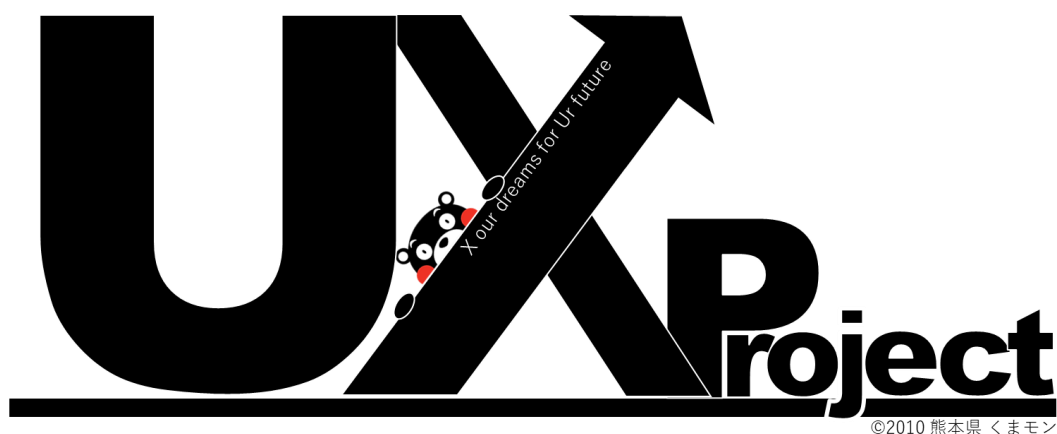


UXプロジェクト実施計画 (第2期)

～イノベーションの種を熊本から～



令和7年（2025年）3月
熊 本 県

目次

第1章 はじめに

1	新大空港構想・基本計画について	2
(1)	新大空港構想について	2
(2)	基本計画について	2
(3)	基本計画における実施計画の位置づけ	3
2	実施計画（第2期）について	3
(1)	基本的な考え方	3
(2)	実施計画（第1期）の取組み実績	3
(3)	実施計画（第2期）の期間及び概要	5

第2章 具体的な取組み

1	プレーヤー ～多種多様な人材の集積・育成～	6
(1)	スローガンの対外発信等による人材の発掘と呼び込み	6
(2)	人材育成プラットフォームの構築と運用	8
2	ネットワーク ～つなぐ・つなげる機会の提供～	9
(1)	オープンイノベーションプログラムと実証実験機会の提供	9
(2)	つなげる機会とクロスする場を通じた連携関係の構築	11
(3)	専門人材の配置による連携の促進	13
3	コンテンツ ～持続的にビジネスを起こすしかけ～	14
(1)	「チーム熊本」の組成及び連携したサポートの実施	14
(2)	イノベーションの持続的な創出のための資金供給体制の整備	14
(3)	イノベーションのアイデア創出のための学生・研究者向けプログラムの提供	16
4	フィールド ～小さく始め、すぐに実証できる場の提供～	17
(1)	実証フィールドの提供（規制緩和の見直し）	17
5	データ ～ビジネスに結びつく様々なデータへのアクセス確保～	18
(1)	データ連携基盤の構築	18
(2)	熊本県医師会・熊本大学との連携体制の構築	18
(3)	県・市町村・企業等有する各種データとの連携	20
6	政策 ～行政による本気のサポート～	21
(1)	行政側の長期的な支援体制の整備	21
7	ハコ ～リアルでクロスする場の提供～	22
(1)	イノベーションハブ、コワーキングエリア、共同実験エリアの整備	22

第1章 はじめに

1 新大空港構想及び基本計画について

(1) 新大空港構想について

本県では、平成20年度（2008年度）以降、阿蘇くまもと空港と周辺地域を一体のものとして捉え、周辺地域の可能性の掘り起こし及びその最大化に係る「大空港構想」を提唱し、構想に沿った取組みを推進してきた。平成28年（2016年）12月には、熊本地震からの創造的復興を推進するグランドデザインとして、「大空港構想 Next Stage」を策定し、創造的復興、空港の活性化に繋がる取組みを進めてきた。

そのような中、TSMCの熊本進出が決定し、これをきっかけとして大きな環境変化が生じた。新たな環境変化を踏まえた空港周辺の将来像を描き、その実現に向けた取組み推進するため、令和5年10月に「新大空港構想」を策定。将来像の実現に向けては、「①空港機能の強化」、「②産業集積・産業力強化」、「③交通ネットワークの構築」、「④快適な生活ができる街づくり」の4つの柱に基づき取組みを推進することとしている。このうち「②産業集積・産業力強化」の一翼をなす取組みとして、「UXプロジェクト」が位置付けられている。

<新大空港構想>

（期間）令和5年度（2023年度）から令和15年度（2033年度）までの概ね10年間
（将来像）阿蘇くまもと空港と周辺地域を核とした「地方創生の先進地域」

また、新大空港構想等にて示した本県の目指す理想の姿を実現するための有効な施策として、令和7年3月に「くまもとサイエンスパーク推進ビジョン」を策定。空港周辺エリア全域での新大空港構想の実現のため、当該ビジョンとの将来的な連携を見据えて取り組んでいく。

(2) 基本計画について

UXプロジェクトは、50年、100年後を見据え、ビジネス創出の好循環（エコシステム）を形成し、ライフサイエンス分野を中心とした県内産業の「第3の柱」の創出を目指すもの。しかし、その実現は一朝一夕に果たせるものではなく、長期にわたって産学官金が連携しながら、それぞれが継続的に取組むことが必要となる。

令和3年（2021年）10月に策定した「UXプロジェクト基本計画」では、プロジェクトの基本的な考え方を示し、その推進に向けて、今後の10年間において必要となる重要な取組みをまとめた。この基本計画を共通の道標として、各関係者が着実に取組みを進めていくことが求められる。

<UXプロジェクト基本計画>

（期間）令和3年度（2021年度）から令和12年度（2030年度）までの10年間

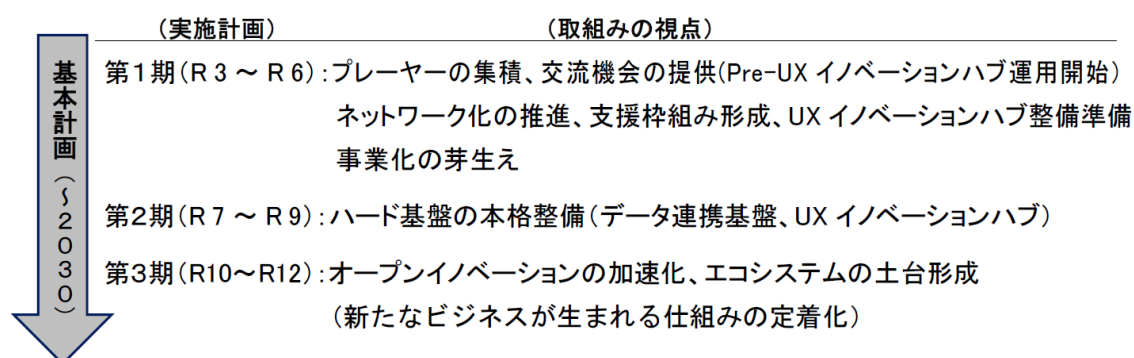
(目標) 全国から起業家・企業・研究者等が集い、熊本から生まれることによる賑わいの創出を実現

(3) 実施計画の位置づけ

基本計画で掲げた目標である「起業家・企業・研究者等の集積等による賑わいの創出（人的・技術的・ビジネスの交流）」を実現していくためには、進捗の段階に応じて、取組みの優先順位を意識しながら、内容を具体化していくことが重要となる。

そこで、「UXプロジェクト基本計画」における 10 年間で 3 つの期間に分け、プロジェクトの進捗イメージを示し、今後の着実な推進を図る。

そして各期間において「実施計画」を策定することで、短期の目標を明確化し、効率的・効果的な取組みの展開につなげていく。



2 実施計画（第2期）について

(1) 基本的な考え方について

UXプロジェクト基本計画に基づく第2期目の実施計画においては、第1期目と同様、人的・財政的推進資源（リソース）の重点的な投入を図る必要がある。

このため、基本計画にて定めた目標達成に向けて必要な取組みを抽出し、各取組みの内容を実施計画（第2期）において記載する。

その上で、これらについて、具体的な実施内容と目標指標（KPI）を明記し、プロジェクトの着実な推進を図る。

(2) 実施計画（第1期）の取組実績

① 主な取組事項

実施計画（第1期）にて定めた「計画のポイント」に沿って、以下のような取組を実施した（実績数値は令和7年3月21日時点）。各種支援を行う上で、様々な課題も顕在化しているところ。

・「実現する社会の将来像」や「スローガン」に共感するプレイヤーの集積

主な取組み

「UXプロジェクトメンバーシップ制度」を創設し、多種多様なプレイヤー・サポーター416団体、716名に登録いただいた。

課題

UXメンバーシップ制度のメリットを拡充し、更なる登録者の拡大、及びコミュニティの活性化を図る必要がある。

・県内のみならず、県外からの人材・企業等の積極的な呼び込み

主な取組み

「UX Project DEMODAY」をはじめとする各種イベントを開催し、県内外に情報を発信した。また、「2024 US-Japan Healthcare Connection」、「日台ライフサイエンス交流会 in Kumamoto」等を開催し、国外企業等との出会いを創出した。

課題

「出会い」を「協業」に繋げる支援を実施する必要がある。

・オープンイノベーションプログラム等による交流、ネットワーク形成の推進

主な取組み

県内企業のオープンイノベーションを推進する「UXアクセラレーションプログラム」や、熊本をフィールドとした実証実験を伴走支援する「UXプロジェクト実証実験サポート事業」を実施した。

課題

実証実験を支援する中で、様々な課題が顕在化している。また、「実証」を「実装」に繋げる支援を実施する必要がある。

・資金供給などのプレイヤー支援体制の整備

主な取組み

公益財団法人くまもと産業支援財団（以下、「財団」という。）と連携し、既存の投資制度の中で、優遇措置を付加した「UX投資制度」を創設した。

課題

十分な資金供給体制が構築できていないので、民間投資会社・ファンド等との連携を図る必要がある。

・ハード整備に向けた準備の加速化

主な取組み

テクノロジーサーチパーク内に「Pre-UXイノベーションハブ」を開設。開設から4,960名のプレイヤー、サポーターに来館いただいた。また、「UXイ

ノベーションハブ基本構想」を策定し、令和８年度中のハブ開設に向けた準備・検討を実施した

課題

Pre-UXイノベーションハブの来館者数が増加傾向にあるが、来館者が固定化されており、新しい出会いを創出するよう仕掛けを行う必要がある。また、民間連携の具体策、施設機能、財源確保等、引き続きUXイノベーションハブ開設に向けた準備・検討を実施する必要がある。

※ 第１期における取組みの詳細は「〔別紙１〕実施計画（第１期）取組み実績・分析」を参照。

② 目標指標（KPI）達成状況

実施計画（第１期）にて設定した目標指標（KPI）22項目のうち、11項目を達成した。

プレーヤー・サポーターの集積、実証実験サポート事業等の各種プログラムによる事業者支援等、主にプロジェクトの初期段階において最も重要なネットワークの形成に係るKPIは達成した。他方、人材育成講座の開設、データ連携基盤の構築等、外部事業との連携により実施したことにより達成できないKPIもあった。

※ KPI達成状況の詳細は「〔別紙２〕KPI達成状況一覧」を参照。

（３）実施計画（第２期）の期間及び概要

① 期間

令和７年度（2025年度）から令和９年度（2027年度）までの３年間

② 計画のポイント

- UXプロジェクトに関わるプレーヤー・サポーターの見える化、及びマッチング機会の更なる創出
- 実証実験に関する支援の充実化及び実装に向けた支援の実施
- 新事業創出に向けた複層的な支援体制の強化
- くまもとメディカルネットワーク（KMN）のデータを活用した共同研究の推進
- UXイノベーションハブの開設に向けた準備・検討

第2章 具体的な取組み

1 プレーヤー ～多種多様な人材の集積・育成～

【取組み名】

(1) スローガンの対外的発信等による人材の発掘と呼び込み

【基本計画の概要】

(人材を呼び込むための各種イベントの開催) ★

各種イベント開催やスローガン、成果の対外的な発信など露出機会の増加

(スローガンに共感する企業等の積極的な呼び込み) ★

企業規模を問わない積極的な誘致など

(人が人を呼び込む仕組み及び仕掛けの構築) ★

分野で既に実績を有する人材や尖った人材の発掘

(人材をつなぎとめるための仕組みの構築) ★

人材をつなぎとめておくための仕組みの構築

＜実施計画（第1期）における取組み状況概要＞

- 会員登録制度である「UXメンバーシップ制度」を創設した。
- UXプロジェクトの成果報告会「UX Project DEMODAY」をはじめとした、各種イベントを開催した。

1 取組みの実施内容

(実施1) 各種イベントの開催

- UXプロジェクトの取組内容や成果等に関するPRイベント、ビジネスマッチングイベント等を開催する。
- 他自治体、関係機関、コミュニティと連携した合同イベントを開催する。
- サポーター（アカデミア、金融、支援機関）との交流イベントを開催する。
- 専用ホームページやSNS、プレスリリースを活用し、イベント情報を発信する。

(実施2) 影響力のある人物との連携

- それぞれの分野^{※1}の専門家、知見のある人材との継続的な関係を構築する（UXアドバイザー制度（仮称）の創設）。

※1：具体的分野例

マーケティング、販路開拓、ブランディング、資金調達、知財、人材確保 等

(実施3) UXメンバーシップ制度登録者数の拡大、コミュニティの活性化

- 登録のメリット※²を拡充し、登録者の更なる増加を図る。
- 専用ホームページにおいてUXプロジェクトに関係するプレーヤー・サポーターの情報を掲載し、「見える化」を推進する。
- オンライン、オフラインを問わない交流の機会を創出する。
- ライフサイエンス分野に関する企業の県内誘致を推進する。
(UXイノベーションハブのオフィス機能への入居も含む)

※2：UXメンバーシップ制度登録者のメリット（令和7年3月時点）

- ・ 県、UXプロジェクト事務局からの情報提供（補助金制度、施策情報等）
- ・ 各種イベント、交流会等の参加案内
- ・ 実証実験サポート事業等の各種施策に係るエントリー資格の付与
- ・ P r e－UXイノベーションハブの利用
- ・ P r e－UXイノベーションハブにおける情報発信・イベント開催
- ・ UXオンラインコミュニティへの参加

今後拡充が想定されるUXメンバーシップ制度登録者のメリット>

- ・ UXイノベーションハブの利用
- ・ P r e－UXイノベーションハブにおける製品・サービス展示機能の利用
- ・ 実証フィールド、モニターの活用 等々

2 目標指標（KPI） ※累計

- UXメンバーシップ制度登録者数・登録団体数
：1,150名、460団体（450名、150団体の増加）
- UXプロジェクト関連のイベントの参加者数：1,500名

【取組み名】

(2) 人材育成プラットフォームの構築と運用

【基本計画の概要】

(専門人材育成のためのプラットフォームの構築) ★

データサイエンティストやビジネスプロデューサー等を育成する人材育成プラットフォームを構築

(育成した専門人材の集積)

人材育成プラットフォームにより育成した人材を集積し、本プロジェクトに継続的に参画できる環境を整備

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- 半導体関連企業の進出を契機に、県内の各大学にて人材育成の動きが急激に進んだ。これらの各大学の動きも踏まえ、U×プロジェクト独自のビジネスプロデューサー、データサイエンティストの育成に係る講座は開設しないこととした。

1 取組みの実施内容

(実施1) 県内大学における人材育成事業との連携

- 新たな人材育成事業に取り組む県内大学(熊本大学、熊本県立大学、東海大学等)と連携する。

(実施2) 各種人材育成施策との連携

- 県主催の「熊本イノベーションスクール“次代舎”」や、財団主催の「田原塾」、「ひのくに道場」など、各種人材育成施策の取組みと連携する。

(実施3) 民間の人材育成コミュニティ、マッチング拠点との連携

- 起業家の輩出や成長を目的とした経営者の学びの場である一般社団法人熊本イノベーションベースをはじめとした民間コミュニティや、民間主体で開催されるイベントと連携する。
- プロフェッショナル人材の採用(副業・兼業含む)を、人材ビジネス事業者等を通して支援する「熊本県プロフェッショナル人材戦略拠点(愛称:プロベース)」と連携する。

2 目標指標(KPI) ※累計

- 大学、関係機関等と連携した人材育成イベント・セミナーの参加者数: 90名

2 ネットワーク ～つなぐ・つながる機会の提供～

【取組み名】

(1) オープンイノベーションプログラムと実証実験機会の提供

【基本計画の概要】

(オープンイノベーションプログラムの定期的な開催) ★

起業家と企業・大学等による課題解決プロジェクトの組成と、オープンイノベーションプログラムの定期的な開催

(実証実験機会の提供)

オープンイノベーションプログラムの成果を実証する機会の提供

＜実施計画（第1期）における取組み状況概要＞

- 県内企業のオープンイノベーションを推進する「UXアクセラレーションプログラム」を実施した。
- 熊本をフィールドとした実証実験を支援する「UXプロジェクト実証実験サポート事業」を実施した。
- 熊本県次世代ベンチャー創出支援コンソーシアム、崇城大学、財団等と連携したスタートアップ関連（ビジネス創出）施策を実施した。

1 取組みの実施内容

(実施1) 県内企業のオープンイノベーションに向けた支援

- 県内外のネットワーク、幅広い知見と専門知識を有するコーディネーターによる連携体構築や事業化までの戦略策定を支援する「くまもとオープンイノベーション推進事業」を実施する。
- 肥後銀行が主催する予定のオープンイノベーションプログラム※3と連携する。
- 企業同士のビジネスマッチング等を目的としたイベントを開催する。
- 専用ホームページにおいてUXプロジェクトに関するプレーヤー・サポーターの情報を掲載し、必要に応じて面談機会を調整する。

※3：令和4年度～6年度までUXプロジェクトで実施した「UXアクセラレーションプログラム」を引き継ぎ、令和7年度より独自で実施予定。

(実施主体) 株式会社肥後銀行

(支援内容) 県内企業の新事業創出支援、協業に向けたビジネスマッチング、マッチング後のフォローアップ等

（実施２）実証実験の機会提供

- 熊本県をフィールドにした実証実験を伴走支援する「UXプロジェクト実証実験サポート事業※⁴」を実施する。

※４：UXプロジェクト実証実験サポート事業における支援内容

- ・ 実証実験に必要なフィールドの提供
- ・ 実証実験に必要なモニターの斡旋
- ・ 各種関係機関との調整
- ・ 実証事業計画のブラッシュアップ
- ・ 実証実験の実施に係る経費支援
- ・ 情報発信の場の提供

等々

（実施３）ビジネス創出支援

- 社会課題解決と新たなビジネス創出に向けて、県内の産学金官のサポーターによるビジネスプランコンテストを開催する。
- 県内大学（特に崇城大学）と連携し、学生向けのビジネスプランコンテストを開催する。
- 財団が主催するベンチャーマーケット「二火会」と連携し、ピッチコンテスト、企業等との交流会を開催する。これにより、資金獲得の機会、ビジネスパートナーとの出会いの機会を創出する。

2 目標指標（KPI） ※累計

- UXプロジェクト実証実験サポート事業等への参画者数：45 団体
- UXプロジェクト実証実験サポート事業等を契機とした事業化件数：5 件

【取組み名】

(2) つながる機会とクロスする場を通じた連携関係の構築

【基本計画の概要】

(プレイヤーが相互に交流できるコミュニティの形成) ★

「イノベーションハブ」やオンラインで交流できる「オンラインサロン」など
プレイヤーが相互に交流できる場を提供

(県外、国外とのネットワークの構築) ★

企業、先進都市等をはじめとした県外、国外との連携体制の構築

(地元住民、地元学生、地元出身者との交流)

プレイヤーに対する地元関係者や地元住民との交流機会の提供

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- 「Pre-UXイノベーションハブ」を整備・運営した。
- 「UXイノベーションハブ」整備に向け準備・検討を実施し「UXイノベーションハブ基本構想」を策定した。
- コミュニケーションツール「Slack」を活用したオンラインコミュニティを組成・運営した。
- イベント開催を通して米国シリコンバレー、台湾との関係性を構築した。

1 取組みの実施内容

(実施1) Pre-UXイノベーションハブの運営

- コワーキング、会議室、イベントスペースの機能を実装した「Pre-UXイノベーションハブ」を運営する。
- 企業同士の交流につながるようなイベント、セミナーを開催する。また、民間企業や関係機関が主催するイベントを誘発する。
- UXメンバーシップ制度登録者が有する製品、サービスを展示する機能を実装する。

(実施2) UXイノベーションハブの整備

- 人と人、技術と技術がリアルで出会うUXプロジェクトの拠点施設「UXイノベーションハブ」の整備を推進する。令和8年度中の開設を目指す。（「7 ハコ」にて詳細に記載）

(実施3) オンラインコミュニティの活性化

- コミュニケーションツール「S l a c k」を活用したオンラインコミュニティの運営し、登録者の増加を図る。
- 専用ホームページにおいてUXプロジェクトに関するプレーヤー・サポーターの情報を掲載し、「見える化」を推進する。
- SNSを活用した、UXプロジェクトに関する情報をリアルタイムで発信する。

(実施4) 外部コミュニティとのネットワーク構築

- 県内のビジネス創出拠点、コミュニティ、自治体と連携し、県内で行われている支援内容の情報とりまとめを実施する。
- 県外自治体におけるイノベーション・ビジネス創出施策（コミュニティ）と連携する。
- 国外と連携する（台湾、アメリカシリコンバレー、フランスなどをはじめとして）。

2 目標指標（KPI） ※累計

- P r e－UXイノベーションハブ、UXイノベーションハブの延べ利用者数
： 5,400 名
- オンラインコミュニティの登録者数：220 名

【取組み名】

(3) 専門人材の配置による連携の促進

【基本計画の概要】

(コーディネーターの配置) ★

クロスする場の運営に当たり、プレーヤー間の連携促進、情報発信等を行う専門人材を配置

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- Pre-UXイノベーションハブの運営し、イベント・セミナー等を開催した。
- 実証実験後、事業化に向けた伴走支援を行う「UXコーディネート事業トライアル」を実施した。

1 取組みの実施内容

(実施1) クロスする場におけるコミュニティ促進機能（人材）の実装

- Pre-UXイノベーションハブ、UXイノベーションハブにおいて、「コミュニケーションマネージャー（仮称）」を配置する。
- 利用者のニーズを聞きとり、的確なサポーター、プレーヤーへの接続を実施する。
- イベント、セミナー等を企画・開催し、様々な属性の人同士のコミュニケーションを創出する。
- オンラインコミュニティの運営を行い、リアルな出会いにつなげていく。

(実施2) UXコーディネート事業の実施

- UXプロジェクトにおける実証実験後の事業化（ビジネス化）、社会実装に向けた支援を実施する。
- 各事業の課題を整理し、コーディネーター及び外部の専門人材を活用した伴走支援を実施する。UXアドバイザー（仮称）とも適宜連携する。

(実施3) UXイノベーションハブにおけるインキュベーション機能の実装

- UXイノベーションハブにおいて貸オフィス機能を整備する。
- 併せて、創業間もない企業に対する支援を行う「インキュベーション機能」も実装する。また、コミュニケーションマネージャー（仮称）、UXアドバイザー（仮称）とも適宜連携する。

2 目標指標（KPI） ※累計

- UXコーディネート事業を契機とした事業化件数：3件

3 コンテンツ ～持続的にビジネスを起こすしかけ～

【取組み名】

- (1) 「チーム熊本」の組成及び連携したサポートの実施
- (2) イノベーションの持続的な創出のための資金供給体制の整備

【基本計画の概要】

(「チーム熊本」の組成) ★

産学官金一体の「チーム熊本」を組成

(伴走支援の実施)

事業の各段階において、チーム熊本の連携による伴走支援

(若手研究者に対する支援) ★

若手研究者との産学官金連携や実験エリア提供等、ビジネスシーズ創出支援

【基本計画の概要】

(県内外の資金リソースを活用した資金供給体制の構築)

本プロジェクトに参画する起業家等に対して、県内外の資金リソースも活用した資金供給体制を構築

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- 「UXメンバーシップ制度」を創設し、サポーターのプロジェクト参画を促した。
- 財団・起業化支援センターの統合により産業支援体制を強化した。
- 財団の既存投資制度の中で、優遇措置を付加した「UX投資制度」を創設した。

1 取組みの実施内容

(実施1) 支援企業・団体の見える化

- 専用ホームページにおいてUXプロジェクトに関するプレーヤー・サポーターの情報を掲載し、「見える化」を推進する。

(実施2) チーム熊本の組成の推進

- スタートアップ企業が続々と生まれ、既存企業と新規事業者が互いに高めあう「くまもと版スタートアップ・エコシステム」の創出に向けて、県や市町村、金融機関や支援団体等、オール熊本の産学官金連携による新たな支援の枠組みを組成する。
- 新たな支援の枠組みの中に、UXプロジェクトも参画し、産学官金の支援機関と強固に連携することで、「チーム熊本」を組成する。

(実施3) 若手研究者に対する支援

- UXイノベーションハブにおいて整備する「共同ラボ機能」の場を、大学や企業等の若手研究者に提供し、所属の垣根を超えた新しいアイデアの創出を支援する。

(実施4) 資金供給体制の強化・拡充

- 財団における投資制度と連携した「UX投資制度」を実施する。UXプロジェクト実証実験サポート事業の1次審査通過者の情報を財団に共有し、投資機会の拡大を目指す。
- 民間投資会社（ファンド）と連携し、資金供給体制をさらに強化する。

2 目標指標（KPI） ※累計

- UXプロジェクト専用ホームページにおける支援企業・団体の掲載数：60 団体
- 民間投資会社（ファンド）とUXプロジェクトの連携件数：3 件

【取組み名】

(3) イノベーションのアイデア創出のための学生・研究者向けプログラムの提供

【基本計画の概要】

(学生や研究者向けプログラムの実施) ★

学生や研究者を対象とした課題解決プログラムの実施

(アイデアの蓄積)

プログラムを通じて生み出されたアイデアの蓄積

＜実施計画（第1期）における取組み状況概要＞

- オープンデータの活用を考える「U×オープンデータソン 2022」、「データ活用型ビジネスモデルワークショップ」を開催した。
- 学生を対象とした地域課題解決プログラム「U×チャレンジ」を実施した。
- 熊本県次世代ベンチャー創出支援コンソーシアム、崇城大学、財団等と連携したスタートアップ関連（ビジネス創出）施策を実施した。

1 取組みの実施内容

(実施1) ビジネス創出支援（再掲）

- 社会課題解決と新たなビジネス創出に向けて、県内の産学官のサポーターによるビジネスプランコンテストを開催する。
- 県内大学（特に崇城大学）と連携し、学生向けのビジネスプランコンテストを開催する。
- 財団が主催するベンチャーマーケット「二火会」と連携し、ピッチコンテスト、企業等との交流会を開催する。これにより、資金獲得の機会、ビジネスパートナーとの出会いの機会を創出する。

2 目標指標（KPI） ※累計

- 新事業創出に向けたビジネスプランコンテスト、学生向けのビジネスプランコンテストの参加者数：600 名

4 フィールド ～小さく始め、すぐに実証できる場の提供～

【取組み名】

(1) 他県ではできない実証実験フィールドの提供と規制の見直し

【基本計画の概要】

(実証実験フィールドの提供)

県内自治体で対応可能な実証フィールドの提供

(実証実験の障壁となる規制の見直し)

実証にあたり障壁となる規制等を整理

必要に応じた規制を所管する国等との調整

規制緩和に関する制度の検討及び活用

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- 「UXプロジェクト実証実験サポート事業」にて実証実験の伴走支援をする中で、必要となった実証フィールドについて検討・調整し、事業者に提供した。

1 取組みの実施内容

(実施1) 県内実証フィールドの人的・物的環境の整備

- 関係機関、企業等と連携し、実証実験に協力いただけるモニター群を一定数確保し、必要なサンプル数に応じて、モニター確保を支援する。
- 県内自治体や大学、企業等と連携し、実証実験に活用できるフィールド※5を整理し、ニーズに応じて提供する。

※5：実証実験に活用できるフィールド想定

大学の附属施設（検査機関等）、農地、コミュニティセンター、体育館、
病院、介護・リハビリ施設、公園、食堂 等々

(実施2) 実証にあたり障壁となる課題への対応

- 第1期の4年間、約40件の実証実験支援から見えてきた課題※6を整理し、多くの実証に共通する課題への対応を実施する。

※6：実証実験の伴走支援から見えてきた課題例

- ✓ 実証実験に充てることができる期間が短い
⇒ 事業の公募を早期に開始し、これまで以上の実証期間を確保
- ✓ 実証実験を行う際に諮問する「倫理審査委員会」とのつながりが無い
⇒ 倫理審査委員会を持つ大学、病院、企業等と連携

2 目標指標（KPI） ※累計

- フィールド提供が可能な関係機関との連携数：6件

5 データ ～ビジネスに結びつく様々なデータへのアクセス確保～

【取組み名】

- (1) データ連携基盤の構築
- (2) 県・市町村・企業等有するデータとの連携

【基本計画の概要】

(データ連携基盤構築のための要件定義) ★

データ活用全体のコンセプト整理、データベース全体の設計、運用保守に係る主体などの具体的な検討

(データ供給及び使用に関するガイドラインの整備)

データ提供及び使用に関するガイドラインの整備

※ 個人情報提供の同意、利用者における順守の義務

【基本計画の概要】

(健康データとの連携) ★

県内市町村や企業等有している健康データの分析による健康寿命の延伸や保健事業の効率化等に向けた取組み等の支援

(行政データとの連携) ★

県庁内のオープンデータを活用した新産業創出に向けた取組みの支援

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- くまもとメディカルネットワーク（KMN）の医療データの利活用に向けて、熊本県、熊本大学、県医師会の3者でデータ連携基盤への接続可能性を協議した。
- 「UXプロジェクト実証実験サポート事業」の中で、市町村が保有する医療・健康データを活用した実証を支援した。
- 熊本大学と連携し、宇城市の診療情報データを活用した未病対策プロジェクトを実施した。

1 取組みの実施内容

(実施1) 行政が保有するデータを活用した実証の促進

- 県内市町村が保有するデータ（医療データ等）を活用した、市町村連携型の実証実験を支援する。
- 各種イベントや、専用ホームページにおける情報提供により、同じような課題を抱える市町村への成果の横展開を実施する。

(実施2) くまもとデータ連携基盤との連携

- 県医師会や熊本大学における KMN の医療データの活用に関する取組みの状況を踏まえ、医療データの更なる活用、くまもとデータ連携基盤との接続等を検討する。
- 行政が保有するデータを活用した実証事業の結果を踏まえ、民間企業のニーズが高いデータについて、くまもとデータ連携基盤を通じた活用を図る。

2 目標指標（KPI） ※累計

- 県内市町村との連携プロジェクト連携件数：6 件

【取組み名】

(3) 大学、医師会などとの連携体制の構築

【基本計画の概要】

(くまもとメディカルネットワーク (KMN) のデータ利活用) ★

県、熊本県医師会、熊本大学において連携・データ活用に向けた取組みを推進

(KMNデータのユースケースの対外発信)

KMNデータ活用事例の対外発信による更なるデータ蓄積の促進

<実施計画(第1期)における取組み状況概要>

- 県・熊本大学、県医師会の三者で「くまもとメディカルネットワーク (KMN) における医療データの利活用等に係る連携会議」を開催した。
- 本会議の中で、「KMNの非パーソナルデータを用いた創薬を代表とする研究開発事業等への活用を目標に、UXプロジェクトがハブとなりスムーズに熊本大学との共同研究へ繋げるスキームの検討を行う」ことで合意した。

1 取組みの実施内容

(実施1) KMNデータ活用環境の構築

- 令和5年度の三者会議での決定事項を元に、KMNデータを活用した学術研究利用のスキームを構築する。
- KMNのデータクリーニング、企業リクルート等の諸課題を解決するため、産学官のコンソーシアムを創設し、企業からの共同研究申出の窓口をコンソーシアムに一本化する。

(実施2) KMNデータ研究開発等への試行運用

- KMNデータを活用した熊本大学との共同研究に向けて、UXプロジェクトとしては企業リクルートを行いつつ、取組みを対外的に周知する。また、各種イベントにおいて、共同研究の成果を発信する場を提供する。
- 共同研究の実施にあたっては、令和8年度までをパイロットプロジェクト期間とし、「一般事業者(大企業を想定)」、「スタートアップ(熊大発ベンチャー含む)」の各1件の伴走支援を実施する。
- 要件の確認事項や、共同研究時の条件、参画体制やデータの管理方法等について、課題の洗い出しや対応方法の確立等を行い、令和9年度より本格的な共同研究を開始する。

2 目標指標 (KPI) ※累計

- KMNデータを活用した共同研究の実施: 2件

6 政策 ～行政による本気のサポート～

【取組み名】

(1) 行政側の長期的な支援体制の構築

【基本計画の概要】

(切れ目のない人的サポート体制の構築)

職員が継続してプロジェクトに関与する仕組みの整備

＜実施計画（第1期）における取組み状況概要＞

- 「UXプロジェクト実証実験サポート事業」、「UXアクセラレーションプログラム」の過年度採択者に対し、各種イベントでの情報提供の機会を提供した。

1 取組みの実施内容

(実施1) 過年度採択事業への長期的なフォロー

- UXプロジェクト実証実験サポート事業、UXアクセラレーションプログラム等にて採択した事業について、その後の事業進捗をフォローし、県庁のリソースにおいて可能な支援※7を継続する。

※7：県庁のリソースにおいて可能な支援想定

- ✓ 県からの広報支援（県政記者クラブへの報道資料提供、ホームページ・SNS・PR TIMES等を活用した情報発信）
 - ✓ 庁内関係課、関係機関への橋渡し
- 等々

(実施2) UXコーディネート事業の実施（再掲）

- UXプロジェクトにおける実証実験後の事業化（ビジネス化）、社会実装に向けた支援を実施する。
- 各事業の課題を整理し、コーディネーター及び外部の専門人材を活用した伴走支援を実施する。UXアドバイザー（仮称）とも適宜連携する。

2 目標指標（KPI） ※累計

- UXコーディネート事業を契機とした事業化件数（再掲）：3件

7 ハコ ～リアルでクロスする場の提供～

【取組み名】

(1) イノベーションハブ、コワーキングエリア、共同実験エリアの整備

【基本計画の概要】

(官民交流によるイノベーションハブの整備・運営) ★

イノベーションハブの整備、既存施設などによるクロスする場の提供

<実施計画（第1期）における取組み状況概要>

- 「Pre-UXイノベーションハブ」を整備・運営した。
- 「UXイノベーションハブ」整備に向けた準備・検討を実施し、「UXイノベーションハブ基本構想」を策定した。
- 熊本県、東海大学、熊本国際空港による包括連携協定を締結した。
- 県、東海大とのフード・アグリテック連携プロジェクトを推進した。
- テクノリサーチパーク賑わい創出イベント「リサーチパークフェス」の開催を支援した。

1 取組みの実施内容

(実施1) UXイノベーションハブの整備（再掲）

- 人と人、技術と技術がリアルで出会うUXプロジェクトの拠点施設「UXイノベーションハブ」の整備を推進する。
- 令和6年7月に策定した「UXイノベーションハブ基本構想※8」に基づき、民間の力を活用しながら、令和8年度中の開設を目指す。

※8：UXイノベーションハブ基本構想 概要

【整備場所】

- ✓ 熊本県上益城郡益城町 テクノリサーチパーク内の県有地

【整備方針】

- ✓ 既存の熊本テクノポリスセンターをリノベーションする形で整備
- ✓ 県有地及び熊本テクノポリスセンターを民間事業者に売却予定
- ✓ 売却先は「UXプロジェクトの推進に資する施設整備の提案」を求めるプロポーザル公募形式で決定

【施設の機能イメージ】

- ✓ コワーキングスペース、展示・イベントスペース、専用オフィス・ラボ、共同ラボ、テストマーケティングスペース 等
- ・ UXイノベーションハブ基本構想の詳細は、別紙3「UXイノベーションハブ基本構想概要版」を参照

(実施2) P r e - U Xイノベーションハブの運営（再掲）

- コワーキング、会議室、イベントスペースの機能を実装した「P r e - U Xイノベーションハブ」を運営する。
- 企業同士の交流につながるようなイベント、セミナーを開催する。また、民間企業や関係機関が主催するイベントを誘発する。
- U Xメンバーシップ制度登録者が有する製品、サービスを展示する機能を実装する。

(実施3) 県・東海大学・熊本国際空港の包括連携協定に基づく取組みの推進

- 令和4年8月に締結した三者包括連携協定※⁹に基づき、各社が持つ資源を有効に活用し、空港を中心としたエリアにおける一層の活性化と利用者・関係者の利便性の向上に向けた取組みを推進する。

※9：県・東海大学・熊本国際空港の包括連携協定 概要

三者は次の事項について協力・連携する

- ✓ 共同開催イベントに関する事
- ✓ 地域の環境に関する事
- ✓ 空港周辺エリアの活性化と利用者関係者の利便性の向上に資する実証に関する事
- ✓ 各施設間の移動に関する事
- ✓ 各者の情報発信に関する事

- 令和6年4月に設立された「東海大学産学連携センター」を拠点とし、東海大学との産学官金連携プロジェクトである「フード・アグリテック連携プロジェクト」を推進する。

(実施4) くまもと産業支援財団、県産業技術センター等の関係機関との連携

- 「熊本県産業成長ビジョン」において示される産業支援体制※¹⁰に基づき、U Xプロジェクトにおいても財団、県産業技術センター等の関係機関と連携する※¹¹。

※10：「熊本県産業成長ビジョン」において示される産業支援体制

- ✓ 施策の立案・実行を担う県
- ✓ 経営面から資金面の支援を行う公益財団法人くまもと産業支援財団
- ✓ 技術的支援を行う県産業技術センター

※11：各者との想定連携事項

（財団との想定連携事項）

- ✓ U Xプロジェクトにおいて生まれた新事業におけるビジネスマッチングの相談

- ✓ フード・アグリテックに関する事業と九州地域バイオクラスター推進協議会の連携
(県産業技術センターとの想定連携事項)
- ✓ UXプロジェクトにおいて生まれた新事業の技術相談、依頼試験等
- ✓ プレーヤーに対するUXイノベーションハブ共同ラボでの技術指導等

(実施5) テクノリサーチパークの賑わい創出

- テクノリサーチパークがUXプロジェクトの中核拠点として存在感を発揮できるよう、民間が主体となってパーク内で行うイベント開催など、賑わいの創出に向けた取組みを支援する。

2 目標指標 (KPI)

- Pre-UXイノベーションハブ、UXイノベーションハブの延べ利用者数
: 5,400 名
- 賑わい創出に向けたイベントの参加者数: 1,500 名