

## 予 算 要 求 資 料

令和4年度当初予算

支出科目 款：教育費 項：大学費 目：情報科学芸術大学院大学費

### 事業名 岐阜クリエイション工房事業費

(この事業に対するご質問・ご意見はこちらにお寄せください)

商工労働部 情報科学芸術大学院大学 電話番号：0584-75-6600

E-mail：c21905@pref.gifu.lg.jp

1 事業費 6,305 千円 (前年度予算額：8,000 千円)

#### <財源内訳>

区 分	事業費	財 源 内 訳							
		国 庫 支出金	分担金 負担金	使用料 手数料	財 産 収 入	寄附金	その他	県 債	一 般 財 源
前年度	8,000	3,760	0	0	0	0	0	0	4,240
要求額	6,305	3,013	0	0	0	0	0	0	3,292
決定額									

## 2 要 求 内 容

### (1) 要求の趣旨（現状と課題）

急速に進化する社会環境の中で、県内の社会・産業が今後持続的に発展していくためには、イノベーションの源泉ともなる、斬新なコンセプトで新たな価値を生み出すための発想力・創造力（クリエイティビティ）を持った人材の育成が必要である。

IAMASは科学と芸術の融合を基本理念に掲げ、芸術表現やデザイン、デジタル製造において、斬新なコンセプトを表現できるクリエイティブリーダーを育成してきた。卒業生には、自らのアイデアを社会実装し、新しい分野を切り拓いてきた個人事業主や起業家も多い。

そこで本事業では、IAMASのリソースを有効に活用しながら、次代を担う県内の若者に、IoT・AIといった最先端のテクノロジーを活かし、発想力・創造力を磨いてもらうことで、次の時代に新たな価値を創り出せる、次代のクリエイティブ人材の育成を図る。

### (2) 事業内容

次の時代に新たな価値を創り出せる、次代のクリエイティブ人材の育成のために、以下の事業を実施する。

#### [事業概要]

- ワークショップ：参加者30人
  - ・新しい分野を切り拓いてきたIAMASの卒業生を講師に招き、IoT・AIなどの最先端のテクノロジーを活用した作品を制作するワークショップを開催し、次代を担う若者に、新たな価値を創り出すための発想力や創造力を養ってもらうとともに、起業家精神の重要性を啓発する
  - ・高校生・大学生等の県内の若者を対象に実施
- 成果発表・講評（トークイベント）：聴講者想定：200人
  - ・ワークショップで制作した作品の発表と講評に加えて、IAMAS卒業生である起業家や個人事業主に、価値を新たに創り出していく社会的意義や仕事観について語ってもらう

- ・ワークショップに参加していない若者にも聴講してもらうことで、本事業の効果を波及させる
- ・Ogaki Mini Maker Faire 2022と連携して実施

(3) 県負担・補助率の考え方

県 10/10

(4) 類似事業の有無

3 事業費の積算 内訳

事業内容	金額	事業内容の詳細
旅費	96	業務旅費
消耗品費	150	資料コピー代等
役務費	33	通信運搬費
委託料	6,026	ワークショップ及び成果発表・講評運営経費
合計	6,305	

決定額の考え方

4 参考事項

(1) 各種計画での位置づけ

岐阜県成長・雇用戦略2017－(2)岐阜県第4次産業革命推進プロジェクト  
 (6) IAMASでの世界に通用する人づくり (科学と芸術の融合分野)

(2) 後年度の財政負担

人材育成を一層推進する必要があるため、参加者数を増加したうえで後年度も継続的に実施

(3) 事業主体及びその妥当性

本学が教育・研究課程で行ってきた「新たな価値を創り出せる人材」の育成は、他者において実施不可能。

# 事業評価調査書（県単独補助金除く）

新規要求事業

継続要求事業

## 1 事業の目標と成果

### （事業目標）

・何をいつまでにどのような状態にしたいのか

ワークショップやトークイベントを開催することで、次代を担う若者に、新たな価値を創り出すための発想力や創造力を養ってもらう

### （目標の達成度を示す指標と実績）

指標名	事業開始前 (H30)	R2年度 実績	R3年度 目標	R4年度 目標	終期目標	
					達成率	
①成果発表・講評 聴講者	0	650	720	800	800	90%
②ワークショップ 参加者数	0	24	47	100	100	47%

### ○指標を設定することができない場合の理由

### （これまでの取組内容と成果）

令和 2 年度	<p>オンラインで2つのワークショップを実施した。</p> <p>①「Happy Rebirthday」アバターを使用した映像作品を製作し、デジタルキャラクター等の生と死、これからのITリテラシーについて考えるワークショップ</p> <p>②「“新しい日常”から生まれる「DanceDrivenMusic」 Web上で体を動かすことで音を鳴らし、それらを繋げた踊りから音楽を生み出す。遠くの人と、新しい音楽を発見するワークショップ。</p> <p>Ogaki Mini Maker Faireと連携して作品展示及び講評・トークイベントを実施した。</p> <p>2つのワークショップに24人の県内高校生等が参加し、最先端テクノロジーを活用した作品制作を通じて、発想力や創造力を身に付けることができた。</p>
令和 3 年度	<p style="color: red;">令和5年度当初予算にて追加</p> <p>指標① 目標：___ 実績：___ 達成率：___ %</p>
令和 4 年度	<p style="color: red;">令和6年度当初予算にて追加</p> <p>指標① 目標：___ 実績：___ 達成率：___ %</p>

## 2 事業の評価と課題

### (事業の評価)

<p>・ 事業の必要性(社会情勢等を踏まえ、前年度などに比べ判断) 3 : 増加している 2 : 横ばい 1 : 減少している 0 : ほとんどない</p>	
(評価) 2	<p>第4次産業革命の潮流の中、県の成長・雇用戦略プロジェクトを推進していくためには、新たな価値を創り出せる次世代人材の育成が不可欠 これを進めるには、本学が教育・研究課程で行ってきた「新たな価値を創り出せる人材」の育成方法が有効</p>
<p>・ 事業の有効性(指標等の状況から見て事業の成果はあがっているか) 3 : 期待以上の成果あり 2 : 期待どおりの成果あり 1 : 期待どおりの成果が得られていない 0 : ほとんど成果が得られていない</p>	
(評価) 2	
<p>・ 事業の効率性(事業の実施方法の効率化は図られているか) 2 : 上がっている 1 : 横ばい 0 : 下がっている</p>	
(評価) 1	

### (今後の課題)

<p>・ 事業が直面する課題や改善が必要な事項 新型コロナウイルス感染症対策のため、オンライン化したところ、参加条件を満たすことのできない学生があったため、学校との連携が必要</p>
---

### (次年度の方向性)

<p>・ 継続すべき事業か。県民ニーズ、事業の評価、今後の課題を踏まえて、今後どのように取り組むのか 高校生を含め、発想力や創造力を身に付けた人材の育成は重要な課題であり、より多くの高校生等が参加できるようにして、実施する必要がある。</p>
---

### (他事業と組み合わせて実施する場合の事業効果)

<p>組み合わせ予定のイベント 又は事業名及び所管課</p>	【○○課】
<p>組み合わせる理由 や期待する効果 など</p>	