

# ぐんま広報

発行/群馬県メディアプロモーション課  
〒371-8570 前橋市大手町1-1-1  
☎ 027-226-2162  
FAX 027-243-3600  
<https://www.pref.gunma.jp/>

2023 8 | no.411 |

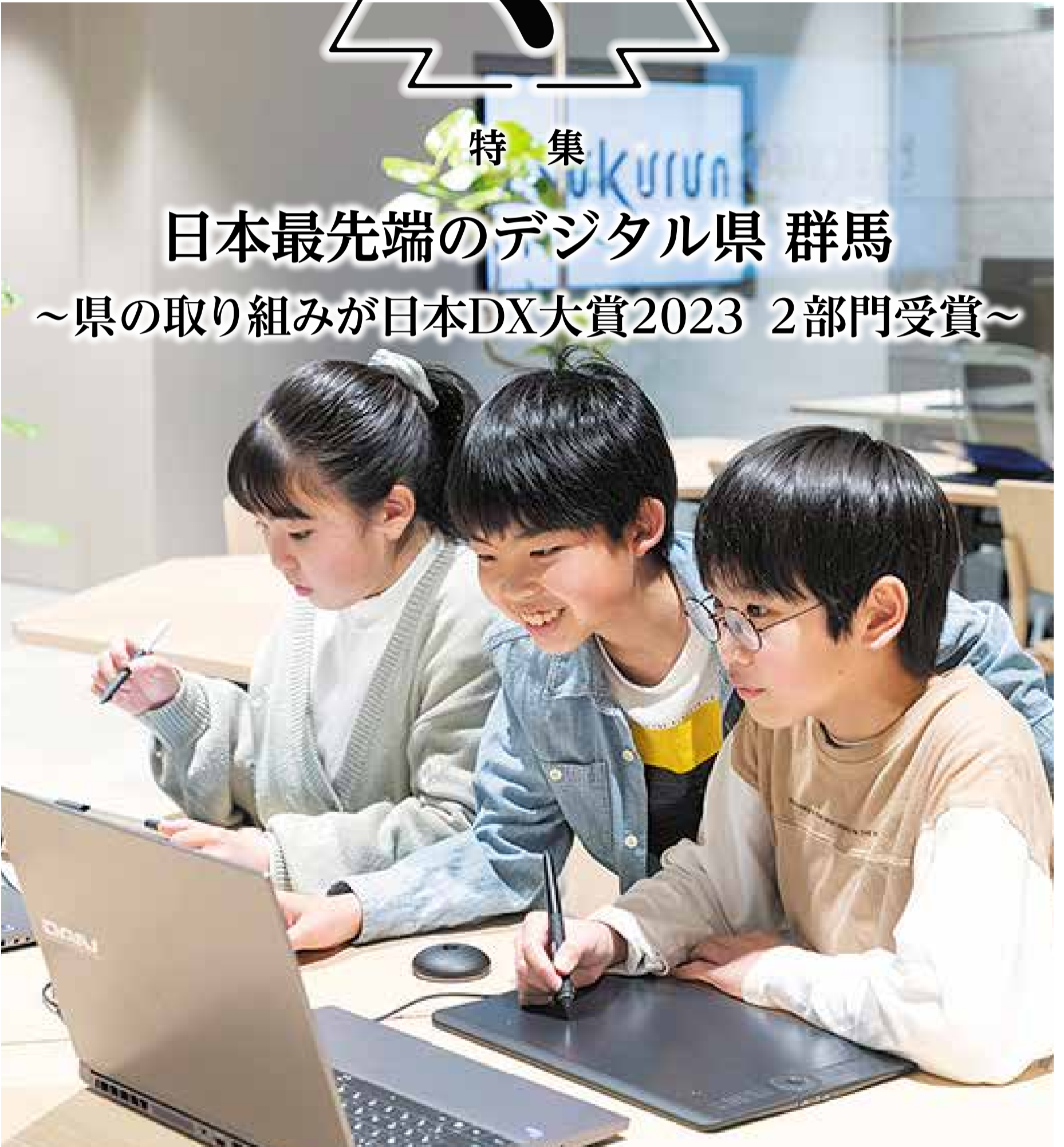
「ぐんま広報」電子書籍版  
スマートフォンやタブレットでも  
ご覧になれます。



特集

## 日本最先端のデジタル県 群馬

～県の取り組みが日本DX大賞2023 2部門受賞～



ツクルン(前橋市)

### Contents 主な記事

- P 2 日本最先端のデジタル県 群馬  
～県の取り組みが日本DX大賞2023 2部門受賞～
- P 4 ぐんまこどもの夢大賞 作品募集
- P 8 読者アンケート&数独クイズ

県の最新情報は  
公式SNSを  
チェック!



Twitter



LINE



Facebook

# ◆◆ 県内のいろいろな分野でデジタル化が進んでいます!! ◆◆

## ▶ 農業のデジタル化

効率的に農作業を進めるためには、トラクタを直進させることが重要ですが、その技術の習得には長い時間が必要です。板倉町のジャパン・ミネラル・ファーム株式会社では、GPSを活用した「直進アシストトラクタ」を導入したことで、社員誰もがトラクタを直進させることができるようになり、作業の効率化につながりました。



## 8月からスタート! ▶ 電子地域通貨「ISECA」

伊勢崎市内の加盟店で利用できる「キャッシュレス決済サービス」。スマートフォンの専用アプリ「chiica」に現金をチャージ(入金)することで利用できます。また市発行の専用カードも利用できます。こうした電子地域通貨事業は、県内の多くの市町村で取り組まれています。



\*画像はイメージです

## ▶ 嬭恋村スマートシティ

観光地の検索や、防災情報・避難場所の確認などがスマートフォン1つで行えます。割引券やプレゼントなど、ここだけのお得な情報も配信。必要な情報を選んで、メッセージを受け取ることができます。



4年度夏の<sup>デジ</sup>Digi田甲子園  
内閣総理大臣賞受賞!!

## デジタル化による生産性革新

### ■ デジタル技術を導入する前は、どのような課題がありましたか?

当社は、自動車用プレス金型の設計・製作をしている会社です。金型は、技術者の知識や経験に基づいて加工するため、熟練のノウハウが必要です。また本社から離れた工場でも業務を行っているため、社員間で業務内容を共有することが困難でした。



鈴木工業株式会社  
代表取締役  
すずき しょうた  
鈴木 翔太さん

そのため、特定の社員に業務が偏るなど、非効率な状態が続いていました。

### ■ 課題解決のためにどのような取り組みをしましたか?

デジタル技術を活用した熟練ノウハウの標準化や業務の自動化、業務管理の「見える化」のためのシステムを開発しました。



金型加工のデータを作成する様子

まずは、業務を誰でも同じ水準で行えるように熟練技術者の知識や経験をデータベース化しました。次に、業務の自動化と業務管理のデジタル化により、どの部品がどこにあり、どの工程まで進んでいるかといった情報を集約できるようにしました。このデータを納期情報と比較することで、進捗度や予定に対して遅れている原因が一目で分かるようになりました。

### ■ 取り組みの結果、どのような成果がありましたか?

人為的ミス削減させ、生産性が1.5倍以上に上昇し、案件によっては納期が2分の1に短縮されました。面倒な作業が減り、時間や心の余裕が生まれた社員が、本業である金型加工技術の向上に一層力を入れてくれるようになりました。デジタル化により生産性が高まることで、社員の技術力もアップし、さらに生産性が上がるという好循環が生まれています。



作成された加工データで金型を加工する機械

# ◆◆ さらなるDXの加速に向け、デジタルクリエイティブ人材の育成に力を入れています ◆◆

## 群馬デジタルイノベーションチャレンジ

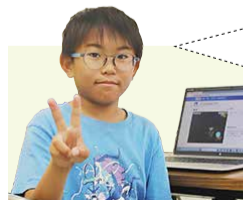


DXの発想やデジタル技術を活用して、地域課題の解決や新たな価値を生むデジタル人材の育成を目的とした「群馬デジタルイノベーションチャレンジ」。その取り組みの一環として、玉村町で地域ICTクラブが開催されました。今回は、小・中学生を対象に、全5回のプログラミング講座を行いました。講師にシステムエンジニアの山根さんをお招きし、プログラミング学習ツール「スクラッチ」を用いて、ゲームやアプリなどのオリジナル作品作りに挑戦しました。

参加した子どもたちが、前回の講座内容を早速プログラミングに生かして、その吸収の早さに驚かされました。子どもたちが大人になる頃には、ICTの知識や理解が不可欠な社会になっていると思います。そうした社会で活躍できるように、柔軟で常識にとらわれない発想を培ってほしいです。



サンダーバード株式会社  
やまね ようへい  
代表取締役 山根 洋平さん  
(経歴)  
・昭和60年桐生市生まれ  
・県立桐生高等学校卒業後、地元のシステム会社に就職  
・20歳で別のシステム会社に転職し、プログラマーになる  
・30歳でサンダーバード株式会社を設立



わたなべ しおり  
渡邊 樹里くん  
(小学6年生)

学校や家でも「スクラッチ」を学んでいますが、この講座で音やキャラクターの動きなど、ゲームの細かい設定方法を初めて知ることができました。これらの要素を取り入れて、いろいろなゲームを作ってみなにご遊んでもらいたいです。

子どもたちの学習環境の充実のため、皆さまからの寄付を受け付けています。

詳しくは「ふるさとチョイス」のホームページから!!



## デジタルクリエイティブ人材育成拠点



新しい価値を生み出す次世代のクリエイティブ人材育成拠点。対象者は誰でも無料で学ぶことができます。詳しくはホームページで!!

**開館時間** 火~金曜日 午後3時~8時  
土・日曜日、祝日 午前10時~午後6時

**休館日** 月曜日

**所在地** 前橋市表町2-30-8 アクエル前橋2階

**対象** 県内在住の小・中学生、高校生

**その他** 一部セミナーなどは実費

**問** 027-225-2215

