

【令和4年度】UXプロジェクトに関する主な事業の展開

資料3

	R4.4月	5	6	7	8	9	10	11	12	R5.1月	2	3	
1 プレーヤー													
インフルエンサーの招致	○都市圏インフルエンサー招致の集中的な取組み								○インフルエンサーの継続的招致				
プレーヤー参画促進 (会員登録制度)	○会員登録制度(メンバーシップ)の創設		○プレーヤー(会員参加登録)の集中的な取組み				UX イベント	○プレーヤーの継続的募集 / 企業誘致など					UX イベント
ビジネスプロデューサー 育成	○ビジネスプロデューサー育成の概要検討		○講義内容(講師)に関する大学等との協議						○予算等事業化調		R5実施準備(委託調整等)		
データサイエンティスト 育成	○データサイエンティスト育成に係る大学との調整			○リカレント教育の実施手法検討						(大学等における令和5年度実施調整)			
2 ネットワーク													
パイロットプロジェクト	○参加企業の募集		○審査・選考		<ul style="list-style-type: none"> ○プロジェクト調整 ○企業マッチング ○モニター確保 		○モニタリング等プロジェクトの推進					○事業成果	
くまもとテックグランプリ	○エントリー促進		○審査・選考		支援機関等フォローアップ		○事業化可能性調査の案件精査		○事業化可能性調査(概念実証・試作開発・市場化テスト)				
オンラインコミュニティ の構築	○オンラインコミュニティ手法の検討							○予算等事業化調整		○R5実施準備(委託先等検討など)			
専門人材(コーディネータ) の配置			○コーディネータ人材の検討										
オープンイノベーション プログラム	OR3支援先のフォローアップ		OR4支援先企業候補の状況分析(ヒアリング等)				●R4支援先決定						
UXチャレンジ (学生向けプログラム)	参加学生の募集		○学生向けの講義(4回程度)			○アイデア発表・ピッチイベント		○アイデア実証 → データ				○事業成果	
	事業設計・企業への協力要請												

	R4.4月	5	6	7	8	9	10	11	12	R5.1月	2	3
3 コンテンツ												
チーム熊本の組成	○会員登録制度(メンバーシップ)の創設		○支援企業を含む会員参加登録の集中的な取り組み		○チーム熊本「中核企業等」の設定			○パイロットプロジェクト企業等への随時支援				
県産業支援機関の統合	○くまもと産業支援財団と熊本県起業化支援センターの統合に向けた調整、準備						○くまもと産業支援財団と熊本県起業化支援センターの統合					
民間VC呼び込みの検討	他県事例調査		金融機関等との意見交換、課題整理			VC呼び込み促進制度案の構築		予算等事業化調整		R5実施準備(民間機関意向把握など)		
5 データ												
データ連携基盤構築	先進事例の調査		データ連携基盤の運用主体の検討			データ連携基盤の仕様検討		予算等事業化調整		データ連携基盤の詳細検討		
くまもとメディカルネットワーク(KMN)	(大学、医師会におけるKMN学術研究利用に向けた調整)		パイロットプロジェクト企業とのマッチング→事業調整			学術研究とパイロットプロジェクト企業との連携【マッチング】						
7 ハコ												
Pre-UXハブ(既存施設利用)の運用	○Pre-UXハブ利用の施設賃借		○施設改修等			Pre-UXハブのオープン		○Pre-UXハブの運用				
UXハブ(新設)の整備	○「基本構想」業務委託				○「基本構想」(素案) ※施設の概要 ※施設整備経費 ※整備・運用主体 など		○「基本構想」の決定 ※パース等					
テクノロジーパークの賑わい創出	○テクノロジーパークの賑わい創出に向けた地元関係者との協議						○イベントの開催		○イベントの開催			

※予算成立前のため、変更となる場合がある