

令和4年度
プロトタイプ実証実験支援事業

◆テーマ一覧

令和4年度は、5分野5社（公募4社・非公募1社）で実証を行いました。

No.	課題テーマ	実証テーマ	採択事業者	実証パターン
1	地域経済・産業の振興	デジタル化による区内中小企業の業務改革	株式会社セラピア	導入
2	防犯対策の強化	ヴァーチャル体験による高齢者の特殊詐欺被害防止	株式会社ABAL	導入
3	地域福祉の充実／健康寿命の延伸	健康促進サービスの活用による高齢者の健康増進	Moff株式会社	導入
4	脱炭素・循環型社会の実現	雨水の活用による資源の再利用の促進	WOTA株式会社	開発・改良
5	教育環境の充実	探求コンテンツの活用による児童・生徒のSDGsの関心度向上の推進	株式会社うちゅう	導入

※実証パターンについて

プロトタイプ導入パターン

スタートアップが有する既存のプロダクト・サービスの導入による実証事業

プロトタイプ開発・改良パターン

スタートアップが区内ものづくり企業（製造・加工業）と連携し、既存のハードウェア・プロダクトの改良や、新たなハードウェア・プロダクトの開発を伴う実証事業

◆実証実験の内容について

No.1 デジタル化による区内中小企業の業務改革 【採択企業】株式会社セラピア(墨田区向島2-21-10)

実証場所：バキュームモールド工業株式会社(墨田区墨田5-23-11)

実証期間：令和4年10月下旬～

区内ものづくり企業を実証フィールドとし、ノーコードツール（コードを書かずにシステムの構築ができるシステム）の導入と内製化に向けたコーチングを行うことで、デジタル人材育成を通じたDXの土台づくりを行いました。

実証実験の成果

- ◇育成したデジタル人材の人数(アプリの作成等)
 - ▶10名中9名が達成
- ◇社員全体のDXに対する意識変化及び行動変化
 - ▶約70%の社員においてポジティブな意識変化を確認
- ◇役員・管理職における意識変化及び行動変化
 - ▶全ての管理職でポジティブな意識変化を確認
- ◇本プログラムによりデジタル化の促進が見込まれ、かつ受講を希望する区内中小企業の数
 - ▶ヒアリングを実施した10社のうち6社



管理職向け発表会の様子

◆実証実験の内容について

No.2 ヴァーチャル体験による高齢者の特殊詐欺被害防止 【採択企業】株式会社ABAL(目黒区東山1-17-16)

実証場所：出前講座、消費者講座
実証期間：令和5年2月下旬～

特殊詐欺を減らすことを目標にXR技術を使った被害回避トレーニングサービスを制作しました。ヴァーチャル空間上で特殊詐欺の状況を没入感を持って体験してもらい、体験者の行動を詐欺回避スコアとして定量的に評価できる仕組みを構築しました。

実証実験の成果

◇学習効果の向上

▶受講前と受講後で実施したテストの平均点について、従来のアナログ講座では受講後の点数向上が見られなかったが、VR講座では大幅な点数向上(25%アップ)が見られた

◇特殊詐欺に対する意識の変化

▶VR講座実施後のアンケート結果から、VRの没入感やリアリティ性により、特殊詐欺を自分事として捉えられるようになったことを確認



VRゴーグル