

令和4年度交通結節点における多機能型デジタルサイネージを活用した 回遊促進プロジェクトの実施結果【下野新聞社】

■実証実験の概要・目的

交通結節点において、公共交通機関の情報や観光情報のほか、周辺施設と連携し、回遊性を向上させる情報をデジタルサイネージとスマホで展開し、そこから得られるデータをマーケティング等に活用することで、まちづくりのPDCAサイクルを効果的に回していくことを目指す。

■実証実験の内容

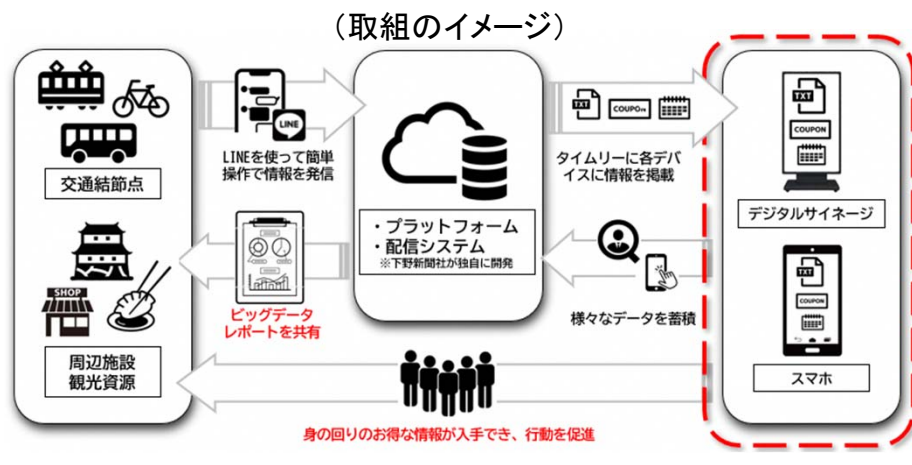
○交通結節点における多機能型

デジタルサイネージの設置

⇒JR宇都宮駅周辺にデジタルサイネージを設置し、公共交通機関の情報や観光情報等を掲示するとともに、周辺施設と連携し、情報収集・配信プラットフォームを介してリアルタイム情報をデジタルサイネージとスマホアプリから配信することで、周辺施設や観光施設への回遊を促進する。

○ビッグデータの活用

⇒デジタルサイネージとスマホの利用ログ等の様々なデータを情報収集・配信プラットフォームに蓄積し、ビッグデータレポートとして施設のマーケティング等に活用することで、まちづくりのPDCAサイクルを回すための有効なデータが何かを分析する。



■実証実験で得られた成果・知見

○デジタルサイネージにより各種データ取得

⇒人流データ、交通量データおよびデジタルサイネージの利用コンテンツ、デジタルスタンプラリーイベントを利用したスマートフォンとデジタルサイネージの連携有効性に関して検証した。

⇒宇都宮駅西口では、コンテンツの利用目的として交通案内が51%と最も高いことを確認。また、スタンプラリー企画にてデジタルサイネージが最初のスタンプ取得起点となっており、デジタルサイネージが回遊促進に有効であることが証明された。

⇒一方で、映像解析による利用調査では、「操作方法が不明」などといった利用者も見受けられた。

そのため、今後はUIの変更や操作方法の案内など、デジタルサイネージの浸透のための改善が必要と思われる。

○ビッグデータの活用

⇒今回の実証実験では、利用ログなどからデータの収集は行えたが、分析し活用という段階までは実証実験の期間の都合上実施できなかった。

■今後の予定

⇒JR宇都宮駅西口に実装することとし、今後、デジタルサイネージとスマートフォンの利用ログなどの様々なデータを解析し、マーケティングに活用していく。

■実証実験の概要・目的

地域の再生可能エネルギー発電データ, 需要家データを活用できる基盤(エネルギーネットワークプラットフォーム)を構築し, 電力網の最適運用によるエネルギーの更なる効率的な活用, 災害時の自立分散化を実現することで低炭素で災害に強い街作りに貢献する。

■実証実験の内容

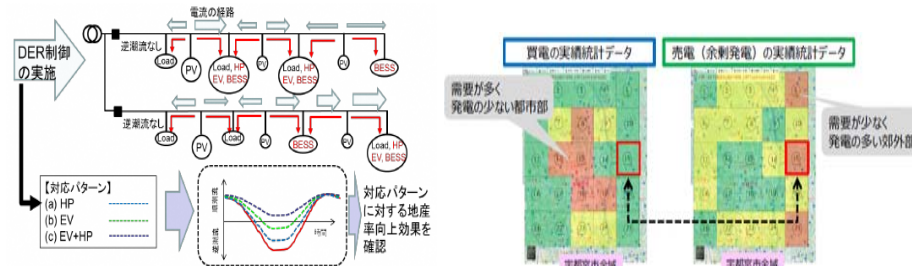
○スマートメータデータの分析と電力システムのモデル化

⇒スマートメータの電力量データを収集, 分析し, 各需要家や発電事業者, 分散型エネルギーリソース(DER: Distributed Energy Resources)等の電力状況を把握する。把握した電力データを解析し, 太陽光発電, 家庭用蓄電池等の電力使用機器の推定を行う。また, 実態に即した電力システムモデルを検討し, スマートメータデータと組み合わせ, 地産地消率の向上に向けたリアルな評価を行える環境構築手法を検討する。

○見える化を活用した地産地消に向けた検討

⇒電力需要の多い地域, 太陽光等再エネの多い地域を可視化することで, そのエリア内で地産地消が必要な箇所を確認する。更に電力データ以外のデータ(EV所有率, 日射量, ハザードマップ等)との掛け合わせを行い, 地産地消の促進に効果的な取組のあり方について検討する。

(取組のイメージ)



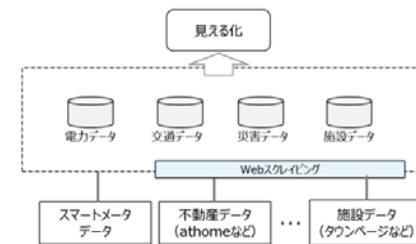
■実証実験で得られた成果・知見

○スマートメータデータの解析状況と配電線のモデル化

⇒2,000件程度のスマートメータデータを解析, 高圧・低圧のスマートメータデータ(SMD)からPV発電量, 負荷の電力量に関する年間の特性を把握した。
⇒得られたデータから潮流計算ソフト上に配電線を再現するモデル化手法を確立した。

○電力需給見える化システム開発およびシステム活用検証

⇒SMD・系統情報から買電・売電のデータの見える化を実施した。



■今後の予定

⇒今後は, オープンデータだけでなく, 企業データや個人データを活用した取組を進めていく。

令和4年度アプリを活用した子育て世帯の頼りあい促進プロジェクトの実施結果【AsMama】

■実証実験の概要・目的

子どもの一時預かりや送迎、おさがり、おすそ分けなどの頼りあいを円滑に実施する機能を搭載したスマートフォンアプリを活用し、保育園等のクラス等の単位で助け合うシェアコミュニティの創出を支援しながら、保護者同士による頼りあい活動が活発に行われる社会の実現を目指す。

■実証実験の内容

○簡単・便利に頼りあいができるプラットフォームの提供

⇒スマートフォンアプリを通じて様々な頼りあいを円滑、便利に実施できるプラットフォームを提供し、頼りあい活動の拡大の効果等を検証する。園・クラス単位の招待制、利用者同士の相互認証、損害保険の加入等により、利用者の安全・安心にも配慮する。

○リアルでの交流会等による頼りあいコミュニティの創出支援

⇒新型コロナの影響によりオンラインの取組が中心だった昨年度は頼りあいのコミュニティ創出が進まなかった課題を踏まえ、リアルでの交流会の開催、保護者ボランティアの協力等を通じ、活発に頼りあいが行われるコミュニティの創出を支援する。

(取組のイメージ)



「一緒に遊ぼう」「おさがりいる？」
「手伝えることない？」
声をかけ合い、助け合える。



■実証実験で得られた成果・知見

○専用コミュニティの開発・設置

⇒「マイコミュ」アプリを開発し、特定保育園専用のコミュニティを設置した。
⇒「マイコミュ」各園のコミュニティにて、保護者・地域交流イベントやおさがり会(モノのシェアリング)、親子向け屋外交流イベントなどの開催通知、イベント参加やコミュニティ参加促進を実施した。
⇒2の園にコミュニティを設置し、共に80%以上と高い参加率であった。

○認定サポーターであるシェア・コンシェルジュと園内の世話役人の双方を中心とした、園コミュニティ形成

⇒園内での世話役人的存在の誕生については、関心は持たれたが、コロナ禍で園内保護者の対面での交流機会が激減しており、慎重な態度を示す人も多く、誕生するまでには至らなかった。
⇒一方で、シェア・コンシェルジュは昨年度から継続的に機能していたことから、今後は園内保護者とシェア・コンシェルジュの関係構築が深まることで、保護者同士のコミュニティ形成に向けた取り組みが進んでいく可能性を感じた。

■今後の予定

⇒本市で実装には至らなかったが、得られた知見を基に、アプリのブラッシュアップや園などのコミュニティ運営者、及び保護者等の発展(例:保育士確保、出生率向上)、導入地域における地域全体の課題解決と活性化に向けた取組を検討していく。

令和4年度3Dモデル等を活用したデジタルシティ体験プロジェクトの実施結果【フォーラムエイト】

■実証実験の概要・目的

3D都市モデルや社会施設等の3Dモデルを活用することで、新型コロナウイルス感染症の影響等により様々な教育活動が制限されている中でも、新たな生活様式に対応し、子どもたちの創造性を育む効果的な教育の実現を目指す。

■実証実験の内容

○都市や社会施設等の3Dモデルの活用・構築

⇒国土交通データプラットフォームに格納されている宇都宮市街地の3D都市モデルや、新たに構築する社会施設等の3Dモデルを、ウェブから簡易にアクセス可能なプラットフォームに構築する。

○学校教育等における3Dモデルの効果的な活用

⇒構築した3Dモデルについて、社会施設見学をはじめとする学校教育等の中での効果的な活用方策について検証する。

(取組のイメージ)



■実証実験で得られた成果・知見

○JR宇都宮駅やLRT等の施設のVR空間を構築

⇒JR宇都宮駅東口、LRT、東消防署、クリーンパーク茂原、リサイクルプラザ、松田新田浄水場、川田水再生センターのVR空間の構築を実施した。

⇒国土交通省が主導する3D都市モデル整備・活用・オープンデータ化プロジェクトであるPLATEAUに今回作成したVRデータを活用した。また、PLATEAU VIEW内で参照可能とした。

○教育機関へのデジタルコンテンツの有効性を確認

⇒特定の小学校、中学校にてデジタルコンテンツ体験会を実施した。

⇒以下のとおり、デジタルコンテンツの有効性を確認した。

KPI	目標	検証方法	結果
有用性	5段階評価で4以上	Webアンケート	全平均4.36
クリック率	各学校各コンテンツ8割以上	アクセスログ収集	特定コンテンツは10割だが、低アクセスもあり。

■今後の予定

⇒有効性が確認されたことから、令和5年度に本市の学校教育へ導入することとなった。加えて、コンテンツの拡充、完成度の向上、他分野での活用を検討していく。