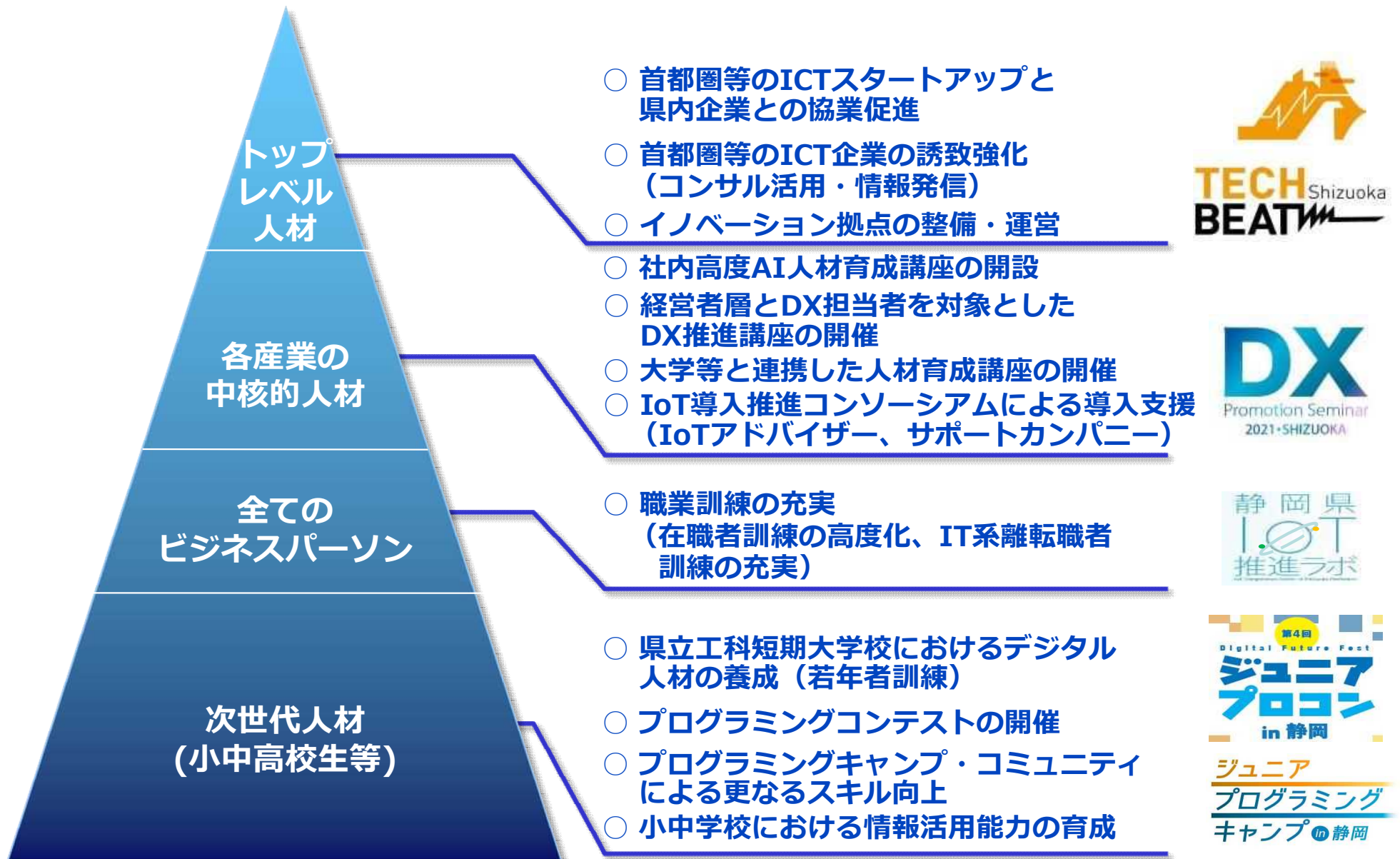


◆ 「ふじのくにICT人材確保・育成戦略」に基づき、4つの階層毎に施策を展開。

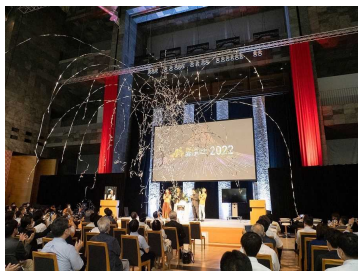


[トップレベル人材] TECH BEAT Shizuokaの実績

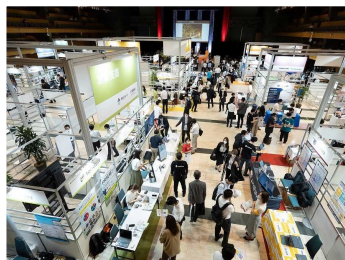


【概要】

- ・首都圏等のスタートアップ企業と県内企業の協業を促すビジネスマッチング
- ・トップレベルのICT人材を県内に呼び込むことを目的として、令和元年度から実施
- ・4年間（R1～4）で1,262件の商談を実施



(オープニング)



(ブース出展)

* 写真はいずれもR4開催時

全体版の開催

- ✓ 7/20(水)、21(木)に、令和元年以来3年ぶりにグランシップでリアル開催（オンライン同時配信あり）。
- ✓ 牧島かれんデジタル大臣(当時)、入山章栄早稲田大学大学院教授等による基調講演や、県内建設事業者トップによるトークセッション「建設DXの未来」などを実施。

(TECH BEAT Shizuoka 2022 参加企業の状況)

スタートアップ	県内企業（スポンサー）
59社	17社



アフターイベント

- ✓ TECH BEAT Shizuoka 2022で醸成されたデジタル化やDXへの関心を一層高めるため、アフターイベントを静岡市内でリアル開催。
- ✓ パイオニア(株)と共同でDXへの取組や新規事業創出に関する事例セミナー（トークセッション）を実施。

開催日	場所	来場者数
10/19(水)	ARTIE (静岡市葵区)	49名



アワード（R5.2開催予定）

- ✓ TECH BEAT Shizuokaから生まれた協業事例を表彰予定。



(令和3年度アワード)

TECH BEATを通じた、県内企業とスタートアップによる新ビジネスの更なる創出を目指す！

[トップレベル人材] ICT企業誘致タスクフォースの活動実績

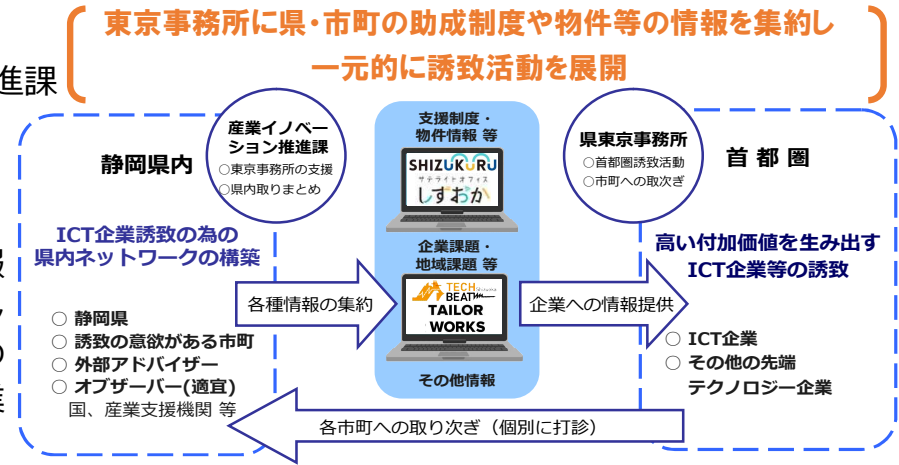


【概要】

- ・ コロナ禍における企業の地方移転の動きを背景に、県内へのICT企業誘致を促進するため、市町と連携した「ICT企業誘致タスクフォース」を設置（R3～）
- ・ 県と市町の連携体制を強化し、必要な情報を集約・提供する仕組みを構築
- ・ R4年度は、ICT企業誘致コンサルタントの助言を受け、ICT企業に特化した誘致マニュアルを作成するほか、模擬視察などを実施し、タスクフォース内でICT企業誘致に関するノウハウを共有

タスクフォースの概要

【設置】 R3.4
 【メンバー】
 (県)産業イノベーション推進課
 県東京事務所ほか
 (市町)31市町
 【枠組み】
 支援制度、物件情報等の情報を集約、東京事務所に提供し誘致活動を展開。静岡県への移転・進出に関心のある企業を市町につないでいく。



令和3年度活動実績*

(単位：社)

区分	本社移転		一部移転	
		うちICT		うちICT
R3実績	4	1	32	9
R4目標	9	3	39	10

* タスクフォース全体の実績

令和4年度事業内容

✓ ICT企業誘致コンサルタントによる助言を踏まえた誘致活動を展開

項目	内容	詳細
専門的知見の活用	ICT企業誘致マニュアルの作成	県版、市町版を作成し、それぞれ説明会を開催
	企業誘致に関する常時相談窓口の開設	ICT企業誘致コンサルが県、市町からの実務相談に対応
	模擬視察（R5.1～2月実施予定）	ICT企業による現地視察を模擬開催し、対応ノウハウを共有
新規開拓	フォームマーケティング実施	誘致対象企業リストを拡充

ICT企業の特徴を捉えた誘致ノウハウを獲得し、タスクフォースによる誘致体制を強化

[トップレベル人材] イノベーション拠点の整備・運営



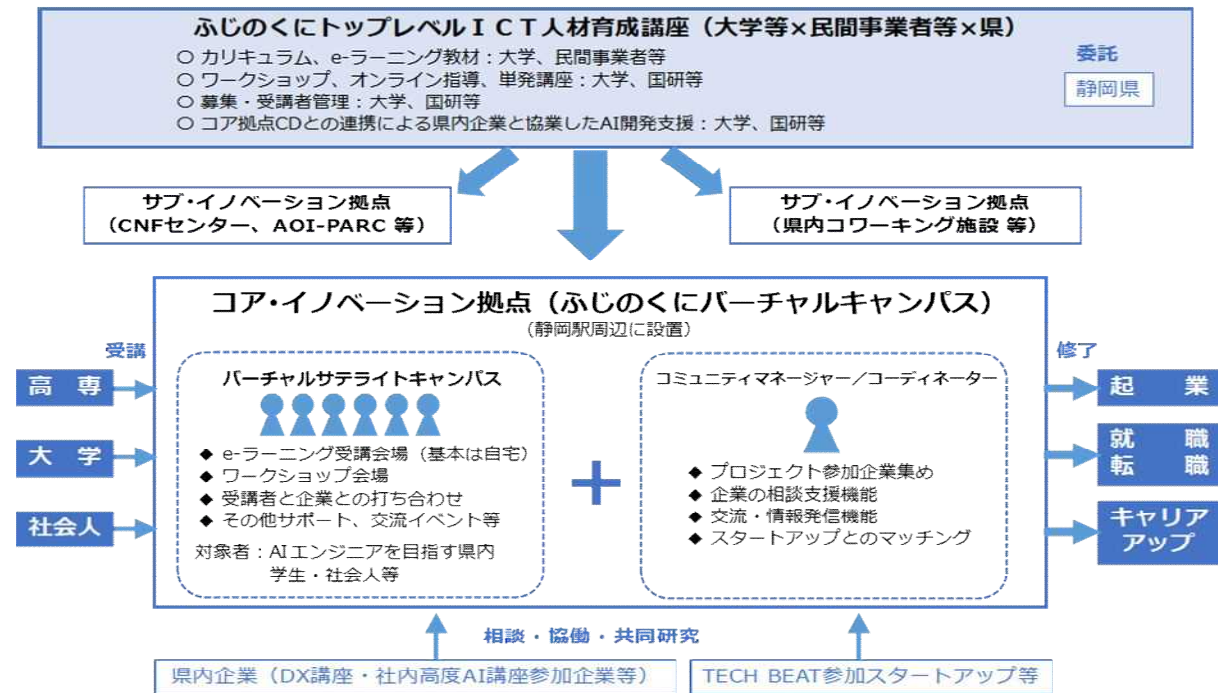
SHIP
(SHizuoka Innovation Platform)

【概要】

- 大学の講義や演習をオンラインで受講できる機能等を有する施設を静岡市内に整備（令和4年度中）
- 当該施設をイノベーションの拠点と位置付けて、人材育成に加え、コミュニティマネージャーによる事業者の相談受付、交流の促進、ビジネスマッチング等の事業を展開

⇒イノベーション拠点を活用して、本県産業のデジタル化を担う高度なスキルを持つICT人材の育成を推進。さらに、拠点を核としてリアルに人が集い、交流する空間を作り出し、共創の種が継続的なイノベーションを生み出していく「エコシステム」を構築

イノベーション拠点の事業概要



[各産業の中核的人材] 社内高度AI人材育成講座の実績

静岡県主催 製造業特化！
令和4年度社内高度AI人材育成講座

20日間で身につく！
製造業に生かせる
AI活用術！

【概要】

- ・ AIを活用する高度な社内人材を育成する「社内高度AI人材育成講座」を初めて開催（9/7～2/1）（全120時間、16人）
- ・ 画像処理、時系列解析等の製造現場に必要な領域を基礎から体系的に学習（Day1～12）
- ・ 実務を想定したチーム開発演習を実施（Day13～20）

<運営> (株)テービーテック【愛知県】
トヨタグループにおいて業務改善やシステムコンサルタントとしての実績を多数持つ。その知見からIoTやAIの導入を支援

参加者

- ✓ 参加者
・ 県内中小企業13社15名 + 工業技術研究所職員1名

カリキュラム

- ✓ 事前学習動画（約8時間分）
 - ・ 機械学習に必要な基礎数学・統計・Pythonの土台作り
- ✓ 座学（Day1～12）（9/7～11/24）
 - ・ データ解析の基礎
 - ・ 重回帰分析からの発展と代表的な前処理、その他の回帰の手法
 - ・ ハイパーパラメータのチューニング、分類の代表的手法とモデルの評価方法
 - ・ テーブルデータ演習、ニューラルネットワークの基礎
 - ・ Tensorflowの基礎、CNN（画像解析の基礎）
 - ・ 画像演習 分類、転移学習・ファインチューニング
 - ・ CNNの精度を向上させるテクニック、物体検出
 - ・ アノテーション～物体検出の実装、生成モデルによる異常検知
 - ・ セマンティックセグメンテーション、画像認識演習（Day12）に取組内容発表
 - ・ 時系列解析の基礎、時系列予測（回帰・分類）
 - ・ 異常検知、変化点検知
 - ・ エッジデバイス、画像認識演習
- ✓ PBL演習（Day13～20）（11/30～2/1の予定）
 - ・ チーム開発によるAI実装演習（静岡県工業技術研究所にて実施）



AIに関するインプット（Day1）



Google Colaboratoryを活用した演習



Slackを使った受講者のフォロー

[各産業の中核的人材] DX推進講座の実績

令和4年度

静岡県DX推進講座

県内中小企業 経営者層・DX担当リーダー対象



【概要】

- ・ 経営者の意識を変革し、社内全体でDX（デジタルトランスフォーメーション）を推進する「DX推進講座」を2年連続開催（7/27、8/9、8/23、2/7）
- ・ 参加者（経営者層+現場マネージャー）は、自社のDXのロードマップを描く「DX宣言」を行い、今後のDXを進める目標や手順を明確化

<運営>

(株)NTTデータ経営研究所【東京都】企業経営や情報通信に関するコンサルティングを実施。情報通信やDX等に関する研修やセミナーの実績多数。

参加者・カリキュラム

- ✓ 参加者
 - ・ 県内中小企業8社14名
 - ・ 原則各社2名（経営者層+DX推進担当者）が参加
- ✓ カリキュラム
 - Day1:DXの概要・活用事例を理解する
 - Day2:DXのプロジェクトを立ち上げる
 - Day3:自社のDX宣言を発表する

DX宣言の概要(いつまでに何をやる)

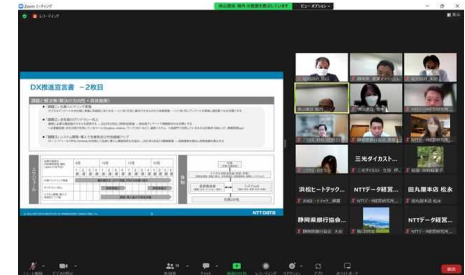
- ✓ A社（製造業）
 - ・ 金型IoT（電子カルテ）の導入と運用
 - ・ タブレットの導入
- ✓ B社（食品製造業）
 - ・ 仕入れ部門で計量システムを導入（紙⇒電子化）
 - ・ 基幹システムのクラウド化
- ✓ C社（建設業）
 - ・ 全社員のITリテラシーの向上研修実施
 - ・ ローコードツール（RPA、kintone）を導入
- ✓ D社（サービス業）
 - ・ ウェブページの新規作成
 - ・ 動画マーケティングの実施

アンケート結果

- ✓ 全員が「自組織のDX推進の具体的なイメージが湧いた」と回答
- ✓ 8社のうち6社が「他社や異業種の状況を知ることができて大変参考になった」と回答



DXに関するインプット



3日目にDX宣言書を発表



Slackを使った受講者のフォロー

[各産業の中核的人材] 大学連携講座の実績



(R 1 : 静大データ分析講座)

【概要】

- ・ 県内大学等（静岡大学、県立大学、沼津高専）と連携し、データ分析や機会学習などのICT人材育成の講座を展開
- ・ 受講者のニーズに合わせ、より実効性のあるカリキュラムに見直し（静岡大学・沼津高専）

静岡大学連携講座

- ✓ データを活用して課題解決力を養うデータ分析講座
- ✓ 統計分析ソフトRを活用したハイレベルな演習を実施
- ✓ 参加者
基礎編：37人
応用編：29人



オンライン配信の様子

静岡県立大学連携講座

- ✓ ICT関連の3講座を実施（オンライン）
- <機械学習>
7/2 30人参加
- <Rによるデータ分析>
10/1,8（2日間） 5人参加
- <Pythonプログラミング>
初級11/19,26（2日間） 定員20人
中級12/3,10（2日間） 定員20人



各講座のチラシ

沼津高専連携講座

- ✓ 社内のプロジェクトリーダー層を対象とした、AIやディープラーニングに関する講座（4日間）
- ✓ 経産省の「AI Quest」を教材に活用したほか、Google Collaboratoryを使用したデモ体験を実施し、自社でAI導入のプロジェクトを主導する「AIプランナー」を育成
- ✓ 参加者：22人



対面開催の様子

[各産業の中核的人材] 中小企業IoT活用促進事業の実績



(静岡県IoT推進ラボのロゴ)

【概要】

- ・ 県内製造業のIoT企業人材の育成を強化するため、静岡大学と工業技術研究所が連携した講座を実施
- ・ 座学と演習による技術的知識の習得に加え、専門家等が現場実装まで支援
- ・ 静岡県IoT推進ラボ（工業技術研究所）に、民間企業の協力を得て、最新のIoT機器を展示
- ・ コロナ感染対策のため、youtubeやストリートビューでも見学できるように整備

IoT大学連携講座

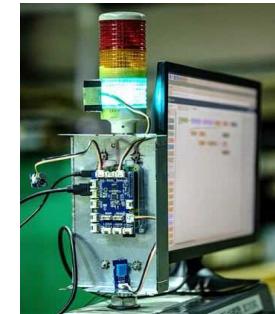
- ✓ 第1部座学：静岡大学峰野教授によるIoT技術的知識講座
- ✓ 第2部演習：IoT実機のセットアップ実習
- ✓ 参加者は専門家の支援を受けながら、IoT機器を現場実装



第2部演習

実績・成果

第1部	5/11（水） 参加者：53社・53人		
第2部	静岡	浜松	沼津
	6/7（火）	8/29（月）	11/29（火）
	7社	9社	10社予定
	データ取得6社	現場実装中	今後実施



現場への実装

静岡県IoT推進ラボ

- ✓ 最新機器の「展示室」と実機演習をする「研修室」で構成
- ✓ 第3期から、静岡に加え、浜松、沼津にサテライトラボを設置
- ✓ 展示の様子は、youtube・ストリートビューでも配信

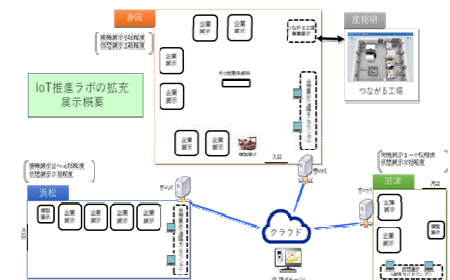


IoT機器の展示

実績・成果

区分	第1期	第2期	第3期
時期	元.11～R2.10	R2.11～R3.10	R3.11～R4.8
見学者	649人	356人	795人

- ✓ 新型コロナ感染拡大前は80人/月程度、第2期は30人/月程度
- ✓ 第3期は感染拡大前と同じ80人/月程度まで回復
- ✓ youtube視聴回数 880回、ストリートビュー 9,601回



3拠点の遠隔通信

[次世代人材] ジュニアプロコンin静岡の実績



(第4回コンテストの様子)

【概要】

- ・小中高校生が制作した、優秀なプログラム作品を表彰するコンテスト
- ・R元年度から開催し、今回で4回目

＜第4回大会の概要＞

- ①応募期間 7/12～9/21
- ②最終審査会・授賞式
11/3 (木・祝) @グランシップ
- ③応募作品数
181作品
- ④審査員
大学関係者3名、民間企業3名
大学生1名
- ⑤協賛企業
県内企業：8社
(IAI、小糸、TOKAI、ヤマハ発動機等)
県外企業：8社
(TIS、富士通、マイナビ、ZOHO等)

部門の見直しと賞の新設

- ✓ 「ハード部門」と「ソフト部門」から「エンタメ部門」と「課題解決部門」に部門を見直し
- ✓ コンテストの裾野を拡大するために、ルーキー賞とデジタルデザイン賞を新設

第4回コンテストで受賞した主な作品紹介

- ✓ 小学生エンタメ部門 最優秀賞
作品名：ECO再生エネバトル
作品の概要：再生可能エネルギーを遊びながら学べる二人対戦ゲーム
- ✓ 小学生課題解決部門 最優秀賞
作品名：タワー・オブ・ドラッグ VERSION2
作品の概要：薬の飲み忘れを防ぐための装置
- ✓ 中学生エンタメ部門 最優秀賞
作品名：Fire Fighting
作品の概要：ホースを使って消火するゲーム
- ✓ 高校生課題解決部門 最優秀賞
作品名：人名攻撃力表示装置(梅田3世(仮))
作品の概要：カメラで人の顔を検出し、攻撃力を表示する装置

プログラミングキャンプの開催(R5.1～2月予定)

- ✓ ジュニアプロコンで入賞等をした中高生を対象に、現役エンジニアからプログラミングを指導
- ✓ AI、ブロックチェーン、ウェブアプリなどの6コースを実施予定
- ✓ プログラミングスキルの向上とハイレベル層のつながりを構築



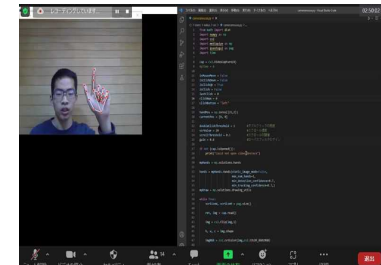
ルーキー賞の新設



作品：ECO再生エネバトル



プレゼンの様子



R3キャンプの様子
(タッチレス操作ソフト開発コースの発表)

[次世代人材] ジュニアプロコンコミュニティの実績



(ジュニアプロコンコミュニティのロゴ)

【概要】

- ・ジュニアプロコン入賞者等のハイスキルなメンバーで構成するコミュニティ
- ・チャットによる意見交換や、勉強会・発表会等のイベントを通じ、プログラミングに取り組む仲間づくりを促進
- ・今年度は、企業（6社）からの寄付金でコミュニティを運営



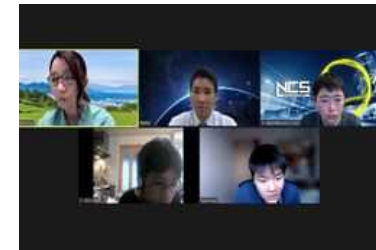
picknote.

(寄付をいただいた企業例)

(運営) コンテストとキャンプを委託している「エデュケーショナルデザイン(株)」に運営を依頼し、次世代人材の育成を一体で展開

キックオフミーティングの開催

- ✓ 4/19,21にオンラインミーティングを開催
- ✓ 自己紹介と現在制作中の作品をメンバー間で共有
- ✓ プログラミングに関する情報交換も実施



キックオフミーティング

ゲーム交流会

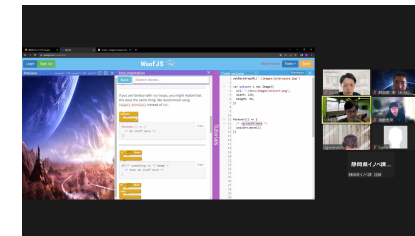
- ✓ 8/21(日)にメンバーの交流会を実施
- ✓ 各自が作成したゲームを持ち寄って皆でプレイ



ゲームをプレイ

テキスト言語を学ぶ会

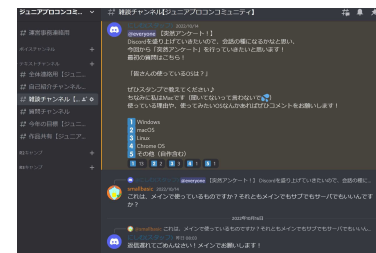
- ✓ 10/16(日)にエンジニアを講師として、ビジュアル言語を一通り学習した人向けに、テキスト言語 (Javascript) を学ぶイベントを実施
- ✓ Scratch感覚でテキスト言語を学べる「WoofJS」というサービスを活用し、各自簡単なゲームを作成
- ✓ 今後のビジュアル言語の学習の進め方を紹介



テキスト言語を活用してゲームを作成

情報交換の場としての活用例

- ✓ 最近作ったプログラミング作品の報告
- ✓ アプリ制作のためのアンケート実施
- ✓ プログラミングや最新デバイスに関する質疑応答



チャットアプリ (Discord) を使った交流