

金沢市DXアクションプラン

2025年2月改訂版



1. 基本理念

全ての人が便利に暮らし、幸せを実感するまちへ

「全ての人が便利に暮らし幸せを実感するまち」をめざし、DXによる質の高いサービスを創り続けることで、地域の幸福度や、まちの持続可能性を高めていきます。

2. 行動指針

プランの実践・推進にあたり、次の行動指針に基づき取り組みます。



3. 成果の測定

◆推進期間

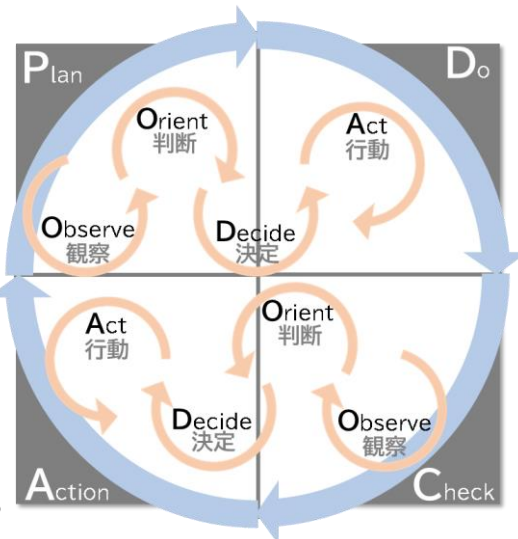
3か年(2023～2025年度)

◆効果の検証

毎年度その効果を検証し、公表

◆成果の測定

PDCAサイクルを基本としつつ、デジタル技術の進展の速さや、社会・経済情勢の変化に迅速かつ柔軟に対応し、最適化するためOODAループにより適時事業目的や目標値を見直し・修正を図る。



4. 取組方針

本市がこれまで築いてきた大切な資産を最大限活用することとし、4つの分野で重点的に施策を展開していきます。

産業 生産性の向上と価値の創造

- ・産学官金連携によるWeb3.0技術の社会実装の促進
- ・交通データ活用による新たな交通施策の検討

地域 住民相互の交流と連帯意識の醸成

- ・町会活動のデジタル化推進
- ・地域団体へのデジタルツール活用講座の開催

文化「文化都市 金沢」を推進

- ・デジタルミュージアムによる新たな文化体験の提供
- ・デジタルアーカイブの整備と工芸データベースの提供

教育 誰もが学び成長

- ・子供の興味・関心・意欲・技能に合わせた学びの機会の提供
- ・データ利活用による不登校対策の強化

行政 デジタルにより全ての人の利便性向上

- ・マイナンバーカードを活用したスマートサービスの導入
- ・避難所運営・管理のデジタル化

将来像

一人ひとりに寄り添う

- ・必要な人に必要な案内を提供
- ・「行かない市役所」「書かない窓口」を実現

人と人とがつながる

- ・デジタルに対するハードルを軽減
- ・人とつながる多様なコミュニティを形成

金沢の魅力が広がる

- ・文化芸術の魅力と裾野を拡大
- ・文化芸術を次世代に継承

まちが持続的に発展する

- ・人口減少下での成長を実現
- ・多様な人との交流を促進

金沢市DXアクションプラン

インデックス

1. プランの趣旨	
1. 1. 策定の趣旨	01
1. 2. プランの位置づけ	02
1. 3. 国の動向	04
1. 4. プランの期間	05
1. 5. 推進体制	05
2. 取り組み	
2. 1. 基本理念	06
2. 2. 行動指針	06
2. 3. 取組方針	07
2. 4. 取り組みの方向性	08
2. 5. 主な具体的取組及び工程表	09
3. 成果の測定	
3. 1. 重要業績評価指標(KPI)の設定	19
3. 2. 参考指標	20
4. 用語集	21

1 趣旨

1.1. 策定の趣旨

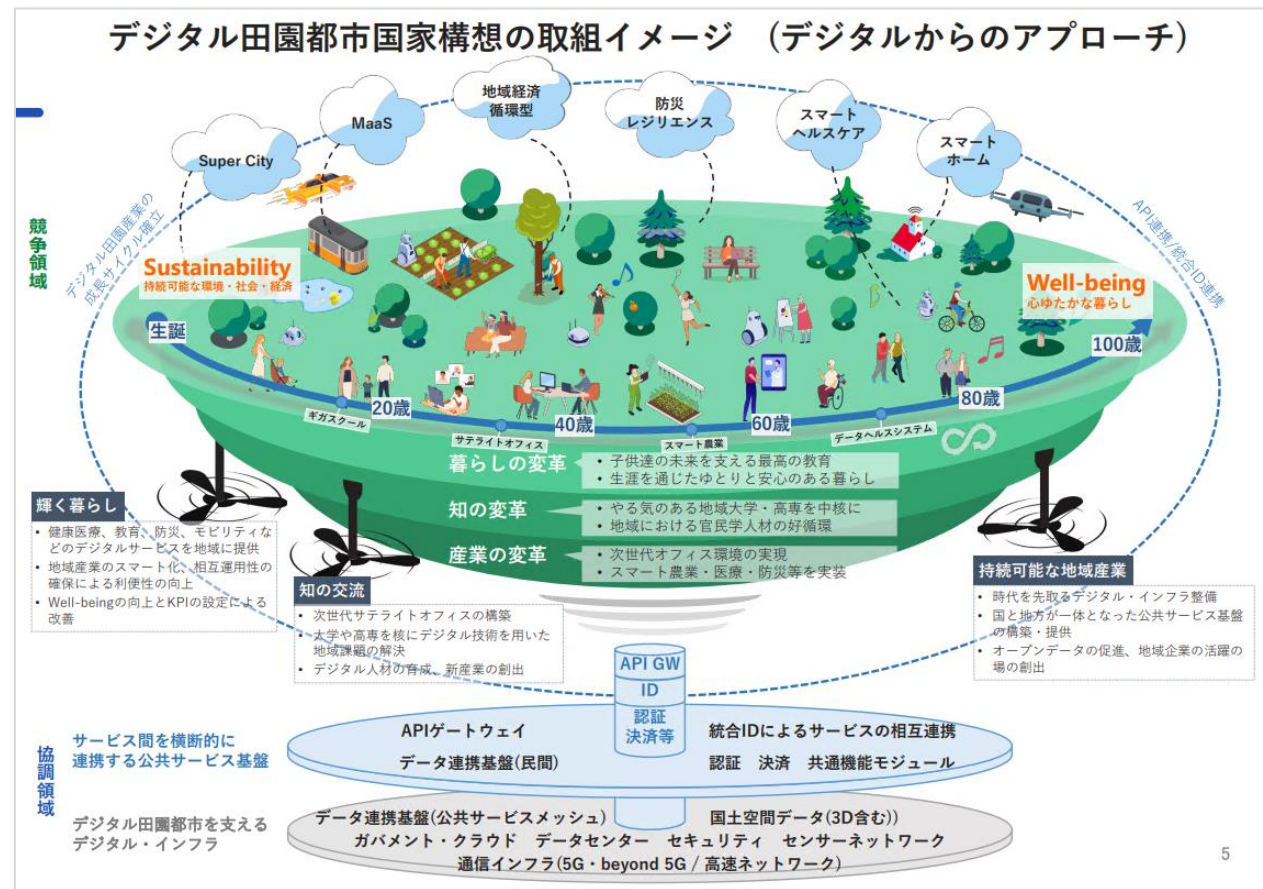
本市では、「金沢市デジタル戦略」を策定し、2021・2022年度の2か年で、集中的にデジタル化を進めてきました。

一方、近年のデジタル技術の進展とパンデミック下における生活様式の変化により、社会のデジタル化は過去に類を見ない速さで進んでおり、行政もこの動きに、的確に対応していかなばなりません。

国は、「デジタル田園都市国家構想」を掲げ、デジタルにより「全国どこでも誰もが便利で快適に暮らせる社会」をめざすため、その実現に向けた「デジタル田園都市国家構想総合戦略」を、2022年12月にとりまとめ、デジタル実装を通じて、地域における社会課題の解決や、魅力の向上に向けた取り組みを推進することとしました。

本市としても、都市構想として10年後の将来像を描いた金沢市都市像「未来を拓く世界の共創文化都市・金沢」を策定するとともに、国の動きに呼応し、第3次金沢版総合戦略を策定し、本アクションプランにその具現化に向けたデジタル施策をまとめました。

未来の金沢がデジタル変革を通じて、全ての人が便利に暮らし、幸せを実感できるまちとなるよう、行政DXの取り組みを加速していきます。



出典:デジタル田園都市国家構想

1 趣旨

1.2. プランの位置づけ

(1) 上位計画及びその他計画との関係

◎未来共創計画(2024年2月策定)

金沢市都市像「未来を拓く共創文化都市・金沢～すべての人々と共に、心豊かで活力ある未来を創る～」(2023年12月議決)の実現に向けた行動計画

◎第3次金沢版総合戦略(2024年3月策定)

横断的視点:デジタル活用

◎デジタルにより市民サービス向上を目指す本市の指針

◎個別計画におけるデジタル分野を補完

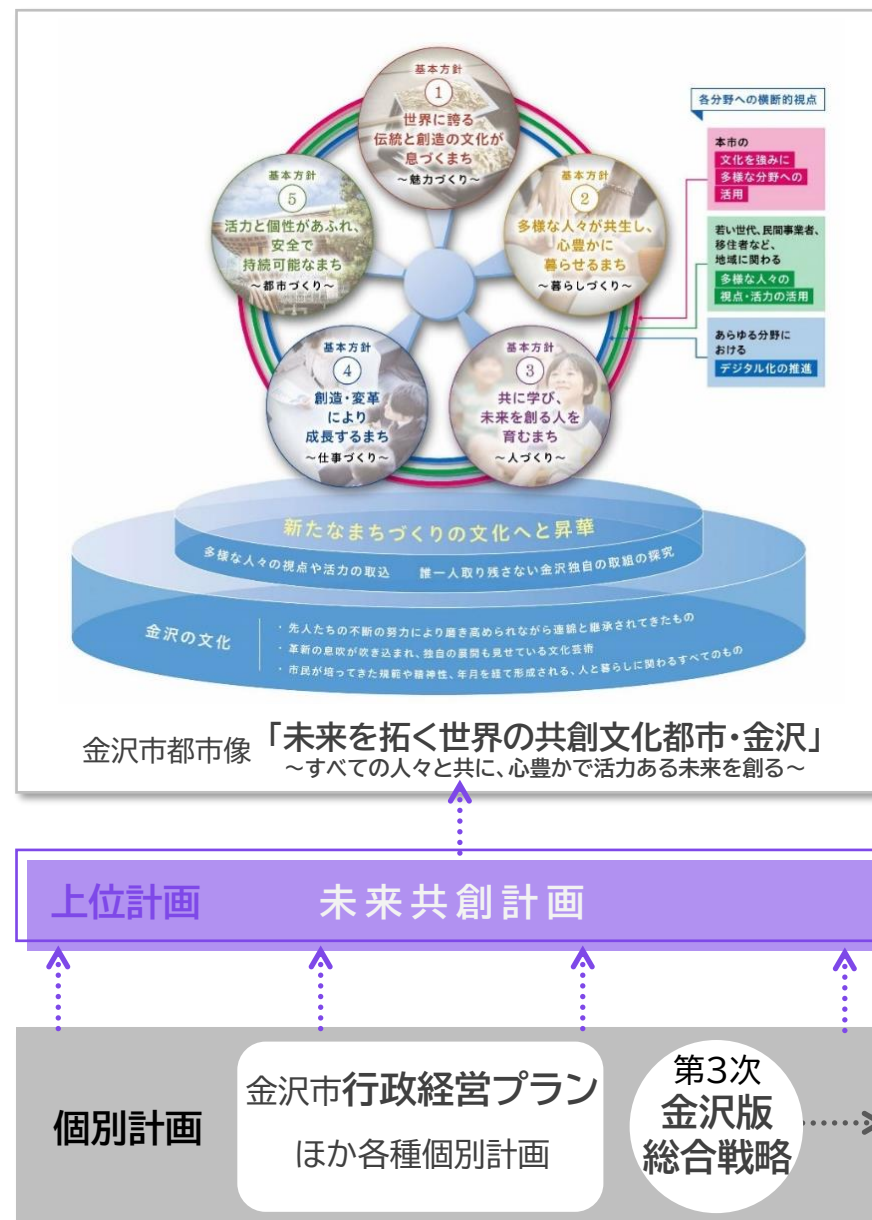
◎「金沢市行政経営プラン」(2023年3月策定)と連携

金沢市DXアクションプラン

デジタルは手段であることを再確認し、
本プランの実行により、
上位計画の具現化を図る。

補完・具現化

補完・連携



デジタル
田園都市
国家構想

1.2. プランの位置づけ

金沢市都市像「未来を拓く世界の共創文化都市・金沢～すべての人々と共に、心豊かで活力ある未来を創る～」（2023年12月議決）

目指すべき将来像

「未来を拓く世界の共創文化都市・金沢」

～すべての人々と共に、心豊かで活力ある未来を創る～

- 金沢の個性は「文化」にあります。藩政時代より歴史に培われてきた伝統文化が、先人たちの不断の努力により連綿と継承されてきたことに加え、近年、「スポーツ」や「建築」、「木」などを価値付けし、新たな文化として市民と共に育てています。
- まちづくりの規範や市民の精神性など「年月を経て形成される、人と暮らしに関わるすべてのもの」も、広義の「文化」であり、世界にも通用する「金沢らしさ」の源泉と言えます。
- この個性を、将来にわたって継承するとともに、そこに住むすべての人の共通の拠り所として、市民生活や経済活動のみならず、福祉、環境、教育などの各般に、より一層身近なものとして生かしていく必要があります。
- 金沢が革新の息吹を取り入れながら、様々な時代を乗り越えて発展してきたように、不確かで予見が難しい現代にあっては、今に息づく「文化」を基軸に、多様性や柔軟性にも価値を求め、常に新たな風を加えていくことも大切です。
- 地域に関わる多様な人々の視点・活力を取り入れるとともに、あらゆる分野において、誰一人取り残さない金沢独自の取組を探求し、「新たなまちづくりの文化」へと昇華させることで、しなやかに、心豊かで活力ある未来の金沢を、すべての人々と共に創りあげていきます。

基本方針

1

世界に誇る伝統と創造の文化が息づくまち
～ 魅力づくり ～

2

多様な人々が共生し、心豊かに暮らせるまち
～ 暮らしづくり ～

3

共に学び、未来を創る人を育むまち
～ 人づくり ～

4

創造・変革により成長するまち
～ 仕事づくり ～

5

活力と個性があふれ、安全で持続可能なまち
～ 都市づくり ～

各分野への横断的視点

本市の文化を強みに多様な分野への活用

若い世代、民間事業者、移住者など、地域に関わる多様な人々の視点や活力の活用

あらゆる分野におけるデジタル化の推進

1 趣旨

1.2. プランの位置づけ

(2) 法令上の位置づけ

◎国の「官民データ活用推進計画」「自治体DX推進計画」に呼応

◎「デジタル田園都市国家構想」に準拠

◎「金沢市デジタル戦略2.0」の後継



1.3. 国の動向

(1) デジタル田園都市国家構想

2022年6月

「心ゆたかな暮らし」(Well-Being)と「持続可能な環境・社会・経済」(Sustainability)を実現していく構想

(2) デジタル社会の実現に向けた重点計画

2022年6月

目指すべきデジタル社会の実現に向けて、政府が迅速かつ重点的に実施すべき施策を明記

(3) デジタル田園都市国家構想総合戦略

2022年12月

まち・ひと・しごと創生総合戦略を改訂し、ロードマップ等を提示



1 趣旨

1.4. プランの期間

令和5(2023)年度から令和7(2025)年度までの3か年とします。
なお、デジタル技術進展の速度に鑑み、毎年、時点修正を行う動的なプランとします。

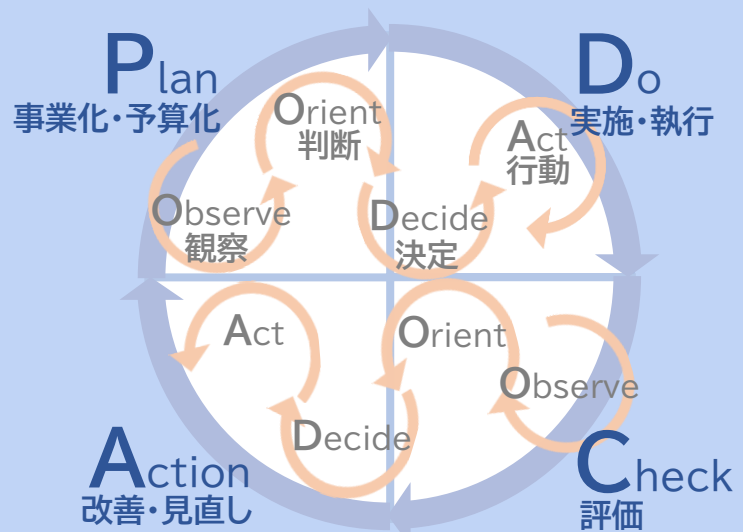
金沢市デジタル戦略

2021
-2022

金沢市DXアクションプラン

PDCAサイクルを基本に、状況に応じ素早く判断して
実行するOODAループを組み合わせ、柔軟に実践

2023
-2025



1.5. 推進体制

外部有識者会議と庁内横断組織によってプランを推進します。

(1) 金沢市DX会議

有識者及び市長で構成する金沢市DX会議を開催し、本市のDX推進に必要な施策等を議論します。

(2) DX推進本部

市長を本部長とする庁内横断組織を設置し、情報共有や施策の横展開を図ります。

金沢市DX会議

- ◆施策提案
- ◆アクションプランの進捗確認

・有識者
・市長

DX推進本部

- ◆アクションプランの推進

・市長
・両副市長
・全局長

2 取り組み

2.1. 基本理念

全ての人が便利に暮らし、
幸せを実感するまちへ

「全ての人が便利に暮らし幸せを実感するまち」をめざし、DXによる質の高いサービスを創り続けることで、地域の幸福度や、まちの持続可能性を高めていきます。

2.2. 行動指針

プランの実践・推進にあたり、次の行動指針に基づき取り組みます。

市 民 目 線 市民の利便性向上に取り組みます

ス ピ ー ド 感 社会の変化に迅速に対応して取り組みます

チ ャ レ ン ジ できることから積極的に取り組みます

成 果 検 証 成果と検証を重視して取り組みます

デジタルファースト デジタルの活用を前提に取り組みます

2 取り組み

2.3. 取組方針

基本理念であるデジタルにより「全ての人が便利に暮らし、幸せを実感する」ための取り組みを推進します。

DXによる「デジタル社会」を切り開くため、本市がこれまで築いてきた大切な資産を最大限活用することとし、4つの分野で重点的に施策を展開していきます。

産業

地域

文化

教育



重点分野設定の考え方

本市の特色を生かしたデジタル化を推進する「金沢市デジタル戦略」に掲げた考え方を踏襲し重点分野を設定します。

イノベーション

市民がテクノロジーを理解して、文化や産業に幅広く展開

コミュニティ

シビックテック団体と連携した地域課題を解決

伝統と創造

デジタル技術により、まちの新たな価値を創出

学都金沢

GIGAスクールや大学間連携によりデジタル社会を拓く人材を養成

2 取り組み

2.4. 取り組みの方向性

Stage 1

デジタイゼーション

ツールのデジタル化(紙からデータへ)

DXの土壌を醸成

デジタル戦略

電子申請
拡充

ペーパーレス原則
への転換

RPA
AI-OCR
の拡充

シビックテック
促進

キャッシュレス
決済の拡充

オープンデータ
ポータルサイトの
刷新

地域活動の
デジタル化

産学官連携による
デジタル人材育成

デジタル教材
の造成

Stage 2

デジタライゼーション

個別プロセスのデジタル化(ソフトウェア化)

デジタルの社会浸透

DXアクションプラン

デジタルにより全ての人の利便性向上

- ・マイナンバーカードを活用したサービスの実装
- ・AIやドローンなどデジタル技術の活用
- ・オンラインによるサービスの充実

産業

生産性の向上と価値の創造

- ・Web3.0技術の利活用
- ・交通データ活用による新たな交通施策の検討

地域

住民相互の交流と連帯意識の醸成

- ・町会活動のデジタル化推進
- ・地域団体へのデジタルツール活用講座の開催

文化

「文化都市 金沢」を推進

- ・デジタルミュージアムによる新たな文化体験の提供
- ・デジタルアーカイブの整備と工芸データベースの提供

教育

誰もが学び成長

- ・子供の興味・関心・意欲・技能に合わせた学びの機会の提供
- ・データ利活用による不登校対策の強化

Stage 3

デジタルトランスフォーメーション

全体プロセスのデジタル化(価値創造・ビジネスモデルの変革)

デジタルの社会実装

一人ひとりに寄り添う

- ・必要な人に必要な案内を提供
- ・「行かない市役所」「書かない窓口」を実現

人と人がつながる

- ・デジタルに対するハードルを軽減
- ・人とつながる多様なコミュニティを形成

金沢の魅力が広がる

- ・文化芸術の魅力と裾野を拡大
- ・文化芸術を次世代に継承

まちが持続的に発展する

- ・人口減少下での成長を実現
- ・多様な人との交流を促進

2.5. 主な具体的取組

産業

生産性の向上と価値の創造

少子高齢化が進み経済の停滞が危惧される中、デジタルによる変革を進め生産性を向上させることが重要です。デジタルによる新たなサービスを生み出し続けることで、産業の活性化と市民生活の利便性向上を図るため、デジタル技術を活用した新たなサービスの展開を進めるほか、民間企業等のデジタル人材の育成に取り組めます。

	2023	2024	2025
○ Web3.0技術の利活用を進めます			
産学官連携によるWeb3.0技術の社会実装の促進	支援	支援	支援
メタバースを活用した金沢の文化や伝統の発信	モデル事業実施	拡大検討	拡大検討
○ 便利な移動サービスの提供を進めます			
金沢MaaSによる便利な移動サービスの提供	拡大	拡大	拡大
交通データ活用による新たな交通施策の検討	検討	実施	実施
公共交通利用キャッシュレス決済導入	導入	拡充	拡充
New デジタルサイネージを活用したモビリティハブの整備	検討	検討	実施
○ 観光DXを進めます			
快適な観光の提供に向けたデータ利活用の検討	実施	拡大検討	拡大検討
観光データを活用した地域全体のデジタルマーケティング推進	検討	実施	実施
公衆無線LANのオープンローミング化の検討	—	検討	検討

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

産業

	2023	2024	2025
○ 産業のDXを支援します			
最先端技術を活用したデジタル機器を体験する機会の提供	実施	実施	実施
中小企業のDX化支援窓口の設置	設置	実施	実施
中小企業へのスマートワークの導入支援	検討	実施	実施
生成AI等を活用した卸売業のデジタル化支援	検討	実施	実施
New 商店街のデジタル活用推進支援	—	検討	実施
○ 農業や林業のスマート化を推進します			
レーザーセンシング技術を活用したスマート林業の推進	実施	推進	推進
AI技術を活用したスマート林業の推進	検討	実施	実施
ドローンやAI等を活用したスマート農業の実証	実証	実証	実証
スマート農業機械等の導入支援	検討	実施	実施

2.5. 主な具体的取組

地域

住民相互の交流と連帯意識の醸成

人口減少・少子高齢社会において、コミュニティの希薄化は喫緊の課題です。デジタル技術の活用により、誰もが地域活動に参加しやすい、人とつながりやすい取り組みや、市民が自ら課題を解決するシビックテックの取り組みを推進します。そうした取り組みを通じて、すべての人がデジタルのメリットを受けられる社会をめざします。

	2023	2024	2025
○ デジタル技術を活用した地域活動の活性化に取り組みます			
町会活動のデジタル化の推進	推進	推進	推進
地域団体へのデジタルツール活用講座の開催	実施	拡大	拡大
○ デジタル技術を活用した地域課題の解決を推進します			
シビックテックの推進	推進	推進	推進
地域課題解決プラットフォームの提供	開始	推進	推進
地域課題解決につなげる交流会の開催	検討	実施	実施
○ デジタルデバイドの解消に取り組みます			
地域スマホ講座の開催	実施	拡大	拡大
障害のある人へのデジタルツール活用支援	実施	拡大	拡大

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

地域

	2023	2024	2025
○ ダイバーシティ・インクルージョンを推進します			
SNSやオンライン等を活用した多様な相談支援の実施	実施	拡大	拡大
産学官連携による最新技術を活用した障害のある人へのコミュニケーション支援の検討	実施	拡大	拡大
eスポーツを活用した障害のある人の社会参加促進	検討	モデル事業実施	拡大
○ マイナンバーカードを地域活性化に活用します			
マイナンバーカードを活用したスマートサービスの導入	導入	拡大	拡大
○ 医療DXに取り組みます			
金沢市立病院における医療DX実現に向けた計画策定	—	検討	策定
○ 移住・定住プロモーションを推進します			
デジタルを活用した移住希望者への効果的な情報発信	検討	実施	実施
New SNS等を活用した移住・定住支援	—	検討	実施
○ 住民の健康増進に取り組みます			
健康アプリを活用した住民の健康増進	検討	実施	実施
New eスポーツによる未病対策	—	検討	実施

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

文化

「文化都市 金沢」を推進

藩政期から連綿と受け継がれる伝統文化や伝統工芸から、金沢21世紀美術館をはじめとする現代美術やスポーツまで、様々な「文化」を受け継ぎ、発展してきた都市としての誇りと責任を未来につないでいくため、デジタル技術を活用し、文化・芸術・スポーツに触れる豊かな暮らしを創出し、その裾野を拡大する取り組みを進めます。とともに、まち全体で文化・芸術・スポーツを育むまちづくりをめざします。

○ デジタルミュージアムを構築します

デジタルミュージアムによる新たな文化体験の提供

2023

公開

2024

運用・拡大

2025

運用・拡大

○ 文化の継承と活用を推進します

埋蔵文化財のデジタルアーカイブ化

検討

実施

実施

美術工芸大学資料等財産のデジタルアーカイブ化

実施

実施

実施

工芸文化の継承・発展を目的とした工芸データベースの提供

運用・拡大

運用・拡大

運用・拡大

○ Web3.0技術の利活用を進めます

メタバースを活用した金沢の文化や伝統の発信(再掲)

モデル事業実施

拡大検討

拡大検討

文化、芸術、観光分野等へのNFTを活用した魅力向上

検討

試行

実装

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

文化

○ 文化イベントに最先端技術を活用します

最先端技術を活用した文化イベントの開催

2023

実施

2024

—

2025

—

○ 持続可能な文化運営環境を検討します

DAOなどのWeb3.0技術を活用した文化運営環境の検討

検討

検討

検討

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

教育

誰もが学び成長

「学び」は学生固有のものではなく、あらゆる世代に共通するものであり、多くの人の学びが、結果として地域の幸福度を向上させます。デジタルの知識や技術を学ぶことはもちろんのこと、デジタル技術の活用により、気軽に質の高い学びができる環境も広がっています。

小中高生をはじめ、企業人や高齢者、障害のある方すべての人が学ぶことのできる環境の創出に取り組みます。

	2023	2024	2025
○ 小中高生へのデジタル技術の学習機会を提供します			
子供の興味・関心・意欲・技能に合わせた学びの機会の提供	実施	実施	実施
金沢IT部活による高度なプログラミング学習の実施	実施	実施	実施
次世代のドローン人材を育成	検討	実施	実施
次世代のICT人材を育成	検討	実施	拡大
New デジタル科新設による学習機会の拡大	—	検討	実施
○ 企業におけるデジタル人材育成を促進します			
企業のデジタル人材育成促進のためのリスキリング推進	実施	実施	実施
○ 地域のデジタル人材育成を促進します			
大学連携による地域人材のリスキリング支援	支援	支援	支援

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

教育

	2023	2024	2025
○ 教育分野のビッグデータ利活用を推進します			
GIGAスクール端末等の蓄積データ利活用の検討	検討	「データ利活用による不登校対策の強化」に統合	
データ利活用による不登校対策の強化	—	実施	実施
○ 教育分野のデジタル活用を推進します			
デジタル活用による特別支援教育プログラムの強化	検討	実施	実施
デジタル通学路マップによる安心安全の提供	検討	実施	実施
New メタバースを活用した教育支援体制の構築	検討	検討	実施
○ 誰もが学ぶことができる機会を提供します			
地域スマホ講座の開催(再掲)	実施	拡大	拡大
障害のある人へのデジタルツール活用支援(再掲)	実施	拡大	拡大
○ Web3.0技術の利活用を進めます			
産学官連携によるWeb3.0技術の社会実装促進(再掲)	支援	支援	支援

2.5. 主な具体的取組

行政

デジタルにより全ての人の利便性向上

デジタル技術は、時間的・空間的な制約を解放し、これまでにないサービスで利便性を向上させます。行政サービスにおいても、オンラインによる申請手続きやキャッシュレス決済、プッシュ通知などの新たな付加価値を拡大する取り組みに拍車をかけていきます。また、マイナンバーカードの交付率が全国で約6割(2023年2月時点)に届く中で、マイナンバーカードを新しい社会基盤とし、これを活用した施策に取り組めます。

	2023	2024	2025
○ マイナンバーカードを活用したサービス導入に取り組めます			
マイナンバーカードを活用したスマートサービスの導入(再掲)	導入	拡大	拡大
マイナンバーカードによる証明等発行サービスの拡大	導入	運用	運用
○ 行政サービスのデジタル化を拡大します			
オンラインを活用した相談・指導やイベントの実施	実施	拡大	拡大
クーポンの電子化	導入	拡大	拡大
電子申請の拡大	拡大	拡大	拡大
キャッシュレス決済の拡大	実施	運用	運用・拡大
書かない窓口の導入	検討	導入	運用・拡大
New 子育て支援のオンライン化	—	検討	実施
New 公共施設等で利用できるデジタル市民パスポートの導入	—	検討	導入

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

行政

	2023	2024	2025
○ AIを活用した市民サービス向上を図ります			
安全安心へのAI技術導入	開始	拡大	拡大
チャットボットの拡大	拡大	拡大	拡大
AI技術を活用した電話対応の向上	—	導入	運用
生成AIを活用した市民サービス向上施策の検討	検討	実施	実施
New AI解析によるインフラ保全対策	—	検討	実施
○ データの利活用を推進します			
オープンデータの拡充と利活用	拡大	拡大	拡大
New BIツールを活用した市民サービス向上施策の検討	—	検討	実施
○ ドローンやIoT技術等を活用し安全・安心を図ります			
ドローンやIoT技術を活用した防災・減災	導入	運用・拡大	運用・拡大
デジタルを活用した除雪体制の強化	検討	導入	運用

2 取り組み

2.5. 主な具体的取組

行政

○ 防災・減災対策を図ります



災害時の情報発信強化

2023

—

2024

検討

2025

実施

避難所運営・管理のデジタル化

—

検討

導入

ドローンやIoT技術を活用した防災・減災(再掲)

導入

運用・拡大

運用・拡大

ARを活用したデジタルハザードマップアプリの導入

導入

運用・拡大

運用・拡大

3 成果の測定

3.1. 重要業績評価指標(KPI)の設定

2025年度末までの数値目標を設定し、評価します。

50%の市民が「金沢市はデジタル化が進んでいる」と感じる

毎年度、市民アンケートを実施し、市民が「金沢市はデジタル化が進んでいる」と感じるかを指標とし、基本理念の「全ての人が便利に暮らし、幸せを実感するまちへ」が実現できているかを評価する。

産業

DXに取り組む企業・団体数

200件

【主な指標】

- ・中小企業DX相談窓口 相談件数
- ・中小企業スマートワーク導入支援件数

地域

地域DXへの参加者数

300人

【主な指標】

- ・シビックテック関連イベント参加者数
- ・「マッチ箱」参加者数

文化

文化関連デジタルコンテンツ
の閲覧数

17万件

【主な指標】

- ・金沢ミュージアム⁺のビュー数

教育

各事業の参加人数

2,000人

【主な指標】

- ・デジタル技術の学習機会の提供参加人数
- ・地域スマホ教室 参加人数

2 取り組み

3.2. 参考指標 | 2023年度実績(前年度比)

デジタル戦略(2021～2022年度)で設定した指標をフォローします。

電子申請による申請数

65,918件

(△22,261件)

ローコードツール等の活用

113件

(+29件)

RPA等最新技術の活用による削減時間

10,764時間

(△2,036時間)

プリント削減枚数(紙使用量)

513万枚

(1,534万枚→1,021万枚)

デジタル行政推進リーダー数

60名

(+20名)

AIチャットボット利用件数

183,256件

(+87,245件)

4 用語集

AI

Artificial Intelligence の略。人工知能のことで、人間がコンピュータに対してあらかじめ分析上注目すべき要素を全て与えていなくとも、コンピュータ自らが学習し、一定の判断を行うことが可能となる。

AI-OCR

AI を取り入れた、画像データのテキスト部分を認識し、文字データに変換する光学文字認識機能(OCR)のこと。AI を組み込むことで、読み取り精度を従来の OCR よりも大きく向上させている。

AR

Augmented Reality の略。拡張現実と訳され、現実世界から得た画像や映像、音声などにコンピュータで加工や修正を行い、利用者の視覚や聴覚、触覚などで得られる情報を変化させて提供する技術の総称のこと。

DAO

Decentralized Autonomous Organization の略。分散型自律組織と訳され、会社組織のようなトップダウン型ではなく、ブロックチェーン技術を利用して各構成員が機動的かつ国境の垣根なく意思決定できる組織のこと。

DX

Digital Transformation の略。データとデジタル技術を活用して様々なサービスを変革すること。

IoT

Internet of Things の略。パソコンやスマートフォンに限らず、センサー、家電、車など様々なモノがインターネットで繋がること。

MaaS

Mobility as a Service の略。地域住民や旅行者一人一人のトリップ単位での移動ニーズに対応して、複数の公共交通やそれ以外の移動サービスを最適に組み合わせて検索・予約・決済等を一括で行うサービスであり、観光や医療等の目的地における交通以外のサービス等との連携により、移動の利便性向上や地域の課題解決にも資する重要な手段となるもののこと。

NFT

Non-Fungible Token の略。ブロックチェーン技術を使用して、デジタルデータ1つ1つに独自の価値を持たせるもののこと。

OODAループ

「Observe(観察、情報収集)」、「Orient(状況、方向性判断)」、「Decide(意思決定)」、「Act(行動、実行)」の頭文字をつないだ言葉。意思決定プロセスを理論化したもののこと。PDCAと異なり、計画を立てるステップがないため、スピーディーな意思決定を行うことが可能となる。

PDCAサイクル

計画(Plan)、実行(Do)、評価(Check)、改善(Action)のプロセスを順に実施し、品質の維持・向上及び継続的な業務改善活動を推進するマネジメント手法のこと。

4 用語集

RPA

Robotic Process Automation の略。ソフトウェアロボットが事前に作成したシナリオに基づきプログラムを実行する仕組みのこと。

SNS

Social Networking Service の略。登録された利用者同士が交流できるWebサイトの会員制サービスのこと。

VR

Virtual Reality の略。コンピュータ上に仮想的な世界を作り出し、あたかも現実にそこにいるかの様な体験をさせる技術のこと。

Web3.0

現在のWeb2.0時代に代わる新しいインターネットの形態のこと。Web1.0 は個人が Web サイトを作って発信できるようになった時代のこと。Web2.0 は、情報の発信者と閲覧者の双方向のコミュニケーションが可能になった時代。Web3.0 は、ブロックチェーン等の技術により、Web2.0 で問題となっていた巨大インターネット企業により独占されている権力の個人分散を目指す時代とされている。

インクルージョン

多様性を受け入れ、多様性を持つ人々が全ての面で参加しやすい環境を作り出すこと。ダイバーシティは多様性の存在を受け入れることを指すが、インクルージョンは多様性を持つ人々が、自分らしくありのままで参加できる社会を実現することを目指すものとされる。

オープンデータ

機械判読に適したデータ形式で、かつ、二次利用が可能な利用ルールでデータを公開すること。

オンライン

ネットワークにつながっている状態のこと。

キャッシュレス決済

クレジットカードや二次元コードにより、キャッシュ(現金)によらず決済を行うこと。

シビックテック

市民自らがテクノロジーを活用して地域課題を解決しようとする取り組みや考え方。Civic(市民)とTech(テクノロジー)をかけあわせた造語のこと。

ダイバーシティ

多様性や多様な要素の存在を意味する。特に、組織や社会において、人種・性別・年齢・国籍・宗教など、様々な背景や属性を持った人々が存在すること。

チャットボット

チャット(対話)とロボットを組み合わせた言葉で、AI(人工知能)を活用した「自動応答サービス」のこと。AIが学習しながら回答を導き出すことにより、必要な情報に辿り着きやすく、的確に問い合わせ対応ができるようになる。

4 用語集

デジタルデバイド

インターネットやパソコン等の情報通信技術を利用できる者と利用できない者との間に生じる格差のこと。

ドローン

遠隔操作または自動操縦により飛行させることができる無人航空機のこと。

ビッグデータ

ボリュームが膨大でかつ構造が複雑であるが、そのデータ間の関係性などを分析することで新たな価値を生み出す可能性のあるデータ群のこと。

プログラミング

コンピューターに対し、何をしてほしいかを人間がわかる言葉で記述すること。

ブロックチェーン

複数のデータを塊り(ブロック)にし、暗号化してチェーンのように繋ぎ合わせて情報を管理する仕組みのこと。複数の端末で運用するため、耐障害性が高く、またデータの改竄もほぼ不可能とされている。

ポータルサイト

様々なコンテンツへの入口(玄関口)となるWebサイトで、インターネットを使ってホームページを見るときに、最初に表示されるWebサイトのこと。

マイナンバーカード

個人番号制度に基づいて発行される、個人番号カードのこと。本人確認や電子署名などに使用できる。

メタバース

コンピューターやコンピュータネットワークの中に構築された、現実世界とは異なる3次元の仮想空間やそのサービスのこと。

リスキリング

技術の進展などによる産業構造の変化によって、今後、新たに発生する業務や職種に必要となる能力やスキルを習得することを目的に、人材の再教育や研修をする取組のこと。

レーザーセンシング

レーザー光を用いて対象物の位置、形状、表面などの情報を取得する技術のこと。

オープンローミング

公衆Wi-Fiサービス関連事業者の業界団体であるWireless Broadband Alliance (WBA)による国際的なWi-Fi相互接続基盤のこと。

生成AI

ジェネレーティブAIとも呼ばれ、文章や画像など様々なコンテンツを生成できるAIのこと。

金沢市DXアクションプラン

2023年2月策定
2024年3月改訂
2025年2月改訂

発行 金沢市
編集 金沢市総務局デジタル行政戦略課