

◆より効果的なプロジェクト創出に向けて

➤汎用性の高いサービスを軸に、親和性のあるサービスを組み合わせることでパッケージ化し、高付加価値化することにより、相乗的なサービス利用を促進するとともに、南大沢独自のプロジェクトに発展させていく。

➤そのために、以下の2つの視点からサービス群を検討する。

【視点①：分野横断的なサービスの連携】

・スマートシティのサービスをより効果的に発揮させていくためには、個別サービスの充実化だけでなく、分野横断的なサービスの連携が必要

【視点②：多様なペルソナの交流機会の創出】

・地域の活性化のためには、多様な主体が地域に参加し、相互の力を相乗的に発揮することが重要であり、ペルソナ同士を結びつけることが必要

➤サービス群の具体化に向けて、各サービスに関連する技術・ノウハウを有する事業者とヒアリングを行いながら、協議会・部会メンバーとの連携可能性を模索していく

2つの視点

➤ 相乗的なサービス利用の促進、南大沢独自のプロジェクトへの発展を目指し、以下の2つの視点からサービス群を検討

【視点②：多様なペルソナの交流機会の創出】

【視点①：分野横断的なサービスの連携】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ	・小型モビリティ ・自動モビリティ ・MaaS	・小型モビリティ ・自動モビリティ ・MaaS	・小型モビリティ ・自動モビリティ ・MaaS	・小型モビリティ ・自動モビリティ ・MaaS	・小型モビリティ ・自動モビリティ ・MaaS	・駐車場情報 ・EV充電器	・小型モビリティ ・自動モビリティ ・MaaS
買物・物流	・配送支援 ・販促AP ・販促ロボット	・配送支援 ・販促AP ・販促ロボット	・配送支援 ・販促AP ・販促ロボット	・配送支援 ・販促AP ・販促ロボット	・販促AP ・販促ロボット	・販促AP ・販促ロボット	・販促AP ・販促ロボット
ICT	・サインージ ・アプリ・SNS ・地域ポイント						
コミュニティ	・サードプレイス ・交流PF ・オフ会	・サードプレイス ・交流PF ・オフ会	・サードプレイス ・交流PF ・オフ会	・サードプレイス ・交流PF ・オフ会	・交流PF ・オフ会	・交流PF ・オフ会	・サードプレイス ・交流PF ・オフ会
ヘルスケア	・健康管理AP ・健康デバイス	・健康管理AP ・健康デバイス		・健康管理AP ・健康デバイス			・健康管理AP ・健康デバイス
教育		・STEAM教育 ・宿題管理AP	・STEAM教育 ・宿題管理AP	・STEAM教育			・STEAM教育
環境・資源	・再エネ ・資源活用 ・自然環境						
防災	・防災AP						

【分野×ペルソナ・マトリクス】

※表内記載のサービスはイメージです

サービス群案①：小型モビリティを軸とした周遊性の向上

【小型モビリティ/オンデマンドAI交通】×【デジタル情報】×【地域ポイント】×【フードロス対策アプリ】

- 南大沢周辺の地域資源・グルメ情報・お買い得情報をデジタルデバイス等で発信（SNS、デジタルサイネージなど）
- 小型モビリティ/オンデマンドAI交通を活用して南大沢周辺の公園・店舗等を周遊、自宅から駅・店舗までの交通利便性向上（電動キックボードや電動シェアサイクル、オンデマンドAI交通での駅までの移動、グリーンスローモビリティでの地域内移動）
- 公園・店舗等に設置されたデジタルスタンプラリーのスポットでNFTスタンプや地域ポイントを獲得
- フードロス対策アプリとの連携でフードロス対策等にも貢献

【分野×ペルソナ・マトリクス】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ	★	★	★	★	★		★
買物・物流	★	★	★	★	★		★
ICT	★	★	★	★	★		★
コミュニティ	★	★	★	★	★		★
ヘルスケア							
教育							
環境・資源	★	★	★	★	★		★
防災							

【分野ごとのサービス候補と対応するScope※】

分野	サービス候補	Scope		
		Normal.	Enrich.	Recom.
モビリティ	電動キックボード		★	
	電動シェアサイクル		★	
	グリーンスローモビリティ	★	★	
	オンデマンドAI交通	★	★	
ICT	フードロス対策アプリ		★	★
	デジタルサイネージ	★	★	★
	地域ポイントアプリ		★	★
	NFT		★	★
	XR活用		★	★
	デジタルスタンプラリー			★
コミュニティ	地域SNS		★	★
環境・資源	フードロス対策アプリ		★	★

※Scope（サービスの範囲）

- ・Normalization : 出来なかったことが、出来るようになるサービス
- ・Enrichment : これまで以上に、より便利に楽しくできるサービス
- ・Recommendation : これまでに無かった、新しいことができるサービス

カスタマージャーニー①：小型モビリティを軸とした周遊性の向上

想定ペルソナとニーズ

カスタマージャーニー

効果

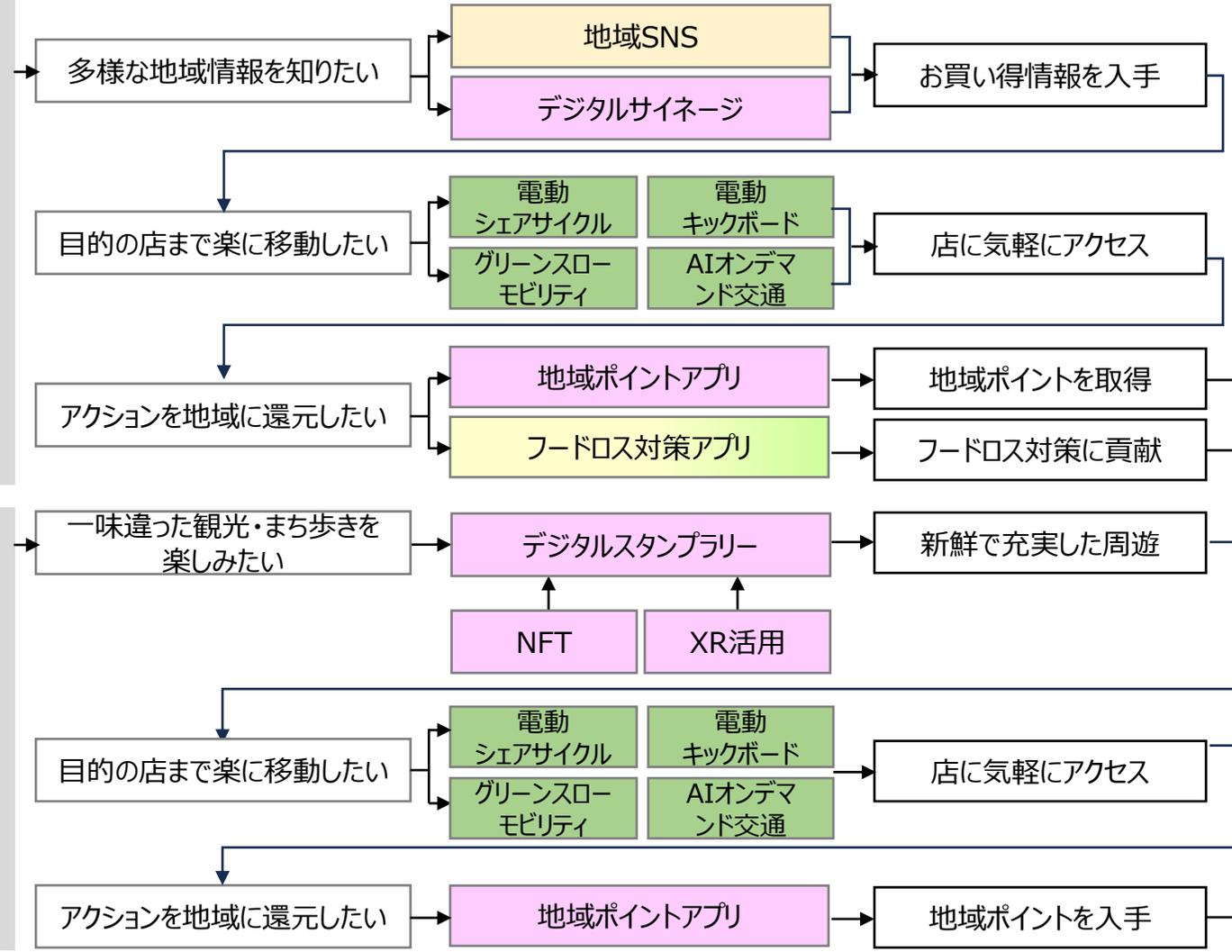
- 【居住者】**
- ・シニア層
「地域活動に参加したい」
「公園の他にもっと楽しく散歩したい」
 - ・ファミリー層
「おすすめの店を知りたい」
「多様な地域情報にアクセスしたい」
 - ・学生層
「食堂以外のランチも楽しみたい」
「地域を盛り上げるイベントなどに参加したい」

- 【来街者】**
- ・電車による来街者
 - ・電車による大学通学者
「地域を盛り上げるイベントなどに参加したい」

＜代表的なニーズ＞

＜サービス＞

＜ソリューション＞



新たな域内移動需要の創出

新たな来街需要の創出

-凡例-

- モビリティ
- 買物・物流
- ICT
- コミュニティ
- ヘルスケア
- 教育
- 環境・資源
- 防災

サービス群案②：MaaSを軸とした域内移動の促進とシームレス化

【MaaS】×【店舗混雑情報】×【地域SNS】×【デジタルスタンプラリー】×【デジタル地域通貨】

- 地域の交通情報・駐車場情報・地域情報等を一括して入手できるダッシュボードアプリ・地域SNS等を整備し利便性を向上
- 地域内の人々の移動・経済活動を促進する店舗混雑状況配信サービス等の導入、デジタルスタンプラリー等のイベントを開催
- デジタル地域通貨等とも連携

【分野×ペルソナ・マトリクス】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ	★	★	★	★	★	★	★
買物・物流							
ICT	★	★	★	★	★	★	★
コミュニティ	★	★	★	★	★	★	★
ヘルスケア							
教育							
環境・資源							
防災							

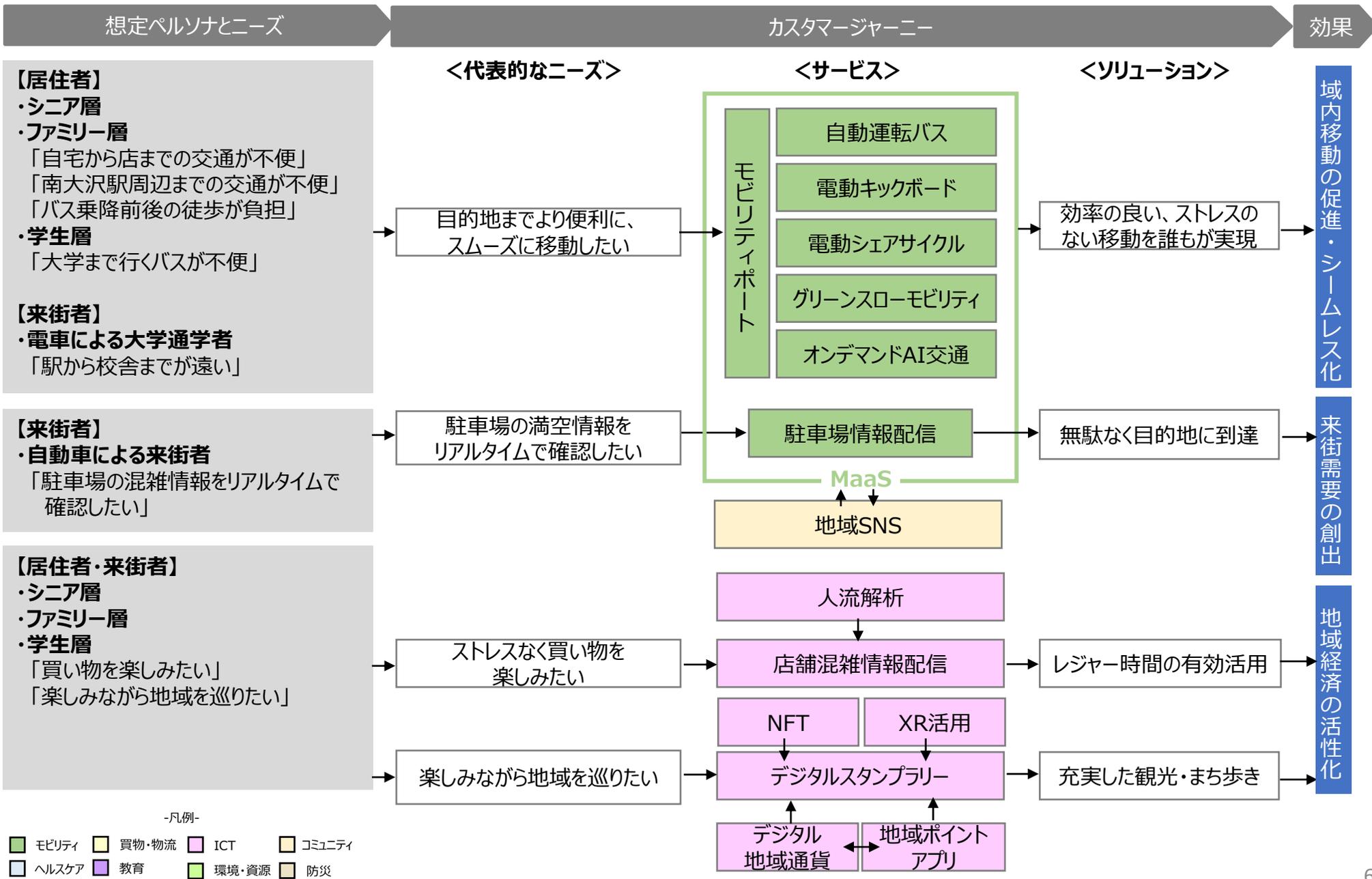
【分野ごとのサービス候補と対応するScope※】

分野	サービス候補	Scope		
		Normal.	Enrich.	Recom.
モビリティ	モビリティポート			★
	自動運転バス	★	★	★
	電動キックボード		★	
	シェアサイクル		★	
	グリーンスローモビリティ	★	★	
	オンデマンドAI交通	★	★	
	駐車場情報配信		★	★
	MaaS	★	★	★
	人流解析			★
	店舗混雑状況配信		★	★
ICT	デジタル地域通貨		★	★
	地域ポイントアプリ		★	★
	NFT		★	★
	デジタルスタンプラリー			★
	XR活用			★
	地域SNS		★	★
	コミュニティ			

※Scope（サービスの範囲）

- ・Normalization : 出来なかったことが、出来るようになるサービス
- ・Enrichment : これまで以上に、より便利に楽しくできるサービス
- ・Recommendation : これまでに無かった、新しいことができるサービス

カスタマージャーニー②：MaaSを軸とした域内移動の促進とシームレス化



サービス群案③：ロボット競技大会を軸とした地域活性化

【国際ロボット競技大会】×【地域コミュニティ】×【STEAM教育】×【地域インバウンド促進】

- 小中高生を対象とした国際ロボット競技大会を年1回開催し、世界中の選手やその付き添い者を集客する聖地としていく
- 学生や市民がボランティアで大会運営や地域活性化に取り組み、地域コミュニティから次世代技術者の育成、若者の定住促進の仕組みを構築

【分野×ペルソナ・マトリクス】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ							
買物・物流							
ICT	★	★	★	★	★	★	★
コミュニティ	★	★	★	★	★	★	★
ヘルスケア							
教育		★	★	★			★
環境・資源							
防災							

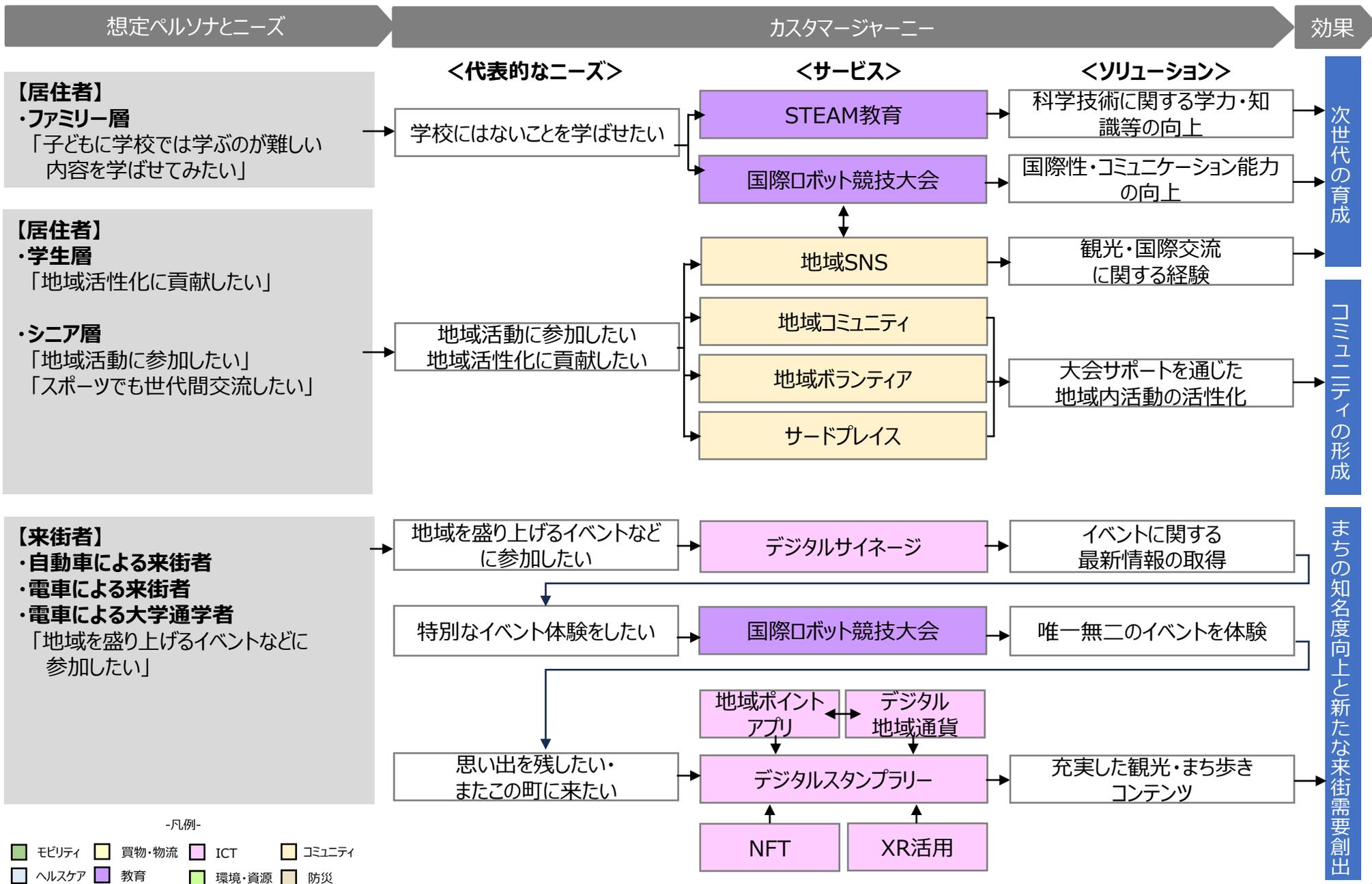
【分野ごとのサービス候補と対応するScope※】

分野	サービス候補	Scope		
		Normal.	Enrich.	Recom.
ICT	デジタルサイネージ	★	★	★
	NFT		★	★
	デジタル地域通貨		★	★
	地域ポイントアプリ		★	★
	デジタルスタンプラリー			★
	XR活用			★
コミュニティ	地域SNS		★	★
	地域コミュニティ		★	★
	地域ボランティア			★
	サードプレイス			★
教育	STEAM教育		★	★
	国際ロボット競技大会			★

※Scope (サービスの範囲)

- Normalization : 出来なかったことが、出来るようになるサービス
- Enrichment : これまで以上に、より便利に楽しくできるサービス
- Recommendation : これまでに無かった、新しいことができるサービス

カスタマージャーニー③：ロボット競技大会を軸とした地域活性化



サービス群案④：自動運転等を軸としたヘルスケアの推進

【自動運転バス、オンデマンドAI交通等】×【自動配送ロボット・ドローン】×【ヘルスケアアプリ・デバイス】

- 運転士不足に伴うバス減便等により増加する交通弱者を支援する自動運転バスやオンデマンドAI交通、グリーンスローモビリティなど新たなモビリティを導入するとともに、自動配送ロボットなどを活用し買物支援サービスの充実を図る
- さらに、通院を軽減するためのヘルスケアアプリ、ウェアラブルデバイスを普及させ、高齢者等が健康で不自由なく暮らせるまちづくりを推進

【分野×ペルソナ・マトリクス】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ	★	★	★	★	★		★
買物・物流	★	★	★	★			
ICT	★	★	★	★	★		★
コミュニティ							
ヘルスケア	★	★					
教育							
環境・資源							
防災							

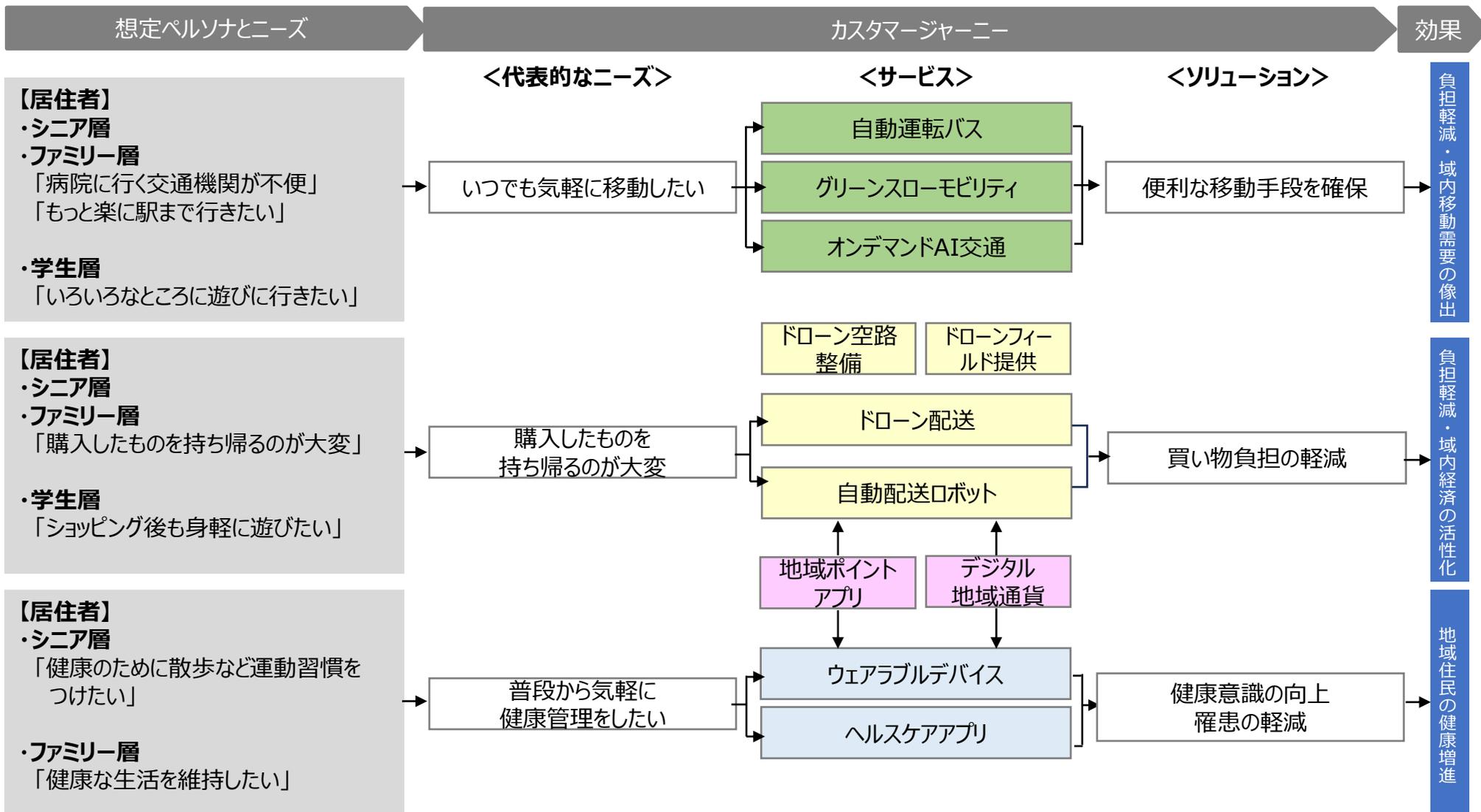
【分野ごとのサービス候補と対応するScope※】

分野	サービス候補	Scope		
		Normal.	Enrich.	Recom.
モビリティ	自動運転バス	★	★	★
	グリーンスローモビリティ	★	★	
	オンデマンドAI交通	★	★	
買物・物流	自動配送ロボット	★	★	★
	ドローン配送	★	★	★
	ドローン空路整備			★
	ドローンフィールド提供			★
ICT	デジタル地域通貨		★	★
	地域ポイントアプリ		★	★
ヘルスケア	ヘルスケアアプリ		★	★
	ウェアラブルデバイス			★

※Scope (サービスの範囲)

- ・Normalization : 出来なかったことが、出来るようになるサービス
- ・Enrichment : これまで以上に、より便利に楽しくできるサービス
- ・Recommendation : これまでに無かった、新しいことができるサービス

カスタマージャーニー④：自動運転等を軸としたヘルスケアの推進



-凡例-

- モビリティ
- 買物・物流
- ICT
- コミュニティ
- ヘルスケア
- 教育
- 環境・資源
- 防災

サービス群案⑤：アバターロボットを活用した世代間交流

【アバターロボット】×【地域コミュニティスペース】×【地域SNS】×【世代間交流】

- アバターロボットを使って離れた世代を遠隔でつなぎ、様々な活動の様子をシニアと共有し、世代間交流の機会増加につなげる
- コミュニティスペースを利用してプログラムを開催し、実際のスペースを通じて子供たちとシニアの交流機会を創出（アバターロボット活用）
- コミュニティスペースを活用することでまちの空間や施設を活用した交流プログラムとなる
- アバターロボット活用の交流プログラムはオンラインコミュニティ・地域SNS上で参加者（学校や老人ホーム）によって記事化・投稿され、世代間交流の活動を地域に伝える。技術を活用した児童への福祉関心の促進と高齢者の心のケアが期待できる

【分野×ペルソナ・マトリクス】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ							
買物・物流							
ICT	★	★	★	★			★
コミュニティ	★	★	★	★			★
ヘルスケア	★						
教育							
環境・資源							
防災							

【分野ごとのサービス候補と対応するScope※】

分野	サービス候補	Scope		
		Normal.	Enrich.	Recom.
ICT	アバターロボット	★	★	★
	地域ポイントアプリ		★	★
コミュニティ	地域コミュニティスペース			★
	地域SNS		★	★
	オンラインコミュニティ		★	
	施設・空間活用コミュニティ		★	
ヘルスケア	世代間交流促進アプリ		★	★

※Scope（サービスの範囲）

- ・Normalization : 出来なかったことが、出来るようになるサービス
- ・Enrichment : これまで以上に、より便利に楽しくできるサービス
- ・Recommendation : これまでに無かった、新しいことができるサービス

カスタマージャーニー⑤：アバターロボットを活用した世代間交流

想定ペルソナとニーズ

カスタマージャーニー

効果

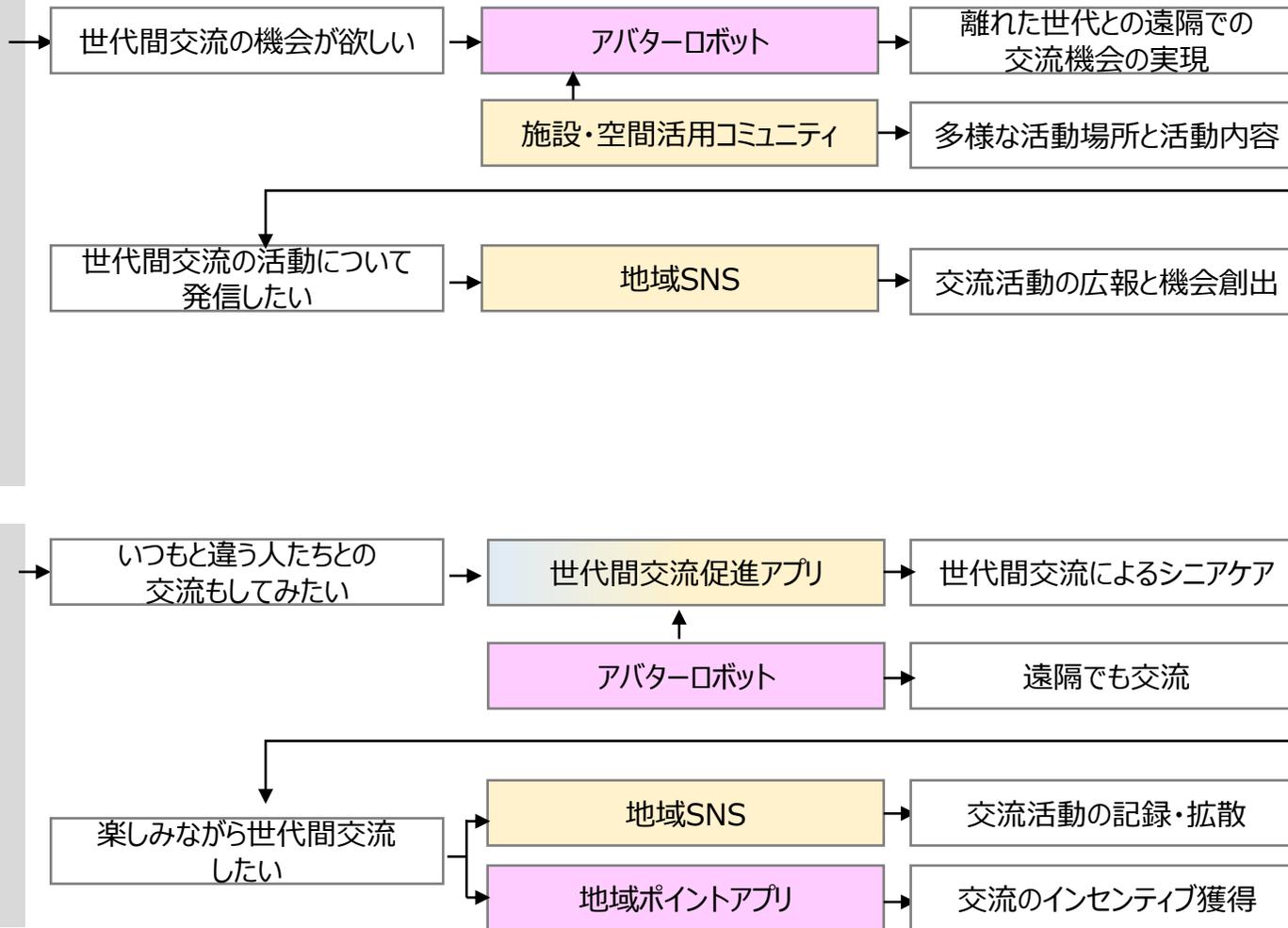
- 【居住者】**
- ・シニア層
 - 「コミュニティ形成手段が欲しい」
 - 「地域活動の場が欲しい」
 - 「外出しなくても趣味を共有したい」
 - 「旅行の話や写真などを共有できる相手や機会が欲しい」
 - 「世代間交流の機会が欲しい」
 - ・学生層
 - 「いつもと違う人たちとの交流もしてみたい」

- 【居住者】**
- ・学生層
 - 【来街者】**
 - ・電車による大学通学者
 - 「いつもと違う人たちとの交流もしてみたい」

<代表的なニーズ>

<サービス>

<ソリューション>



地域内の世代間交流の促進

シニアの心身の健康と学生の社会貢献の増進

-凡例-

- モビリティ
- 買物・物流
- ICT
- コミュニティ
- ヘルスケア
- 教育
- 環境・資源
- 防災

サービス群案⑥：ドローンを軸とした安全安心な地域づくり

【ドローン配送】×【防災・防犯】×【物流】

- ▶ 災害時に物流配送の遅れが想定される丘陵地エリアを中心に、自治体・住民と合意の上で自律飛行ドローンの定期航路を設定
- ▶ 整備された空路を使うことで、災害時にも緊急対応が可能
- ▶ 通常時は、買い物支援にも利用。実証・導入は中山など山・木々に囲まれ安全な空路を確保できる限定的なエリアを想定
- ▶ スーパーから自動車を使わずに、エコな配送手段であるドローンで配送することで、CO2削減にも貢献できる

【分野×ペルソナ・マトリクス】

ペルソナ	居住者				来街者		
	シニア層	ファミリー層 (親世代)	ファミリー層 (子世代)	学生層	来街者 (電車)	来街者 (自動車)	通学者 (電車)
モビリティ							
買物・物流	★	★	★	★			
ICT	★	★	★	★			
コミュ ニティ							
ヘルスケア							
教育							
環境・資源	★	★	★	★	★	★	★
防災	★	★	★	★	★		★

【分野ごとのサービス候補と対応するScope※】

分野	サービス候補	Scope		
		Normal.	Enrich.	Recom.
買物・物流	自動配送ロボット	★	★	★
	ドローン配送	★	★	★
	ドローン空路整備			★
ICT	デジタル地域通貨		★	★
	地域ポイントアプリ		★	★
環境・資源	自動配送ロボット	★	★	★
	ドローン配送	★	★	★
	ドローン空路整備			★
防災	自動配送ロボット	★	★	★
	ドローン配送	★	★	★
	ドローン空路整備			★

注：分野ごとの視点でサービス候補を掲載しているため、表内でサービス内容の重複あり

※Scope (サービスの範囲)

- Normalization : 出来なかったことが、出来るようになるサービス
- Enrichment : これまで以上に、より便利に楽しくできるサービス
- Recommendation : これまでに無かった、新しいことができるサービス

カスタマージャーニー⑥：ドローンを軸とした安全安心な地域づくり

想定ペルソナとニーズ

カスタマージャーニー

効果

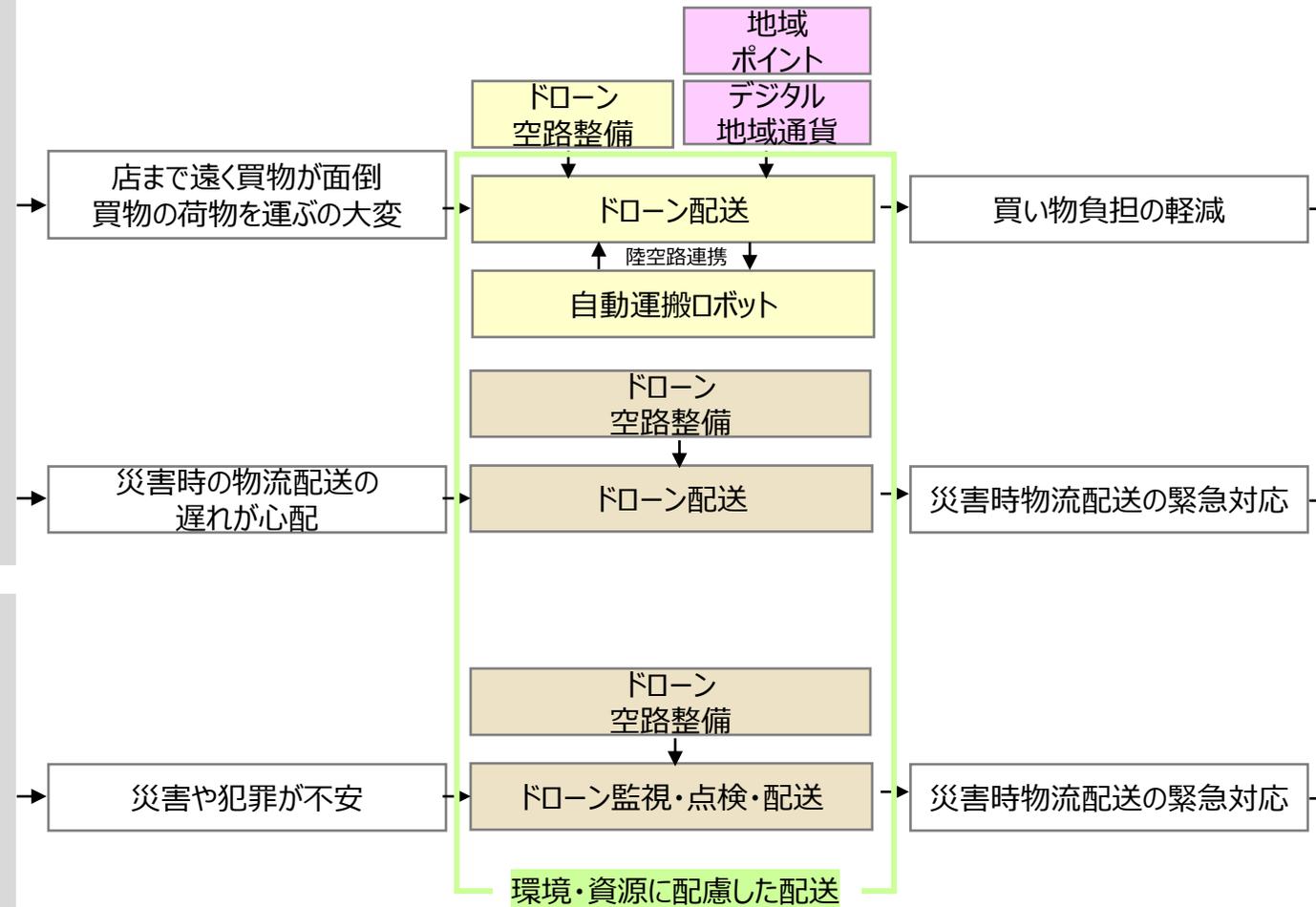
【居住者】
 ・シニア層
 ・ファミリー層
 「買物の荷物を持って帰るのが大変」
 「家が丘陵地にあり、災害時に物流が寸断されると困る」

【居住者】
 ・シニア層
 ・ファミリー層
 ・学生層
 「公園や丘陵地などを散歩やジョギングする際に防犯性に不安」
 「家が丘陵地にあり、災害時に道路などのインフラが寸断されると困る」

<代表的なニーズ>

<サービス>

<ソリューション>



平時・非常時の物流手段の確保

地域の防災・防犯性の向上

-凡例-

- モビリティ
- 買物・物流
- ICT
- コミュニティ
- ヘルスケア
- 教育
- 環境・資源
- 防災