

D X 推進チーム活動成果報告会

2021年11月2日（火）
16時15分～



ふじのくに
静岡県
DX推進

誰にも優しく
誰もが便利に
安全・安心
そして豊かに

(写真提供：静岡県観光協会)

(撮影地：富士宮市(田貫湖))

D X 推進チーム

<概要>

ふじのくにD X推進計画に若手職員の意見等を反映させるとともに、次年度以降の新たな事業の実証実施につなげていくため、庁内の若手職員（20～30代前半）によるD X推進チームを設置

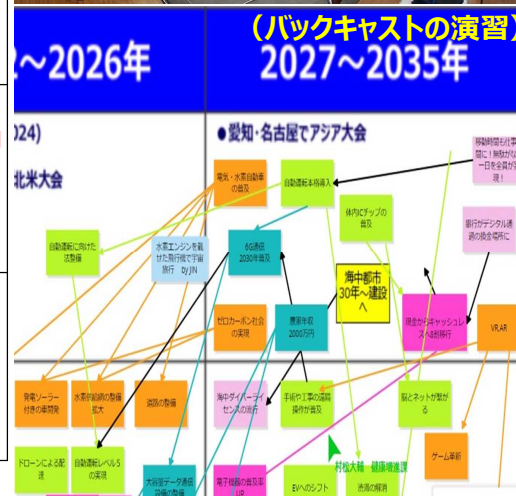
<活動内容>

- ・8月下旬～9月にかけて、全5回のワークショップを実施
- ・ワークショップを通じ、目指すべき静岡県の将来の姿やその実現に向けた具体的な取組の創出及び提案を実施

ワークショップの概要①

- ・ 1～3回目：将来の理想的な姿からバックキャストして事業を考える手法を学習

区分	日時	主な内容
第1回	8/23(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・ D Xの意義、基本的な考え方等を学習 ・ 日頃の業務で感じる課題について意見交換
第2回	9/ 2(木)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 起業家の発想法（エフェクチュエーション）を学習 ・ 未来に向けた理想のビジネスモデルを検討
第3回	9/ 7(火)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次世代の事業展開を構想する戦略的思考法を学習 ・ 10年後に県民へ提供したいサービスモデルを検討

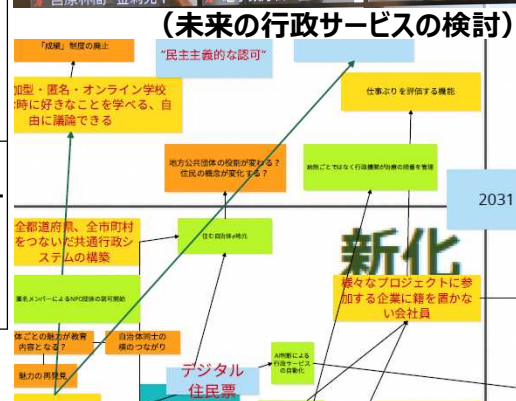


ワークショップの概要②

- ・4～5回目：「ふじのくにDX推進計画」における目指す姿の4つの場面ごとにチームを分け（※）、具体的な行政サービス等について検討

※ Aチーム：「暮らす・楽しむ」、Bチーム：「学ぶ、究める」、
Cチーム：「働く・磨く」、Dチーム：「つながる・支えあう」

区分	日時	主な内容
第4回	9/16(木)	<ul style="list-style-type: none"> ・プラットフォーム戦略の考え方を学習 ・10年後に提供する行政サービスを検討
第5回	9/28(火)	<ul style="list-style-type: none"> ・2031年からバックキャストして2026年の状態を検討 ・やるべき行動（具体策）の検討・整理



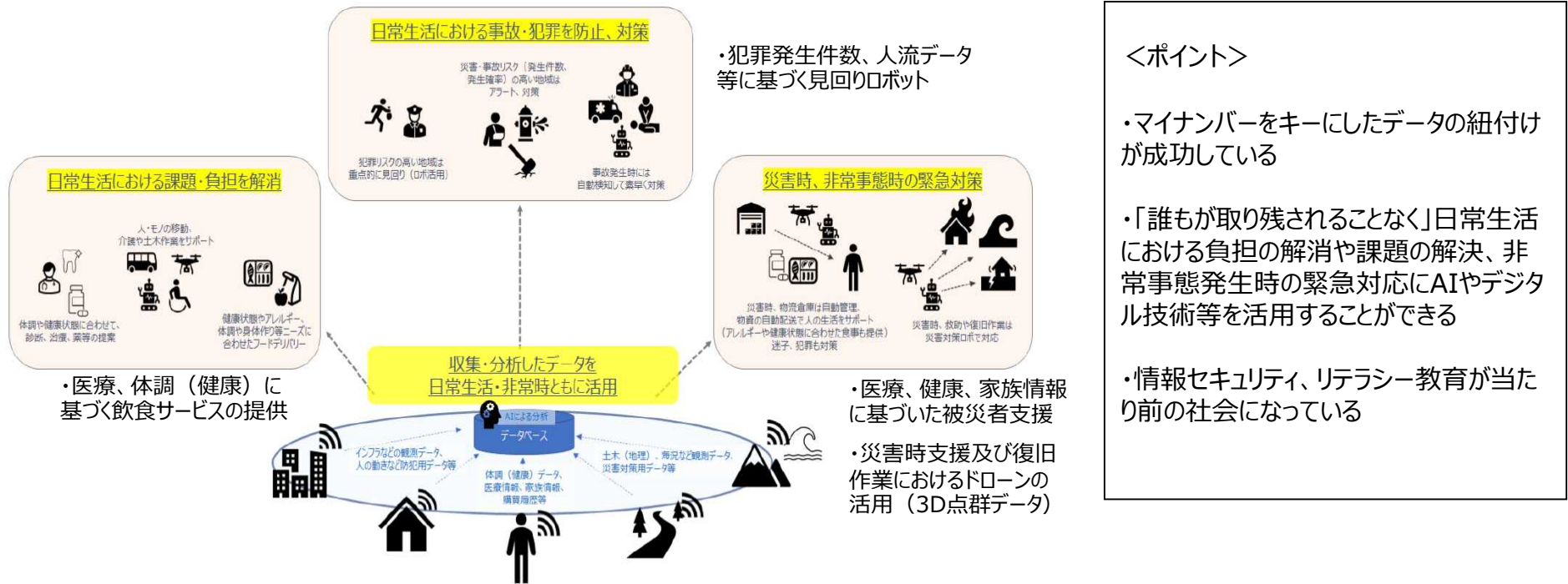
Aチーム：「暮らす・楽しむ」

部 局	所 属	職	氏 名
スポーツ・文化観光部	スポーツ振興課 競技スポーツ班	主任	佐々木 恵
健康福祉部	健康増進課 健康増進班	主任	村松 大輔
	吉原林間学園 総務課	主事	金刺 晃平
交通基盤部	建設政策課 イノベーション推進班	技師	石橋 稜大

2031年 Vision 毎日の生活データが、課題解決のヒントに

2031年の世界

- ・ウェアラブル端末やマイナンバーカード等により、意識することなく様々なデータがデータベースに蓄積される
- ・蓄積されたビックデータをAIが分析し、日常における負担の解消や非常事態発生時の緊急対応にデータが有効活用される社会が実現
- ・VR旅行やARまちづくり、デバイスや体内マイクロチップを利用したスマートライブ鑑賞及びスマートスポーツ観戦などエンタメ領域にIT関連技術が当たり前を活用される社会が実現



日常生活における事故・犯罪を防止、対策



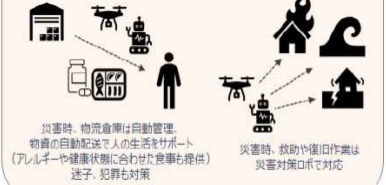
・犯罪発生件数、人流データ等に基づく見回りロボット

日常生活における課題・負担を解消



・医療、体調（健康）に基づく飲食サービスの提供

災害時、非常事態時の緊急対策



・医療、健康、家族情報に基づいた被災者支援

・災害時支援及び復旧作業におけるドローンの活用（3D点群データ）

<ポイント>

- ・マイナンバーをキーにしたデータの紐付けが成功している
- ・「誰もが取り残されることなく」日常生活における負担の解消や課題の解決、非常事態発生時の緊急対応にAIやデジタル技術等を活用することができる
- ・情報セキュリティ、リテラシー教育が当たり前の社会になっている

2031年(R13)からバックキャストして取り組みたい事項

		2024年 (R6)	2026年 (R8)	2028年 (R10)	2031年 (R13)
従来にない 新施策	オープンデータのフォーマット整備		←————→		
	オープンデータ整備にブロックチェーン 技術を活用（相互監視）		←————→		
従来の 拡大施策	マイナンバー普及啓発 情報リテラシー教育・普及	←————→			
	情報セキュリティ対策 デジタルデバイド解消		←————→		
	オンラインミーティングの拡大	←————→			
現状の 強化施策	県庁内のペーパーレス及びテレワーク推進 庁内ネットワークの増強、セキュリティ強化	←————→			
	県庁内、市町のデジタル人材育成	←————→			

2022年(R4)～2023年(R5)に取り組みたい具体策

視点	戦略目標	アクション
県民	「誰一人取り残さない」デジタル化に向けた理解の形成、共感の醸成	<ul style="list-style-type: none"> ・教育、啓蒙、ワークショップ等の理解浸透 ・目指す未来像から考えるテクノロジーの見定めとロードマップ作り ・仲間探し（国・民間・教育機関等テクノロジー活用におけるパートナー）と意見交換
提供するサービス	幅広く意見を取り入れ、自己満足にならない	<ul style="list-style-type: none"> ・施策実施、サービス体感後の満足度向上 ・サービスの評価や改善案の発見
支えるテクノロジー	官民一体となった新しいテクノロジーの普及促進	<ul style="list-style-type: none"> ・社会全体への新しいテクノロジーの普及促進（補助金、県組織への導入、イベントの共催など） ・民間の実証実験への協力（フィールドの提供及び法整備・規制緩和への働きかけなど）
プロセス（価値・創出）	デジタル活用による業務の効率化・負担軽減	<ul style="list-style-type: none"> ・申請書等の手続きの入口を電子化 ・定型業務の自動化 ・県庁内ペーパーレス化及びテレワークの推進、仕事の見える化及び共通業務の集約化 ・外部人材の登用（IT分野人材の任期付き採用推進）
自らの必要な学習能力開発	オンライン研修、動画を有効活用して、個々の能力アップ	<ul style="list-style-type: none"> ・研修をオンライン化し、youtube等にアーカイブとして保存 ・参考になるYouTube動画のライブラリ（リンク集）を作成 ・IT系民間企業やモデルとなる自治体への積極的な出向制度 ・デジタル施策の実証実験やプロジェクトに関わるようなキャリアパス設計

ワークショップに参加した感想

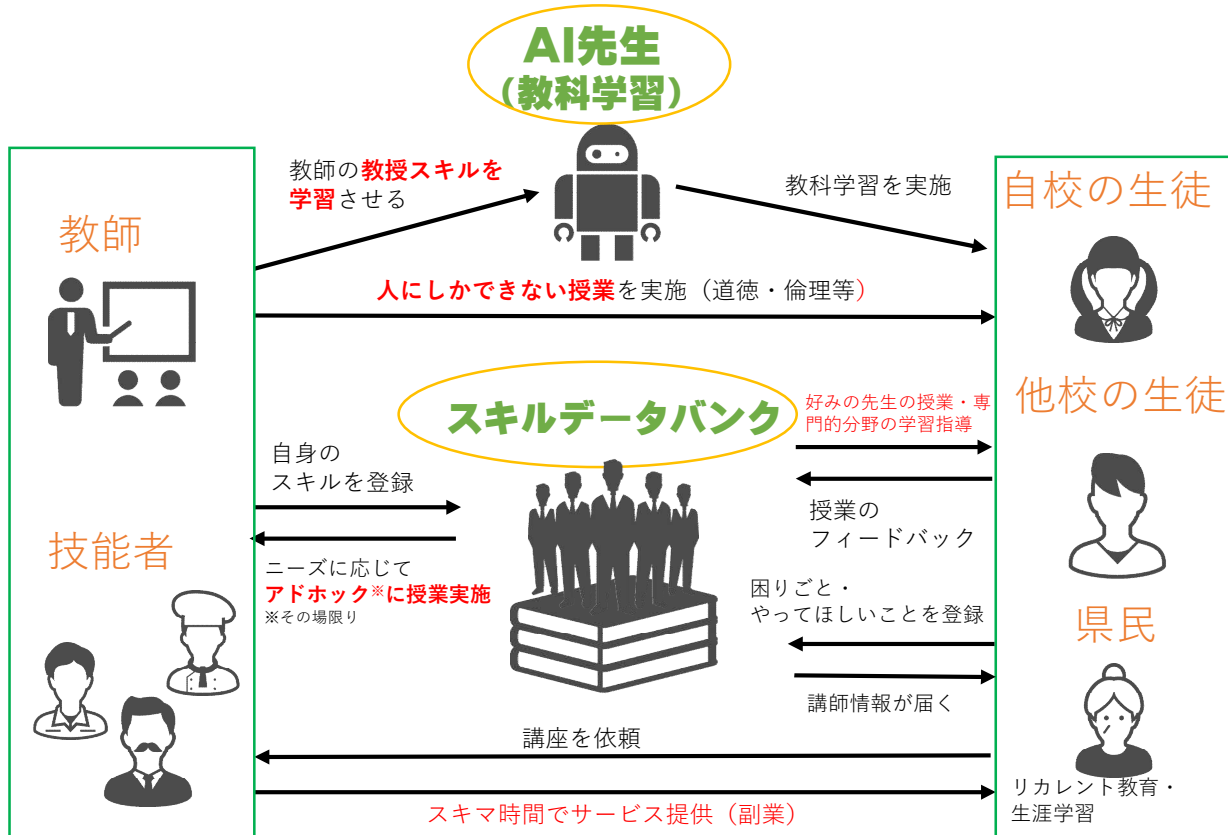
- ・バックキャストの考え方が鍛えられたので、日常業務でも活用したい
- ・D Xを進めていくにあたり「お客様との協創」の視点を忘れてはならないと感じた
- ・D Xを実現するために、事業を推進する課やそこを統括する上司の理解をいかにして得るかが課題だと感じた
- ・普段の業務では取り組むことのできない「クリエイティブな議論」をすることができた
- ・自分とは違う視点の意見をたくさん聞くことができる貴重な機会を得ることができた

Bチーム：「学ぶ・究める」

部 局	所 属	職	氏 名
経済産業部	工科短期大学校 学務課	主任	天野 由貴
教育委員会事務局	教育総務課 総務班	主事	田代 勇磨
デジタル戦略局	デジタル戦略課 デジタル戦略班	主事	大沢 一基
	データ活用推進課 企画班	主事	坂部 直人

2031年 Vision

あなたの学びたいことを自由に気ままに
～オンデマンド学習サービス～



<ポイント>

① AIによる教科学習

⇒ 学習の最適化により、
個々の習熟度を向上
⇒ 教員の労働時間を削減

② スキルデータバンクの開設

⇒ 好みの先生の授業や
専門的な分野の学習指導
⇒ 全ての人に気軽に
学びの場・能力発揮の場を
提供(生涯学習)

2031年(R13)からバックキャストして取り組みたい事項

		2024年 (R6)	2026年 (R8)	2028年 (R10)	2031年 (R13)
従来にない 新施策	スキルデータバンクのスキーム設計・開設 (生徒・県民対象の学習シェアリングシステム)		←————→		
	授業データの収集 (県・市町教育委員会と連携し授業の録画・分析)	←————→			
従来の 拡大施策	教科学習AIの実用に向けた研究・実証実験		←————→		
	専門家等外部の人材を教育現場で活用するための 制度設計		←————→		
現状の 強化施策	児童・生徒が学びたい分野のニーズ調査	←————→			
	県民のスキル人材の発掘・活用		←————→		

2022年(R4)～2023年(R5)に取り組みたい具体策

視点	戦略目標	アクション
県民	<ul style="list-style-type: none"> AIで教員を代替・シェアリングする未来について、教員、教育委員会、保護者、生徒等の共感を得る 将来の発掘、関係づくり 	<ul style="list-style-type: none"> 児童・生徒の実態（関心分野・キャリア観）を調査し、その分野のスキルをもった人材（予備校教師や社会人）にアプローチする(スキルデータバンクの準備) AIによる教育のメリット、デメリットを洗い出し関係者で共通認識を持つ。 登録したいと思える仕組みづくりをする（教職員人材バンク（既存の仕組みを更なる活用））
提供するサービス	教員以外を講師とした授業の実施やそれに向けた制度設計を行う	<ul style="list-style-type: none"> 外部の専門家や社会人を招いた授業推進(生徒が学びたいもの・トレンド) 外部の人材を教育現場で活用するための制度検討（報酬制度等）
支えるテクノロジー	テクノロジーの実用化に向けた研究や実証実験を進める	<ul style="list-style-type: none"> 民間先端事業者とAIの共同研究を実施。 AIの実用化に向けた研究や実証実験を進める。
プロセス（価値・創出）	ビジョン実現に向けた下準備（情報収集、データ収集）を進める	<ul style="list-style-type: none"> AIに代替することができる教科科目の選定や優先順位をつける（AI活用の準備） オンラインで行っている授業の様子を動画撮影し、AIに学習させる。
自らの必要な学習能力開発	生涯学習に関する事業や、AI、データの利活用等に関する人材育成及び、人脈形成	<ul style="list-style-type: none"> 庁内の研修にAIに関する内容を取り入れ、人材を育成。 生涯学習のサービスのモデルケースを選定。

ワークショップに参加した感想

- ・メンバーと様々な角度から意見を交換することで、思考が柔軟になった
- ・バックカスティングや未来戦略思考等、習得した思考法について日常務の業務でも活用したい
- ・実現可能性に囚われてしまうことで、革新的なアイデアを出すのは難しかった
- ・オンラインでのワークショップが非常に新鮮だった

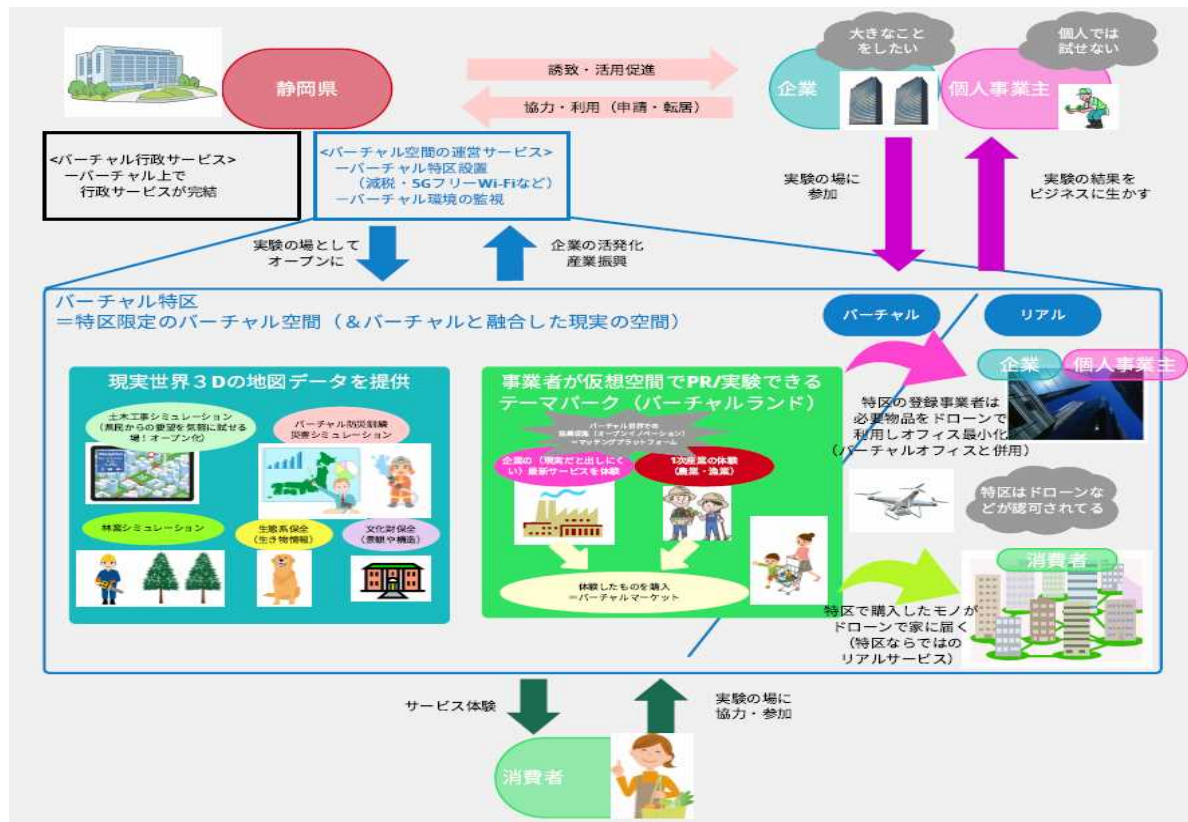
Cチーム：「働く・磨く」

部 局	所 属	職	氏 名
知事戦略局 (知事直轄組織)	広聴広報課 県民のこえ班	主事	松下 隼也
経済産業部	森林計画課 森の力再生班	主任	吉永 章人
交通基盤部	袋井土木事務所 企画検査課	技師	天野 智子
企業局	経営課 企画財務班	主事	百田 光希

2031年 Vision

だれでも働きやすい"デジタルFUJIのくに"の提供

～仮想空間を活用したタイムフリー/プレイスフリーなコミュニケーションで自分の時間を有効活用できるような社会へ～



<ポイント>

①仮想空間に実証実験等ができる"ハコ"を構築
= "デジタルFUJIのくに"

②自由に開発可能なバーチャル特区として個人や企業へ提供
→ 県民のチャレンジ支援

企業: 情報交換、実証実験、仮想店舗
行政: 社会実験(防災、都市計画等)
行政のフリー化・オープン化
県民: サービス体験、副業

③バーチャルとリアルの融合
→ 新たな価値の創出+相互発展

働いてよし、儲けてよし
「そだ静岡へ行こう」
東京時代から静岡時代へ!

2022年(R4)～2023年(R5)に取り組みたい具体策

視点	戦略目標	アクション	
		企業・県民のD X	行政のD X
県民	関係構築の土台作り	<ul style="list-style-type: none"> ・<u>VR空間のターゲットとしている民間企業、個人事業主、窓口利用者から意見を収集する</u> ・<u>プロトタイプモニター参加者募集及びユーザーのニーズ把握/意見収集</u> 	
提供するサービス	プラットフォームの構想	<ul style="list-style-type: none"> ・<u>仮想空間を活用したオープンイノベーション環境の構想策定</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ・仮想空間を活用した行政サービス環境の構想策定 ・現在存在する紙書類(申請書)のデータ化促進
支えるテクノロジー	デジタル浸透度促進	<ul style="list-style-type: none"> ・連携できる外部企業を探索 ・<u>デジタル機器活用者(個人事業主等)に対し補助を行い、デジタル機器の個人活用を促進</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ・他県/海外などの事例からできることの模索
プロセス(価値・創出)	デジタル技術に触れる、デジタル化せざるを得ないプロセス構築	<ul style="list-style-type: none"> ・紙で行われている業務プロセスをデジタル化し、デジタル化の意識浸透を図る 	<ul style="list-style-type: none"> ・窓口のデジタルブース創設 ・<u>各部局の紙の使用制限を設ける(紙制限月間などを設け、ペーパーレス可否明確化)</u>
自らの必要な学習能力開発	上位職など組織に影響力を持つ人物の意識改革	<ul style="list-style-type: none"> ・<u>「やりたいけどやり方がわからない企業/市町」に対し、デジタルに長けた人材を派遣</u> ・VRや3Dなど対象技術の体験を進めていく(体験会、勉強会) 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルを前提にした会議体を増やす ＝まずは県議会をデジタル化(ペーパーレス化) ・若手が上司のデジタル活用度合いを評価する仕組み

ワークショップに参加した感想

- これまでこうしてきた、こうあるべきと、型にはまっていた考え方を1から見直す機会となった
もっと便利になればよいと漠然と思っていたことが手順を踏んで、実際に形になってほしい
- 前だけを向いて議論し、新しい価値観や意見を踏まえて施策を検討でき、楽しかった
理解し、参加し、楽しみながら発展できる施策を今後も考えていきたい
- DXといいつつも、デジタル社会の実現に一番大切なことは、“ヒトが変われるか”だと感じた
まずは自分が率先して身の回りのペーパーレス化することからはじめたい
- 何事もできないと決めつけてしまうのは良くない
どうすれば実現できるか、環境変化を見据え、長期的に物事を見ていくことの重要性を学べた

Dチーム：「つながる・支えあう」

部 局	所 属	職	氏 名
経営管理部	藤枝財務事務所 管理課	主事	益田 聡
くらし・環境部	県民生活課 消費者支援班	主任	辻 翔太
出納局	集中化推進課 審査第2班	主事	宮城島 海
デジタル戦略局	電子県庁課 人事給与班	主事	望月 雛乃

2031年 Vision

デジタル・プラットフォームが人と社会をつなぐ

～オンラインで広がる新しいSHIZUOKA～

デジタル・プラットフォーム (PF)

★デジタル住民票 (=アカウント) を付与：マイナンバーと紐付け

デジタル県庁



県民



行政

- ・ 県、市町のあらゆる行政手続きを一括で申請可
⇒ 利便性が向上!
- ・ 申請受付が全て電子化
⇒ 窓口業務が省力化
- ・ 課全体で進捗管理可能

オンラインスクール



自由選択
コンテンツを評価



AI

学習支援
進路指導



未来設計
アドバイザー



デジタル教材

**学ぶ場を
いつでもどこでも
オンラインで!**



〔コンテンツ
提供者〕

県民

行政

学校

- ・ デジタル教材を用いた授業
- ・ デジタル教育

<ポイント>

- ① 静岡県独自のPFを構築
- ② 行政・県民同士がコンテンツを提供しあう仕組み
- ③ サービスの追加・拡充が可能

2022年(R4)～2023年(R5)に取り組みたい具体策

視点	戦略目標	アクション
県民	実績やノウハウをもってコンテンツ提供者を増加	<ul style="list-style-type: none"> 自治体側でコンテンツを公開 → 作成ノウハウを提供 → 民間からの自発的なコンテンツ提供を募る 県内の小・中学校で、デジタル・コンテンツを用いた学習の時間を設ける
提供するサービス	利用サポートを付けることで満足度が向上し利用者増	<ul style="list-style-type: none"> youtube等でデジタルコンテンツを試験公開 → 受講者へのアンケート調査により効果検証 → コンテンツ/サービス改善 行政手続きを可能な限りオンライン化 未来設計アドバイザーの設置（サービスの使い方、学習支援、進路指導など）
支えるテクノロジー	既存システムを発展させ、セキュアな個人情報管理システムを構築	<ul style="list-style-type: none"> 情報保管用サーバの設置、セキュリティの強化 現行運用している各市町、関係機関のシステムとの互換性確保
プロセス（価値・創出）	P F サービス提供に向けた体制強化及び環境整備	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教育の在り方について検討開始 → 既存の教育カリキュラムとの関係性を明確化 各市町に協力要請：5年以内に県内共通の電子申請サービス導入を目指す 現状を踏まえた法令・規則等の見直し、整備、制定準備 県と市町合同のサービス検討委員会の設置（PFの作成についての協力体制を築く） マイナンバーカードの取得率向上
自らの必要な学習能力開発	自治体職員、教職員のデジタル・リテラシー向上	<ul style="list-style-type: none"> デジタルコンテンツの作成方法等のノウハウ共有 各部局におけるデジタル・リテラシー教育 民間企業との人材交流、職場見学、意見交換会等

ワークショップに参加した感想

- ・トリプルシンカマップで各々の出したアイデアが繋がっていくことが大変興味深かった
自分や社会の視点から見えていない課題（Unknown領域）を考えることは今後とも続けていきたい
- ・バックキャストの考え方や、エフェクチュエーション的思考の大切さを学びました
今後の業務にも活かしていきたいと思います
- ・バックキャスト等自分が今まで触れてこなかった考え方を知る機会を得られて、今回DX推進チームに参加できたことは、自分にとって幸運なことでした
- ・非現実的な理想論だとしても、対象と目的を一本の思考の軸として持ち続けることで、実現につなげていけるのだと学びました
「価値を転換していく」考え方が興味深かったです