

## プロジェクト名・提案者

BAK

AI を利用した行動変容による脱炭素・ソーシャルグッドアクション支援サービスの共創  
(エグゼヴィータ株式会社、関西電力株式会社、株式会社オプテージ)

## プロジェクト概要



スマートフォンやウェアラブルデバイスを用いて、個人の行動を解析しデータに基づく行動変容を促す技術を持つ株式会社エグゼヴィータと、脱炭素・ソーシャルグッドアクションをミッションとして提供し行動を促すアプリ「モアクト」を提供する関西電力株式会社及び携帯電話サービス「mineo (マイネオ)」を提供する株式会社オプテージが連携し、普段の生活の中での脱炭素アクションを促すサービスを開発する。この取組により、個人が脱炭素に繋がる行動をするたびに、ポイント還元などによる仕掛などを行い、日々の行動変容を促し、生活の中に脱炭素アクションを浸透させることを目指す。

## プロジェクト名・提案者

BAK

3D ガウシアン・スプラッティング技術で実現する、まちづくりデジタルツイン  
(株式会社ビートバップ、株式会社フジタ)

## プロジェクト概要

フジタが手掛けるまちづくりの現場をガウシアンスプラッティングの技術を使ってデジタルツイン化し、実際の業務に携わるスタッフに利用してもらうことで検証を行います。

## 実際の建設現場をデジタルツイン化



## スタッフが実際に使用して検証



デジタル空間において非常に繊細な描画が可能となる3D ガウシアン・スプラッティング技術※を有する株式会社ビートバップと、大規模な建設工事等を行う株式会社フジタが連携して、まちづくり、建設におけるデジタルツインの新たなモデル活用の検証に取り組む。この取組により、没入感の高いデジタル空間を再現することで、現地に行かずとも、現場が完成していなくても、現場のダイナミズムと機微を体験できる都市開発の新たな方法を生み出す。そして、様々な関係者同士のインタラクティブなコミュニケーションを促進し、新たなアイデアの醸成とその実装を目指す。

※ 複数の画像から3D シーンを高精細かつリアルタイムで再現する最新技術

プロジェクト名・提案者

BAK

脱脂粉乳とヘミセルロースを活用した養殖魚の新たな飼料開発  
(株式会社ヘミセルロース、株式会社明治)

プロジェクト概要



植物や樹木等に含まれる天然成分”ヘミセルロース”からバイオプラスチック材料を製造する技術を持つ株式会社ヘミセルロースと、乳製品をはじめとした食品を製造販売する株式会社明治が連携し、乳製品を作る際に生産される脱脂粉乳を有効活用した新たな養殖魚用の飼料を開発する。具体的には、ヘミセルロースを活用した被膜で脱脂粉乳を覆うことで、動物性のプロテインを多く含む栄養価の高い飼料を開発し、その普及を進めていく。この取組により、乳製品製造過程での余剰材料の課題を解決し、酪農業や養殖業の持続可能な発展を目指す。

プロジェクト名・提案者

BAK

AIとセンシングで実現する職場のセルフメンタルケアティメント  
(株式会社 Lively、株式会社村田製作所)

プロジェクト概要



ストレスを抱える人の話を「聴く」ことに焦点を当てたメンタルケア事業を行う株式会社Livelyと、疲労を測定し、可視化(センシング)できるデバイスを開発する株式会社村田製作所が連携して、企業の従業員が自ら行うメンタルケアの新しい取組を行う。具体的には、疲労測定デバイスによる測定結果と、AIチャットボットである「ウェルモン」との会話の中で明らかになった個人のメンタルの状況を踏まえ、適切に与えられたメンタルケアミッションをこなしていくことでセルフメンタルケアをエンタメ化(セルフメンタルケアティメント)する。この取組により、日々の中で継続して利用してもらい、現在の職場で行われているストレスチェックを補う新たなメンタルケアとなることを目指す。

プロジェクト名・提案者

YAK

公民館での多様な体験機会提供を通じた子ども第三の居場所づくり  
(株式会社 meepa、茅ヶ崎市社会教育課鶴嶺公民館)

プロジェクト概要



	4月	5月	6月	7月	8月	9月
第1週	 体操	 ジャズダンス	 空手	 ヒップホップ	 かけっこ	 ボール遊び
第2週	 絵画	 歌	 造形	 楽器	 作文	 演劇
第3週	 囲碁・将棋	 プログラミング	 科学実験	 ロボット	 そろばん	 デザイン
第4週	 ロボット	 そろばん	 デザイン	 囲碁・将棋	 プログラミング	 科学実験

保育園などに、多彩な講師を派遣することで多様な体験機会を提供する株式会社meepaと、子どもから高齢者まで市民の居場所を提供する茅ヶ崎市鶴嶺公民館が連携し、公共施設において小学生を対象とした実証を行う。この取組により、年齢も属性も異なる子どもたちにとって、公民館が放課後に過ごす第三の居場所の選択肢になるとともに、誰もが参加できる公共施設で実施することで、体験格差の是正につながることを目指す。