

令和6年度デジタルシティ松本推進機構総会

次 第

日時：令和6年4月11日（木）

午後2時00分～午後3時30分

開催方法：サザンガク、オンライン会議のハイブリッド形式

- 1 開会
- 2 機構長あいさつ
- 3 議案
 - 第1号 機構長の選任
 - 第2号 有識者及びデザイナーの選任
 - 第3号 役員の選任等
 - 第4号 令和5年度事業報告
 - 第5号 令和5年度決算報告
 - 第6号 令和5年度会計監査報告
 - 第7号 令和6年度事業計画
 - 第8号 令和6年度当初予算
- 4 閉会

デジタルシティ松本推進機構事務局
（松本市 総合戦略局 DX推進本部）
事務局長：島村 守、担当：深澤 亮平
E-mail digitalcity@city.matsumoto.lg.jp
電 話：0263-48-7000

令和6年度 デジタルシティ松本推進機構 総会

令和6年4月11日

1 開会

2 機構長あいさつ

3 議案

- 第1号 機構長の選任
- 第2号 有識者及びデザイナーの選任
- 第3号 役員の選任等
- 第4号 令和5年度事業報告
- 第5号 令和5年度決算報告
- 第6号 令和5年度会計監査報告
- 第7号 令和6年度事業計画
- 第8号 令和6年度当初予算

可決

4 閉会

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第3項の規定に基づき、機構長を会員の中から互選し、議決により選任するものです。

役職	所属・氏名
機構長	松本市副市長 宮之本 伸

【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第6条（役員）

- 1 機構に、次の役員を置く。
機構長 1人
- 2 役員の職務は次のとおりとする。
機構長は、機構を代表し、会務を総理する。
- 3 機構長は、会員の中から互選し、総会の議決により選任する。

デジタルシティ松本推進機構規約第7条及び第8条の規定に基づき、有識者及びデザイナーを選任するものです。

役職	氏名	主な経歴等	所属・役職	
有識者	不破 泰	2010～2020 2020～ 2021～2021 2021～ 2023～	<ul style="list-style-type: none"> 信州大学 総合情報センター長 NHK 経営委員 信州大学 学術研究・産学官連携推進機構長 信州大学 理事・副学長 デジタルシティ松本推進機構有識者 	国立大学法人信州大学 理事(情報・DX担当)・副学長
デザイナー	後藤 啓一	2009～2013 2019～ 2022 2023～	<ul style="list-style-type: none"> 松本市情報統括機能支援業務 (受託者のプロジェクトマネージャー) 東京都総務局情報政策担当部長ほか行政職務多数 デロイトトーマツコンサルティング合同会社 松本メタバース研究会座長 デジタルシティ松本推進機構デザイナー 	デロイト トーマツ コンサル ティング 合同会社 執行役員
デザイナー	藤田 昭	1997～2000 2000～2019 2020～ 2023～	<ul style="list-style-type: none"> 松本市情報統計課職員 (株)日立製作所 経済産業省 次世代ヘルスケア産業協議会WG専門委員 (株)日立ソリューションズ 経営企画本部長 デジタルシティ松本推進機構デザイナー 	株式会社日立ソリューションズ 経営企画本部長

【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第7条 (有識者)

- 1 機構に、機構運営に対して助言及び提言を行う有識者を置く。
- 2 学術経験者を充てる。
- 3 (略)

【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第8条 (デザイナー)

- 1 機構に、機構で組成するプロジェクト及び事務局に助言、提言等を行うデザイナーを置くことができる。
- 2～3 (略)

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第4項の規定に基づき、副機構長に有識者を充てるものです。

役職	氏名
副機構長	有識者 不破 泰

【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第6条 (役員)

- 1 機構に、次の役員を置く。
副機構長 1人
- 2 役員の職務は次のとおりとする。
副機構長は、機構長を補佐し、機構長不在の場合にその職務を代行する。
- 4 副機構長は、有識者をもって充てる。

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第6項の規定に基づき、機構長が監事を指名するものです。

役職	団体名・氏名
監事	Search Space(株) 後藤 良輔
監事	まつもと Re - Design Hub 松本信用金庫 横山 俊一

【参考】

デジタルシティ松本推進機構規約第6条 (役員)

- 1 機構に、次の役員を置く。
監事 2人
- 2 役員の職務は次のとおりとする。
監事は、機構の会計を監査する。
- 6 監事は、機構長が指名する。

デジタルシティ松本推進機構規約第6条第5項の規定に基づき、運営委員を選任するものです。

役職	団体名	役職	氏名	種別
運営委員	セイコーエプソン(株)	ビジュアルプロダクツ事業部 VP事業推進部 課長	川瀬 裕司	正会員
	ソフトバンク(株)	公共事業推進本部パブリックリレーション部 部長	堀井 弘	正会員
	(株)テレビ松本ケーブルビジョン	技術部技術課課長補佐	金井 孝幸	正会員
	日本電気(株)	国内スマートシティ営業統括部 第一国内ソリューショングループ グループ長	内川 直人	正会員
	東日本電信電話(株)	長野支店 ビジネスイノベーション部 地域基盤ビジネス まちづくりコーディネータ担当部長	丸山 博己	正会員
	(株)日立システムズ	関東甲信越支社 第一営業本部 第一営業部、部長、	矢部 理郁	正会員
	Search Space (株)	経営本部 地域連携担当	大江 優	正会員
	松本市	総合戦略局 DX推進本部長	宮尾 穰	正会員
	-	-	不破 泰	有識者
	-	-	後藤 啓一	デザイナー
-	-	藤田 昭	デザイナー	

【参考】
デジタルシティ松本推進機構規約
第6条 (役員)

- 1 機構に、次の役員を置く。
運営委員
- 5 運営委員は、総会の議決により選任する。

デジタルシティ松本推進機構規約第9条の規定に基づき、以下の者をオブザーバーとするものです。

役職	団体名	役職・氏名
オブザーバー	総務省 信越総合通信局	情報通信振興課長 新納 真梨恵
オブザーバー	経済産業省 関東経済産業局	デジタル経済課長 三枝 徳行

【参考】
デジタルシティ松本推進機構規約
第9条 (オブザーバー)

- 1 機構に、オブザーバーを置くことができる。
- 2 オブザーバーは、機構運営に対して意見及び助言することができる。

令和5年度の事業を報告するものです。

令和5年4月12日、以下の趣意のもと、8者の共同発起人でデジタルシティ松本推進機構を設立しました。

松本市は、2021年に策定した総合計画に「DX・デジタル化」を重点戦略として位置付け、地域が持つポテンシャル（三ガク都）に最先端のテクノロジーが融合した「デジタルシティ松本」の実現に取り組むこととした。これを推進する具体的な方向性として、2022年2月に「DX・デジタル化推進に関する骨太の方針」を策定し、5つの「目指す姿」を掲げている。

- 快：デジタルでタイムリーに結ばれた便利で快適なまち
- 豊：デジタルで大都市並みに仕事ができ豊かに暮らせるまち
- 育：デジタルで好奇心をくすぐり未来を育むまち
- 安：デジタルで人と情報がまもられる心安らぐまち
- 挑：デジタルのフィールドで新しい自分に挑戦できるまち

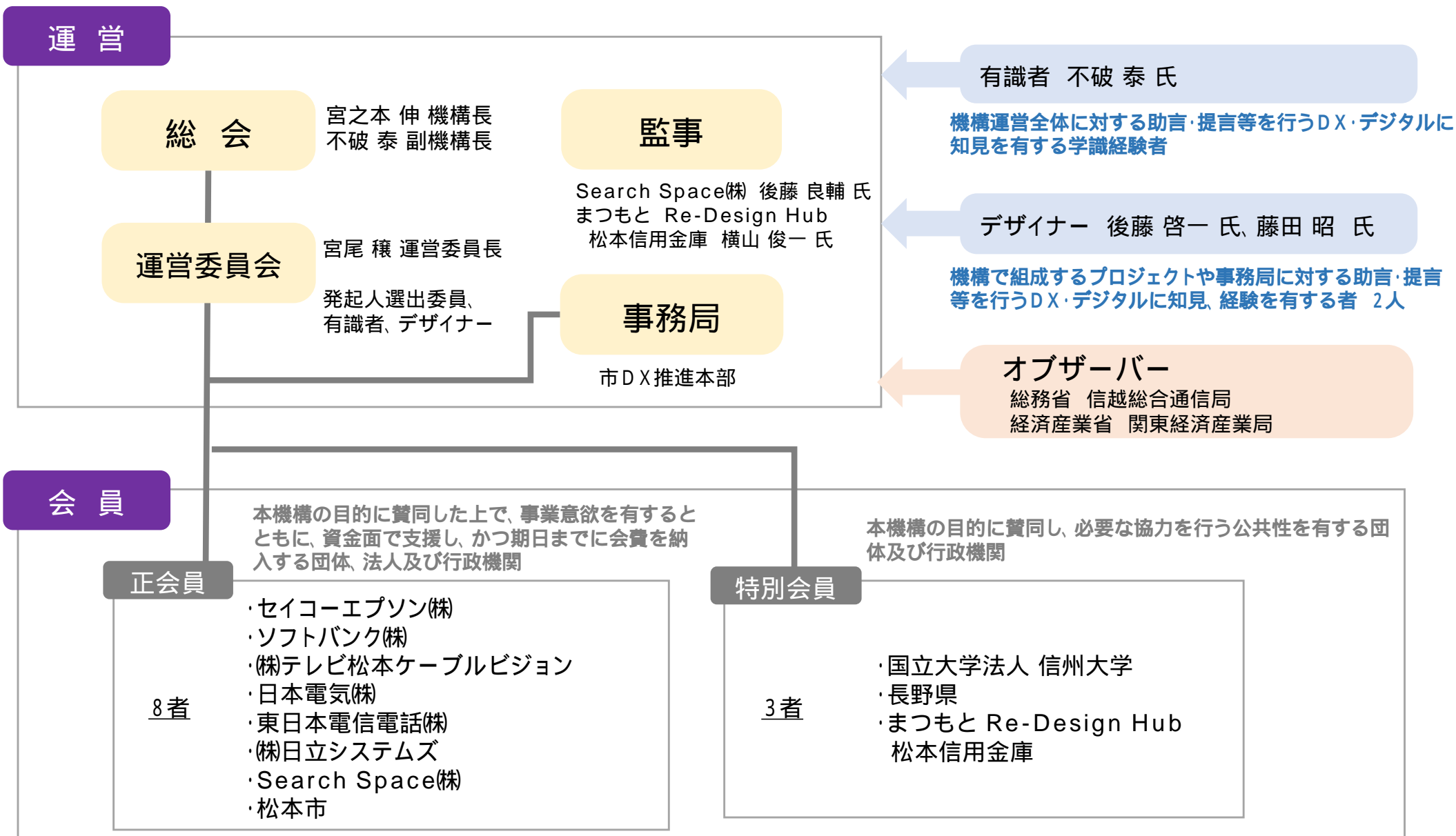
この「目指す姿」の実現に向けて、デジタルで地域の新たな価値を生み出せる人を育む「学び」の場を提供するとともに、地元企業のデジタル化を進め、デジタルの世界で活躍を希望する若者・女性の「仕事」の場を広げること、そして、松本市をフィールドに事業意欲と実行力を持つメンバーが連携して市民が恩恵を実感できるデジタルサービスを生み出すことで、松本市が抱える地域課題の解決と新たな価値を生み出し続けるイノベーション・エコシステムを形成する。

これらの推進組織として、産学官が集結し、「デジタルシティ松本のシンカ」の共創を目指す「デジタルシティ松本推進機構」を設立する。

発起人

セイコーエプソン株式会社	執行役員	吉野 泰徳
ソフトバンク株式会社	公共事業推進本部長	柏木 陸照
株式会社テレビ松本ケーブルビジョン	代表取締役会長	佐藤 浩市
日本電気株式会社	長野支店長	寺島 重則
東日本電信電話株式会社	長野支店長	茂谷 浩子
株式会社日立システムズ	関東甲信越支社長	高森 浩信
Search Space株式会社	代表取締役CEO	後藤 良輔
松本市長		臥雲 義尚

令和6年3月31日現在の組織体制



令和5年度 総会

1 設立総会

提出日	議決日	議案	件名
5.4.12	5.4.12	第1号	デジタルシティ松本推進機構規約
		第2号	機構長の選任
		第3号	有識者及びデザイナーの選任
		第4号	役員の選任等
		第5条	デジタルシティ松本推進機構会員規則
		第6号	デジタルシティ松本推進機構運営委員会規則
		第7号	令和5年度事業計画
		第8号	令和5年度当初予算

2 臨時総会（書面）

提出日	議決日	議案	件名
6.3.14	6.3.22	第1号	新規会員の入会制度
		第2号	デジタルシティ松本推進機構規約の一部改正
		第3号	デジタルシティ松本推進機構会員規則の一部改正
		第4号	デジタルシティ松本推進機構運営委員会規則の一部改正

令和5年度 運営委員会(1/2)

運営委員会	開催日	議事等
第1回	5.4.28	正副委員長の選任 プロジェクト組成に向けた今後の進め方(北極星等) デジタルシティ松本推進機構事務処理に関する規定 サザンガクコワーキングスペースの利用
第2回	5.5.19	松本市の現状について 今後の進め方
第3号	5.6.9	SWOT分析の意見交換、プロジェクト募集の要件等 プロジェクトの審査方法等 デジタルシティ松本推進機構の愛称
第4回	5.6.23	募集するプロジェクトの位置付け プロジェクトの募集条件等 プロジェクトの選定方法等
第5回	5.7.12	デジタルシティ松本推進機構プロジェクト募集要項 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト審査委員会設置要領 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト審査基準 デジタルシティ松本推進機構プロジェクト補助金交付要綱
第6回	5.8.25	プロジェクト提案審査への参加表明の状況 デジタルシティ松本フォーラム2023 令和5年度下半期の運営委員会の進め方 デジタルシティ松本推進機構の愛称

令和5年度 運営委員会(2/2)

運営委員会	開催日	議事等
第7回	5.9.25	プロジェクト審査委員会の結果 採択プロジェクトの概要 デジタル人材の育成
第8回	5.11.27	デジタルシティ松本フォーラム2023の開催結果 プロジェクトの活動状況 新規会員の入会スキーム デジタル人材の育成
第9号	5.12.22	プロジェクトの活動状況 デジタル人材の育成 プロジェクトの継続支援
第10回	6.1.22	プロジェクトの活動状況(各PJ企業から) 松本市の予算要求(DigiMAT関連経費) 令和6年度実証プロジェクトの支援及び審査 新規会員の入会スキーム
第11回	6.2.26	プロジェクトの活動状況(各PJ企業から) 令和5年度 調査研究結果報告書の様式 令和6年度 実証プロジェクトの審査方法 新規会員の入会スキーム デジタル人材の育成
第12回	6.3.15	プロジェクト調査研究結果の概要報告 令和6年度調査研究プロジェクトの募集 令和6年度総会提出議案等

本機構規約第3条(事業) 地域課題の解決や新しい価値の創造に資するデジタルサービス創出支援

<p>1 趣旨</p>	<p>松本市「DX・デジタル化推進に関する骨太の方針」に示すビジョンの実現に向け、デジタル人材が育まれ、デジタルを駆使して働くことができ、便利さを実感できるデジタルサービスが生まれるイノベーション・エコシステムを産学官で共創するため、将来的なサービス実装を目指すプロジェクト(PJ組成・計画)の支援を行ったもの。</p>
<p>2 支援の概要</p>	<p>金銭的支援 プロジェクト推進補助金を交付 1プロジェクト当たり、100万円を上限(補助率:10/10) その他支援 庁内外との連携促進、デザイナーの助言を受ける機会の設定、イベント登壇機会の設定、周知広報 等</p>
<p>3 プロジェクト募集の概要</p>	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>プロジェクトの軸</p> <ul style="list-style-type: none"> ア 地域の活力や多様性の維持向上に資するプロジェクト イ 他地域とのつながりの強化や松本のファン獲得に向けた魅力向上に資するプロジェクト ウ 独自の価値向上、創出に資するプロジェクト <p>プロジェクトの前提</p> <ul style="list-style-type: none"> ア 3か年の取組みの開始年度に位置付けた調査研究事業を行い、令和5年度のプロジェクト終了時点でサービスデザインを完了する。 イ 行政の継続的な資金援助を必要としないビジネスモデルを志向 ウ 地元企業をプロジェクト実施体制に加え、共創する座組とする。 エ 推進に住民を参画させ、地域人材を育む仕組みとする。 <p>プロジェクト提案の主な要件</p> <ul style="list-style-type: none"> ア 正会員であること イ 1者につき2件が提案上限。2件提案する場合、1件は必ず共同提案とすること <p>募集期間 令和5年7月14日～9月11日(参加表明期間含む)</p> </div> <div style="flex: 1;"> </div> </div>
<p>4 審査、採択</p>	<p>日時 令和5年9月21日(木) 午前10時～午後5時 審査委員 機構長、有識者、デザイナー、特別会員選出委員(長野県、信州大学、松本信用金庫)、松本市選出委員の計8人 提案社数・プロジェクト件数 6社・5件(単独提案3件、共同提案2件) 結果 次ページ以降の3件のプロジェクトを採択</p>

令和5年度の取組報告

松本市における観光メタバース
および3DCGの産業育成に向けた施策

ソフトバンク(株)

<p>プロジェクト 名称</p>	<p>松本市における観光メタース および3DCGの産業育成に向けた施策</p>	<p>事業費 3年間の事業費 118,938千円 (R 5 年度：938千円 R 6 年度：10,000千円 R 7 年度： 108,000千円)</p>
<p>目的、 将来像</p>	<p>目的： 松本市の歴史的資産をデジタルコンテンツ化し、デジタルアセットとして国内外に松本市の魅力を発信。来訪を促す。 作成過程において製作技術を地場の関係機関、産学へ移植し、松本市の3DCG製作産業の発展に貢献する。 将来像： 需要の高まる3DCG製作の一大拠点として松本市を位置づけ、リモートワーカーを含めた移住者を積極的に受け入れる。 デジタルアセットとなる旧松本城下町で定期的に行うイベントを開催し、海外に松本市の魅力を発信・来訪や移住を促す。</p>	<p>現状、 課題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ITスキルの不足による人材の枯渇 2) 人材流出による若手労働力の不足 3) 地域における新しい技術の導入やデジタルトランスフォーメーション化のインセンティブ不足 4) IT化に向けた人材育成などの長期戦略の明確化 5) 半導体や電子部品中心の産業構造からソフトウェア開発など上位レイヤ産業の育成 6) オーバーツーリズムの懸念
<p>サービス</p>	<p>サービス：トレーニングサービス 最も需要の見込まれるBlenderを使いこなすためのトレーニングサービス（ワークショップ開催） ：コンサートを実施するためのVRプラットフォーム ：LINEと連携したNFTチケットサービス</p> <p>なおZOAN社については事業ドメイン拡大に伴う社名変更により現8EX株式会社となります。</p>	<p>デジタルアセットプラットフォーム：バーチャル松本城下町</p>



調査研究活動の概要

目的	松本市の産業特性などを明らかにすることで今後の3DCG産業の育成にむけてのポテンシャルや優位性、課題などについて指針を明示化する		
プロジェクト 推進体制	機構メンバー	松本市	方針決定、各省庁との調整、旧市街データの提供
		ソフトバンク株式会社	事業企画および設計、バーチャル松本城下町の開発PM
	外部メンバー	ZOANジャパン（現8EX）	バーチャル松本城下町の開発、blenderトレーニング

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
3DCGトレーニング参加者数	人	20名	21名	概ね想定通り	今後は県外からの参加も積極的に進めたい
受講者の満足度スコア	%	80%	71.6%	後半の難易度の高さ	満足度は未達であったが、関心度は90%強となった

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	分析・調査活動 （机上調査）	国勢調査・松本市工業ビジョンなどの資料をもとに机上調査を実施。	松本市の以下特性について机上調査を実施。 人口実勢 産業特性 地理的・歴史的特性
	分析・調査活動 （フィールドワーク）	松本城や松本市博物館へのヒアリングをもとに松本市の歴史や再現可能な範囲を精査。	再現ポイントとしては松本城内の敷地に限定することとする。
	商工会議所へのヒアリング	ワークショップ開催にむけて法人名義での参加需要の調査。	商工会議所の役割などについて実状をヒアリング。情報産業に参入するための運転資金の融資制度などの必要性が判明。
	3DCG制作会社へのアプローチ	都内大手の映像制作会社へのヒアリングを実施。UnrealEngineでの制作需要について確認。	UnrealEngineの高い制作需要を確認。特に国内では同Engineの技術者が少ないため、アウトソーシングで賄っている状況。また市街地の再現アセットについては権利関係が厳しいことから高い需要があることが判明。
	ワークショップ開催とアンケート収集	市内の大学や教育機関向けにワークショップの開催を案内。	アンケートから3DCG産業への高い関心がうかがえた。また、情報産業においては参加地域に関係なく就労環境が良好であれば、移住インセンティブが高く働くことが判明した。

3 調査研究を踏まえて再定義したプロジェクト（ソフトバンク株）**DigitMAT**

<p>プロジェクト 名称</p>	<p>松本市における観光メタバースおよび3DCGの産業育成に向けた施策</p>	
<p>目的、 将来像</p>	<p>目的： 松本市の歴史的資産をデジタルコンテンツ化し、デジタルアセットとして国内外に松本市の魅力を発信。来訪を促す。 製作スキルを地場の関係機関、産学へ移植し、松本市の3DCG製作産業の発展に貢献する。 将来像： 需要の高まる3DCG製作の一大拠点として松本市を位置づけ、リモートワーカーを含めた移住者を積極的に受け入れる。デジタルアセットとなる旧松本城下町で定期的に行うイベントを開催し、海外に松本市の魅力を発信・来訪や移住を促す。</p>	<p>現状、課題</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 松本市内における制作人材の確保 2) イベント開催にむけた集客手段 3) 商工会議所との連携（IT事業向け融資制度など） 4) 行政と連携した関連産業の誘致
<p>サービス</p>	<p>産業エコシステムの構築</p> <p>イベント開催による国内外へのアピールと観光誘客 バーチャルコンサートイベントなどの開催による国内外へのアピールおよび観光誘客を展開する。</p> <p>3DCG制作の産業育成や事業誘致 3DCG産業に関わる制作リソースを育成しつつ生産拠点としての位置づけを強化。また市内の事業者の参入を促進。</p> <p>映像制作案件の受託活動 映像制作案件の獲得のため大手プロダクションなどとの提携を推進する。</p> <p>市内教育機関やベンダーとの協業・トレーニング 市内ベンダーとの提携をすすめるとともにフリーランスとの提携をすすめトレーニングプログラムを充実させる。</p> <p>想定される制作需要 ・自動車メーカー向け：各モデルのプロモーション用モデリング制作。 ・不動産事業者向け：都市再開発時の構想イメージ用のデジタルツインマップや、プロモーション用の都市イメージ画像。</p> <p>想定される制作需要 ・自動車メーカー向け：各モデルのプロモーション用モデリング制作。 ・不動産事業者向け：都市再開発時の構想イメージ用のデジタルツインマップや、プロモーション用の都市イメージ画像。</p> <p>以下の技術を重点的にトレーニング ・3Dモデリング：元となる素材制作 テクスチャリング：3Dモデルの質感設定 ライティング：3D空間内の光源設定</p>	
<p>ビジネス モデル イメージ</p>	<p>松本市 デジタルシティ松本推進機構 (Digitmat) 方針決定</p> <p>松本市デジタルアセットプラットフォーム</p> <p>SoftBank ZOAN</p> <p>観光客 (海外含む)</p> <p>市内教育機関 市内ITベンダー CGデザイン会社 フリーランスなど</p> <p>産業エコシステムの構築</p> <p>制作委託 3DCG制作案件 制作会社、制作スタジオ</p> <p>イベント参加 (コンサート)</p> <p>イベント運営 サポート</p> <p>トレーニング コンテンツ制作補助</p> <p>集客</p> <p>運用制作</p>	

令和5年度の取組報告

若者世代の松本定住率を向上させる
マルチライフサポート基盤の構築と実装

日本電気(株)

<p>プロジェクト 名称</p>	<p>若者世代の松本定住率を向上させる マルチライフサポート基盤の構築と実装</p>	<p>事業費</p>	<p>3年間の事業費(税込み) 22,110千円 (R 5 年度：4,180千円 R 6 年度：10,890千円 R 7 年度：7,040千円)</p>
<p>目的、 将来像</p>	<p>10年先を見据えた生産労働人口の維持ができること。(その魅力がある街) 人口減少は避けられないが、県内で高い若者人口率を維持し、暮らしやすい街を目指す。</p>	<p>現状、 課題</p>	<p>森記念財団の報告にもある通り、松本市のブランドイメージは広く浸透しており、住民満足度も高い。人口の社会増は県内最多(742人・R4年) 若者人口比率は県内でもっとも高い。また信大生の75%は県外からくる。 若く多様性のある人々が存在。 一方、松本市からの転出は20~3歳が最も多い。 大学卒業後転出が多い&転勤と推測。 統計的に、出生率と婚姻率は相関。都心部への若者集中は働き口と安定収入を求めるから。(東洋経済)</p>
<p>サービス</p>	<p>現在約800名が登録する県内学生向け情報メディア「シンダイガイド」のLINE公式アカウントにNECのマルチライフサポート基盤(FORESTIS)を連携し、情報交換や就活支援をおこなえるコミュニティを形成、同世代の共感をさらに醸成し、課題感やニーズの見える化を図る。また若者世代にターゲットにしたサービスの創出、起業支援などの相乗効果を生み出す。さらに若者世代の行動を把握。またデータ分析(属性情報のタッチポイントの相関分析)によりターゲットにした情報配信を行う。</p>		
<p>ビジネス モデル イメージ</p>	<p>ユーザのタッチポイントはLINEアプリの友だち登録。ユーザは自分の嗜好(属性)や、自身の今いるエリアにあった情報や得られたり、同じ趣味や目的をもった人どうしてコミュニティも形成できる。マルチライフサポート基盤をつかってサービス提供を行う企業はユニークに属性情報を取ることが可能。よりターゲットにした情報を提供できると同時に、アンケート収集及びデータ分析でフィードバックも得られる。LINEアプリへの誘導はシンダイガイドをはじめ、学生が目にするWebへのリンク掲載などを実施。</p>		

調査研究活動の概要

目的	信州大学銀嶺祭における調査事業実施と結果分析（ポイントゲーム（謎解き）、アンケート等）を行い、マルチライフサポート基盤の有用性を確認しつつ、R6年度以降のサービス実装の際の連携企業等の発掘に利用する。
プロジェクト推進体制	プロジェクト総括：日本電気株式会社 調査事業用デジタルサービス構築・その他支援：プルグラデザイン イベント建付け、当日広報支援：銀嶺祭実行委員会（信州大学生） 銀嶺祭アンケート作成・結果分析：信州大学ストラテジー＆リサーチ・リテラシーゼミ

K P I の達成状況

K P I	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
銀嶺祭における登録者数 シンダイガイドユーザ含まず	人	300人	511人	<ul style="list-style-type: none"> ・LINEという日常利用のツールのため利用ハードルが低いこと ・デザイナー（プルグラ社）の参加により優れたUIであったこと ・学生参加し、学生目線のデザインも取り入れたこと 	「シンダイガイド」がすでに信州大生の情報サイトということが認知されていた。リッチメニューの作り方も良かったか。

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	銀嶺祭での調査事業に向けたFORESTIS・シンダイガイド連携	弊社デジタルサービス(LINE拡張機能)とシンダイガイドの連携構築。銀嶺祭に関しては、特別メニューを構築	約3週間での構築作業であったが、調査に耐えうるものとなった。しかし画面連携が不足等あったか。
	本プロジェクトのプレス発表	11月1日にNECとして採択プロジェクト概要をプレス発表	新聞社2社、Webメディア8社が当社プレスを記事化。
	銀嶺祭におけるアトラクション企画・実装	学生中心に謎解き回遊イベントを企画・実装。	109ユーザがイベント参加
	銀嶺祭における満足度調査アンケート作成・結果分析	信州大学にて銀嶺祭満足度を向上させるためのアンケート項目と回答方法を学生が立案。また分析、得られた知見の整理。	アンケート回答者数159ユーザ。(シンダイガイド新規登録者511ユーザ)ストラテジー・リサーチリテラシー講座にてデータ分析実施。
	市場ニーズ調査・分析	学生の生活満足度、欲している情報や機能に関してアンケート実施。分析は因果分析AIを利活用。	アンケート回答数145ユーザ(回答率約10%)
	関係企業への連携アプローチ	地元大手新聞社へ事業主体としての参画を促す。また地元Sierへも連携を打診	地元大手新聞社と交渉するも、採択に至らず。
	事業(社会実装)モデル検討	若者向けイベント組成、就活サービスなどの建付けと収益に関して検討	事業化のためには利用料金体系含め見直しが必要。また登録者をさらに増やす工夫が必要。

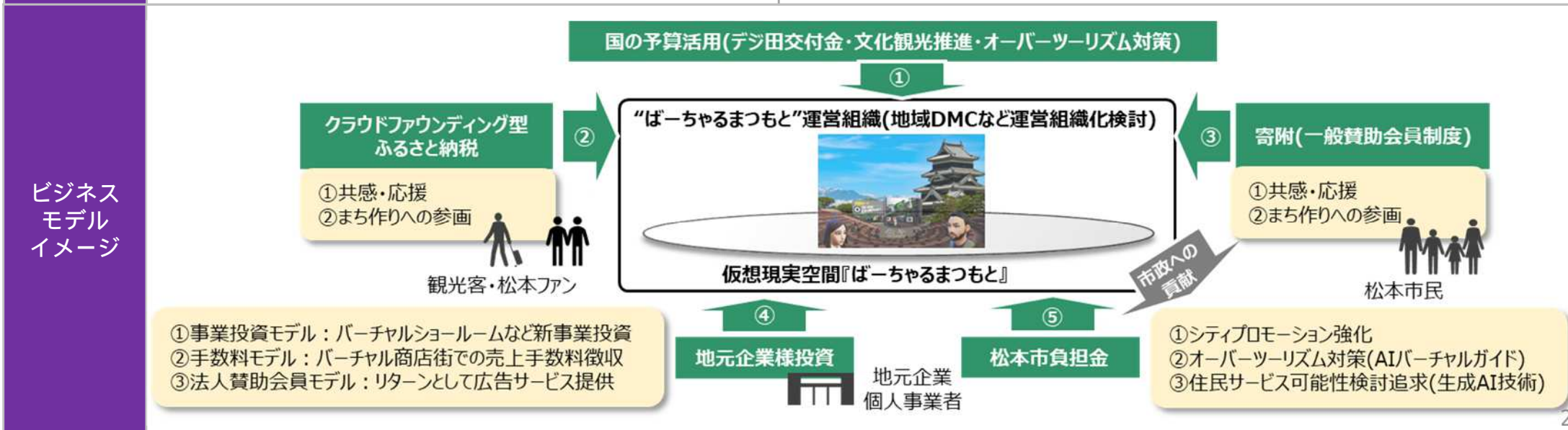
<p>プロジェクト 名称</p>	<p>若者世代の松本定住率を向上させるマルチライフサポート基盤の構築と実装</p>	
<p>目的、 将来像</p>	<p>10年先を見据えた生産労働人口の維持ができること。（その魅力がある街）人口減少は避けられないが、県内で高い若者人口率を維持し、暮らしやすい街を目指す。</p>	<p>現状、課題</p> <p>若く多様性のある人々が存在する一方、松本市からの転出は20～34歳が最も多い。 大学卒業後転出が多い＆転勤と推測。 若者が松本に愛着も持ち、定住ならずとも、一度出ていった人も戻ってきたいと思うホスピタリティが必要。</p>
<p>サービス</p>	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>今回の調査事業で得られた1500名強のユーザに対して、情報交換や就活支援をおこなえるコミュニティを形成、同世代の共感をさらに醸成し、具体的なサービスを実装していく。各種アンケートによって、課題感やニーズの見える化を図る。また、社会貢献への感度が高い現在の若者に向けた、社会参加型のイベントを形成し、事業参加をする企業（サービス提供者）に対しても、メリットがある事業を組み立てていく。</p> <p>以下の内容をマルチライフサポート基盤にて実施検討中（カッコ内はまだ未交渉）</p> <ul style="list-style-type: none"> 学生が主体となるイベントでの利用（銀嶺祭、他キャンパスの学園祭） 松本で実施されるイベントとの協業（OMF、ぼんぼん） 商店街とのタイアップイベント（場所未定） 新聞社、交通事業者など主体的事業者となりうる企業との連携交渉継続 「ばーちやるまつもと」との連携 </div> <div style="flex: 1;"> </div> </div>	
<p>ビジネス モデル イメージ</p>	<p>事業としては上図のように、マルチライフサポート基盤（FORESTIS）上にLINEのリッチメニューの形で各種サービスが建て付けられるような形で行う。事業運営（元締め）となる企業は基盤利用料が発生するが、その基盤上で各種有償サービスを組み立てていくことで他社（サービス提供者）と連携して、マネタイズを図っていく。スポット的なイベント利用に加えて、定常的な街の情報発信で料金メニューを変える事も必要（現時点では未検討）</p> <p>この形をとることで、事業運営者は必ずしもコンテンツを豊富に持つ事業者でなくても、サービス提供者と新たなチャネル作りをしたい企業であれば、事業の可能性が広がる。</p> <p>また、登録ユーザ数が増えれば、企業の商品モニターとしての利用や若者世代へのアンケート基盤としての価値も高まり、有償での基盤利用も訴求できるものと思われる。</p>	

令和5年度の取組報告

“ ばーちやるまつもと ” による 市民主体のシティプロモーション

(株)日立システムズ
セイコーエプソン(株)、(株)テレビ松本ケーブルビジョン

<p>プロジェクト 名称</p>	<p>“ばーちやるまつもと”による市民主体の シティプロモーション</p>	<p>事業費</p>	<p>3年間の事業費 220,000千円 (R 5年度：1,000千円 R 6年度：100,000千円 R 7年度：119,000千円)</p>
<p>目的、 将来像</p>	<p>【目的】 1. 残すべき松本の歴史・自然・芸術・文化を伝承 2. 日本中および世界中の松本ファンをつなぐ 3. 新たなビジネス機会を生み出す 【将来像】 産官学民連携で新たなエコシステムを形成する</p>	<p>現状、 課題</p>	<p>1. 松本の魅力が分かりやすく発信されていない 2. 松本の魅力が松本市民にも浸透されていない 3. 観光現場ではオーバーツーリズムが顕著である(上高地、松本城) 4. 地元企業のDX活用が積極的に進められていない</p>
<p>サービス</p>	<p>1. メタバースプラットフォーム(ガイアリンク社「FRAME」) ブラウザ対応プラットフォーム 利用者はアバターとなりメタバース空間内を自由に探索、 自由にコミュニケーションが可能(47か国多言語翻訳) 2. AIバーチャルガイド(日立システムズ) AIチャットポッド技術(PKSHA社) ・Q&Aを学習し想定したシナリオに基づき問合せ対応実施 生成AI技術(ChatGPTなど)の活用 3. デジタルマーケティングプラットフォーム(日立システムズ) “ばーちやるまつもと”利用者のメタバース空間内の行動 履歴を管理する。 “ばーちやるまつもと”内で活用できるポイントシステム の導入検討を進め、リアル松本への誘客促進策など参入企業 の価値に繋がる施策を検討する。</p>	<p>【サービスイメージ】</p>	<p>The diagram illustrates the service concept, showing the interaction between the virtual space and the real world. On the left, the 'Virtual Space "Bachyamatsu-moto"' is shown with inputs from 'Matsuyama Citizens' (reflecting growth) and 'Local Businesses' (new business ideas). It features a 'Residual Matsuyama Charm Archive (Past to Present)' and a 'Virtual Space "Bachyamatsu-moto"'. On the right, the 'Real Matsuyama' is depicted with various local assets: 'Academy' (Matsuyama City Museum, Old Matsuyama School), 'Nature' (Kamiyama and Aomori Plateau), 'Art' (Matsuyama City Museum), 'History' (Matsuyama Castle), 'Local Cuisine' (Onsen Onsen, Matsuyama Electric Railway), and 'Local Cuisine' (Matsuyama Onsen). A central 'Synergy Effect' (相乗効果) connects the two spaces, with 'Settlement of Younger Generations' (若者世代の定着) and 'Settlement of Migrants' (移住者の定着) as key outcomes.</p>



調査研究活動の概要

目的	1. ワークショップ(以下「WS」と記載)を通じ地元企業や市民(松本ファン=関係市民)に提供できる価値を検証する。 2. 実現可能な事業計画を立案できるかを検証する。
プロジェクト推進体制	【代表提案者】 : 株式会社日立システムズ(役割: 全体推進、とりまとめ) 【共同提案者】 : セイコーエプソン株式会社(役割: 松本をフィールドとしたバーチャル×リアルイベント検討) 【共同提案者】 : 株式会社テレビ松本ケーブルビジョン(役割: 市民生活に有用なコンテンツ連携)

KPIの達成状況

KPI	単位	提案時	実績	増減理由	実績に対する自己評価
地元企業・市民参加型WS開催 参加回数と参加人数	実施回数 延べ実加人数	実施回数: 10回 延べ参加人数: 100人	実施回数: 23回 延べ参加人数: 120名	企業や市民ともに想定以上に 関心を持って頂いた	実施回数、延べ参加人数ともに過達
収支バランス検証: 令和8年~ 令和10年の累積事業収支	事業収益率	10%	10%	想定通り	R6年度の実証結果次第ではあるが充分 実現可能な目標であると評価

調査研究活動一覧

項番	活動事項	活動概要	結果、分析概要
	市民参加型WS開催	<ul style="list-style-type: none"> 市民への出席依頼 ファシリテーション設計 WS実施(5回開催) 	<ul style="list-style-type: none"> WS5回実施、延べ62名参加(目標45名) 想定以上のポジティブシディア獲得<49アイデア> R6年度の方向性合意(ふれあい空間、産官学民連携) 不登校児童対策の可能性判明 気づき
	企業コラボ型WS開催	<ul style="list-style-type: none"> 個別WS実施 「ばーちゃるまつもとセレクト」集中WS実施 	<ul style="list-style-type: none"> WS18回実施、延べ58名参加(目標55名) 食の魅力発信「ばーちゃるまつもとセレクト」集中WS
	信州大学様コラボレーション 【当初想定していない活動】	<ul style="list-style-type: none"> グローバル化推進センター様協創 “信州大学×地域連携”活用施策検討 	<ul style="list-style-type: none"> 授業でのメタバース活用ニーズが高いこと判明 気づき “信州大学×地域連携”に関する施策創出<3施策>
	観光庁ほか公募事業調査	<ul style="list-style-type: none"> 国、県の取り組みなど幅広く可能性を検討 移住推進課や金融機関のヒアリング実施 	<ul style="list-style-type: none"> AIバーチャルガイドでの申請を関係事業者と継続検討中 R7年以降、国補助金や県事業活用、ふるさと納税活用を検討
	事業計画策定	<ul style="list-style-type: none"> R6年度実証計画策定 マネタイズ設計、収支計画、ガイドライン検討 	<ul style="list-style-type: none"> 市民自らが空間を創造する仕組み作りを検討 マネタイズ設計、令和8年~令和10年の収支バランスを検証
	学生・若手クリエイター発掘 【当初想定していない活動】	<ul style="list-style-type: none"> 3Dモデリングなどスキル調査実施 	<ul style="list-style-type: none"> スキルを持つ学生・クリエイターを多く発掘 気づき (地元高校、大学、専門学校、個人)
	メタバース最新動向調査 【当初想定していない活動】	<ul style="list-style-type: none"> WS参加市民に理解を深めて頂くことを目的に実施 	<ul style="list-style-type: none"> 全国の自治体におけるメタバース導入事例を調査。コミュニケーション目的の事例が増えていることが判明 気づき

<p>プロジェクト 名称</p>	<p>“ばーちやるまつもと”による市民主体のシティプロモーション</p>	
<p>目的、 将来像</p>	<p>【目的】 1. 残すべき松本の歴史・自然・芸術・文化を伝承 2. 日本中および世界中の松本ファンをつなぐ 3. 新たなビジネス機会を生み出す</p> <p>【将来像】産官学民連携で新たなエコシステムを形成する</p>	<p>現状、 課題</p> <p>1. 松本の魅力が分かりやすく発信されていない 2. 松本の魅力が松本市民にも浸透されていない 3. 観光現場ではオーバーツーリズムが顕著である(上高地、松本城) 4. 地元企業のDX活用が積極的に進められていない</p>
<p>サービス</p>	<p>1. メタバースプラットフォーム(ガイアリンク社「FRAME」) ブラウザ対応プラットフォーム 利用者はアバターとなりメタバース空間内を自由に探索、自由にコミュニケーションが可能(47か国多言語翻訳) 「Blender」「Ready Player Me」「3DLider」「GoogleStreetView」など汎用ツールとのAPI装備</p> <p>2. AIバーチャルガイド(日立システムズ) 観光庁公募活用前提 AIチャットポッド技術活用 ・Q&Aを学習し想定したシナリオに基づき問合せ対応実施 生成AI技術(ChatGPTなど)活用</p> <p>3. デジタルマーケティングプラットフォーム(日立システムズ) “ばーちやるまつもと”利用者のメタバース空間内の行動履歴を管理する。 “ばーちやるまつもと”内で活用できるポイントシステムの導入検討を進め、リアル松本への誘客促進策など参入企業の価値に繋がる施策を検討する。 本番環境で実装検討</p> <div data-bbox="1153 470 2161 997" style="text-align: center;"> <p>【サービスイメージ】</p> </div>	

<p>(6) ビジネス モデル イメージ</p> <p>R6年度の課題 地元企業様と協議の上 法人化を計画</p>	<p>【産官学民連携の新たなエコシステム】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>「ばーちやるまつもと協議会」</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>間接的受益者</p> <ul style="list-style-type: none"> 飲食店様 観光・宿泊事業者 地元企業・銀行 市民(市外松本ファン含む) <p>→ 宣伝効果に対する対価</p> <p>→ 子ども教育、自己表現に対する対価</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p>R6年度の課題 構想に賛同頂ける 会員勧誘</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>直接的受益者(ビジネスオーナー)</p> <ul style="list-style-type: none"> 名産品メーカー 小売店 信州大学様 行政 <p>→ 売上に対する対価</p> <p>→ 授業環境向上に対する対価</p> <p>→ 市政実現への貢献に対する対価</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p>委託 → 日立システムズ、セイコーエプソン、テレビ松本ケーブルビジョン</p> </div> </div> </div>	<p>【運営資金繰りイメージ】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>「ばーちやるまつもと」のアーキテクチャ</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="4">ビジネスオーナー</th> </tr> <tr> <td>松本市民</td> <td>松本市内事業者</td> <td>大学</td> <td>行政</td> </tr> <tr> <td colspan="4">ニーズ確認 → ばーちやるまつもと協議会</td> </tr> <tr> <td colspan="4">↓ マネジメント</td> </tr> <tr> <td colspan="4">【R6年度の課題】 会員企業・市民と協議し推進</td> </tr> <tr> <th colspan="4">アセット(空間)</th> </tr> <tr> <td>空間1 ばーちやるまつもとセレクト</td> <td>空間2 ばーちやる SWEET WORK</td> <td>空間3 ばーちやる Shinshu-u</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td colspan="4">※ビジネスオーナーと相談して個別に資金調達 ・自己資金 ・寄附 ・公募など 調達範囲内で空間造成</td> </tr> <tr> <th colspan="4">Frameプラットフォーム (空間数×同時ユーザ数)</th> </tr> <tr> <td colspan="4">運営に関わる人件費、サービス費用を含む</td> </tr> <tr> <td colspan="4">※3(2)②のスキームで調達→P14参照 ビジネスオーナーと相談し空間数と同時ユーザ数をマネジメント</td> </tr> </table> </div>	ビジネスオーナー				松本市民	松本市内事業者	大学	行政	ニーズ確認 → ばーちやるまつもと協議会				↓ マネジメント				【R6年度の課題】 会員企業・市民と協議し推進				アセット(空間)				空間1 ばーちやるまつもとセレクト	空間2 ばーちやる SWEET WORK	空間3 ばーちやる Shinshu-u	...	※ビジネスオーナーと相談して個別に資金調達 ・自己資金 ・寄附 ・公募など 調達範囲内で空間造成				Frameプラットフォーム (空間数×同時ユーザ数)				運営に関わる人件費、サービス費用を含む				※3(2)②のスキームで調達→P14参照 ビジネスオーナーと相談し空間数と同時ユーザ数をマネジメント			
ビジネスオーナー																																														
松本市民	松本市内事業者	大学	行政																																											
ニーズ確認 → ばーちやるまつもと協議会																																														
↓ マネジメント																																														
【R6年度の課題】 会員企業・市民と協議し推進																																														
アセット(空間)																																														
空間1 ばーちやるまつもとセレクト	空間2 ばーちやる SWEET WORK	空間3 ばーちやる Shinshu-u	...																																											
※ビジネスオーナーと相談して個別に資金調達 ・自己資金 ・寄附 ・公募など 調達範囲内で空間造成																																														
Frameプラットフォーム (空間数×同時ユーザ数)																																														
運営に関わる人件費、サービス費用を含む																																														
※3(2)②のスキームで調達→P14参照 ビジネスオーナーと相談し空間数と同時ユーザ数をマネジメント																																														

デジタルシティ松本フォーラム2023（主催：松本市）の開催結果を報告します。

参加者：60人
（オンライン含む）

概要

目的	・地元企業のデジタルマインド形成 ・社会のデジタル化の推進
日時	令和5年10月20日（金） 13:00～16:30
場所	・会場 情報創造館5Fマルチメディアホール ・オンライン メタバース空間
対象	地元中小企業、地元IT関連企業

基調講演

（株）セールスフォースジャパン 常務執行役員 伊藤 靖 氏

デジタルシティ松本推進機構（DigiMAT）の取組発表



ソフトバンク（株）堀井氏 日本電気（株）榎本 氏 （株）日立システムズ 渋谷氏

トークセッション 『地元企業の課題解決』

- ・信州大学 理事・副学長 不破 泰 氏
- ・セイコーエプソン（株） 執行役員 吉野 泰徳 氏
- ・（株）セールスフォースジャパン 常務執行役員 伊藤 靖 氏
- ・宮之本副市長



アーカイブ
YouTube



<https://www.city.matsumoto.nagano.jp/site/digitalcity/123131.html>

主な内容

デジタルシティ松本推進企業の発表、
優良企業の表彰

最優秀賞	（株）ヤマサ
まつもと Re-Design Hub 特別賞	（株）ステッチ 長野支社 丸善土木（株）
デジベース松本奨励賞	（株）今井恵の里

デジタルシティ松本推進機構

一般会計収支決算書

収入

款	項	予 算 現 額	調 定 額
1 分担金及び負担金		円	円
		6,030,000	4,708,060
	1 負 担 金	5,680,000	4,358,060
	2 会 費 収 入	350,000	350,000
2 諸 収 入		0	33
	1 雑 入	0	33
収入総額		6,030,000	4,708,093

収 入 額	不納欠損額	収入未済額	予算現額と収入 済額との比較	収 入 済 額 構 成 比	備 考
円	円	円	円	%	
4,708,060	0	0	1,321,940	99.99	
4,358,060	0	0	1,321,940		
350,000	0	0	0		
33	0	0	33	0.01	
33	0	0	33		
4,708,093	0	0	1,321,907	100.00	

支出

款	項	予 算 現 額	支 出 額
1 総 務 費		円	円
		6,030,000	4,695,815
	1 総 務 管 理 費	6,030,000	4,695,815
支出総額		6,030,000	4,695,815

翌年度繰越事業	不 用 額	予算現額と支出 済額との比較	支出済額 構成比	備 考
円	円	円	%	
0	1,334,185	1,334,185	100.00	
0	1,334,185	1,334,185		
0	1,334,185	1,334,185	100.00	不用額の内、 1,321,940円は 松本市に負担金の 不用額として還付

収 入 総 額 4,708,093円

支 出 総 額 4,695,815円

収 支 差 引 残 高 12,278円

第5号 令和5年度決算報告（事項別明細 収入）



1 収入

単位：円

款・項・目	予 算			現 額	
	当初 予算額	補正	計	節	
				区 分	金 額
1 分担金及び負担金	6,030,000	0	6,030,000		
1 負担金	6,030,000	0	6,030,000		
1 負担金	5,680,000	0	5,680,000	負担金	5,680,000
2 会費収入	350,000	0	350,000	会費収入	350,000
2 諸収入	0	0	0		
1 雑収入	0	0	0		
1 雑収入	0	0	0	雑収入	0
収入総額	6,030,000	0	6,030,000		6,030,000

調定額	収入額	不納 欠損額	収入 未済額	備考
4,708,060	4,708,060	0	0	
4,708,060	4,708,060	0	0	
4,358,060	4,358,060	0	0	松本市負担金 4,358,060 (支出実績を踏まえ、1,321,940円を還付)
350,000	350,000	0	0	会費収入 350,000 (年会費50,000円×正会員7者)
33	33	0	0	
33	33	0	0	
33	33	0	0	預金利子 33
4,708,093	4,708,093	0	0	

単位：円

2 支出

款・項・目	予 算 現 額				
	当初予算額	補正	計	節	
				区 分	金 額
1 総務費	6,030,000	0	6,030,000		6,030,000
1 総務管理費	6,030,000	0	6,030,000		6,030,000
1 一般管理費	6,030,000	0	6,030,000		6,030,000
				(7) 報 償 費	2,650,000
				(10) 需 用 費	20,000
				(11) 役 務 費	30,000
				使用料及 (13) び 賃 借 料	330,000
				負担金補 (18) 助及び交 付 金	3,000,000
支出総額	6,030,000	0	6,030,000		6,030,000

支出額	翌年度繰越事業			不用額	備 考
	継続 通次 繰越	繰越 明許費	事故 繰越		
4,695,815	0	0	0	1,334,185	
4,695,815	0	0	0	1,334,185	
4,695,815	0	0	0	1,334,185	
1,398,500	0	0	0	1,251,500	事務費等 1,757,815 ・報償費 有識者 73,500
2,695	0	0	0	17,305	・報償費 デザイナー 1,325,000 ・消耗品費 2,695
26,620	0	0	0	3,380	・手数料 26,620 ・使用料 330,000
330,000	0	0	0	0	
2,938,000	0	0	0	62,000	補助金 2,938,000 ・調査研究 ソフトバンク㈱ 938,000 ・調査研究 日本電気㈱ 1,000,000 ・調査研究 日立システムズ㈱ 1,000,000
4,695,815	0	0	0	1,334,185	不用額の内、1,321,940円は松本市に負担金の不用額として還付

令和5年度デジタルシティ松本推進機構
一般会計 会計監査意見書

デジタルシティ松本推進機構規約第14条の規定に基づき、令和5年度デジタルシティ松本推進機構一般会計の収支決算とその附属書類を審査したので、次のとおり意見書を提出します。


記


- 1 審査の対象
令和5年度デジタルシティ松本推進機構一般会計収支決算書及び関係帳簿
- 2 審査期日
令和6年4月3日
- 3 審査の方法
機構長から提出された決算書類の計数に誤りはないか、予算の執行は的確に行われているか等の諸点について、事務局から説明を聴取し、審査を実施しました。
- 4 審査の意見
審査に付された一般会計収支決算書、決算事項別明細書、実質収支に関する調書は、証書類その他関係諸帳簿等と符合し、正確であると認めました。

令和6年4月3日

デジタルシティ松本推進機構
機構長 宮之本 伸 様

デジタルシティ松本推進機構

Smith Space 株式会社
監事 後藤玄莉 

松本信用金庫 
監事 横山 俊一

事業計画	項目		方針・内容
	組織運営	総会の開催	通常総会を年1回開催する。
運営委員会の開催		運営委員会を月1回開催する。	
経営体制の研究		地域におけるDigiMATの在り方や経営体制に関して研究する。	
コミュニティ強化		すべての会員とDigiMATの活動状況を共有するとともに、会員間のコミュニケーションの場として年数回の交流会を設定する。	
デジタルサービス創出支援	調査研究PJ（HOP）	将来的なサービス実装に向け調査研究活動を行うPJを採択し、1PJ当たり100万円以内の支援を行う。	
	実証PJ（STEP）	R5年度に調査研究したPJの中から、R6年度に社会実証に取り組むPJを採択し、1PJ当たり1,000万円以内の支援を行う。	
デジタル人材育成	地域のデジタル人材の育成	<ul style="list-style-type: none"> ・募集するPJに人材育成に寄与する取組みや仕組みを求める。 ・DigiMAT会員や育成プログラムを提供する他機関と連携し、人材育成イベントを開催する。もって、デジタルを活用する文化を醸成する。 	
その他	地域の取組みとの連携	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルシティ松本フォーラム2024（松本市主催）と連携調整 ・その他、信州DX推進コンソーシアム等と連携調整 	

月	日	項目		内容
4	1 1	機構運営	総会	R 5 年度決算報告、R 6 年度事業計画、R 6 年度予算の協議等
4	1 8	デジタルサービス 創出支援	実証 P J (S T E P)	R 6 年度に実証の取組みを行うものを支援するための審査
5		機構運営	運営委員会	第 1 回運営委員会。以降、毎月開催。
5 ~ 7		デジタルサービス 創出支援	調査研究 P J (H O P)	R 6 年度調査研究プロジェクトの提案募集
7	下旬	デジタルサービス 創出支援	調査研究 P J (H O P)	R 6 年度調査研究プロジェクトを選定するための審査
1 0	下旬	その他	地域連携	デジタルシティ松本フォーラム（市主催）との連携調整
1 2		デジタル人材 育成	人材育成	地域のデジタル人材を育成するイベントを開催
~ 2	2 8	デジタルサービス 創出支援	調査研究 P J (H O P)	採択を受けたプロジェクトの推進
		デジタルサービス 創出支援	調査研究 P J (H O P)	
2 ~ 3		組織運営	次年度計画	次年度の事業計画等に関する検討を行う。

収入

項目		内容	金額 (単位:円)
1	繰越金	前年度繰越金	12,278
2	松本市負担金	・報償費充当分 (有識者、デザイナー) 2,680千円 ・補助金充当分 (調査研究 P J 支援) 3,000千円 ・補助金充当分 (実証 P J 支援) 30,000千円	35,680,000
3	会費収入	・正会員年会費 (5万円×8者)	400,000
合計			36,092,278

支出

項目		内容	金額 (単位:円)
1	報償費 松本市負担金を充当	・有識者 (1人) 78,400円 ・デザイナー (2人) 2,600,000円	2,680,000
2	食糧費	・お茶代等	10,000
3	手数料	・銀行口座振込手数料	42,278
4	使用料	・サザンガク コワーキングスペース利用料 30千円×12か月	360,000
5	補助金 松本市負担金を充当	・調査研究 P J に係る補助金 100万円×3 P J ・実証 P J に係る補助金 1,000万円×3 P J	33,000,000
合計			36,092,278

松本市負担金で充当する項目に不用額が生じた場合、松本市に還付する。

DigiMAT

Digital City Matsumoto Association