

UXプロジェクト「基本計画・実施計画（第2期）」の概要

～ イノベーションの種を熊本から ～

1. 背景と目指す姿

① 50年、100年後を見据えた新たな産業の柱の必要性

- ・県経済の持続的発展のため、半導体、自動車関連に次ぐ、県内産業の新たな柱が必要

② ライフサイエンス分野における熊本の強み

- ・水資源など豊富な天然資源、全国トップクラスの農畜生産
- ・理工系の大学等から多数輩出される産業人材
- ・創薬の研究等医療・薬学分野での高度な研究
- ・医療、健康、食品等の分野のベンチャー企業の活躍

③ 阿蘇くまもと空港周辺地域における拠点性の高まり

- ・半導体や自動車関連分野を中心に数多くの企業が立地
- ・「大空港構想Next Stage」の取組み

本プロジェクトの
目指す姿

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

2. 10年間の取組みの方向性

【阿蘇くまもと空港周辺地域を拠点とした「知の集積」】

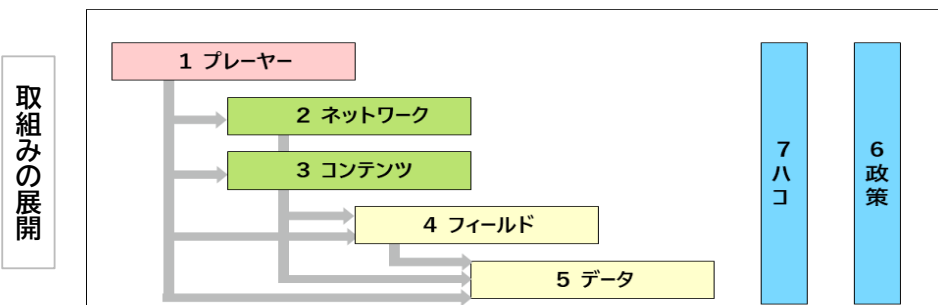
全国から起業家・企業・研究者等が集い、生まれることによる賑わいの創出

3. 基本計画と実施計画の策定

- ・県内産業の「第3の柱」の創出に向けた長期にわたる取組みを計画的に推進

【基本計画】：UXプロジェクトの基本的な考え方と重要な取組みを整理
（期間）令和3年度～令和12年度までの10年間

【実施計画（第2期）】：基本計画に掲げた取組みを具体化
（期間）令和7年度～令和9年度までの3年間



4. 具体的な取組みの推進

基本計画（令和3年度～12年度）

1 プレーヤー

UXプロジェクトに
参画するプレーヤー
を育成、誘致

- ・スローガンの対外発信等による人材の発掘と呼び込み

- ・人材育成プラットフォームの構築と運用

2 ネットワーク

プレーヤーに対して、
企業・研究機関等と
つながる機会を提供

- ・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

- ・つながる機会とクロスする場を通じた連携関係の構築

- ・専門人材（コーディネータ）の配置による連携の促進

3 コンテンツ

各段階に応じて伴走
する体制「チーム熊
本」の整備、アイデ
ア創出段階から支援
する仕組みの構築

- ・支援体制「チーム熊本」の組成及び連携したサポートの実施
- ・資金供給体制の整備

- ・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

4 フィールド

実証実験の場を提供

- ・実証実験フィールドの提供（規制緩和の見直し）

5 データ

ビジネスに結びつく
データにアクセスで
きる体制を整備

- ・県・市町村・企業等が有する各種データとの連携

- ・データ連携基盤の構築

- ・大学・県医師会などとの連携体制の構築

- ・行政側の長期的な支援体制の整備

6 政策

行政としての継続的
支援

7 ハコ

プレーヤーの交流や
共同実験を行うため
の施設を提供

- ・新たな施設（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

実施計画（第2期）（令和7年度～9年度）

- ・各種イベントの開催
- ・影響力のある人材との連携
- ・UXメンバーシップ制度登録者の拡大、コミュニティの活性化

- ・県内大学における人材育成事業との連携
- ・各種人材育成施策との連携
- ・民間の人材育成コミュニティ、マッチング拠点との連携

- ・県内企業のオープンイノベーションに向けた支援
- ・実証実験の機会提供
- ・ビジネス創出支援

- ・Pre-UXイノベーションハブの運営
- ・UXイノベーションハブの整備
- ・オンラインコミュニティの活性化
- ・外部コミュニティとのネットワーク構築

- ・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
- ・UXコーディネート事業の実施
- ・UXイノベーションハブにおけるインキュベート機能の実装

- ・支援企業・団体の見える化
- ・チーム熊本の組成の推進
- ・若手研究者に対する支援
- ・支援供給体制の強化・拡充

- ・ビジネス創出支援 <再掲>

- ・県内実証フィールドの人的・物的環境の整備
- ・実証にあたり障壁となる課題への対応

- ・行政が保有するデータを活用した実証の促進

- ・くまもとデータ連携基盤との連携

- ・KMNデータ活用環境の構築
- ・KMNデータ研究開発等への試行運用

- ・過年度採択者への長期的なフォロー
- ・UXコーディネート事業の実施 <再掲>

- ・UXイノベーションハブの整備 <再掲>
- ・Pre-UXイノベーションハブの運営 <再掲>
- ・県・東海大・熊本空港の連携協定に基づく取組みの推進
- ・財団、産技センター等の関係機関との連携
- ・テクノロジーパークの賑わいの創出