

令和6年度における DX推進の取組について

- | | |
|----------------------|--------|
| (1) 滋賀県DX推進戦略（概要版） | ・・・ P2 |
| (2) DX推進の取組概要 | ・・・ P3 |
| (3) 滋賀県DX推進戦略の改訂について | ・・・ P5 |

滋賀県DX推進戦略（概要版）

本戦略における「DX」の定義

組織内部の文化や意識の変革を引き出しながら、デジタル技術を活用して、施策やビジネスモデルを新たに創出または柔軟に組み替えること

1. 戦略策定の趣旨

『滋賀県基本構想』で掲げる「みんなで目指す2030年の姿」の実現に向け、地域や産業の持続可能な発展と県民の暮らしをより豊かにする新たな価値創造を、「暮らし」「産業」「行政」の各分野のDXにより実現するため、今後3年間の集中的な取組として示すもの。

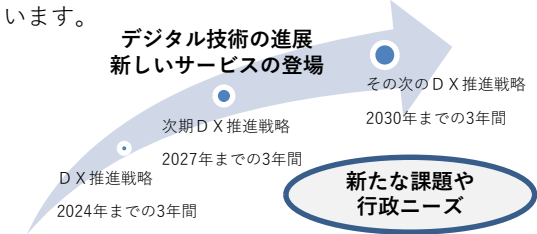
2. 戦略の位置付け

- ・県民・企業・大学・行政等がICT・データの利活用の促進やDXの取組についての方向性を共有し、連携を深めていくためのビジョン
- ・『官民データ活用推進基本法』に基づく『都道府県官民データ活用推進計画』
- ・『デジタル社会形成基本法』に基づく取組

3. 計画期間

令和4年(2022年)4月から
令和7年(2025年)3月までの3年間

社会変革のスピード等を考慮し今後3年間の戦略としています。



4. 基本理念

人が人らしく生活し続けられるデジタル社会の実現をめざし、**三つの基本理念**を大切にみんなの力を合わせて「**未来へと幸せが続く滋賀**」をつくっていきます。

- ・県民の暮らしを健康でより豊かにし、地域社会の持続的発展につながる新たな価値創造
- ・誰一人取り残さない
- ・安全・安心で人にやさしい

5. 本戦略が対応すべき課題

1. 人口減少社会への対応
2. 新たな日常への対応
3. 進展する技術への対応
4. データの利活用
5. デジタル人材の確保
6. デジタル格差の是正
7. セキュリティへの対応

7. 取組を進めるうえでの基本原則

1. オープン・透明で公平
2. 安全・安心で強靱
3. 新たな価値創造や地域課題の解決に向けた取組
4. 目的達成に向けて迅速で柔軟な発想・設計
5. 誰もが参加しやすい、利用しやすいもの
6. デジタル技術を活用して「届ける」

8. 推進体制

(1)庁内における推進体制・進捗管理

- ・滋賀県デジタル社会推進本部において、本戦略に基づく施策を推進
- ・『滋賀県DX推進戦略実施計画』の目標等について進捗管理を行う

(2)多様な主体との連携・協力

- ・『滋賀県地域情報化推進会議』における情報交換
- ・スマート自治体滋賀モデル研究会における調査研究および共同調達
- ・『DX官民協創サロン』における協働 等

6. めざすべき姿と、3年間で取り組む事項

デジタル社会の形成に関する施策を迅速かつ重点的に推進することで、「暮らし」「産業」「行政」の領域と、それを支える「基盤」「ひとづくり」において、**2030年を目途に実現をめざします。** ※具体的な施策や数値目標は、『滋賀県DX推進戦略実施計画』において定めま

暮らしのDX



すべての県民が、健康で快適な暮らしと環境に配慮した、豊かな生活を実感

【医療・福祉】	本人を真ん中においた切れ目のないサービスの実現（医療・福祉の情報共有、介護現場等の環境改善 等）
【労働】	多様な働き方の実現（魅力的な労働環境の創出）
【歴史・文化・スポーツ】	誰もが居場所や生きがいを持ち、学び親しめる（学習・スポーツにおけるオンライン活用 等）
【教育】	たくましく、しなやかに生きる力を高めている（子どもの学びのデジタルシフト）
【社会インフラ】	生活や産業活動を支える（地域交通の利便性向上と最適化、社会インフラのデジタルマネジメント）
【防災・防犯】	地域とつながり、安全・安心な生活（防災・減災へのデジタル技術の積極的活用 等）
【観光・地域活性化】	多様な人がつながり、活躍できる（オンラインによる交流・関係人口の拡充 等）

産業のDX



高付加価値化や省力化、生産性・安全性の向上による、持続可能な産業を実現

【農林水産業】	誰もが楽しく、やりたくなる（スマート林業・スマート農業の推進、スマート水産業の担い手確保 等）
【商工業】	新たなサービスや製品が生まれている（中小企業等のデジタルシフト 等）
【建設業】	生産性・安全性向上や働き方改革の実現（i-Construction の促進）
【エネルギー・環境】	気候変動への対応と環境負荷の低減（環境に配慮した経済の持続可能性、デジタルによる環境負荷低減）

行政のDX



時間や場所を問わない、ワンストップで県民本位の行政サービスが実現

【デジタルファースト】	提供者視点から利用者視点へ行政サービスの変革（説明会等のオンライン化 等）
【デジタルシフト】	変わる滋賀 変わる行政 デジタル化（着実なDX推進体制 等）
【EBPM】	思い込みをなくした客観的な取組の推進（デジタル広報、属性に応じた情報提供 等）



基盤づくり

【誰もが利用できる、参加できる環境の整備】（情報セキュリティ対策の強化 等）

ひとづくり

【デジタル人材の育成・活躍】（DX人材育成、セキュリティ人材育成 等）

R6年度DX推進の取組概要

○「暮らし」「産業」「行政」の各分野のDXと、それを支える「基盤づくり」「ひとづくり」の各分野ごとに整理して掲載しています。

①	暮らしのDX	43事業	(令和6年度当初予算額)	584,392千円
	～すべての県民が、健康で快適な暮らしと環境に配慮した、豊かな生活を実感～ 【医療・福祉】【労働】【歴史・文化・スポーツ】【教育】【社会インフラ】【防災・防犯】【観光・地域活性化】			
②	産業のDX	26事業	(令和6年度当初予算額)	1,321,348千円
	～高付加価値化や省力化、生産性・安全性の向上による、持続可能な産業を実現～ 【農林水産業】【商工業】【建設業】【エネルギー・環境】			
③	行政のDX	38事業	(令和6年度当初予算額)	628,120千円
	～時間や場所を問わない、ワンストップで県民本位の行政サービスが実現～ 【デジタルファースト】【デジタルシフト】【EBPM】			
④	基盤づくり	3事業	(令和6年度当初予算額)	25,331千円
	～誰もが利用できる、参加できる環境の整備～			
⑤	ひとづくり	6事業	(令和6年度当初予算額)	714,585千円
	～デジタル人材の育成・活躍～			
合 計		116事業	(令和6年度当初予算額)	3,273,776千円

DXの推進

デジタル社会の形成を推進し、
暮らしをより豊かにする新たな価値創造の実現を目指す

【予算額 32.7億円】
116事業

🏠 暮らしのDX 【予算額 5.8億円】

全ての県民が健康で快適な暮らしと、
環境に配慮した豊かな生活を実感

- 新 保健所での健康相談や要支援者対応等の管理をシステム化し、よりきめ細かい支援を実現
- 県立高等学校入学者選抜のWeb出願システムを導入 など



🏢 産業のDX 【予算額 13.2億円】

高付加価値化や省力化、生産性・安全性の
向上による持続可能な産業の実現

- 施設環境のモニタリングやリモートセンシング（遠隔計測）データを活用した農業の支援
- 企業人材のDXスキル強化支援 など



🏢 行政のDX 【予算額 6.3億円】

時間や場所を問わないワンストップで
県民本位の行政サービスの実現

- 新 窓口のキャッシュレス決済導入による県民利便性向上
- 新 電子契約導入による契約締結の迅速化、コスト削減による業務効率化、事業者の負担軽減 など



⚙️ 基盤づくり 【予算額 7.4億円】 ひとづくり

誰もが利用できる、参加できる環境の整備
とデジタル人材の育成・活躍

- デジタル技術を活用し、業務効率化・行政サービスの向上を図ることのできる人材の育成 など



- 庁内においては、活用場面の例示と活用ルールを定めた「生成AIの活用方針」を令和5年度に策定。積極的な利活用を推進していく。

滋賀県DX推進戦略の改訂について

- 「滋賀県基本構想」で掲げる「みんなで目指す2030年の姿」の実現に向け、県民生活や経済活動の維持に必要不可欠なデジタル社会の形成に関する施策を迅速かつ重点的に推進し、もって地域や産業の持続可能な発展と県民の暮らしをより豊かにする新たな価値創造を「暮らし」、「産業」、「行政」の各分野のDXにより実現するため、令和4年3月に滋賀県DX推進戦略を策定した。
- 現行戦略は令和6年度末までの3年間の計画となっており、現在の課題や最新の技術動向等を踏まえ、次の3年(令和7年度から9年度末まで)を見据えたDX推進戦略へと改訂する。

▶ 改訂において盛り込む内容

- 現行戦略期間内に庁内、関係団体で実施した取組の成果、課題および解決に向けた方針
- 生成AI等の最新技術の活用
- 物価上昇、人手不足等、社会情勢の変化への対応
- 県、市町との連携強化

戦略改訂のスケジュール

4段階のステップを踏み、それぞれ庁内協議、懇話会等を経て、各期の特別委員会で進捗を報告

1. 改訂スケジュール提示、第1期取組総括 (6月特別委員会 報告)
2. 骨子案の提示 (9月特別委員会 報告)
3. 素案の提示 (11月特別委員会 報告)
- (令和7年3月 滋賀県DX推進戦略 改訂)
4. 成果の報告 (3月特別委員会 報告)

