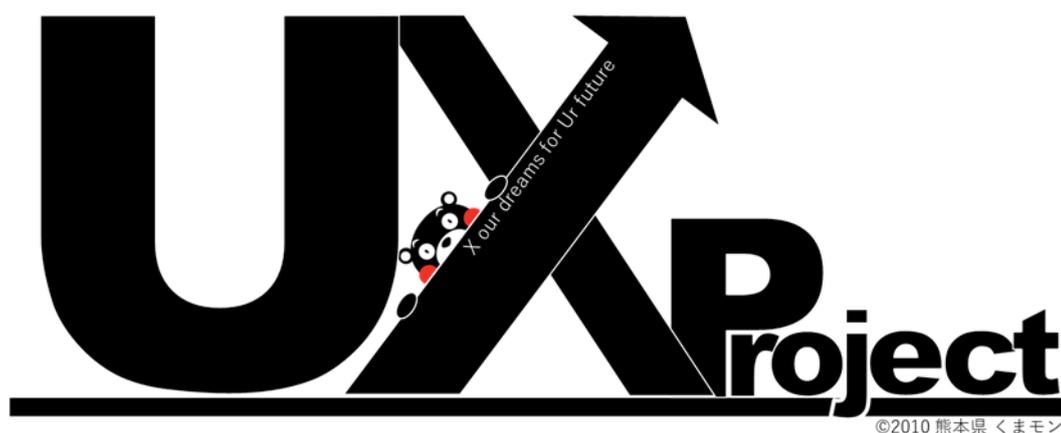


UXプロジェクト実施計画 (第1期)

～イノベーションの種を熊本から～



令和4年（2022年）3月
熊本県

目 次

第1章 はじめに

- 1 基本計画及び実施計画について 1
 - (1) 基本計画の策定 1
 - (2) 実施計画の位置付け 1
- 2 実施計画について 2
 - (1) 基本的な考え方 2
 - (2) 計画の期間及び概要 2
 - (3) 令和3年度(2021年度)の取組み 3
- 3 半導体関連産業との連携について 4

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～ 5
 - (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 5
 - (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・つながる機会の提供～ 10
 - (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 10
 - (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 12
 - (3) 専門人材の配置による連携の促進 14
- 3 コンテンツ ～持続的にビジネスを起こすしかけ～ 16
 - (1) 「チーム熊本」の組成及び連携したサポートの実施 16
 - (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 16
 - (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 19
- 4 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～ 21
 - (1) データ連携基盤の構築 21
 - (2) 大学、医師会などとの連携体制の構築 23
 - (3) 県・市町村・企業等が有するデータとの連携 25
- 5 ハコ ～リアルでクロスする場の提供～ 27
 - イノベーションハブ、コワーキング、共同実験エリアの整備 27

第1章 はじめに

1 基本計画及び実施計画について

(1) 基本計画の策定

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です。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り組むことが必要となります。

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ました。

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ます。

<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

(2) 実施計画の位置付け

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、内容をさらに具体化していくことが重要となります。

そこで、「UXプロジェクト基本計画」における10年間の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っていきます。

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きます。

	(実施計画)	(取組みの視点)
基本計画 (2030)	第1期(R3～R6): プレーヤーの集積、交流機会の提供(Pre-UX イノベーションハブ運用開始)	ネットワーク化の推進、支援枠組み形成、UX イノベーションハブ整備準備 事業化の芽生え
	第2期(R7～R9): ハード基盤の本格整備(データ連携基盤、UX イノベーションハブ)	
	第3期(R10～R12): オープンイノベーションの加速化、エコシステムの土台形成 (新たなビジネスが生まれる仕組みの定着化)	

2 実施計画について

(1) 基本的な考え方

UXプロジェクト基本計画に基づく第1期目の実施計画では、プロジェクト全体の初期段階として、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ります。

このため、第1期実施計画では、基本計画に掲げた「重要な取組み」のうち、さらに「特に優先して取り組むべきと考えられる項目（★印）」としたものについて、記載を行っています。

その上で、これらについて、具体的な実施内容と年次計画（ロードマップ）※¹、さらには数値目標（KPI）を明記し、年度ごとにその進捗を確認することで、プロジェクトの着実な推進を図ります。

(2) 計画の期間及び概要

① 期間

令和3年度（2021年度）から令和6年度（2024年度）までの4年間

② 計画のポイント

- 「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
- 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
- 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
- 資金供給などプレイヤー支援体制の整備
- ハード整備（交流拠点施設やデータ連携基盤等）に向けた準備の加速化

（参考：実現する社会の将来像、スローガン）

実現する社会の将来像	自分らしく最期まで「健康で」「楽しく」「美しく」いられる生活の実現 ～大地の恵みを生かした社会的価値の追求～		
スローガン	「健康で」 ● 病気になるない県、くまもと！ ・データを利用し、予防・未病対策 ・メンタルヘルスケア ・フードテック	「楽しく」 ● 農業を楽に・介護を楽にする県、くまもと！ ・スマート農業、介護ロボット ・集積され続けるデータから、アイデアをビジネスに	「美しく」 ● 日本一のビューティー県、くまもと！ ・スキンケア ・豊かな水、食、自然で体内から美しく生きる

※¹ 第1期実施計画においては、各取組みの展開が本格化する令和4年度（2022年度）から記載

(3) 令和3年度(2021年度)の取組み

本プロジェクトの初年度となる令和3年度(2021年度)においては、まず、プロジェクト自体について広く周知するため、「UXプロジェクト計画策定会議」の公表やイベント開催などを通じ、積極的に対外的な発信を図りました。また、プレイヤーの発掘・集積と、これらの連携やマッチングにも着手し、起業家、企業、大学等との試行的な協業プログラム(パイロットプロジェクト)等も開始しました。

これらの取組みにおいては、既に多くの企業等に参画いただいております。来年度以降のプレイヤー集積、ネットワーク形成に向けた取組みを着実に進めることで、さらに「人が人を呼ぶ」好循環につながることを期待されます。

<主な取組み>

(1) UXプロジェクト専用サイトの開設・運用

(2) キックオフイベント

プロジェクトの周知と企業等の交流を目的とした、初の対外イベント。国内外の先進事例や地元企業の事例紹介のほか、会場では企業等がPRブースを出展

日時：令和3年10月25日(熊本城ホール)

参加：会場172名/オンライン：106名

ブース出展：24企業/4自治体

(3) パイロットプロジェクト(企業等協業促進)

①「健康×データ」：企業等による健康関連のビジネスアイデアについて、県民等のモニターを通じてデータを収集・分析する実証を実施

➤ 時期：令和3年10月～令和4年3月 / 参画企業：6企業・団体

②「農業×異業種」：農業関係者(生産、小売、卸売、加工等)によるビジネスアイデア等の発信と企業等とのマッチングを実施

➤ 時期：令和3年10月～令和4年3月 / 参画企業：5企業

(4) UXチャレンジ(学生向けプログラム)

学生を対象に、企業によるデータの収集・活用手法に関する講習会を開催するとともに、ビジネスアイデアの創出から実践までを支援するプログラムを実施

➤ 時期：令和3年10月～令和4年3月

➤ 参加校：7大学・高専 / 協力企業：4社

(5) 第2回イベント「UXプロジェクト DEMO DAY 2022」

令和3年度のパイロットプロジェクト等における取組成果の発表

➤ 日時：令和4年3月14日(熊本城ホール)

3 半導体関連産業との連携について

半導体関連産業について、本県では長年、大手企業の誘致とともに地場産業の育成を図っており、現在、国内でも有数の半導体拠点を形成するなど、本県産業の大きな柱となっています。

こうした中、令和3年(2021年)「には、世界的な半導体メーカーの台湾積体回路製造(TSMC)が日本で初めての工場を熊本県内に建設することが表明されました。県としては、これらの効果を半導体産業のみならず、県内産業全体に効果を波及させていくため、新たな半導体産業振興施策の方針となる「くまもと半導体産業推進ビジョン(仮称)」を策定し、県、企業、大学等が一丸となった取組みを推進することとしています。

今や、半導体は「産業の脳」「社会の脳」とも言われ、全ての製造業分野は半導体技術を抜きには成り立たない状況にあります。ライフサイエンス分野における産業の創出を目指す本プロジェクトにおいても、半導体技術の活用は重要と考えられます。

また、本プロジェクトの基本計画・実施計画が掲げる人材育成、産学官金の連携、ベンチャー支援、データ活用などは、半導体産業においても共通の課題です。

さらに本プロジェクトによる拠点施設(イノベーションハブ)の整備により、人材交流・育成の拠点化を図る「阿蘇くまもと空港周辺地域」は、空港北側を周辺とした半導体企業の集積地域にも近く、地理的な関連性があります。

こうしたことから、本プロジェクトの推進に当たっては、業種にとらわれないプレーヤーの集積など分野横断的な発想により、半導体産業との相乗効果が生まれるよう、取組みを進めます。

<UXプロジェクトにおける半導体技術の活用事例>

(例1：健康分野)

- ▶ 心身状態のモニタリングにおけるICT活用や特定値検出などデータ解析への技術活用

(例2：農業分野)

- ▶ 農産物の生育状況確認に係る画像解析など生産工程管理への技術活用

(例3：ビューティー分野)

- ▶ 食品成分等の分析装置への技術活用

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

1 取組みの実施内容

【実施1】各種イベントの開催 <県>※2

- UXプロジェクトの取組内容や成果等に関するPRイベントの開催
- プレーヤーによる交流会の開催
- UXプロジェクト、ライフサイエンスを切り口とした商談会の開催
- ピッチイベントの開催
- UXホームページの運営

【実施2】影響力のある人材等の招聘 <県+連携先(大学等)>

- ライフサイエンスやイノベーションの分野で知名度・影響力のある人材（いわゆるインフルエンサー）を招聘
- 関連ビジネスへの波及効果等が高いビジネスアイデアを有するプレーヤーを招聘し、県内大学等との共同研究や、県内で実証実験等を実施
- 特に、UXプロジェクトに新たな視点と活力を与える県外からのプレーヤーの呼び込みは重要であり、なかでも都市圏等におけるインフルエンサーの獲得に注力する

※2 < >は想定される実施主体を示す

<インフルエンサーのイメージ>

- ・熊本大学をはじめとする大学等との連携による人材
- ・企業人材（誘致・地場企業のOB）における人材
- ・委託先企業を通じた人材の発掘
- ・その他各種講演会での講師活用など様々な機会での人材の発掘

<インフルエンサーの活用>

- ・UXプロジェクトの各種イベント、講演会等の講師
- ・インフルエンサー独自の人脈によるプロジェクトへの参加呼びかけ
- ・「UXアドバイザー」など継続的な関係性の構築 など

【例：大都市圏（東京・大阪・福岡）の人材獲得】

大都市圏の熊本出身の若手事業者等をインフルエンサーとして招聘。
強みを活かしたプレイヤーへの働きかけを県としても積極支援。

（期待する役割）

- ・UXプロジェクト関連企業に対する投資、プロジェクトへの寄付
- ・イベント、講演会などへの出演
- ・その他、熊本のベンチャー支援への貢献 など

（実施3）企業等の誘致 <県+連携先>

- 県内外の企業に対して、「ライフサイエンス分野の産業集積により実現する社会の将来像」を積極的に発信し、プロジェクトへの参画を促す
- ライフサイエンス分野に関する県内への立地も推進

（実施4）UXプロジェクト会員登録制度の創設 <県>

- 会員登録制度を創設し、UXプロジェクトに関連する人材情報をプールする仕組みを構築
- 登録に当たっては、参画のメリットや情報の取扱い等を内容とする「UXメンバーシップ協定」（仮称）を検討

<登録の対象>

- ・自らが持つ技術やサービスを活かしてライフサイエンス分野での事業化展開を目指す企業、起業家（いわゆる「プレイヤー」）
- ・プレイヤーを支援する企業、団体、個人（いわゆる「サポーター」）

<想定する「UXプレイヤー」のメリット>

- ・登録無料（サービスは一部有料）
- ・コーディネーターを核とした「チーム熊本」による伴走支援
- ・各種補助金制度やそれらに関する情報提供

- ・ VC（ベンチャーキャピタル）への優先紹介
- ・ 協業相手の検索・マッチングの優先対応
- ・ 各種施策（パイロットプロジェクト等）への優先エントリー資格の付与
- ・ 「UX モニター」によるモニター試験
- ・ 実証実験フィールドの優先検索・提供
- ・ イノベーションハブの優先利用
- ・ 共同実験設備等の優先利用 など

＜想定する「UX サポーター」のメリット＞

- ・ スタートアップ事業者との優先接触機会の提供
- ・ 各種施策に関する情報の先行入手
- ・ スタートアップ企業等との協業による各種施策（パイロットプロジェクト等）への優先エントリー資格の付与
- ・ イノベーションハブの優先利用
- ・ 共同実験設備等の優先利用 など

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
各種イベントの開催		
インフルエンサーの招致		
会員登録制度の創設	会員登録の推進	
企業等の誘致やプロジェクトへの参画促進		

3 目標指標（KPI）※累計

- UXメンバーシップ協定（仮称）登録者数：150者
- イベント開催回数：6回
- イベント新規参加者数：120人

【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

1 取組みの実施内容

(実施1) ビジネスプロデューサー人材の育成 <県+連携先(大学等)>

- 県内の大学と連携して、ビジネスプロデューサー人材の育成に係る講座を開設
- 対象は社会人(リカレント教育)とし、より実践的で、日常のビジネスに応用できる技術習得を実現することを目的化
- 会計、財務、技術、知財などの習熟範囲について、企業関係者、教育機関の意見を聞きながら調整

(実施2) データサイエンティスト人材の育成 <県+連携先(大学等)>

- 県内の大学と連携して、データサイエンティストの育成に係る講座を開設
- 対象は、大学生のほか、社会人についてもリカレント教育を実施

<大学生>

- ・大学生については、大学における知識・学問としての講座としながら、卒業後に即戦力として活躍できる能力の習熟を目指す
- ・大学としての講座を想定し、大学間の単位互換制度等の開始も視野に検討

<既卒者・社会人>

- ・社会人については、自身の現場の課題や導入したい新規テーマ等を持ち込み、より実践的で、日常のビジネスに適用できる技術の習得を実現することを目的化
- ・大学としての講座のほか、県事業による試行実施も視野に検討

(実施3) 各種人材育成施策との連携 <県+連携先>

- 県主催の「熊本イノベーションスクール“次代舎”」や、(公財)くまもと産業支援財団主催の「田原塾」「ひのくに道場」など、既存の取組みと連携した人材育成を推進

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【ビジネスプロデューサー】		
講座内容の検討・ 大学との協議	人材育成講座の開設	
【データサイエンティスト】		
講座実施に向けた 大学との協議	大学と連携した データサイエンス講座開設準備	データサイエンス講座の開設
		単位互換制度等の開始
講座実施に向けた 大学との協議	リカレント教育の実施	
【各種施策との連携】	次代舎、田原塾、ひのくに道場の実施	

3 目標指標 (KPI) ※累計

- ビジネスプロデューサー育成講座の参加者数：30人
- データサイエンティスト育成講座の参加者数：40人

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

1 取組みの実施内容

(実施1) 企業等の協業に係る支援 <県+連携先(大学等)>

- 「健康」「農業」などライフサイエンス分野に関連するテーマを設定し、起業家・企業・大学等の参画と、それぞれが有する技術・アイデア・データの連携による協業を促進する取組み（パイロットプロジェクト）を実施
- 小さく始め、すぐに実証できる場の提供の一環として、パイロットプロジェクト参加企業等によるモニターを通じたデータ収集を支援
- さらに、くまもとメディカルネットワーク（KMN）データの学術研究利用とのマッチングを支援
- 新たなビジネスアイデアを発信するピッチイベント等を開催するなど、企業等とのマッチング機会を提供

(実施2) ビジネス創出支援 <県+連携先>

- ライフサイエンス分野の社会課題解決と新たなビジネス創出に向け、「熊本県次世代ベンチャー創出支援コンソーシアム」による「熊本テックプラングランプリ」を開催
- ビジネスコンテストやピッチイベント、企業等との交流会を通じた技術・アイデアの発掘と、事業化可能性調査を支援

(実施3) 技術の磨き上げ等の支援 <県+連携先>

- 県産業技術センターにおける技術相談、依頼試験等を通じて、「売れるものづくり」を支援
- スタートアップ企業等が持つ新たなビジネスアイデアや技術について、試作品開発等を支援する県内企業とのマッチングを行うほか、協業の機会を創出

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【協業支援】		
	パイロットプロジェクトの推進	
	モニターを通じたデータ収集支援	
	KMNの学術研究利用とのマッチング	
	企業マッチング・協業の推進	
【ビジネス創出支援】		
	熊本テックプラングランプリの開催	
	試作品開発等を支援機会の創出	
【技術磨き上げ支援】		
	産業技術センターによる技術支援	

3 目標指標 (KPI) ※累計

- パイロットプロジェクトへの参画者数：60 者
- パイロットプロジェクトによる企業等のマッチング^{※3}件数：10 件
- パイロットプロジェクトを契機とした事業化件数：5 件

※3 連携や協業により、新たな技術・製品・サービス等の創出に向けて取り組むもの

【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

1 取組みの実施内容

(実施1) イノベーションハブの整備 <県+連携先>

- 企業関係者、起業家、技術者、研究者等がリアルに交流できる拠点施設「イノベーションハブ」の整備を推進
- 新たなイノベーションハブの整備に先立ち、テクノロジーサーチパーク内の既存施設を活用した企業等のクロスする場として「Pre-UX イノベーションハブ」の運用を開始

(実施2) オンラインコミュニティの形成 <県>

- 情報の秘匿性に配慮しつつ、プレイヤー間の手軽なネットワーク手法を確保
- 専用アプリの活用等によりオンラインコミュニティを形成

(実施3) 県外、国外とのネットワークの構築 <県>

- 他のビジネス創出拠点やそのネットワークとつながる機会を提供するため、先進的な取組みを実施している県外自治体（会津若松市等）または国外（アメリカ、中国、フランス等）との連携体制を構築

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【イノベーションハブ】 (「5 ハコ」参照)		
施設準備	既存施設の利用によるクロスする場の提供	
		令和8年度までの開設
施設構想の検討	設計等詳細検討	
大学等との連携検討		造成等整備準備
【オンラインコミュニティ】		
オンラインによる ネットワーク手法の検討	オンラインコミュニティの運用	
【県外、国外との連携】		
	先進都市が有するネットワークとの連携体制の構築	

3 目標指標 (KPI) ※累計

- 交流の場 (Pre-UX イノベーションハブ) の延べ利用者数 (累計) : 1,800 人
- オンラインコミュニティへの登録者数 : 50 者

【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、プレイヤー間の連携促進、情報発信等を行う専門人材を配置

1 取組みの実施内容

(実施1) 専門人材の配置 <県>

- 専門人材（コーディネーター）を配置し、リアル・オンラインを問わず総合的なサポートを提供
- プレーヤーの事業内容やフェーズ等に応じて支援内容を見極めながら、県内外の企業、支援機関等との接続を推進
- イベント、プレーヤー、サポーターに関する情報発信等を通じて、連携・協業のきっかけとなる出会いの場を創出

<コーディネーターの適材確保>

- ・ビジネスに精通した人材をコーディネーターとして配置
 - ※企業人材（誘致・地場企業のOB）の登用
 - ※関係企業等のネットワークを活用した発掘
 - ※各種講演会での講師など様々な機会における発掘

<配置手法>

- ・県による委嘱や任用
- ・企業からの適材派遣（企業版ふるさと納税（人材派遣型）など）
- ・イノベーションハブ入居企業（人材）との協定締結

(実施2) 企業・団体との連携によるコーディネーター機能の確保

<県>

- ビジネスやイノベーションに関する知見・ノウハウ・ネットワークを有する民間企業や団体等との連携により、速やかにコーディネーター機能を確保

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【専門人材配置】		
専門人材ニーズの把握 人材の発掘・選定	配置形態の検討 配置及びサポートの開始	サポートの継続 ニーズに応じた拡充
【コーディネーター機能確保】		
企業・団体等によるコーディネーター機能の確保		

3 目標指標 (KPI) ※累計

- コーディネーター(機能)による企業等のマッチング^{※4}件数：18件

※4 連携や協業により、新たな技術・製品・サービス等の創出に向けて取り組むもの

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

1 取組みの実施内容

(実施1) 支援企業・団体の集積(会員登録制度) <県>

- プレーヤーを支援する企業、団体、個人についても「会員登録制度」を活用し、必要となる支援リソースを集積・可視化

(実施2) チーム熊本の組成の推進 <県+連携先(大学等)>

- 支援者の中でも、特に人的、資金的、物的な支援に主体的に取り組むメンバーで構成する「チーム熊本」を組成
- 個別プレーヤーごとの「チーム熊本」の支援のあり方については、「コーディネーター」が方向付け

(実施3) 若手研究者に対する支援 <県+連携先(大学等)>

- イノベーションハブにおける人的、技術的連携の場の提供
- 県産業技術センターなどの試験研究機関のほか、大学等施設も活用した技術開発支援
- ビジネス化に向けては、「2(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」等により支援

(実施4) 資金供給体制の整備

<県+連携先(金融機関等)>

- 産業支援機関の強化を図り、官民ファンドの継続的な資金供給体制を確立

<公益財団法人くまもと産業支援財団

及び一般財団法人熊本県起業化支援センターの統合>

- ・ 初期段階の資金提供から総合的経営支援に至る一体的な支援体制の構築
- ・ 産業支援機関の運営基盤の強化・安定
- ・ 統合を契機とした更なるベンチャー支援の推進

- スタートアップ支援のあり方について、県内金融機関等と連携した取組み
- 独自の取組みを実施している県外自治体（愛知県、浜松市、北九州市等）を参考とした、民間ベンチャーキャピタル等を呼び込むための新たな制度の導入検討

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【チーム熊本による支援】		
支援企業・団体の集積 (会員登録制度)		
	チーム熊本の組成 (中核メンバー)	
		「チーム熊本」による支援
【若手研究者への支援】		
		若手研究者に対する支援
【資金供給体制の整備】		
産業支援機関の統合		
		資金供給の推進(既存スキーム)
金融機関等との支援のあり方検討		
新たな資金供給制度の検討		
		新たな制度による資金供給体制の整備

3 目標指標（KPI）※累計

- 支援企業・団体等の登録者数：30 者
- 「チーム熊本」による支援件数^{※5}：45 件

※5 「2 (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」におけるパイロットプロジェクトへの参画者に対する支援

【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

1 取組みの実施内容

(実施1) アイデア提案・実践プログラムの実施 <県+連携先(大学等)>

- データサイエンティスト等の人材育成に向けた、ビジネスアイデアの磨き上げや実践機会の提供

<プログラムの内容>

- ・ データ分野に強みを有する企業を講師として招聘
- ・ 学生等向けのデータ取得と活用に関する講習会を実施
- ・ 社会課題を提示し、参加者からこれを解決するアイデアを募集
- ・ 参加者によるプレゼンイベントの開催
- ・ 企業等の協力によるアイデアの実証

(実施2) アイデアやデータの蓄積と活用 <県>

- プログラムを通じて生まれたアイデアやデータを蓄積するとともに、育成人材と企業等との連携によりこれらを活用したビジネス創出を支援
- ビジネス化に向けては、「2(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」等により支援

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【提案・実践プログラム】		
学生等向けプログラムの実施 (データサイエンス)	プログラムの拡充・高度化 参加大学等の拡大	
【アイデアやデータの 蓄積・活用】		
プログラムを通じたアイデアやデータの蓄積		アイデアやデータの 活用支援

3 目標指標 (KPI) ※累計

- 学生等向けアイデア提案・実践プログラムの参加者数：240人

4 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

【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

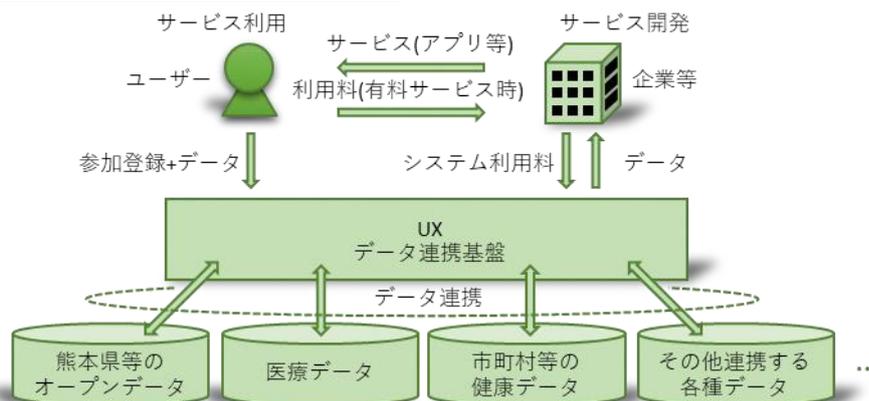
※個人情報提供の同意、利用者における順守の義務

1 取組みの実施内容

(1) データ連携基盤の構築に係る設計 <県>

- 県、市町村、企業等が保有する様々なデータ群にアクセスし、技術開発や事業化に活用できる、データ連携基盤の構築を目指す
- そのため、連携するデータ群の開拓と並行し、データ連携基盤のあり方、具体的な仕様を検討し、具体化を進める

<データ連携基盤の構成イメージ>



<データ連携基盤の役割・プロジェクトにおける位置づけ>

- ・ 県や市町村、企業等が保有するデータをもとに、新たなサービス開発を実施したい企業等に、各種データへアクセスする仕組みとして提供するもの
- ・ この仕組みは、異なる企業等が保有する複数のデータ群に共通してアクセスできる統一的な基盤システムとすることで、単体のデータだけでは生み出せない新たなビジネスの創出を促す

- ・データを提供する側へもインセンティブがある仕組みも検討する

＜データ構築基盤に係る主な検討事項＞

- ・データ連携基盤全体の構成
- ・連携する既存データ群
- ・各データ群とのインターフェースのあり方
- ・データ連携基盤の運用、維持に係る主体及び手法
- ・利用者負担のあり方

(2) ガイドラインの検討 <県>

- 個人情報の保護、ユーザー主導・参加型を基本としたデータの取扱い方針、利用ガイドラインの整備に向けて検討を進める
- 個人データの提供に当たっては、各個人の事前承認を前提とする

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【データ連携基盤の設計】		
データ連携基盤 仕様検討・事例調査	第1期開発	第1期試験運用
【ガイドライン策定】		
運用ガイドラインの策定		

3 目標指標 (KPI) ※累計

- UXプロジェクトが活用できるデータの保有団体数：9 団体
- UXプロジェクトが提供するデータを活用した団体等の数：5 団体

【取組み名】

(2) 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

1 取組みの実施内容

(実施1) データ活用手順・手続きの整備 <県+連携先(大学等)>

- KMNの参加者である県民の健康増進に資する研究開発に向けたデータ活用を進めるため、利用の際の具体的な手続きについて、県、熊本県医師会、熊本大学において検討

<検討や確認が必要となる主な手続き>

- ・ 匿名化された個人情報を利用することについての、事前の同意手続き
- ・ 提供できるデータ範囲の決定手続き
- ・ 企業等への利用承諾手続き

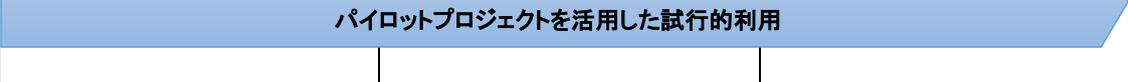
(実施2) データの匿名化手続きの検討 <県+連携先(大学等)>

- 研究開発利用のために必要となるデータを匿名化するための作業について、具体化する
- データを活用する企業における、匿名化作業を含めた負担のあり方についても検討を行う

(実施3) KMNの研究開発等への試行運用 <県+連携先(大学等)>

- KMNデータのビジネス展開に先立ち、大学等での学術研究利用を推進し、U×プロジェクトにおける“パイロットプロジェクト”がこれと連携することによる試行的な運用を行う
- そのほか、国や個人情報保護委員会などの検討状況も踏まえながら、さらなるKMNの有効な活用方法についても検討を行う
- 運用結果を踏まえ、更なる取組みの充実を図るほか、活用実績の発信や国への提言などによりデータのビジネス利用に係る環境整備、機運醸成にも取り組む

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【研究目的】  		
		
		
【ビジネス展開目的】		
		

3 目標指標（KPI）※累計

- 学術研究と企業とのマッチング運用数：3件

【取組み名】

(3) 県・市町村・企業等有するデータとの連携

【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

1 取組みの実施内容

(実施1) 健康データを活用したプロジェクトの推進 <県+連携先>

- 健康データを保有する市町村、企業等と連携し、UXプロジェクトにおいて、複数の企業等の参画の下で健康を切り口としたプロジェクトを進め、健康データの収集及び分析を推進
- 得られたデータの蓄積を図り、UXプロジェクト参画企業によるデータ連携基盤を通じた研究開発・事業化への活用

(実施2) 市町村等の健康データとの連携の検討 <県+連携先>

- 健康寿命の延伸や保健事業の効率化について、UXプロジェクトによる企業等への“実証機会の提供”も念頭に、市町村が進める取組みを支援
- 市町村が保有する健康データとのUXプロジェクトデータ連携基盤との連携を推進

(実施3) 行政データとの連携の検討 <県+連携先(大学等)>

- 行政データの公共利用（オープンデータ化）について、県が進めるDX推進と協調して、取組みを検討する
- 既存のオープンデータを活用した新たなアイデアや、アイデアを実現するために新たに必要となるオープンデータを提案する共創型イベント「UXアイデアソン・データソン」の実施

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【健康データ活用】 パイロットプロジェクト の推進	モニター等を通じたデータ収集支援 データの蓄積	研究開発等とデータ連携支援
【市町村との連携】 市町村とのプロジェクトの連携 (健康データに関する実証協力等)	市町村とのデータ連携の検討	
【行政データとの連携】	行政データとの連携検討 (県DX推進の取組みとの協調)	

3 目標指標 (KPI) ※累計

- パイロットプロジェクトを通じた蓄積データ数 : 30 件
- パイロットプロジェクト等を通じたデータ活用に関する連携市町村数 : 7 団体

5 ハコ ～リアルでクロスする場の提供～

【取組み名】

イノベーションハブ、コワーキング、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

1 取組みの実施内容

【実施1】イノベーションハブの整備 <県+連携先>

- 企業関係者、起業家、技術者、研究者等がリアルに交流する中で、イノベーションを創出するための、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（令和8年度までの開設を予定）
- ハブ施設の整備地は、テクノロジーパーク内で確保
（大空港構想の進展を踏まえ、将来的には空港隣接地についても、必要なハブ機能配置を検討）
- イノベーションハブでは、企業等の各自利用を念頭に置いた「個別オフィス機能」、複数の関係者による交流、共同実験などを念頭に置いた「交流機能」、さらには「アメニティ・一般開放機能」の整備を検討
- ハブ施設の整備、または運営については、民間が有するノウハウ、経験などの活力を活かし、効果的な施設運営につながるよう検討

【実施2】大学、産業支援機関等との連携 <県+連携先>

- 現在、テクノロジーパークには、熊本大学地域共同ラボラトリーや（公財）くまもと産業支援財団が立地し、また東海大学臨空キャンパスも整備中であり、技術支援、経営支援の土壌が形成
- イノベーションハブの整備・運営に当たっては、大学、産業支援機関、さらには周辺企業等施設が持つ機能と連携、役割分担を図りながら、総体として必要な機能を提供できる関係を構築
- 当該地域をスタートアップ支援の拠点に加え、活況な半導体関連産業の人材不足を解消する人材確保・育成拠点等にも活用

【実施3】既存施設の利用によるクロスする場の早期提供 <県>

- イノベーションハブの整備に先立ち、令和4年度から、テクノロジーパーク内の既存施設を活用した、企業等のクロスする場「Pre-UXイノベーションハブ」の運用を開始

(実施4) テクノリサーチパークの賑わいの創出 < 県+連携先 >

- 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に、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
- UXプロジェクト推進や半導体関連産業振興などを念頭に置いたテクノリサーチパーク及び周辺地域のあり方について、企業、団体、大学などとの連携により検討

< 「UXイノベーションハブ」の機能構成 (案) >

カテゴリ	項目	役割	面積イメージ	備考
交流機能	コワーキングスペース	“知の集積”を実現する、人同士の協業の場	300㎡	展示・ピッチイベント開催も視野に、収容人数100名×3㎡(約1坪)を基準に設定
	共同実験スペース	実験機材の共同利用や、異なる団体が共同で実験を行う、シェアスペース	300㎡	計測器等の実験機材等の設置に100㎡、実験材料等の保管等に100㎡、利用者の活動スペース(試作機の動作実験スペース含む)に100㎡
	宿泊・滞在スペース	施設利用者向けの宿泊・滞在スペース。各種センサ等でデータ収集も可	0	本規模の施設においては設置しない
個別オフィス機能	サーバー	公的データ集積システム本体(クラウド型で実体が拠点に無い構成も可)	0	クラウド型を採用し、サーバー設置は行わない
	サテライトオフィス	特定の団体が独占利用するオフィススペース(個別実験スペースと兼用可)	450㎡	一般に標準的な規模と考えられる1部屋45㎡を1単位とし、10部屋(10団体が入居)することを想定
	個別実験スペース	特定の団体が独占利用するレンタル実験スペース(サテライトオフィスと兼用可)	450㎡	一般に標準的な規模と考えられる1部屋90㎡を1単位とし、5部屋(5団体が入居)することを想定
一般開放施設 (アメニティ等)	カフェ・レストラン	完全手ぶら決裁型カフェ・レストラン。各種センサ等でデータ収集も可	P	費用対効果を含め継続検討
	無人スーパー	完全手ぶら決裁型無人スーパー。各種センサ等でデータ収集も可	P	費用対効果を含め継続検討
	企業・製品PRブース	外来者とのビジネスチャンスを誘発する、人とモノとの接点を生み出すコミュニケーションエリア	500㎡	テクノポリスセンターエントランスホールは開設当初から技術PRの場としても利用。同程度のPRブースの確保を想定
その他	支援機関入居スペース	(公財)くまもと産業支援財団による企業支援・執務実施スペース	1,200㎡	現時点での左記財団の執務室合計値
	その他基本設備等	通路・階段・トイレ等	400㎡	一般的な標準値として、延床面積の約10~15%程度を確保
合計			3,600㎡	1,200㎡ x 3F建ての建屋を想定

2 ロードマップ

令和4年度(2022年度)	令和5年度(2023年度)	令和6年度(2024年度)
【既存施設活用による場の提供】		
施設準備	既存施設の利用によるクロスする場の提供	
【ハブ施設整備】		令和8年度までの開設
施設構想の検討	設計等詳細検討	造成等整備準備
大学等との連携検討		
【テクノロジーパークの賑わいの創出】		
地元関係者等との協議	テクノ緑地公園の活用などテクノ緑地公園の活用など テクノロジーパークの賑わい創出	

3 目標指標 (KPI) ※累計

- 交流の場 (Pre-UX イノベーションハブ) の延べ利用者数 : 1800 人
- 賑わい創出に向けたイベント開催数 : 5 回
- 賑わい創出に向けたイベントへの新規参加者数 : 25 人