、スクーパーパーク、ポート ・字ひが深まるような街/学生が集まれる場/ ・公園とか図書館などの静かな場所があるといい 	<ul style="list-style-type: none"> ・駅前は住宅より遊べる(滞在できる)施設がほしい ・電動キックボードと便利そう ・バスとかスクーパーとかできるような施設がほしい ・近所の人にとっては敷設にはいい場所

■第2回ワークショップ

(1) 開催日時・開催場所

令和6年12月1日(日) 加古川市民交流ひろば

(2) 参加者：20名

(3) 開催概要

第1回ワークショップで考えたコンセプトを元に、アイテムやアクティビティのアイデアを具体的に検討しました。VRモデルを構築した3Dマップを活用しながら、ARやXR技術を用いて検討したアイデアを現実世界に投影し、イメージを確認した。

(4) 参加者の反応

参加者からは「駅周辺の将来像が実感できた」「視覚的によくわかりイメージしやすかった」といった従来のワークショップに比べてVRがあったことでイメージがしやすくディスカッションが進んだといった意見があった一方で「技術的な要因でスムーズに行程が行われなかった」といったワークショップの進行に対して改善を求める意見もみられた。

(5) アンケート結果(10段階評価 10:高 1:低)

- ・従来の手法と比較した満足度

7点：6名／6点：8名／5点：5名／3点：1名

- ・VRを活用することで、計画の周知の表現や体験の幅が広がったか

7点：7名／6点：6名／5点：5名／4点：1名／無回答：1名

- ・ワークショップ全体の満足度

全参加者20名のうち、回答者の95%が「とても満足」「満足」「やや満足」と回答
 (6) Decidim 投稿コメント数：4件

市民WS2のまとめ

Decidim上でのまとめページ：<https://kagogawa.diycities.jp/processes/workshop2024/f/1385/>



グループ	グループA	グループB	グループC
グループ			
コンセプト(WS1より)	「探検しながら魅力を発見できるまち」 <ul style="list-style-type: none"> 日差しを避けられる 居酒屋やキッチンカーで食事を楽しめる お酒をの飲みながら音楽が聞こえる 芝生空間で憩える サインージで駅南から南西に人を流す 将棋の板でデジタルサインージ(駅前と駅西エリアの入り口でお店を紹介) ストリートコトをやっている 普段は人があまり行かない静かなところにも人の流れを誘導するアート 足湯空間があるといい 絶えず変化している 駅の空箱で防音ができる 	「駅すぐ手ぶらでウェルネスなまち」 <ul style="list-style-type: none"> まちなかのリビングのような空間 駅出てすぐの目立つステージがあるといイベントがある 駅前で花見をできる 駅前で桜を見たい! 高架下とかで気軽に運動できる空間 でっかい将棋を駅前広場でやる! グランドグリーンのような日陰空間が欲しい 疲れたら休憩する場所 川に行きまでの休憩スポット 高架下のバブリックビューイング 楽しく歩ける仕掛けづくり 	「水辺とつながり歩くのが楽しいまち」 <ul style="list-style-type: none"> 机とベンチが置いてありキッチンカーとセットで楽しめる空間 キッチンカー(3台くらい)、コーヒーやランチを楽しみたい 市民がゆったり過ごせるようにベンチを配置 ストリートピアノを復活させたい 初めて来た人などへむけ、川への道などを案内できる案内板 桜の木以外に四季を感じられるイチョウなどもよいのでは? 様々な設備がそろっていて便利なランニングセンター 駅に来る人達が使う用の駐輪場 商店街の中に芝生広場 家族連れランチしながら子供が芝生で遊ぶのを見守る
ARイメージ			

【実証③】 多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

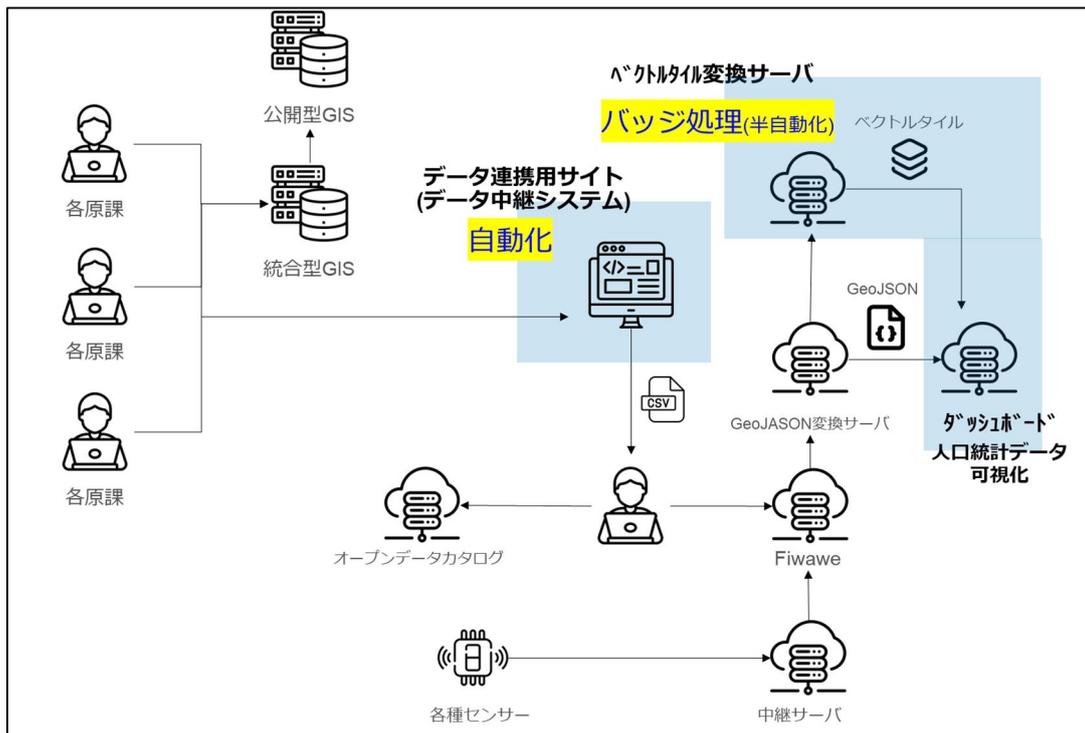
(1)公開型 GIS 及び基盤、オープンデータカタログサイトとの連携システム構築

①連携システムの全体像

加古川市が保有する地図データを含む行政データを基盤及びオープンデータカタログサイトにデータ登録するための作業を効率化することにより、市職員の事務負担の軽減及び最新の行政データの市民等への公開を促進するため、公開型 GIS 及び基盤、オープンデータカタログサイトとの効率的な連携システムの構築を行った。

連携システムの全体像は下図に示すとおりであり、原課が作成して統合型 GIS に格納するデータをはじめとした様々なデータについて、データ連携用サイト(データ中継システム)を構築することで、データ連携を自動化して庁内部署間におけるデータのやり取りの手間を削減し、データ連携基盤及びオープンデータカタログサイトへの迅速なデータ登録などといった業務効率化を図った。また、バクトルタイル変換の工程についてもバッチ処理で半自動化することで、さらなる効率化を実現している。

■連携システムの全体像(全体システムイメージ)



②連携システムの機能・流れ

ア データ連携用サイト(データ中継システム)

データ連携用サイトは下図に示すとおりであり、主に以下の機能を実装している。

■データ連携用サイトの主な機能

(ア) データ連携等管理機能

- ・外部データベースからのデータ取得状況、基盤及びオープンデータカタログサイトへのデータ登録状況等を管理する機能

(イ) ユーザー管理機能

- ・ユーザーの権限管理として、データ連携用サイトへアクセスするユーザーの管理機能
- ・ユーザーの活動管理として、ユーザーのログイン機能、データアクセス状況等のログを管理し、参照できる機能(登録ファイルの申請日時は画面上で参照できる。詳細なデータアクセス状況等のログは、画面上で閲覧できないものの、バックエンドで管理する構成として、市の要請に応じて都度、必要な情報を提供し、参照できる機能を構築している)

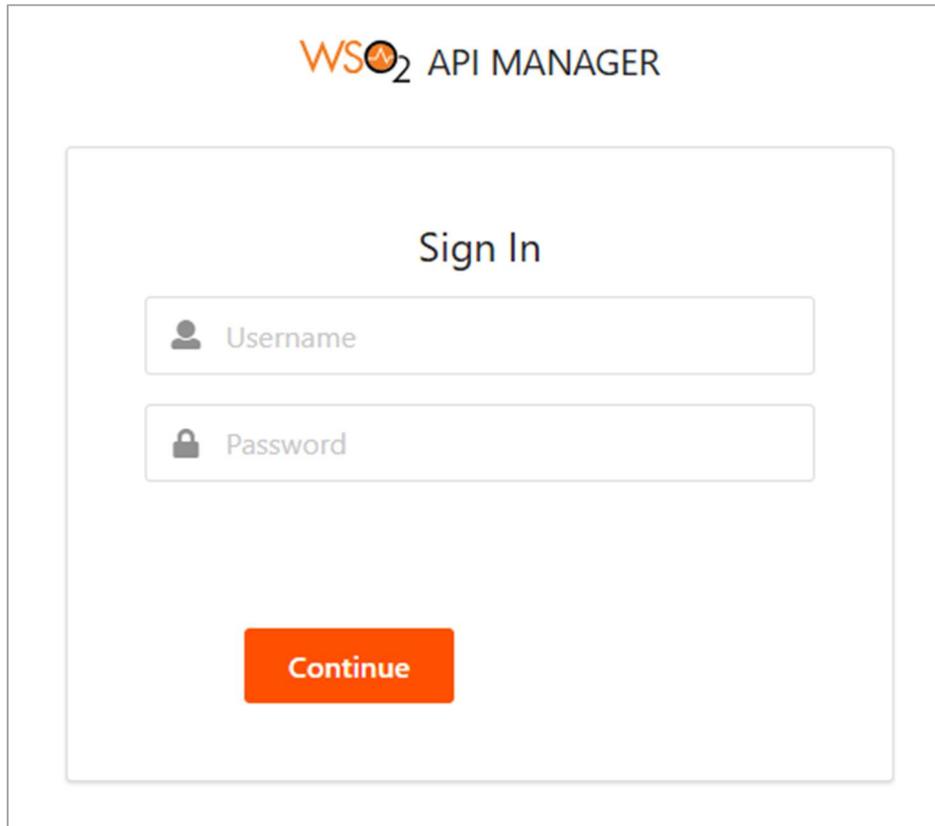
(ウ) ユーザー認証機能

- ・ユーザーの認証として、ログインには ID・パスワードによる認証を行う機能(データ連携用サイトにログインする市職員のユーザー数は、オープンデータの取組が推進されることを想定し、最大 20 名程度を想定)

■データ連携用サイトイメージ

https://kakogawa-mimamori-backend2.mypl.org/fiware-datacatalog/

(ログイン画面)



(サイトイメージ)

オープンデータ 公開・登録申請 city01 ログアウト

[+ 新規登録](#)
[🔄 データ更新](#)
[📄 地理情報 \(Shape/KML\) ファイル登録](#)

申請番号	申請種別	申請日時	内容	データ種別 (EntityType)	Fiware登録	カタログサイト登録	FLN対応日時	申請時アップロードデータ	操作
37	地理ファイル登録	2025-02-20 15:56:33	Test	Test	---	---		Download	
36	地理ファイル登録	2025-02-17 22:44:48	WaterCamera	WaterCamera	---	---		(なし)	
35	新規	2025-02-06 15:52:25	test	test	未処理	未処理		Download	
34	地理ファイル登録	2025-02-06 15:52:03	test	test	---	---		Download	
33	データ更新	2025-02-06 15:51:48	test	test	未処理	未処理		Download	
32	新規	2025-02-06 15:50:58	test	test	未処理	未処理		Download	
31	データ更新	2025-02-06 15:21:36	WaterCamera	WaterCamera	未処理	未処理		(なし)	
30	データ更新	2025-02-06 15:20:59	WaterCamera	WaterCamera	未処理	未処理		(なし)	
29	地理ファイル登録	2025-02-06 13:08:21	WaterCamera	WaterCamera	---	---		(なし)	
28	データ更新	2025-02-06 13:08:13	WaterCamera	WaterCamera	未処理	未処理		(なし)	
27	新規	2025-02-06 13:06:49	WaterCamera	WaterCamera	未処理	未処理		(なし)	
26	新規	2025-02-06 13:04:56	WaterCamera	WaterCamera	未処理	未処理		(なし)	
25	新規	2025-02-06 12:58:32	WaterCamera	WaterCamera	未処理	未処理		(なし)	

イ データ連携用サイト構築によるオープンデータ化等の業務フロー見直し

前述のデータ連携用サイトを構築することにより、下表の項目 2-7~2-10 を対象に業務

フローの見直しを行い、庁内職員の事務負担の軽減や業務効率化を行った。次ページ以降に、見直しを行った項目 2-7～2-10 の業務フローを整理する。

■オープンデータ化等のフロー見直し(見直し項目網掛け)

項番	業務項目・内容	変更有無
1-1	ユーザーIDの発行	変更なし
1-2	ユーザー情報の変更	変更なし
1-3	ユーザーの削除	変更なし
1-4	職員による自分のユーザー情報の更新	変更なし
2-1	アクセス分析	変更なし
2-2	システムのバックアップ	変更なし
2-3	最新プログラムの適用	変更なし
2-4	障害対応（一次対応）	変更なし
2-5	障害対応（二次対応）	変更なし
2-6	問合せ対応	変更なし
2-7	<u>オープンデータ公開準備</u>	リバイス
2-8	<u>オープンデータ公開・参照</u>	リバイス
2-9	<u>オープンデータ更新</u>	リバイス
2-10	<u>地理情報(Shape/KML)ファイル登録</u>	リバイス
2-11	オープンデータポータルサイト更新	変更なし
3-1	外部利用者等のユーザ登録・変更・削除	変更なし
3-2	アプリケーション開発	変更なし
3-3	データ登録	変更なし
3-4	利用状況報告	変更なし

(2)基盤と行政情報ダッシュボードの連携システム構築

①本システムの機能・イメージ

基盤から行政情報ダッシュボードへのデータ連携の効率化を図り、行政情報ダッシュボードに掲載する情報の最新化を定期的に行うことができる仕組みを構築した。

ダッシュボード連携ツールとして、基盤に登録したデータを地図データに変換し、行政情報ダッシュボードに掲載するとともに掲載データの最新化を図れるものとした。変換する地図データについては、利用者の利便性を考慮し、ベクトルタイル化を実施している。

さらに、行政情報ダッシュボードに掲載する情報の最新化は、原則1か月に1回程度の頻度を想定した仕組みとしており、本システムの利用環境要件および行政情報ダッシュボードのイメージを以下に示す。なお、システムの利用環境要件は、前項の連携システムも同様の内容を適用している。

■システムの利用環境要件

①通信環境

(3)町丁別、年齢別等統計データの可視化

①人口統計データの可視化の全体構成

オープンデータカタログサイトに掲載するための統計データを作成し、可視化を行った。具体的には、市ホームページで公開している町丁別住民基本台帳人口、年齢別(1歳階級)住民基本台帳人口及び年齢別(5歳階級)住民基本台帳人口データをもとに、利用者の利便性を考慮したオープンデータカタログサイト掲載用の統計データを作成した。その上で、行政情報ダッシュボードに、他の掲載情報と当該人口統計データを重畳させて可視化を行った。

本業務の当該データの可視化に際しては、公開版(公開)と庁内版(非公開)を作成し、ダッシュボードを通じて、各町の人口動態が視覚的にわかりやすくなり、自治体や住民が地域の現状を把握しやすくなることを企図している。また、人口データを時系列や地域別で比較することで加古川市の現状分析、課題解決のアプローチ検討等に活用する。なお、掲載情報は庁内外の説明資料として参照・活用することも想定される。

■ダッシュボードの種類と使用データ等

ダッシュボード名	公開・非公開	地図データの粒度	使用するデータ	グラフの表示	備考
行政情報ダッシュボード	公開	町別	・町別シェイプデータ ・年齢別(1歳階級)住民基本台帳人口	無	行政情報ダッシュボードに町別の人口ヒートマップレイヤを追加する 人口統計ダッシュボードへのリンクを設定する
人口統計ダッシュボード(公開版)	公開	町別	・町別シェイプデータ ・年齢別(1歳階級)住民基本台帳人口 ・人口推計シミュレーション結果	有	
人口統計ダッシュボード(庁内版)	非公開	町丁別	・町別シェイプデータ ・町別住民基本台帳人口	有	ログイン認証を要する

【ダッシュボード(マップ関連)の掲載情報】

- ・町単位の人口ヒートマップ

掲載情報:人口、男、女、人口統計ダッシュボードへの URL

【人口統計ダッシュボード(公開版)の掲載情報】

●ヒートマップ

- ・町ごとの人口ヒートマップ
- ・町ごとの人口増減のヒートマップ

●グラフ

- ・人口数(総数、男、女)の表示 (全域、特定の町、特定の年齢層、男女)
- ・年齢階級別人口の円グラフ (全域、特定の町、特定の年齢層、男女)
- ・人口ピラミッド (全域、特定の町、特定の年齢層、男女)
- ・町別人口のグラフ (全域、特定の町、特定の年齢層、男女)

●その他

- ・データダウンロード機能

【人口統計ダッシュボード(庁内版:非公開)の掲載情報】

●ヒートマップ

- ・町丁ごとの人口ヒートマップ
- ・町丁ごとの人口増減のヒートマップ

●グラフ

- ・人口数(総数、男、女)の表示 (全域、特定の町丁)
- ・人口実績・推計データ(全域、特定の年齢層、男女)
- ・年齢階級別人口の円グラフ (全域、特定の町)
- ・人口ピラミッド (全域、特定の町)
- ・町別人口のグラフ (全域、特定の町丁)

●その他

- ・データダウンロード機能

【データ更新頻度】

町丁別シェイプデータ(ポリゴン)

- ・更新なし(町丁が変更となった場合は、別途調整)

年齢別(1 歳階級)住民基本台帳人口

- ・1 か月間隔(毎月 15 日取得)

町丁別住民基本台帳人口

- ・年齢別(1 歳階級)住民基本台帳人口と同様

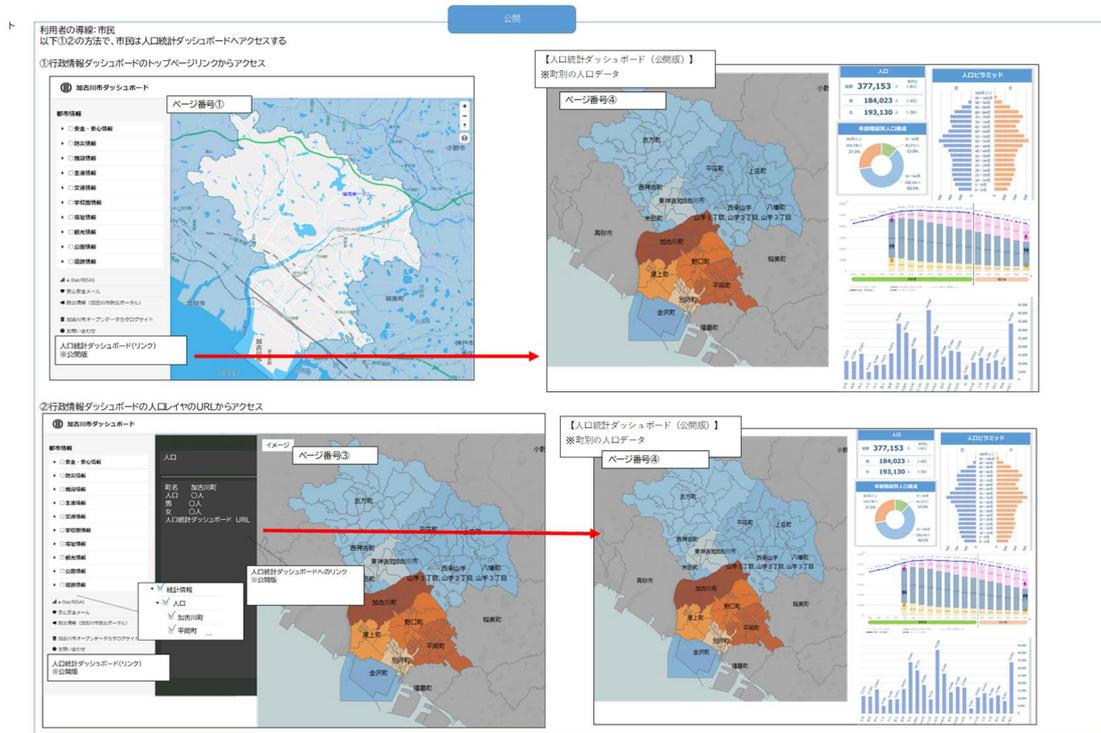
人口推計シミュレーション結果

- ・次回のデータ更新は 2026 年(予定)

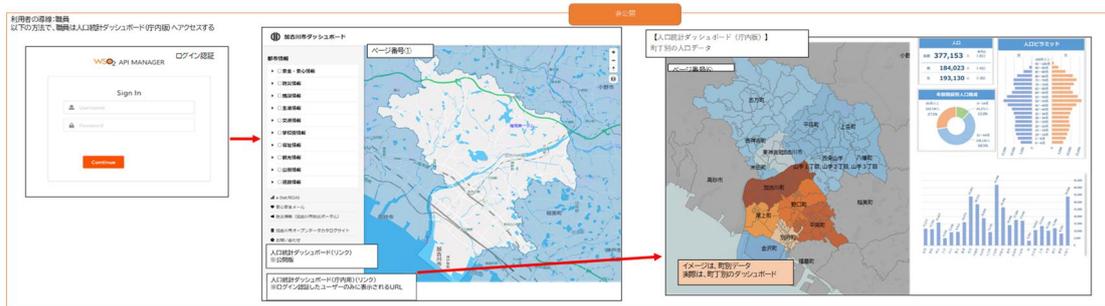
(市 HP)

<https://www.city.kakogawa.lg.jp/soshikikarasagasu/somubu/somuka/kakogawashitokeijoho/jinkotokei/1415672749253.html>

■公開版:ダッシュボード・人口統計ダッシュボード構成イメージ



■庁内(非公開)版:ダッシュボード・人口統計ダッシュボード構成イメージ



■年齢別(1歳階級)人口統計データのイメージ(json ファイル)

	10	20	30	40	50
1					
2	↓				
3	"1月": {				
4	"kakogawa": {				
5	"0": {"男": 218, "女": 202, "計": 420}				
6	"1": {"男": 228, "女": 208, "計": 436}				
7	"2": {"男": 234, "女": 223, "計": 457}				
8	"3": {"男": 246, "女": 243, "計": 489}				
9	"4": {"男": 236, "女": 229, "計": 465}				
10	"5": {"男": 253, "女": 233, "計": 486}				
11	"6": {"男": 233, "女": 234, "計": 467}				
12	"7": {"男": 274, "女": 252, "計": 526}				
13	"8": {"男": 284, "女": 278, "計": 562}				
14	"9": {"男": 318, "女": 283, "計": 601}				
15	"10": {"男": 283, "女": 231, "計": 514}				
16	"11": {"男": 288, "女": 277, "計": 565}				
17	"12": {"男": 341, "女": 249, "計": 590}				
18	"13": {"男": 320, "女": 299, "計": 619}				
19	"14": {"男": 321, "女": 295, "計": 616}				
20	"15": {"男": 298, "女": 304, "計": 602}				
21	"16": {"男": 307, "女": 309, "計": 616}				
22	"17": {"男": 316, "女": 302, "計": 618}				
23	"18": {"男": 334, "女": 315, "計": 649}				
24	"19": {"男": 299, "女": 294, "計": 593}				
25	"20": {"男": 319, "女": 281, "計": 600}				
26	"21": {"男": 304, "女": 304, "計": 608}				
27	"22": {"男": 329, "女": 328, "計": 657}				
28	"23": {"男": 286, "女": 314, "計": 600}				
29	"24": {"男": 310, "女": 308, "計": 618}				
30	"25": {"男": 301, "女": 346, "計": 647}				
31	"26": {"男": 313, "女": 315, "計": 628}				
32	"27": {"男": 297, "女": 309, "計": 606}				
33	"28": {"男": 299, "女": 303, "計": 602}				
34	"29": {"男": 338, "女": 336, "計": 674}				
35	"30": {"男": 333, "女": 297, "計": 630}				
36	"31": {"男": 310, "女": 322, "計": 632}				
37	"32": {"男": 313, "女": 297, "計": 610}				
38	"33": {"男": 334, "女": 293, "計": 627}				
39	"34": {"男": 372, "女": 299, "計": 671}				
40	"35": {"男": 335, "女": 351, "計": 686}				
41	"36": {"男": 325, "女": 307, "計": 632}				
42	"37": {"男": 379, "女": 355, "計": 734}				
43	"38": {"男": 379, "女": 345, "計": 724}				
44	"39": {"男": 377, "女": 380, "計": 757}				
45	"40": {"男": 369, "女": 398, "計": 767}				
46	"41": {"男": 361, "女": 422, "計": 783}				
47	"42": {"男": 359, "女": 356, "計": 715}				
48	"43": {"男": 381, "女": 382, "計": 763}				
49	"44": {"男": 344, "女": 414, "計": 758}				
50	"45": {"男": 431, "女": 416, "計": 847}				
51	"46": {"男": 397, "女": 428, "計": 825}				
52	"47": {"男": 438, "女": 423, "計": 861}				
53	"48": {"男": 474, "女": 457, "計": 931}				
54	"49": {"男": 481, "女": 477, "計": 958}				
55	"50": {"男": 521, "女": 533, "計": 1054}				
56	"51": {"男": 588, "女": 576, "計": 1164}				
57	"52": {"男": 511, "女": 572, "計": 1083}				
58	"53": {"男": 486, "女": 580, "計": 1066}				
59	"54": {"男": 521, "女": 494, "計": 1015}				

②人口統計データの可視化

前項の全体構成に即して、人口統計データの可視化を行った。可視化のイメージを以下に示す。

人口統計データの可視化を行うにあたっては、デジタル庁が示す「ダッシュボードデザインの実践ガイドブック」を参考にダッシュボードの目的を整理して進めた。

■ダッシュボードの目的の整理



出典:ダッシュボードデザインの実践ガイドブックとチャート・コンポーネントライブラリ(ベータ版)

<https://www.digital.go.jp/resources/dashboard-guidebook#download>



■ダッシュボード可視化イメージ(加古川市全体を表示した場合)



■ダッシュボード可視化イメージ(特定の町:加古川町をクリック・表示した場合)



■【参考】記事提供資料

加古川市 プレスリリース 令和7年3月7日

加古川市の人口をわかりやすく見える化！ 人口統計ダッシュボードを公開

主催：加古川市

日時：令和7年3月7日（金）公開

内容：加古川市では、スマートシティ推進の一環として、様々な行政情報を行政情報ダッシュボードで見える化しています。このたび、加古川市の人口情報をわかりやすく表示できる人口統計ダッシュボードを構築しました。地域の人口が一目でわかるだけでなく、地図とグラフを組み合わせることで、地域ごとの人口を比較分析できます。このダッシュボードは、人口情報をわかりやすく、使いやすい形で提供することで、市民及び事業者の皆さまに加古川市の現状を知っていただき、デジタルやデータを活用して未来のまちづくりの取組を身近に考えていただくきっかけになることを目指しています。



行政情報ダッシュボードはこちら
人口統計ダッシュボードの閲覧方法は別紙に記載

（初めて ・ 恒例 ・ ● 回目）

市ホームページ：掲載済み ・ 掲載予定 ・ 掲載しない

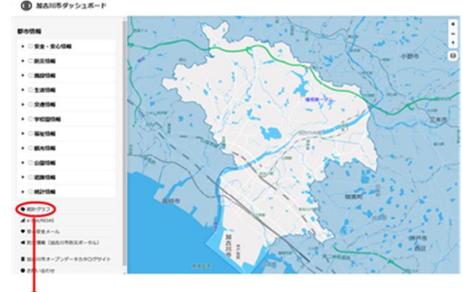
広報かがわ：●月号に掲載 ・ ●月号に掲載予定 ・ 掲載しない

問合せ：加古川市 デジタル改革推進課 (担当：隼山) ☎079-427-9373 (内線：2220) SMART CITY

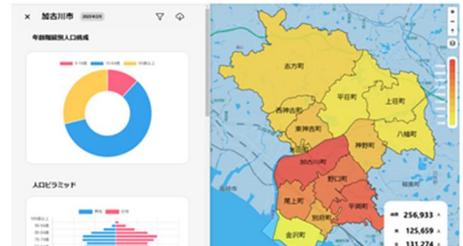
別紙

【人口統計ダッシュボードの閲覧方法】
行政情報ダッシュボードへアクセスし、「統計グラフ」をクリックしてください。

① 加古川市ダッシュボード



② 加古川市ダッシュボード



(4)本市の地域課題解決に資するオープンデータ化の候補データ

他自治体等の取組を参考に、市民や事業者等にとって必要とされる有益な行政データのうち、加古川市においては未公開となっているデータについては、積極的に公開するとともに、市民や事業者の利便性の向上に寄与するデータ形式で公開していくことが重要である。

本実証において、本市の統合型 GIS で取り扱っているデータの中で、今後公開を目指していくべき(公開すると有用と想定される)情報について抽出を行うとともに、公開型 GIS(かこナビ)及び加古川オープンデータカタログに掲載されていない情報について整理した上で、他事例の内容も踏まえつつ、本市の地域課題解決に資する候補データも選定した。(詳細は参考資料「●本市の地域課題解決に資するオープンデータ化の候補データ」に記載のとおり)

5.2. 分析・考察

【実証①】デザインの改良による市民との接点の強化

(1)分析【実証①】

定量データ(利用状況・意見数)と定性データ(インタビュー・アンケート)を統合し、プラットフォーム改良の効果を総合的に評価する。

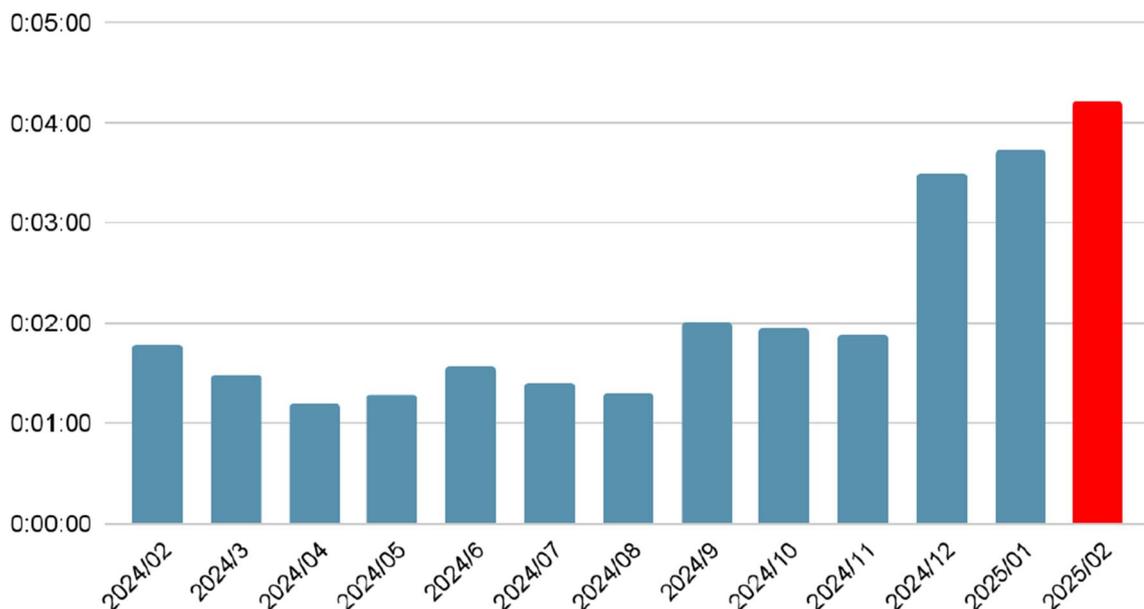
改良対応を実施した3つのコンテンツにおいて、既存サイトを活用しながら意見の参考となりうる基礎情報の充実を図ることができた(例:スマートシティ構想)。

また、VR を活用した市民参加型のまちづくりワークショップにおいて参加者から、Decidim と対面でのワークショップを組み合わせた進行について評価をいただくなど、先端技術を用いながらも気軽かつ容易に意見表明・交換ができる環境の創出方法について一定の知見を得ることができた。

リニューアル後のオンライン調査より、情報のわかりやすさ・探しやすさ・使いやすさの各点で肯定的評価が増加。効果(参考値):使いやすさに関して 72%が肯定的評価

アクティブユーザーあたりの平均エンゲージメント時間(滞在時間)が増加。1分47秒から4分14秒に増加(2024年平均と2025年2月の比較) ※2024年12月・2025年1月は、12月1日開催のワークショップでの利用および事後活動の影響が反映されている中で、リニューアル後はそれらを上回る滞在時間となっている。

平均滞在時間(月間平均)



加古川市におけるユーザー調査のみならず、Decidim サービスを利用する各地利用団体からのフィードバックを含めた 50 項目の改良項目、うち 84%に当たる 42 項目の改良に着手するなど Decidim の改善サイクルを確立。

こうした成果は、今後の横展開に向けた一般化にも有効であることが示唆される。

● KPI 達成状況について

検証項目①:Decidim の登録者数

目標:4,000 人(令和7年3月末時点)

達成状況:達成、4,691 人(令和7年2月末時点)

理由:デザイン改良後の Decidim は令和7年1月末に公開し、1 か月間で登録者数が 200 人強増加した。従来の増加ペースと比較して大幅な伸びを記録し、今回の改良により、UI・UX の向上が図られ、ユーザーの利便性が高まり、新規登録の促進につながった。

検証項目②:Decidim への意見投稿件数

目標:2,000 件(令和7年3月末時点)

達成状況:未達、1,416 件(令和7年2月末時点)

理由:デザイン改良後の 1 か月間におけるコメント数の増加は想定よりも緩やかであったものの、その要因として、新規の意見募集テーマが設定されていないことがあげられる。UI・UX の向上により、ユーザー数が増加していることから今後、新たなテーマを募集することで意見投稿件数の増加が見込まれる。一方、デザイン改良の結果、アクティブユーザー数は約 1.34 倍に増加し、ページの総表示回数も約 1.21 倍となったことから、UI・UX の向上によりユーザーの利便性が高まったことが確認できた。

(2)考察【実証①】

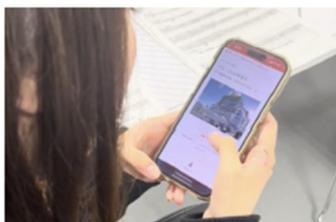
実証②(「まちづくり DX の推進に向けたユースケース開発業務」)で実施した第 2 回ワークショップにおいて、参加者 20 名に対してユーザ調査を行った。

改良前については、いずれの参加者もスマートフォンを用いて Decidim を操作する際にスクロール操作が目立つことを確認した。スクロール操作が早いということは、コンテンツの内容を読んでいないと推察され、コンテンツの掲載状況やページリンクの探索などに課題があることが確認できた。

また、Decidim については、意見やアイデアを投稿する際にはログインしている必要があるものの、ログインしていない状態で情報を検索しているユーザがおり、そのユーザーがコメントしようとする時に初めてログインしていないことに気づくなど、ログイン状態がわかるようにステータス表示が必要であることも確認できた。

共通：スクロール操作が多い

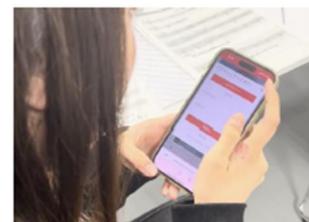
いずれのユーザーもスマートフォンを用いてDecidimサイトを操作する際にスクロール操作が目立つ。コンテンツの確認やページリンクの探索などに課題があることが窺われる。



スクロールしながら遷移先ページを探す



コメントを行う箇所までたどりつく



ログインが必要なことに気づく

(3)結論【実証①】

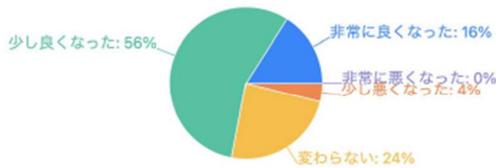
プラットフォームの改良が市民参加の促進と行政との接点強化に寄与するか、オンラインアンケート

トを改良前後で実施した。その結果、情報のわかりやすさ・探しやすさ・使いやすさの各点において肯定的評価が増加した。また、定量的な変化としてユーザー数や平均エンゲージメント時間が大幅に増加した点から、プラットフォームの改良が市民参加の促進と行政との接点強化に寄与したことが確認できた。

リニューアル後の使いやすさに関する評価

肯定的評価:72%

※非常に良くなったと少し良くなったの合計



※数値の解釈について

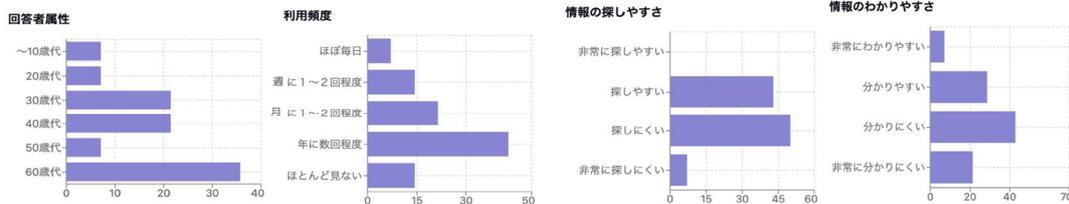
- リニューアル後に改善傾向にあるとは言えるものの、2つのアンケート調査は回答数も少なく、同一ユーザーではないことから、統計的有意であることの検証は困難である。
- ただし、例えば「情報のわかりやすさ」においては、二項比率の差の検定（z検定）にて、Z値約 2.0、p値約 0.045となり、統計的に有意な改善の可能性を示唆される結果ではある。

アップデート効果の総括

- 情報のわかりやすさ
肯定的評価が大幅に向上（+32.3%、28.6%→60%）
- 情報の探しやすさ
肯定的評価がやや向上（+5.1%、42.9%→48%）。
「非常に探しやすい」が0%→8.0%に。
- 使いやすさの改善
72%のユーザーが「良くなった」と評価

オンラインアンケート結果（改良前）

回答数 14人

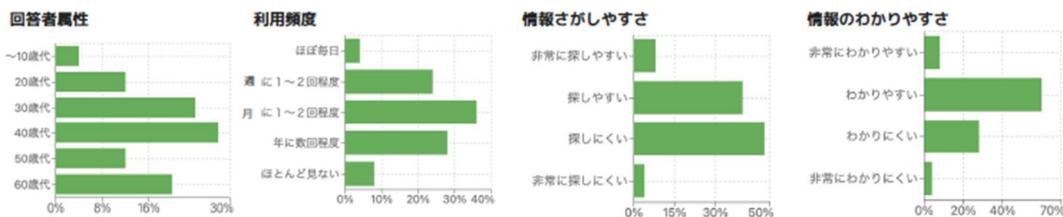


アップデート前の課題

- 情報の探しにくさを指摘する声が約57%と過半数
- 情報のわかりにくさを指摘する声が約64%と高い割合
- 文字情報の多さや用語の難しさに関する指摘が目立つ
- 必要な情報を見つけるための導線が不明確
- コメント投稿の仕組みがわかりにくいという意見あり

オンラインアンケート結果（改良後）

回答数 25人



アップデート後の自由記述欄

- リニューアルされたことで、とても見やすくなりました！特に、表紙のデザインが親しみやすく感じました。文字の量が減ったことが見やすさにつながっていると感じます。
- 以前より格段に明るいイメージになったのが何よりよかったです。また、投稿した内容を検索しやすくなったり、議論中の内容の投稿が右側のタブなどに出てくるのは非常に良かったと思いました。

【実証②】デジタル技術を活用した市民との接点の強化

(1)分析【実証②】

定量データ(ワークショップアンケートの満足度など)と定性データ(Decidim 上の投稿内容、ワークショップ中の参加者インタビュー、など)を統合し、VR モデルが市民参加に与えた影響を総合的に評価する。

本実証でのワークショップは全 2 回実施した。第 1 回では 100%(10/10 名)、第 2 回では 95%(19/20 名)が「満足」と全体的には満足度が高かったが、利用システムの満足度に関しては、第 1 回では高い満足度を得られたものの、第 2 回ではワークの種類が多かったこと、VR や CG の種類によってはデータの重さ等が影響して読み込みにタイムラグが発生、通信の干渉による遅延などもあって全体的な満足度は 90%(18/20 名)となった。

主な意見としては、「回線と電源は改善したい」「WiFi が遅く、回線が切れたりしたので使いづらさもあった」「データの重さは課題に感じた」といった意見が寄せられた。

また市民参加や議論継続を促すツールである Decidim については「考えが伝わりやすくなるのでコミュニケーションが円滑になった」や「Decidim と torinome はとても相性がよいと感じた」といったようにデジタルツールを活用したワークショップについて、好意的に受け止められている。

● KPI 達成状況について

検証項目:3D 都市モデルを活用したワークショップ等参加者のデジタルツールに関する満足度

目標:80%(2024 年 12 月実施ワークショップの参加者向けアンケート調査)

達成状況:達成、95%(全参加者 20 名のうち、回答者の 95%が「とても満足」「満足」「やや満足」と回答)

理由:従来のワークショップに比べて VR や Decidim などのデジタルツールを取り入れることでイメージがしやすくディスカッションが進んだことが、ワークショップ全体の満足度の向上に寄与したものと考えられる。

(2)考察【実証②】

第 1 回ワークショップのアンケート結果では、回答者 10 名のうち、4 名が 20 代、1 名が 30 代となっており、第 2 回でも回答者 20 名のうち、19 歳以下が 4 名、20 代が 6 名、30 代が 2 名と、約半数の参加者が 30 代以下で、さらに 19 歳以下の学生も含まれていた。若い世代のデジタルツール(VR、Decidim、XR や AR など)への関心度の高さを確認できた。

さらに、比較的若い年代の参加者が多かったことで「学生からの意見が貴重だった」や「若いメンバーとの交流があり、良かった」といった意見もあり、結果として普段の市民ワークショップと比べて、デジタルツール(VR、Decidim、XR や AR など)を活用することが、若い意見を聞ける場として有用なワークショップの提供につながった。

(3)結論【実証②】

アンケート結果のうち、利用システムの評価「ワークショップの質」を図る定性調査の結果では、FIWARE・オープンデータカタログサイトから得られるデータを活用することで、「上からの視点(3D)はなかったし、新たな視野で捉えることができた」、「データを見ながらコメント等できるので

良かった」など、オープンデータを参照出来たことが有用だったとの意見があった。加えて「メンバー間のズレを補正できる」「地図上に置くことでイメージのメンバーの共通化がはかれた」といったように、ワークショップのグループメンバー間での情報の共有にも役立ったという意見もあった。

また、「VR デバイスを活用することで、計画の周知の表現や体験の幅が広がったか」の質問からは「VR を用いることで具体性が生まれ、より身近に加古川の再整備を感じることができました」「VR デバイスで現実→未来を比較しての完成形がより現実味を帯びた為」と、VR デバイスを用いることで身近で具体的に、現実味を帯びた形で計画を知ることが出来たと回答を得られている。

このことから、VRを活用することで、将来のイメージ空間を直感的に理解しやすくするだけでなく、オープンデータなど、多様なデータを重畳し可視化することで、視覚的なイメージに定量的な根拠を付加することが可能となったため、参加者のより深い理解につながったものと考えている。

【実証③】 多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

(1)分析【実証③】

作業時間を計測し、データ登録に要する時間数が従来と比較してどの程度減少したかについて、分析を行った。

●KPI 達成状況について

検証項目:データ連携基盤・オープンデータカタログサイトへのデータ登録に要する時間

目標:5時間/年(【参考】R5年実績:約 50 時間)

達成状況:達成、3.9 時間(R5年実績と同じレイヤ更新回数を想定して算出。)

理由:1 レイヤあたりのデータ登録時間が9 5分から7. 5分まで短縮されたことにより、年間のデータ登録時間は、約4時間に短縮され、従前と比較して、約 44 時間の短縮効果となった。なお、本改良については、令和7年2月末に実施したため、算出根拠となったレイヤ数は令和5年実績の数値を活用している。

(2)考察・結論【実証③】

FIWAREの機能改良によって、市職員の業務負担が軽減され、市民等へのデータ公開の鮮度が向上される。改良前のシステムでは、データ登録作業が煩雑であり、データ連携基盤及びオープンデータカタログサイトへのデータ登録にかなりの時間を要していたが、改良後はレイヤデータを連携サイトに掲載するだけの作業となり、職員の専門的な作業スキルが不要となり、1 件あたり、10 分弱で更新できるようになった。

データ連携を自動化して庁内部署間におけるデータのやり取りの手間を削減し、オープンデータカタログサイトへの迅速なデータ登録といった業務効率化を図った。また、バクトルタイル変換の工程についてもバッチ処理で半自動化することで、さらなる効率化を実現している。

人口統計ダッシュボードの構築により、これまで手作業で行っていた統計処理や可視化のプロセスが自動化され、データ分析の効率性が大幅に向上した。手作業では多くの時間と労力が必要であり、特にデータ更新や集計、グラフ作成などの反復的な作業は人的ミスやデータを取扱者のスキル等により偏ったバイアスが含まれる表現を招く可能性があった。

それに対し、本ダッシュボードによって、これらの作業が迅速かつ正確に行えるようになり、データに基づく意思決定がスムーズに進むようになることが庁内のインタビュー等で確認された。

さらに、本ダッシュボードでは定時でのデータ更新が可能であり、これまで、必要に応じて、手動でデータを収集し、報告書としてまとめるまでに時間がかかり、時には古い情報を基に意思決定が行われることがあったが、本ダッシュボードの利用により、最新のデータを検索することなく、スムーズにアクセスでき、適切なタイミングで適切な情報を提供することが可能となった。

また、本ダッシュボードは市民にも一般公開されるため、市民が自らの地域に関する人口動態を容易に確認できるようになり、行政と市民との情報共有が一層強化されることが期待される。市民がダッシュボードを活用することで、地域社会の動向に関する理解が深まるとともに、市民の信頼を獲得し、行政と市民とのコミュニケーションが円滑になる市民参加型の政策形成が進む可能性がある。

このように、本ダッシュボードの構築により、データ処理と可視化にかかる負担が大幅に軽減され、業務の効率化が図られ、さらに、手作業でのエラーや遅延を減少させ、より迅速かつ正確なデータ分析が実現した。この結果、意思決定の質が向上し、政策立案や市民サービスの向上に寄与することが期待される。

今後はその活用シーンの普及に努め、市民のまちづくりへの参加と協力を促進することが重要である。

5.3. 技術の実装可能な時期、実装に向けて残された課題

【実証①】 デザインの改良による市民との接点の強化

職員のデジタル空間におけるエンゲージメント、デザインシステム、アクセシビリティへの理解と業務遂行レベルでの実践:そのためのデジタルケイパビリティ(デジタルを活用するために組織として持つべき能力)の向上は組織的な対応が必要。

特に UI・UX の改善も継続的な対応があってはじめて十分に機能する。

そのため、Decidim の活用にあたっては、文字情報が過多にならないよう情報を整理し、内容を理解しやすいものとするとともに、利用者の目を引くような画像を掲載するなど、利用者が目的のページにスムーズに到達できるようなページ構成・仕組みなどの運用面での対応が必要となる。

これらの対応により、トップページをはじめ各ページのさらなる改善を図り、意見したいテーマへの導線を整理し、ページ構造の明確化による「迷子」状態の解消を図ることが重要となる。

さらに、より多くのユーザーが参加することを見越して、サイト内の用語をよりわかりやすく説明する必要がある。

また、一覧性の向上と情報の整理の対応については、Decidim のアクセスログなどの客観的な指標を用いて評価し、ページごとの利用状況を継続して分析する必要がある。

具体的には、各ページのアクセスログなどの客観的なデータを分析し、利用状況を把握することが重要となる。特に、アクセス数が多いページの構成や特徴を分析し、利用者の関心を引く要因を明らかにするとともに、アクセスが少ないページについては、情報の見せ方や導線の改善が求められる。今後もデータに基づいた分析を継続し、効果的な UI・UX の改善を行うことが重要な課題となる。

また、今回の改良により、機能面での UI・UX の向上は図られたが、スマートフォンやタブレットなどの仕様変更が急速に進んでいるため、継続的な運用による調整が不可欠となり、表示の最適化を図る必要がある。

具体的には、画面サイズや解像度の変化に対し、どのデバイスでも適切な表示がされるよう調整する必要がある。また、ページごとの滞在時間等のアクセスログデータを分析し、デバイス・環境に応じた利用状況を把握するなどを行い、最適な UI・UX の提供を継続して行うことにより、参加者の意見募集テーマへの興味関心を高めることが実現できる。

また、上記の課題を踏まえ、本市における今後の本実証で得られた手法の実装時期・実装方法については、以下のとおりである。

・ブロードリスニングの導入・実装について

今回改良対応を実施した Decidim ですでに意見募集している JR 加古川駅周辺まちづくりのページのように、先端技術を活用しながら様々なステークホルダーが参加するプロセスを長期にわたり構築する必要性が顕在化している。そのため、様々なステークホルダーの多様な要望や思いを可視化するためのサービスが求められる。

こうした観点で、これまでのまちづくりでは実施主体が多数へ情報発信を行う手法として SNS 等のルーツを活用する WEB サービスが展開(ブロードキャスト)されてきたが、その浸透によって、ノイズも含めた様々な情報が流通され、意見集約に支障をきたす事象が発生したり、アテンションの低い情報が流通しにくくなっている。

これらの課題を解決するために、オンラインで寄せられる多くの声を、生成AIを活用して、ある程度の個性を残したまま適切に要約し、論点を提示する機能(ブロードリスニング)に注目が集まっている。これまでのAIの適用ケースとしての、自然言語解析の活用は、形態素解析やネットワーク分析などの手法を用いて、文章のまとまりを欠いた形でテキストを取り扱うものが中心であり、その中から含意を見出すことは困難であり、恣意的なものになる可能性も指摘されてきたところである。

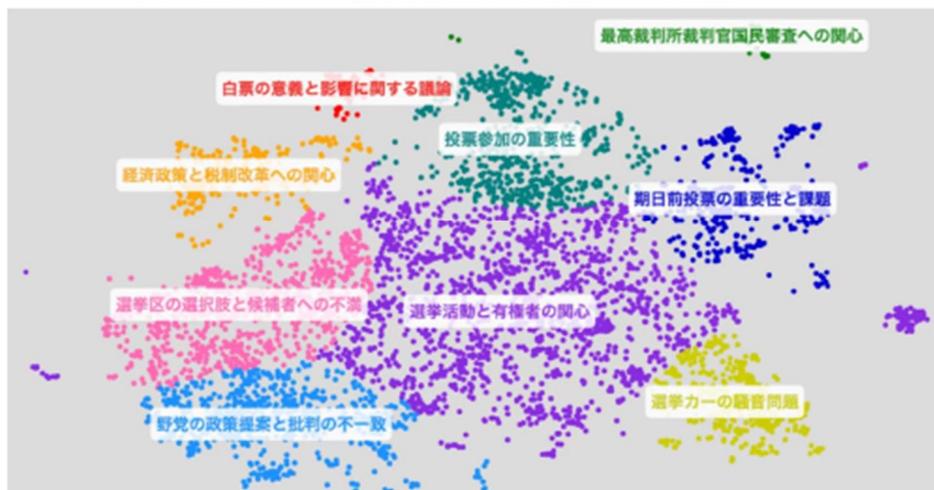
他方、生成AIは、元のテキストが持っている文脈を要約し、整理する機能に長けており、適切なプロンプトを与えることによって、ハルシネーション(誤認や矛盾を含んだり事実と異なる情報を出力すること)を回避しながら情報を生成することができるようになってきている。

図：ブロードキャストからブロードリスニングへ



画像出典：西尾泰和(サイボウズラボ) <https://note.com/nishiohirokaazu/n/n15a60978113d>

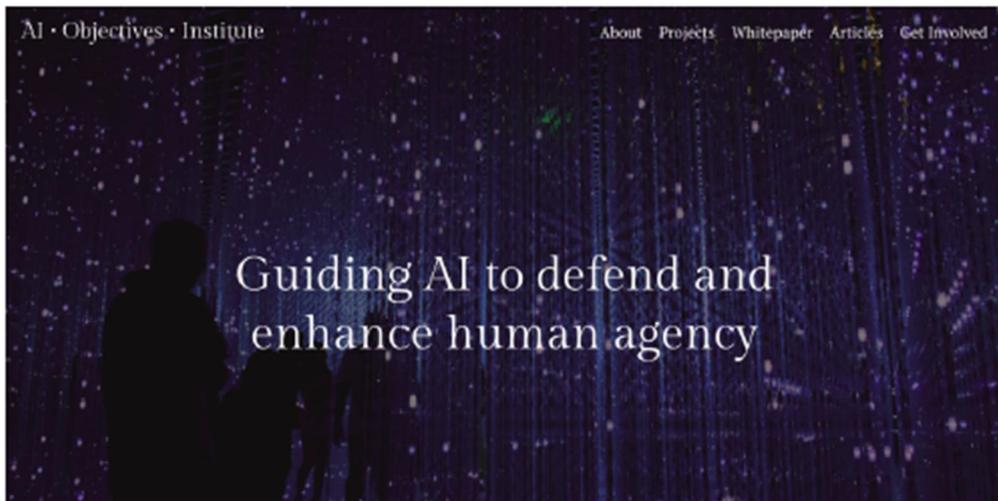
図：Talk To The Cityを活用したブロードリスニングの例



#安野たかひろ事務所(公式) note <https://note.com/annotakahiro24/n/ndd21a8ba3eac>

・デジタル公共財としてのオープンソース

生成AIの急速な発達により、技術のブラックボックス化への懸念がさらに高まる中で、Decidimと同様にオープンソース開発による動き(いわゆる「デジタル公共財」)に対するコミットメントも重要。この点で、上記ブロードリスニングの技術はオープンソースとして公開されており、AIによる要約を通じて、錯綜する意見の中から検討すべき論点を提示することから、例えば行政と市民双方に熟議を促し合意形成を促す役割を技術的に実証し、AIの活用をよりヒューマンスケール(人間にとって身近な存在として扱えるようにすること)な形で実装する動きが活発化している。



AI Objectives Instituteホームページ

※Talk to the Cityは、同団体サービスとして開発されている

<https://ai.objectives.institute/talk-to-the-city>

Decidim に投稿されるコメントデータを職員等が要約し、整理することが物理的に困難な量になってくる際には、こうしたブロードリスニング機能を実装し、活用することが想定される。

本改良により、ユーザ数が増加し、意見提出率の向上や意見投稿が増加するため、R7 年度にブロードリスニング機能を実証的に活用するとともに、令和8年度以降の実装に向けて検証を重ねる。

ブロードリスニング機能を活用し、Decidim を通じた情報提供の質・量ともに向上することで、市民の Decidim 利用の有効性が浸透することが期待できる。その結果、意見提出率の向上や意見投稿の増加だけでなく、参加者同士のやりとりや行政側のフィードバックが増えることを通じて、議論の質が高まる可能性がある。

【実証②】 デジタル技術を活用した市民との接点の強化

ワークショップでは VR を活用したことにより、参加者がまちづくりの素案や具体的なイメージを直感的に理解しやすくなり、意見表明や意見交換の質が向上するという成果が得られた。また、視覚的な情報提供により、参加者同士や運営主催者との議論が深まり、具体的な提案が生まれるなど、より高度な意見交換が可能となった点は大きなメリットであった。

しかし、当日のワークショップに参加できなかった市民等に対しても、VR を活用した情報提供をワークショップの際と同等の条件（VR を活用するには専用のデバイスや高性能な PC の準備、デジタル技術に不慣れな市民に対する丁寧な VR 等の操作説明など）でオンラインにて行い、オフライン同様に意見を集めることができるかどうかが課題である。

また、VR は市民だけでなく、行政、民間企業等など、まちづくりに関わる様々なステークホルダーとの円滑な合意形成にも有効なツールとなり得る。

VR を使って視覚的な情報提供を行うことで、異なる立場の人々が共通認識を持ちやすくなる一方、受け手によって解釈の違いが生じる可能性もある。

さらに、VRモデルはあくまで「案」の一つであり、確定した計画ではない。しかし、視覚的なインパクトが強いため、市民等がこれを最終決定と誤解する可能性があることも課題の一つである。

そのため、公開のタイミングや方法について慎重な検討が必要であり、適切な説明と共に発信しなければならない。特に、VRモデルの提示時には、補足資料や説明会を併用することで、市民が正しい情報を理解しながら議論に参加できるような工夫が求められる。

VRモデルを構築するには専門的な民間事業者、技術者への依頼が必要となり、技術的・コスト的な制約から即時の活用が困難であるという課題もある。

そのため、市民からのアイデアや意見をすぐにビジュアル化することが難しく、リアルタイムなフィードバックが得られにくいことから、意見を出した市民が自分の提案が反映されるまでの間に関心を失う可能性もある。

また、上記の課題を踏まえ、本市における今後の本実証で得られた手法の実装時期・実装方法については、以下のとおりである。

■計画策定段階での活用

・市民等の意見を収集し、再整備計画の方向性を検討するため、ワークショップの開催や Decidim の活用を組み合わせる意見収集を行う。

・具体的な空間イメージを関係者間で共有しながら議論を進めるため、VR技術を活用して計画案を視覚的に提示することが有効である。

・具体的には、Decidimとも連携し、将来の加古川駅周辺再整備基本計画の策定、公共空間のあり方の検討に向けたワークショップ等を実施する予定である。

■社会実験の実施とフィードバックの収集

・再整備後の活用方法を検討するため、社会実験を実施し、実際に利用する市民からの意見を収集する。

・事前のアイデア募集には Decidim 等のオンラインツールを活用し、実施後にはアンケートやワークショップを通じて広くフィードバックを集める。

■合意形成プロセスでの活用

・ある程度計画が固まった段階では、関係者との合意形成を促進するため、VRを活用して具体的なイメージを共有しながら議論を行う。

・また、適宜構築する VR 現況モデルを活用して将来の案を可視化し、意見収集の対象者の拡大やテーマの横展開を図る。

・計画策定に伴うパブリックコメントの募集では、従来の意見募集方法に加え、Decidim 等のオンラインプラットフォームを活用し、市民が気軽に意見を表明できる環境を整備する。

【実証③】 多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

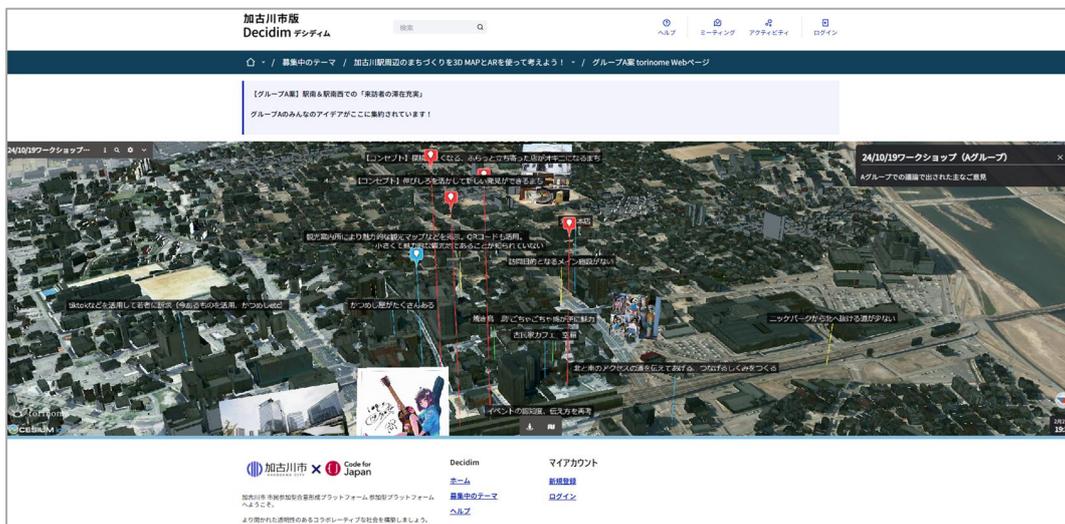
公開型 GIS 及び基盤、オープンデータカタログサイトとの効率的な連携システムの構築を行うことで、行政内部でのデータ連携が効率化され、従来は手作業や複数システム間での調整に費やされていた時間や労力の削減が実現できた。一方、このことで生まれた人的リソースと実証①で改修した Decidim 等をより有効に活用し、市民向けのイベント、ワークショップ、意見交換の場を充実させ、まちづくりへの市民参加を促進する仕組み・体制を構築し、継続させることが今後の課題となる。

加えて、Decidim はデザインが刷新されてユーザビリティの向上が図られた。下図のイメージに示す通り、サイト上にダッシュボード等のビューワーの埋め込み(iframe の活用)も可能となっている。そこで、今回開発した人口統計ダッシュボードの普及促進も見据えつつ、Decidim との連携(サイト上への当該ダッシュボードの埋め込み)を図ることで、市民との接点強化を推進していくことが有効であると考えている。

■加古川市版 Decidim のサイトイメージ(<https://kakogawa.diycities.jp/>)



■Decidim サイト上での 3D ビューワーの埋め込みイメージ



こうした取り組みを継続して実施することで、本実証が単なるシステム改修による業務効率化にとどまらず、オンラインで市民との接点を強化するとともに、イベントやワークショップ等の充実を図るなどオフラインでの意見交換を充実させるなど、市民への裨益効果に寄与する取組を展開することが必要である。

また、他自治体等の取組を参考に、市民や事業者等にとって必要とされる有益な行政データのうち、加古川市においては未公開となっているデータについては、積極的に公開するとともに、市民や事業者の利便性の向上に寄与するデータ形式で公開していくことが課題である。

上記の課題を踏まえ、本市における今後の本実証で得られた手法の実装時期・実装方法については、以下のとおりである。

令和7年度には、令和7年3月7日(金)に新たに公開した人口統計ダッシュボードについて、Decidim 上にビューワーの埋め込み(iframe の活用)機能を活用して市民等に紹介し、当該機能を活用したまちづくりに関する意見やアイデアを募集する。

さらに、令和7年度以降に検討を進める次期総合計画の策定にあたっては、人口の増減を分析し、都市計画や社会インフラの整備(交通、住宅、公共施設)等を適切に検討するための基礎資料等にも活用していく予定である。また、人口統計データを可視化していることから、専門的な知識がない市民等にも直感的に理解しやすく、当該計画策定に携わる関係者間の情報の非対称性が解消され、全員が共通の理解を持つことで、よりの確かつ効果的な政策立案や効率的な意思決定が期待できる。

令和7年度以降、庁内関係課及び関係機関等と協議を進め、選定した候補データのオープンデータ化の実現に向けて取り組みを進めていく予定である。

最後に、オープンデータの推進に向けては、行政内部やまちづくりでの活用だけでなく、様々な分野での活用が期待されている。誰もが利用しやすい形でオープンデータ化され、様々なデータと組み合わせることで新たな価値を創出することが期待される。

本市(行政)が担う領域として、公共データの整備(デジタル化)・オープンデータ化や、市民をはじめとして外部からのデータアクセス環境の整備等が挙げられる。本業務において、前者では人口統計データの整備を行いつつ、後者では当該データの可視化のためのダッシュボードを構築した。今後は、これらのアセットを最大限活用しつつ、特に前者の公共データの整備(デジタル化)・オープンデータ化を継続的かつ分野横断的に取組んでいくことが求められる。その際、取組を推進していくための庁内の人材育成(デジタルリテラシーやデータ作成ツールの活用等)、取組推進のための議論の場の設定、後述の官民ネットワーク強化を通じたデジタル・ケイパビリティの強化が非常に重要である。本市では、各事業領域において事業・取組、施策のアウトプット、アウトカムといったロジックツリー等を定期的に議論・検討する場が設置されている。このように庁内横断で議論するための素地は整っていることから、令和7年度以降、これらの庁内会議の場と連動した、庁内の人材育成等の強化を図っていく予定である。

また、令和7年度以降、本実証での成果を活かし、オープンデータ化が推進され、庁内外で活用されることで、行政内部だけでなく様々なユーザーとオープンな連携が可能となる。様々なユーザーが活用することでデータそのものの信頼性や透明性の向上も期待できる。特に、シビックテックや学術機関などデータ活用による市民主導型の社会課題解決の取組が活発化していることを踏まえると、

オープンデータとして公開することで市民や民間企業、学術機関のまちづくりへの関心が喚起され、民間のアイデアや技術を活用した課題解決など、行政の効率化・高度化にも寄与することとなる。例えば、Project PLATEAU の 3D 都市モデルや都市計画データを活用したユースケースの開発のように、民間などでのアプリケーション開発が活発化することが期待できる。

6. 横展開に向けた一般化した成果

【実証①】 デザインの改良による市民との接点の強化

本市では、すでに見守りサービスや広域防災サービス等について、隣接自治体と連携した広域的なサービス利用を展開するスキームを構築している。今回改修した Decidim 及び利用者への情報提供の充実手段や、市民、民間事業者等のステークホルダーから意見やアイデアを募りながら VR 等を活用したワークショップ等を通じ、議論を深め、市民参加型のまちづくりを推進するスキームについても、これらのサービスと同様に他自治体との共同利用が可能であることから、広域的な展開が期待される。

また、今回の実証①Decidim の改良により、グループ機能の活用によって多様なコンテンツの掲載が容易になり、ナビゲーション機能の向上によって複数団体による利用も可能となったことで、他自治体との共同利用のハードルが下がり、活用の可能性が高まった。

加えて、共同利用により各自治体が相応分の負担を分担することで、運用コストの低減と意見募集するテーマや議論の内容の充実という両面でのメリットが生まれると考えられる。

こうした広域的なシステム及び仕組みの活用の事例として、会津若松市の「AiCT コンソーシアム」が挙げられ、同市では 2024 年 12 月より Decidim を導入し、複数の事業主体が連携して広域的なサービス提供を進めていることから、本市及び周辺自治体でも同様の手法・スキームを活用しつつ、VRを活用した視覚的な情報共有と Decidim を組み合わせた市民参加型のまちづくりの手法・スキームは他自治体等でも展開可能と考える。

【実証②】 デジタル技術を活用した市民との接点の強化

実証②では、VRを活用した視覚的な情報共有や、Decidim を活用した市民参加型の意見交換が有効であることが確認された。これらを活用することで、従来の手法だけではカバーしきれなかった市民の意見を取り込み、計画策定の質を向上させることが期待される。

これらの成果は、特定の地域や事業にとどまらず、他の自治体や関係団体にも応用可能と考えている。従来の手法に加え、VR や Decidim などのデジタルツールを活用することで、市民や関係者の多様な意見を効率的に収集し、合意形成を円滑に進めることに寄与する可能性があることが確認できたため、より広範な地域や政策分野に適用することで、持続可能で多様な主体が関与するまちづくりの推進を図ることが可能となる。

【実証③】 多様な分野のデータ連携の効率化とわかりやすい情報提供

実証③では、行政内部でのデータ連携が効率化され、従来は手作業や複数システム間での調整に費やされていた時間や労力の削減が実現でき、このことで生まれた人的リソースと実証①で改修した Decidim 等をより有効に活用し、市民向けのイベント、ワークショップ、意見交換の場を充実させ、まちづくりへの市民参加を促進するが可能となる。このような手法や考え方は、他自治体でも庁内シ

システムの統合・最適化を進める際の参考となると考えている。

また、庁内型 GIS で取り扱っているデータのうち公開可能な情報を抽出し、他自治体の事例も踏まえながら公開データの候補を選定したが、こうしたプロセスはどの自治体でも適用可能であり、オープンデータの推進に向けた一つのモデルケースとなり得る。データの公開・可視化によって政策決定・まちづくりのプロセスの透明性を向上させることは、オープンガバメントの観点からも有効であり、他自治体にも応用可能な取り組みと考えている。

7. まちづくりと連携して整備することが効果的なサービスの提案

今回の実証では、【実証①】Decidim の UI・UX 等を改良すること、【実証②】Decidim と VR 等のデジタルツールの組み合わせによるワークショップを開催すること及び【実証③】Decidim 上にビューワーの埋め込み(iframe の活用)機能を活用して市民等にまちの基礎情報を可視化することにより、専門的な知識がない市民等にも直感的に理解しやすく、ワークショップ参加者間の情報の非対称性が解消され、全員が共通の理解を持つことで、よりの確かつ効率的で満足感の高まるワークショップの開催が可能となる。

つまり、市民参加型のまちづくりを推進していくにあたっては、これらの実証①～③で構築したサービスを同時に組み合わせて実施することにより、多様な意見による市民中心の課題解決型スマートシティを実現し、まち全体のデジタルケイパビリティ(デジタルツールを活用する力)を高め、スマートサービスが自然と創発されるエコシステムの形成につながることを確認した。

本業務の取りまとめとして、下記の書類を次ページ以降に添付する。

資料1:実証実験概要版(4 ページ)

資料2:実証実験概要版(1 ページ)

誰もが豊かさを享受できる加古川スマートシティ推進事業(令和6年度)

報告書

令和7年3月

国土交通省 都市局

かがわ ICT まちづくり協議会

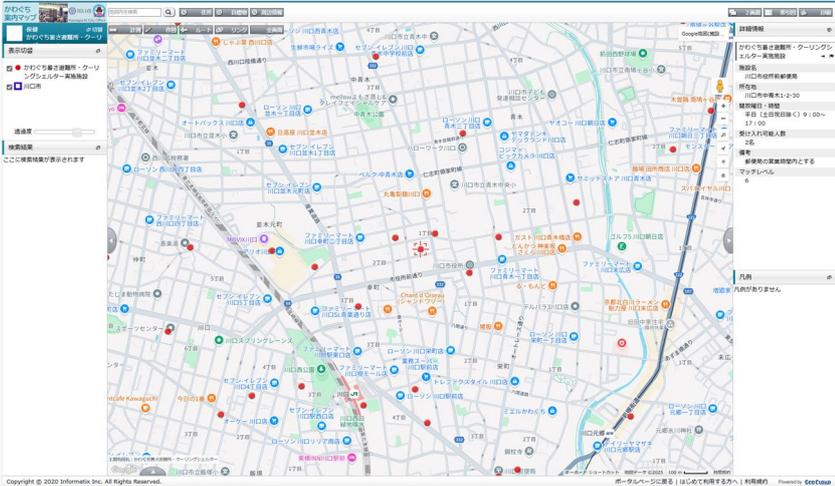
誰もが豊かさを享受できる加古川スマートシティ推進事業
(令和6年度)

参 考 資 料

【参考】他市のオープンデータ化の取組事例

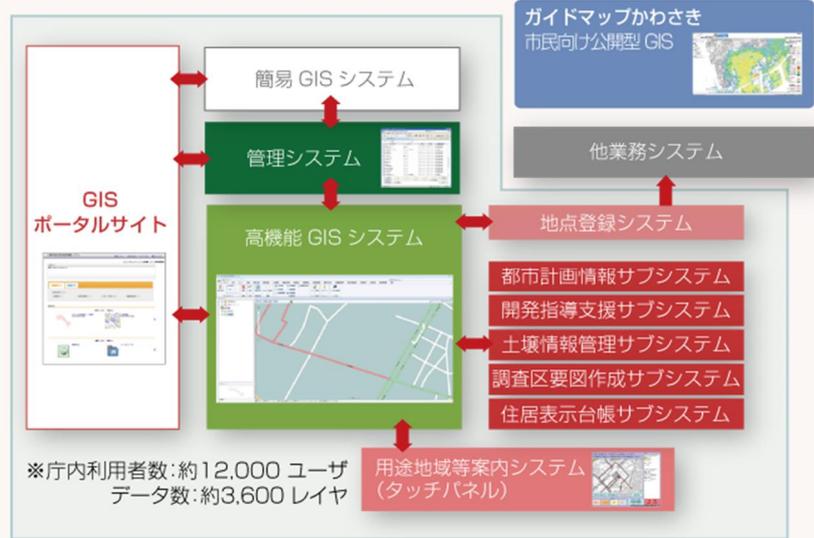
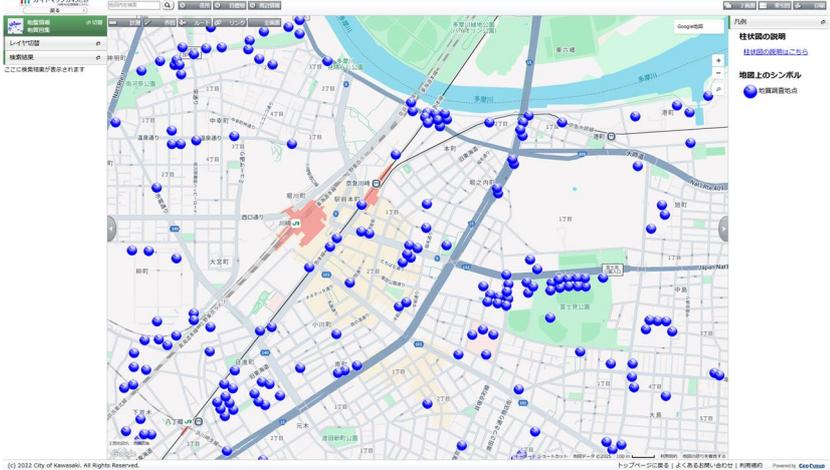
事例①

システム名	かわぐち案内マップ
都市名	埼玉県川口市
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> 以前には公開用と庁内用 GIS を整備していたが、古くなっていたことと、新しい機能の導入及びコスト削減を目指してリプレイスをしている。
参考 URL	川口案内マップ https://kawaguchi.geocloud.jp/webgis/?p=1 インフォマテック社:埼玉県川口市の事例 https://www.informatix.co.jp/case-kawaguchishi/
利用規約	https://kawaguchi.geocloud.jp/webgis/Resource/totalTerms/rule.html
システム・データ概要	<p>システム構成図</p> <p>出典:https://www.informatix.co.jp/case-kawaguchishi/</p> <p>庁内統合型 GIS が公開型と連携できるようになったため、国勢調査などの作業量を半分に削減できているとされている。また、新型コロナウイルスのワクチン接種会場マップなどの新しいコンテンツも公開すること(現在は非公開)や、スマートフォンからの市民投稿機能の活用も検討されている。</p>

ダッシュボード機能	2D
データカタログ (ダウンロード)機能	—
そのほか機能	 <p>図;クーリングシェルターに関する GIS 情報</p> <p>データの観点から見ると、加古川市ではクーリングシェルターが設置されているが、その施設名などの情報は PDF 形式で提供されている。また、市内においても GIS 情報として保有されていないように見受けられる。一方、川口市では簡易的な地図があり、どこで利用できるかを簡単に探すことができるため、市民への情報提供の側面としてこのようなクーリングシェルターに関する情報は市民向け GIS に搭載することも必要なのであると考えられる。</p>
搭載されているデータ	● クーリングシェアスポット

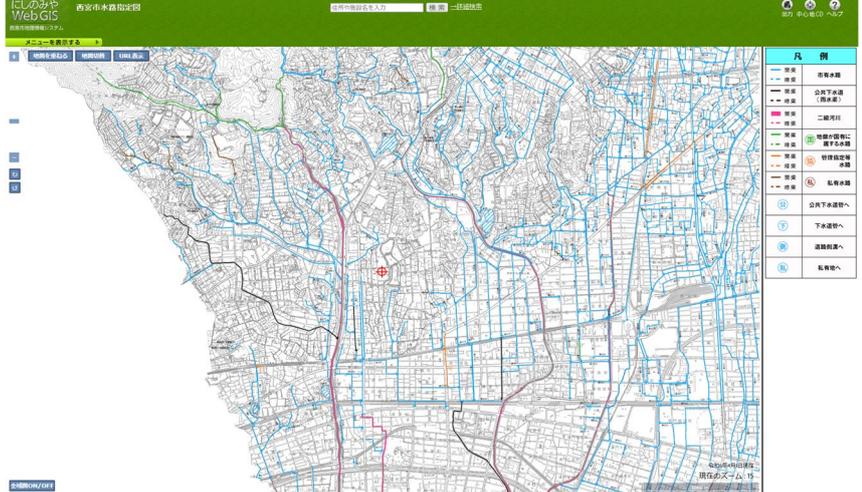
事例②

システム名	川崎市都市計画情報インターネット提供サービス
都市名	神奈川県川崎市
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> ● システムの老朽化からのリプレイス ● 政策意思決定への活用を行うことができるような高度な分析が可能
参考 URL	<p>川崎市都市計画情報インターネット提供サービス</p> <p>https://kawasaki.geocloud.jp/webgis/?p=1</p> <p>インフォマティクス社:神奈川県川崎市様の事例</p> <p>https://www.informatix.co.jp/case-kawasaki-city/</p>
利用規約	https://kawasaki.geocloud.jp/webgis/Resource/totalTerms

	/rule.html
システム・データ概要	 <p style="text-align: center;">システム構成図</p> <p>出典:https://www.informatix.co.jp/case-kawasaki-city/</p> <p>古くから運用されていた GIS の情報を閲覧するだけでなく、分析に活用を行うことができるようにするために、把握しやすいインターフェイスで対応をするようになりました。一般職員においても GIS で回答ができるようになったため、窓口業務での負担を軽減できるようになっている。ある程度ポータルに集約したうえで、この川崎市の市民向け GIS にも情報を提供している形になる。</p>
ダッシュボード機能	2D
データカタログ (ダウンロード)機能	—
そのほか機能	 <p style="text-align: center;">図;地盤に関する GIS 情報</p> <p>地盤調査や雨水の浸透能力に関する地図を使って、地盤が緩い土地への</p>

	<p>対応や、過去に起きた内水氾濫を防ぐための防災地図を作成している。</p> <p>また、自転車通行の環境整備が必要な地図も提供しており、住民向けの住環境に関する情報も掲載されている。</p> <p>この他にも戸籍情報や建築指導支援システムを開発しており、概要書の発行などについてセルフで対応できるようになっている。</p>
搭載されているデータ	<ul style="list-style-type: none"> ● 道水路台帳平面図 ● 公共水道台帳施設平面図 ● 緑化推進重点地区

事例③

システム名	にしのみや web GIS
都市名	兵庫県西宮市
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> ● 部署ごとに保有している GIS の情報を統合して閲覧できるようにする。 ● 独自の情報についても検索できるようにし、住民の利活用を促進する。
参考 URL	にしのみや web GIS https://webgis.nishi.or.jp/index.php
利用規約	https://webgis.nishi.or.jp/index.php?controller=index&action=fullmaprule
システム・データ概要	 <p style="text-align: center;">図;水路指定に関する GIS 情報</p> <p>西宮市では、開発許可を取得する際に必要な基本データを提供している。特に、道路台帳図(現況)には、地図だけでなく実際の道路幅も記載されている。</p> <p>この他にも、権利関係に影響が出てきそうな地域においては、この web マップにて網羅されている。</p> <p>開発関連の事前情報に関するチェックを行う場合においては、有用であ</p>

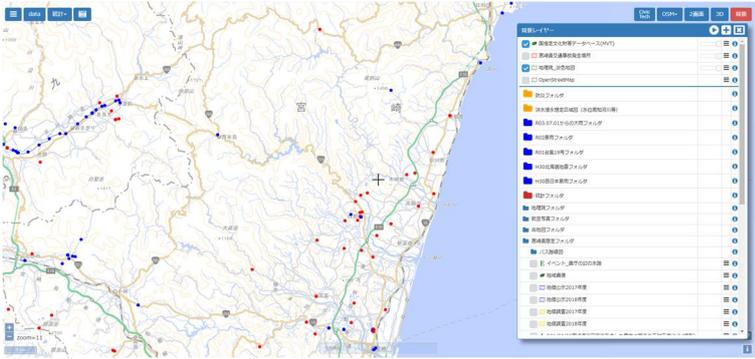
	ると考えている。この他にも、地図検索サービスについても掲載をしてお り、医療関連のアクセスについて検索を行うことができるスペースが用 意されている。
ダッシュボード機能	2D
データカタログ (ダウンロード)機能	—
そのほか機能	オープンデータポータルに関しては別機能として用意をしている。 Tableau で動くような形になっており、人口統計を見ることができるよ うになっている。
搭載データ	<ul style="list-style-type: none"> ● 水路指定図、下水道台帳図 ● 史跡・遺跡分布図 ● 道路台帳図(道路幅) ● 公園配置図

事例④

システム名	だいちゃんマップ/文化財ハマ Site
都市名	神奈川県横浜市
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> ● 部署ごとに保有している GIS の情報を統合して閲覧できるように する。
参考 URL	横浜市行政地図情報提供システム https://www.city.yokohama.lg.jp/yokohama/Portal
利用規約	https://www.city.yokohama.lg.jp/yokohama/yokohama/Content/pages/links/top/joken.html
システム・データ概要	 <p style="text-align: center;">図;水道管に関する GIS 情報</p> <p>下水道に関する情報がすべて載っている。地盤などの基本情報から、下</p>

	<p>水道が合流式かどうか、排水の影響が大きい内水氾濫の浸水マップも見られる。</p> <p>文化財に関する情報も、埋蔵文化財がある場所が地図に示されている。開発などを行うときに注意すべき点として見ることができる</p>
ダッシュボード機能	2D
データカタログ (ダウンロード)機能	—
そのほか機能	オープンデータポータルに関しては別機能として用意されており、Tableau で動くような形になっている。西宮市と同様に人口統計を見ることができる。
搭載データ	<ul style="list-style-type: none"> ● 下水道台帳図 ● 埋蔵文化財包蔵地

事例⑤

システム名	ひなた GIS
都市名	宮崎県
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> ● 様々なデータをわかりやすく、興味を持ってもらうため。 ● WebGIS を整備することによる県民サービスの向上 ● 教育現場などで使用
参考 URL	<p>ひなた GIS</p> <p>https://hgis.pref.miyazaki.lg.jp/hinata/</p> <p>時事通信社: 統合型地理情報システム「ひなた GIS」を公開</p> <p>https://www.jamp.jiji.com/ad/ictiot2018/miyazaki_jirei.pdf</p>
利用規約	https://hgis.pref.miyazaki.lg.jp/hinata/policy.html
システム・データ概要	 <p>図;文化財情報に関する GIS 情報</p> <p>ひなた GIS については、宮崎県の GIS である一方で、日本全国のさまざまな情報も掲載されている。また、旧版地形図も日本全国で閲覧する</p>

	ことが可能である。
ダッシュボード機能	2D/3D
データカタログ (ダウンロード)機能	—
そのほか機能	オープンソースを使用して開発されているため、随時新しい機能が追加されている。地形図だけでなく、斜面崩壊などの地形を判別するのに有用な CS 立体図(兵庫県の 50 cm解像度)も実装されているため、防災対策などにも応用することが可能。
搭載データ	<ul style="list-style-type: none"> ● CS 立体図 ● 遺跡分布図

●本市の地域課題解決に資するオープンデータ化の候補データ

本市の公開型 GIS で取り扱っているデータの中で、今後公開を目指していくべき(公開すると有用と想定される)情報を抽出するとともに、公開型 GIS 及び加古川オープンデータカタログに掲載されていない情報についても整理した上で、他自治体等の事例の内容も踏まえつつ、本市の地域課題解決に資する候補データを選定した。

候補データを下表に整理する。なお、一部データに関しては地理情報化されていないものについても推奨項目として含めている。

レイヤ名	カテゴリ種別	候補データ選定の視点
遺跡分布地図	ポリゴン	遺跡においては、他市においても公開されている。開発許諾関連においては必要情報に該当する。 (事例③、事例⑤)
公園	ポリゴン	他の情報でカバーしているか要確認ではあるものの公共の公園については情報提供が必要と考える。(事例③)
緑化区域	ライン	緑地の保全に関しては熱中症などの対応策として、日陰を作ることができると想定している。そのため、このように緑化区域を提供することで、どの地域がクーリングスポットとして使用できるか検討を行うことができる。(事例②)
緑地	ポリゴン	上記のデータに関してはエリアの指定であるため、実際の緑量とは異なる可能性がある。そのため、こちらの緑地データを提供することによ

レイヤ名	カテゴリー種別	候補データ選定の視点
		て、より日影がどの地域にあるのか把握をやすくする。(事例②)
クーリングシェアスポット	-(現状はなし)	既存データデータでは PDF の書類のみ。熱中症予防などの際に、GIS でも表示されることが望ましい。ポイントデータとして提供されることが望ましい。(事例①)
上水道管 下水道敷	上水道:現状なし 下水道:ポリゴン	埼玉県八潮市で発生した道路陥没は、水道管の破損により引き起こされた。しかしながら、水道管については、位置や通水経路を把握することが現状困難である。公共側で情報を公開できるのであれば、行われるのが望ましい。 (事例②、事例③、事例④)
CS 立体図 兵庫県 50cm メッシュ 2021~2022 年度 県オープンデータ	Dynamic Base Map	CS 立体図は、視覚的・直感的な地形判読に役立てることが可能である。土砂災害警戒区域と重ね合わせることで、どちらの方向に土砂が流れてくる可能性があるか把握を行うことができる。 (事例⑤)
道路幅	-(現状なし)	市町村においては現在公開されているような道路の図面だけではなく、開発申請時に必要な情報として提供を行うことができる。すでに道路敷、道路部のポリゴンについては保有しているものの、最大・最小の幅員に関しては特定が行えていないため、追加されることが望ましい。 (事例③)

●人口統計情報との重畳により効果が期待できる情報

人口統計のダッシュボードとの重畳によって有用と想定される(活用が期待できる)情報について下表に整理する。防災及び熱中症予防の観点よりデータを活用することで、避難場所の設定、クーリングシェアスポットの設定などに関する検討に活用できると考えられる。

データ項目	活用シーンのイメージ
避難場所、 浸水継続時間	防災関連は人口統計と相性が良いと考えられる。ここでは防災備蓄の充足を評価することができる。浸水深のデータよりも浸水継続時間をこちらで提案した理由は、継続時間を把握することで、どの地区の避

	<p>難所が長期滞在することになるか、備蓄がより必要になる箇所はどこか判断することができる。</p> <p>例えば、3日間も水が引かない地域であるのであれば、備蓄量についても増強する必要があると考えられる。</p>
土砂災害警戒情報、避難所情報、CS 立体図	<p>土砂災害に関しても同様に分析を行うことができる。地震や洪水に関わらず、何らかの外力が発生することで土砂災害が起こる。そのため、どの方向から流れてくるか把握することが重要である。その点ではCS 立体図は非常に有効である。</p> <p>人口統計と重ね合わせることで、逃げる方向や土砂災害の被害に遭遇しにくい地域の避難所を選定することが想定される。同時に、土砂災害によって孤立しやすい地域についても検討できるようになるため、避難所配置の分析において非常に有効であると想定している。</p>
緑地、クーリングシェアスポット	<p>加古川市においては緊急出動が3年間連続で増加しており、その一因として熱中症による搬送者の増加がみられている。屋内施設における熱中症なども考えられる一方で、屋外での熱中症を防ぐためには、緑地やクーリングスポットの可視化が必要と考えられる。</p> <p>人口統計と組み合わせることによって、高齢者が多い地域にクーリングスポットまたは緑化区域を設定して暑さを和らげるなどの施策を考えることも可能になると思われる。これらのデータはオープンになっていないものの、庁内でデータは保有している。</p> <p>また、今後のクーリングスポットの協力依頼をするための資料として利活用することが想定され、来夏の熱中症の緊急搬送数を減少させることができるように施策を打てると想定している。</p>

また、提供するファイル形式は、国土数値情報において提供されている提供形式、及びデジタル庁のオープンデータカタログを参照にして取りまとめを行う。現在、国土数値情報で提供されているのは以下の通り¹。

ファイル形式	ファイル形式の特徴
GML 形式	XML ベースの形式であり、データ構造自体が複雑であるため、取り扱いや処理が他のフォーマットよりも手間がかかる。国際的な標準フォーマットではあるが、他ファイルへの変換においては手数がかかる。
シェープファイル	国土数値情報などでは一般的に提供をされているデータである。ただし、1つのデータセットに関連ファイルを複数必要になるため、データの管理が煩雑になってしまう。加えて、文字コードは、混在する可能性があるため、機械判読を困難にする可能性がある。

¹ 地理空間情報化ラボ:国土数値情報のファイル形式に関する意見募集, <https://www.mlit-gis-lab.jp/ksj/>

Geojson 形式	<p>このファイル自体は、軽量で扱いやすいため、特に GIS や webGIS などではデータの共有や可視化について広く活用されている。</p> <p>基本的には WGS84 の座標系に基づいているため、他の座標系を利用する場合には注意が必要。</p> <p>軽量で扱いやすい形式ではあるものの、ファイルサイズ自体が大きくなりやすいため、データの圧縮や別フォーマットへの変換が必要になる可能性がある。</p>
------------	--

さらに、国交省が出している都市計画情報のデジタル化・オープン化ガイダンス²においては、下記のような構造化ファイルも紹介されている。(シェープファイルは重複のため、省略)

ファイル形式	ファイル形式の特徴
DM ファイル形式	公共測量作業規程に準拠しているデータで、都市計画図書(紙面)の背景図。ただし、庁内 GIS 上での活用が困難であり、別途構造化データとして作成をする必要がある。
CityGML 形式	国際基準であり、また数値地形図 2500 標準製品仕様などへ準拠していることから、多様な分析が可能といわれている。ただし、国土数値情報などでは現状提供されていない形式である。

² 国交省:都市計画情報のデジタル化・オープン化ガイダンス, P39, https://www.mlit.go.jp/toshi/city_plan/content/001618095.pdf

●システムの観点からみた先行事例

オープンデータ化するデータの内容・形式等ではなく、システムの観点(システムの各種機能の特長など)より、庁内の意思決定や住民への対応の利便性向上に資する事例を次ページ以降に整理する。今回提示の事例は、大きく分けて2種類である。

事例①では、長野県の茅野市や千葉県習志野市における事例となり、市町村で行われているDX事例になる。庁内において多様な部署がかかわる必要性が高い業務を抽出(今回の場合は、開発許諾関連業務)したうえで、市民の負荷及び職員の労力を下げためのシステム構成になっている。このように使用目的を明確化し、レポートによる定型化を行う(レポート出力機能)ことによって、申請システム及び確認ポイントが絞れるようになっており、ユーザーの利便性が高く何をすべきか明確化されている。留意点としては比較的単一業務に特化したソリューションになるため、他目的に援用・拡張することにはハードルがある。

事例②については、市町村レベルよりも大きい括りにはなるが、既存データを活かして県民に活用してもらうことができるシステムが構築されている。庁内にあるデータを一元管理したうえで、APIで使用してもらうことができる環境構築がなされている。また、オープンデータカタログとあわせてパッケージでシステムを構築することによって、どのようなデータが手に入るのかわかりやすくなっているとともに、データを視覚的に示すいくつかの先行事例が用意されていることで、初回のシステム利用のハードルを下げている。一方で、自由度が高いため何を行うべきか限定することが個人で考える必要があり、すぐに業務に応用することについては困難な点があると想定される。

事例①

システム名	開発行為の適地診断・申請システム
都市名	長野県茅野市、千葉県木更津市
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> ● 市街化調整区域で行われる開発行為については、さまざまな審査や手続きを行う必要があり、行政は申請者からの相談に対して膨大な情報を整理しながら総合的に判断しなければならず、双方にとって大きな負担となっている。 ● 適切に行われない場合、まちづくり施策と整合しない開発やリスクを看過した開発が行われる可能性が懸念される。 ● 業務の効率化と高度化を図ることで、これらのリスクを低減することを目指している。
参考 URL	<p>開発許可の DX v3.0 https://www.mlit.go.jp/plateau/use-case/uc24-11/</p> <p>開発許可の DX v2.0 https://www.mlit.go.jp/plateau/use-case/uc23-06/</p> <p>開発許可の DX GitHub https://github.com/Project-PLATEAU/development-permission</p>
利用規約	https://www.mlit.go.jp/plateau/site-policy/
システム・データ概要	<p>図 システムアーキテクチャ</p> <p>図：システムの全体像</p> <p>事業者(住民)と行政の双方が同じシステムにアクセスでき、コミュニケーションをこのプラットフォーム内で行うことが想定されている。特定データベースに情報を入力しておくことで、2D や 3D のビューワーとして表示できるだけでなく、開発許可に必要な情報もあらかじめ用意されている。これにより、事業者(住民)は自分が開発許可を確認したい地域を指定することで、事前に事業リスクを把握できる。</p> <p>同時に、行政への問い合わせ窓口を把握できるため、事業者の手間が減らせることができる。また、行政側も複数の部署がこのデータにアクセスすることができ、閲覧できるため、このプラットフォーム内に寄せられた質問に対して、必要な部署との連携が容易になり、スムーズな開発審査</p>

	<p>基本的にはデータのダウンロードではなく、報告として開発許可の際に必要な最低限のデータが台帳として出力される。内容としては、判定結果および判定対象が出力される。この仕組みにより、事前協定資料の準備の手間を軽減でき、行政側にも情報が共有されるため、問い合わせへの回答にかかる時間も削減可能になった。</p> <p>このようにすべてをオープンデータ化するまで行かなくても、特定業務において庁内の連携できる基盤を作ることで、これまで手間であった作業の工数を減らすことは可能となっている。</p>
--	--

事例②

システム名	Dobox
都市名	広島県
課題・目的	<ul style="list-style-type: none"> ● 西日本豪雨のような激甚災害を軽減させるために必要なハード整備や防災教育の高度化を効率的に行っていくために必要に迫られていた。 ● 個々の業務における効率化が図られていたものの、業務ごとに構築されたデータでは、他組織との連携を図ることができていなかった。 ● オープンデータ化についても他の自治体と比較し、遅れていた。
参考 URL	https://hiroshima-dobox.jp/index2 広島県におけるデータ利活用の取組 https://kenmane.kensetsu-plaza.com/bookpdf/299/fa_08.pdf
利用規約	https://hiroshima-dobox.jp/pages/terms

システム・データ概要

図;データマネジメント基盤の全体構成

図: Dobox 全体内の全体構成

広島県では、Dobox 内にデータを集めて一元管理している。主に災害やインフラに関するデータを集約しており、このデータはカタログサイトからダウンロードできるだけでなく、API を通じて提供することも可能である。これによって、部署ごとに保存されていたデータを全体で統括的に利用す

