

eフェスNEXT2024 実施報告書

みんなで楽しくデジタルで社会課題を解決！
愛知県安城市で開催

安城市企画政策課 御中
※本報告書とは別に「eフェスデザイン」資料を添付しています。

1. 業務概要

(1) 業務名

デジタル人材育成推進事業企画運營業務

(2) 業務目的

デジタル技術を活用した課題解決能力を有する人材の育成（デジタル人材育成）の推進及び若者の活躍の場の創出を目的とする。また、本事業を広く発信することにより安城市のシティプロモーションの実施も目的とする。

(3) 履行期間

契約締結日の翌日から令和7年3月21日まで

イベントコンセプト

「あなたのひらめきで、もしかしたら社会課題も解決できるかも!？」
みんなで楽しみながら、eフェス NEXTで毎日の生活をもっと楽しくしたり、社会をちょっと変えるアイデアを体験しよう！

2. eフェスNEXTイベントの企画及び運営

イベント概要

- 日時: 令和7年1月11日(土) 10:00～17:00
- 会場: アンフォーレ1階 ホール・多目的室・エントランス・広場
- 来場者数: 3,326名（当初想定：約2,000名）

3つのエリア構成

ツクルエリア

- 高校生によるテクノロジー×社会課題解決のプロジェクト発表会
- 会場にあるセンサーを自分でもつくってみよう！
- プログラミング体験会

アソブエリア

- 大学生や大人がつくったゲームにチャレンジ！
- 学生団体による展示・体験コーナー
- 安城市の特産物を知ろうゲーム大会

マナブエリア

- 高校生未来セッション
- 大型モニターリニューアル発表会
- 謎解きイベント（会場に隠されたセンサーの謎を解く）

3,326

来場者数

4

高校生プロジェクト件数

16

連携団体数

95%

参加者満足度

連携団体（産学官連携）

教育機関

- 愛知工業大学
- 名古屋経済大学市邨高等学校・中学校
- 安城南高等学校
- 半田高等学校
- 南陽高等学校
- 愛知工業大学名電高等学校

行政・公的機関

- 安城市

企業・団体

- 株式会社スクーミー
- 株式会社キャッチネットワーク
- 株式会社エムユー
- 有限会社LINABLEキャリア
- ドットラボ
- GarageOne（学生団体）
- イノペーターズガレージ

特別連携プロジェクト

- 安城産業文化公園デンパーク
- デンソー技術会

3. 高校生向け体験講座の実施

安城南高校の生徒を対象に、デジタル技術を活用した社会課題解決のための体験講座を実施しました。

2024年6月7日(金) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度	2024年9月22日(日) eフェスNEXT プログラム.01 市民会館 参加3名程度
2024年6月11日(火) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度	2024年10月3日(木) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度
2024年6月20日(木) パソコン部の活動 安城市 参加5名程度	2024年10月12日(土) eフェスNEXT プログラム.02 市民会館 参加3名程度
2024年6月25日(火) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度	2024年10月17日(木) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度
2024年7月2日(火) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度	2024年10月24日(木) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度
2024年7月16日(火) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度	2024年10月31日(木) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度
2024年7月25日(木) パソコン部の活動 安城市 参加5名程度	2024年11月4日(月) eフェスNEXT 安城市 参加3名程度
2024年8月22日(木) パソコン部の活動 安城市 参加5名程度	2024年11月24日(日) パソコン部の活動 安城市 参加3名程度
2024年9月5日(木) パソコン部の活動 安城市 参加5名程度	2024年12月14日(土) パソコン部の活動 安城市 参加3名程度
2024年9月12日(木) 情報活用コース授業 安城市 参加30名程度	2025年1月11日(土) eフェスNEXT 最終成果発表会 安城市 参加3名程度

主な制作作品

ヒートショック防止装置

浴室と脱衣所の温度差で起こるヒートショックを防いでくれる温度差測定装置をつくりました。子機で浴室の、親機で脱衣所の温度測定を行い温度差が大きい時に親機のLEDライトが光る仕組みになっています。

「普段の学校生活では経験できないような貴重な機会だったと思います」

ボールころころ、避ける障害物

障害物がある板を傾けてボールを転がし、ゴールまで運んでいくゲームをつくりました。スタートとゴールにタッチセンサーを配置して時間の計測を行い、板の裏側に傾きセンサーをつけて板の横に7SEGをつけることで、板がどれだけ傾いたかを計測します。

「小さなお子さんがすごく楽しそうに遊んでいたことが印象に残っています」

Unity×Schoomy もう一つの安城産業文化公園デンパーク

Unity上にフォトグラメトリという3Dモデルを作成する技法の一種を用いて、安城に存在する安城産業文化公園デンパークという施設の一部を3Dモデル化し、実際にVRや3Dで体験ができるプラットフォーム上のデンパークを作成しました。

「そこまで気負わずに楽しくやってみてください！意外と何とかなります」

Unity×Schoomy ペットボトルの動きを計測

ペットボトルがどれくらい振られたか、どちらを向いているかが分かるシリアルモニター装置をつくりました。加速度センサーと傾きセンサーを使い、加速度の合計を測れるプログラムが入っています。

「eフェスNEXTは高校生が発表したい作品を出せる場であり、自分が住んでいる町をどのように変えていくか考える場でもあります」

4. 行政施策としての価値

市の施策における本事業の評価

- ・ 第9次安城市総合計画の理念実現 - 「ともに育み、未来をつくる しあわせ共創都市 安城」の実現に貢献
- ・ デジタル人材育成の拠点化 - 継続的な人材育成の基盤を構築
- ・ シティプロモーション効果 - 先進的取り組みとして市の魅力発信に寄与
- ・ 費用対効果の高い事業運営 - 3,326名の来場者と多数の連携団体による高い投資効果

行政DXへの貢献

- ・ デジタル技術の社会実装を若者が主体となって進める事例として、行政内部のDX推進にも刺激を与えました
- ・ 参加者から生まれたアイデアが、行政サービス改善のヒントとなりました
- ・ 市民協働型のデジタルリテラシー向上施策として他自治体からの注目も集めています

5. 関係者インタビュー

安城市長 三星元人氏

「eフェスNEXT2024」は、今年度からスタートした「第9次安城市総合計画」で目指す都市像に掲げた「ともに育み、未来をつくる しあわせ共創都市 安城」実現に向け、地域で活躍できるデジタル人材を育成する「デジタル人材育成推進事業」の成果発表の場として開催しました。

安城南高校をはじめ、高校生の柔軟な発想による素晴らしい社会課題解決策の提案や、様々な最新のデジタル技術を活用した展示により、本市の明るい未来を予感させるとても有意義なイベントとすることができました。

安城市 企画部 企画政策課 課長 鈴木淳之氏

まずは今回、eフェスNEXT2024開催にあたりご協力いただきました関係者の皆様、誠にありがとうございました。この場をお借りしてお礼申し上げます。

本イベントを含む「デジタル人材育成推進事業」については、今年度から新たにスタートした事業でありましたが、とても前向きに取り組んでいただいた安城南高校の生徒の皆様のおかげをもちまして、実りある事業となりました。

愛知県立安城南高等学校 蟹江和正先生

生徒たちが3か月間取り組んできたことが形として残り、それを外部の方々に見てもらえたのは非常に良い経験でした。学校内で完結することが多い活動ですが、外に出て発表することで伝える力や度胸、チームワークといったスキルが磨かれます。

今回の活動で大事にしたのは、生徒の発想を邪魔しないことです。私自身が生徒から学ぶことが多く、授業では教えるのではなく一緒に考えることを重視しました。彼らの柔軟な発想は、私の想像を超えるレベルのものを生み出しました。

6. 参加高校生のアンケート結果

Q1: eフェスNEXT参加の満足度

回答	割合
大変満足	65%
満足	30%
普通	5%
不満	0%

Q2: 最も印象に残ったこと

回答	割合
他校の生徒との交流	40%
自分の作品を発表できたこと	35%
大学生・社会人の作品に触れられたこと	15%
プログラミングの新たな知識	10%

今後の施策展開への示唆

参加者アンケートからは、本事業の継続実施を望む声が多く寄せられています。特に「地域課題解決に貢献したい」という高校生の意欲が高いことから、以下の展開が考えられます：

- 市の各部署が抱える課題をテーマにした「行政課題解決コンテスト」の実施
- 高校生と市職員による協働ワークショップの開催
- プロジェクト成果の一部を行政サービスに実装する取り組み
- 複数の高校・大学と連携した年間を通じたプログラムの構築

7. 今後の展望

継続的な実施による人材育成エコシステムの確立

- ・ 高校生から社会人まで段階的に成長できる仕組みの構築
- ・ 地元企業との連携強化によるキャリアパスの提示
- ・ 第9次安城市総合計画の「デジタル人材育成」施策の中核事業としての発展

デジタル技術を活用した地域課題解決の促進

- ・ eフェスNEXTで生まれたアイデアの実社会への実装
- ・ 市民参加型のデジタルイノベーション推進
- ・ 行政課題のテーマ設定による、より実践的な課題解決プロジェクトの実施

イベント規模・内容の拡充

- ・ より多くの学校や企業の参加促進
- ・ プログラミングやデジタルものづくりの裾野拡大
- ・ 市内全域への展開と近隣自治体との連携による広域的な取り組みへの発展

SDGsへの貢献とDX推進

- ・ デジタル技術を活用した持続可能な地域づくりの推進
- ・ 行政のDX推進における若者の視点の活用
- ・ 官民連携による「みんなで楽しく社会課題を解決」する文化の醸成

行政施策としての費用対効果

本事業は以下の点から高い費用対効果を持つと評価できます：

- ・ 来場者数3,326名は当初想定1.6倍以上となり、市民への広報効果が高い
- ・ 参加者の約95%が満足と回答し、継続的な実施を望んでいる
- ・ 高校生が自ら社会課題解決に取り組むことで、将来のまちづくりの担い手育成にもつながる
- ・ 産学官連携により各主体のリソースを効果的に活用し、行政コストの効率化を実現