

No		①国提出事業名				②実施計画期間 (R4年度の実施年数)	
1		ニューノーマル時代を切り拓く地域の稼ぐ力向上プロジェクト				R3年度～R5年度 (3年度)	
③全体概要							
コロナ禍により急減する販売機会の創出や飲食サービス業の多角化を目的として、ICT等の先端技術を活用した販路拡大の取組を進めるとともに、これまで本市の事業者が培ってきた物産展等でのノウハウやネットワークを活用し、本市が取り組んでいるデザイン思考とを有機的に連動を図りながら、新型コロナウイルス感染症を契機として、社会情勢の変化に左右されない足腰の強い稼ぐ力を身につけ、事業者の経営基盤の強化を図るとともに、雇用の確保や充実につなげる。							
④市予算事業(令和5年度)							
事業名		概要		主な事業実績		予算額 (うち交付金見込)	実績額 (R6.3実績)
戦略的国内外市場開拓推進費		地場産業の競争力強化を目的に、道内の各市町村や支援機関等と連携して、大消費地やクローズドマーケットなど国内外の多様な市場との連携強化を図るとともに、地域資源の磨き上げ支援やブランド化を推進することにより、地域産品の取引拡大及び販売機会創出を支援する。		○首都圏高質系スーパーマーケットでのテスト販売とオンラインを活用した伴走支援 参加企業:14社 重点支援企業:5社		6,090 (3,045)	6,090 (3,045)
				○宅配、セレクトショップ、道外スーパーマーケット、海外バイヤー等との商談会(オンライン含む) 商談参加企業実数:75社 成約数:80件 実施事業数:15回			
				○物産展開催による地場産品や地域資源のプロモーション(テレビ、CM、広告等でのプロモーションも実施) 実施回数:9回			
				○事業者の市場開拓に係る相談窓口を設置 ・訪問件数等:704件 ・相談件数:62件			
合 計 (うち交付金対象)						6,090 (3,045)	6,090 (3,045)
⑤本事業における重要業績評価指標(KPI)						⑥本事業終了後における実績値	
指標名(旭川市関係分)		基準値	目標値	単位	目標年月	最新値	事業効果
指標①	本事業を活用した商談成立数	0	120	件	R6.3月	204 (R6.3月)	地方創生に効果があった コロナ禍で変容した市場ニーズを踏まえた多様な商談先の開拓やオンラインの活用などにより、KPIは全ての目標値を達成したことから、本取組は地方創生に効果があった。
指標②	海外展開に向けた商品サービスの開発件数	0	30	件	R6.3月	35 (R6.3月)	
指標③	本事業を活用した商談会等への参加企業数	0	120	件	R6.3月	174 (R6.3月)	
指標④							
⑦外部有識者からの評価(案)							
事業の評価				外部有識者からの意見(案)			
総合戦略のKPI達成に有効であった				KPIを達成したことから事業が有効であると言える。人口減少が想定される中で、域外への販路開拓は、地域経済の活性化を図る上で必要不可欠であることから、今後も国内外問わず継続的に取り組む必要がある。			
⑧実績値を踏まえた事業の今後について							
今後の方針				今後の方針の理由			
事業の継続 (計画通りに事業を継続する(または、概ね同内容で継続する))				KPIについては3か年の事業計画の目標値を達成したが、今後更なる人口減少が想定される中で、域外への販路開拓は、地域経済の活性化を図る上で必要不可欠であることから、今後も国内外問わず継続的に取り組む。			

地方創生関連交付金・企業版ふるさと納税活用事業に係る事業実施結果報告(案)

No	①国提出事業名					②実施計画期間 (R5年度の実施年数)	
2	新時代に飛躍する新・大雪圏域観光振興プロジェクト ～都市と自然、仕事と遊びを繋ぐシームレスな観光地づくりの推進～					R3年度～R7年度 (3年度)	
③全体概要							
本圏域が持つ都市機能と自然の調和、明瞭な四季といった様々なコンテンツを生かし、Withコロナ、Afterコロナを見据え、通年で各種スポーツや農村・自然・文化など屋外を中心に多様な体験をするアドベンチャートラベルの充実を図るとともに、家具産業や農業、食産業と連携した取組みにより家族や少人数の旅行など多様な観光需要への対応や商品の高付加価値化に取り組み、「稼ぐ」観光地域づくりを進めることで、本圏域に人を呼び込み、地方創生の実現を目指す。							
④市予算事業(令和5年度)							
事業名		概要		主な事業実績		予算額 (うち交付金見込)	実績額 (R6.3実績)
旭川観光コンベンション協会補助金		観光関連団体との連携により、オール旭川体制の充実を図り、本市の観光振興に資するべく、一般社団法人旭川観光コンベンション協会へ補助金を交付する。		○学会会議や企業ミーティングを誘致するための開催支援補助の実施 4件		5,200 (2,600)	1,000 (500)
大雪カムイミントラDMO推進費		滞在型・通年型観光の促進に向けたマウンテンシティリゾートの形成を推進し、スキー場を核とした冬季観光促進事業、マーケティング調査及び各種モデル事業等を実施する(一社)大雪カムイミントラDMOを支援する。		○本事業を推進するための専門人材及びコーディネーターの配置 ○OAT、着地型観光、ワーケーション等の商品造成及び販売体制の強化・充実 ○アクティビティセンターの運営・機能強化 ○圏域の観光案内を行うガイド育成講座の開催 ○観光商品の開発・販売を行うコーディネーターの研修派遣		30,504 (15,252)	30,504 (15,252)
観光プロモーション推進費		経済発展とまちづくりに向けた本市の交流人口増大を図るため、他地域と連携しながら、観光客及び航空路線の誘致宣伝活動を推進する。		○教育旅行等の誘致推進のためWebサイトやSNSの活用による情報発信体制の強化		4,000 (2,000)	4,000 (2,000)
観光情報発信費		観光入込客数及び観光客宿泊数の増加を図るため、本市の知名度の向上及びイメージアップを図るとともに、観光客誘致に係る地域観光資源等の情報発信を様々な媒体を利用して実施する。		○新たな着地型観光商品などを紹介するガイドマップ及びWeb版マップの作成		3,000 (1,500)	3,000 (1,500)
合 計 (うち交付金対象)						42,704 (21,352)	38,504 (19,252)
⑤本事業における重要業績評価指標(KPI)					⑥本事業終了後における実績値		
指標名(旭川市関係分)		基準値	目標値	単位	目標年月	最新値	事業効果
指標①	DMO圏域観光宿泊延数	530	1,400	千泊	R6.3月	1,576	地方創生に効果があった KPI①及び②において目標値を達成し、各種事業による効果が反映しているものと考ええる。 KPI③については、目標値には達していないものの、毎年数値が伸びていることから、多方面へのプロモーション等による効果があったものと考ええる。
指標②	一人当たり旅行消費額	33	75	千円／人	R6.3月	110	
指標③	企業研修、ワーケーション、学会会議、教育旅行等の実施数	64	155	件	R6.3月	80	
指標④							
⑦外部有識者からの評価(案)							
事業の評価				外部有識者からの意見(案)			
総合戦略のKPI達成に有効であった				これまでDMOをはじめとして実施してきた商品造成、販売体制の充実やガイド育成などの事業を検証・発展させるとともに、広く周知を図ることで、観光客の増加につなげる必要がある。			
⑧実績値を踏まえた事業の今後について							
今後の方針				今後の方針の理由			
事業の継続 (計画通りに事業を継続する(または、概ね同内容で継続する))				令和5年度は、新型コロナウイルス感染症の5類感染症への移行により、本来の形で事業を継続することで、観光需要のさらなる回復を図った。 令和6年度は、本事業の継続により年新型コロナウイルス感染症以前の観光需要の完全回復を目指し、KPIの達成を図る。			

地方創生関連交付金・企業版ふるさと納税活用事業に係る事業実施結果報告(案)

No	①国提出事業名	②実施計画期間 (R5年度の実施年数)		
3	ものづくり企業のデザイン力向上による持続可能な都市創造プロジェクト	R2年度～R6年度 (4年度目)		
③全体概要				
本市は北北海道の中核都市であり、豊富な農畜産物や海産物、木材等の物流拠点となっていることを背景として、家具・木製品、機械金属、食品加工など多様なものづくり企業が集積している。特に、家具・木製品の分野では「国際家具デザインフェア旭川」や「旭川デザインウィーク」などデザインをテーマとした取組を長年行ってきており、令和元年10月には、国内3都市目となる「ユネスコ創造都市ネットワーク」のデザイン分野での加盟認定を受けたところである。今後、本市に集積しているデザインのノウハウを地域の強みとして、消費者ニーズの把握や商品開発、人材育成等における旭川企業へのデザイン経営の導入促進や、市民に向けたデザインの普及を図ることで地域産業の活性化やデザイン都市としての魅力向上を図っていく。				
④市予算事業(令和5年度)				
事業名	概要	主な事業実績	予算額 (うち交付金見込)	実績額 (R6.3実績)
戦略的国内外市場開拓推進費	地場産品の国内外における新たな市場開拓を推進するため、国内外の各種物産展・展示会への出展支援や道外道の駅等との物産交流事業などを実施する。	・道外道の駅等との物産交流等の実施により、域外からの稼ぐ力の強化を図るとともに、市場等の意見を地域事業者へフィードバックすることで、商品開発の支援を行った。 ・交流道の駅数 22駅 ・その他域外取引先件数 10件 ・取引額 14,528,211円	2,000 (1,000)	2,000 (1,000)
家具等国内外販路拡大支援費	首都圏で開催される展示会への出店や国内外バイヤー、メディアに対するPR・招へい活動を支援するとともに、「クラフトマップ旭川」のデータ更新、配布を行うことにより、木製品産業の販路開拓・拡大を図る。	旭川家具工業協同組合による東京国際家具見本市(IFFT2024)への出展を支援した。 ・会期 令和6年3月12日～15日 ・会場 東京ビッグサイト ・内容 国際家具デザインコンペティション旭川のPRを主軸に、受賞作品で商品化されているものを展示 ・総来場者数 23,141人	3,000 (1,500)	1,000 (500)
地場産品開発・販路拡大支援費	中小企業の新製品開発・研究や販路開拓の支援等の実施により、生産、販売、収益の拡大を通じて、域外からの外貨獲得を目指し、地域経済の活性化及び雇用の拡大を図る。	中小企業の新製品開発や販路開拓の支援を行ったほか、道外展示会への出展や地域連携による新ビジネス新製品創出推進プロジェクトを実施した。 ・ものづくり企業販路拡大応援補助金 採択15社 ・出展展示会 ギフトショー 出店事業者数4社	12,039 (6,019)	11,123 (5,561)
食品産業支援費	本市の基幹産業である農業と食品加工業の連携によって、地場農産物等を活用した付加価値の高い、市場競争力のある加工食品の開発を促進し、地域経済を活性化させるため、地域関係機関と連携した支援体制(食品産業支援センター)を構築し、加工食品開発事業を推進する。	食品産業の事業者に対する相談対応や商品開発支援、人材育成支援などを行った。 ・相談対応 297件 ・食品試験 409検体／731項目 ・商品開発 3事業者 ・人材育成:セミナー開催 11回	2,600 (1,300)	2,600 (1,300)
デザイン推進事業費	国を中心にデザイン経営を導入する動きが加速しており、本市としても、中小企業がデザイン視点を取り入れ、新しい価値創出に繋げるため、デザインを学び、触れ、つくる機会の創出を進めるとともに、デザイン経営による地域課題の解決に繋げる人材育成事業などを実施する。	中小企業のデザイン経営導入促進や人材育成支援を実施した。また、デザインイベントの開催や小・中・高校生向け出前授業の実施を通じ、市民へのデザイン思考の浸透を図った。 ・あさひかわデザインウィーク 2023(来場数約100,000人) ・まちなかキャンパス2023(来場者数約68,000人) ・子ども向けデザイン出前事業(延べ11校、参加者延べ1,077人) ・市民向けデザインイベント(セミナー、WS等)(18回、参加者延べ1,648人) ・デザイン経営セミナー、デザイン×クリエイティブセミナー(8回、参加者延べ485人)	19,600 (9,800)	17,798 (8,899)

旭川工芸技術等 継承事業費	木製品や窯業製品製造の次代のものづくりを担う人材の育成を図るため、道内外・旭川地域の熟練技術者や有識者と連携し、製造に関する優れた技術・技能の継承とデザインから要素技術まで幅広く視野に入れた研修(座学・実習・市民向け講習会)を行う。	旭川地域内外の熟練技術者や工芸センター職員が講師となり、木材加工機械の操作方法や、関連知識の習得等のための講習会を実施した。 ・実習コース 4コース(参加者45人) ・座学コース 5コース(参加者193人)	1,000 (500)	821 (410)			
若者地元定着促進費	ものづくり産業を担う人材の養成及び業界理解を深めるため、市内近郊の高校生をメイン対象としたインターンシップ等を実施する。	地域企業を訪問しインターンシップを実施するとともに、参加校が実施する事前事後学習の支援を実施した。 ・事業参加校(生徒数) 5校(869名)	6,000 (3,000)	5,918 (2,959)			
ユネスコ創造都市ネットワーク連携費	ユネスコ創造都市ネットワークの連携効果を最大限発揮させるため、デザイン都市等と連携し、デザインを活用した豊かな創造性あふれる魅力的なまちづくりを進める。	デザイン都市旭川のPR及びユネスコ創造都市ネットワークとの連携強化を行った。 ・UCCNサブネットワーク会議《デザイン分野》の誘致(2024年10月に旭川開催が決定) ・ユネスコ創造都市ネットワークとの連携強化(年次総会やサブネットワーク会議への出席(オンライン)、国内外の創造都市との交流など)	4,000 (2,000)	3,786 (1,893)			
スタートアップ伴走支援費	スタートアップ事業者の各段階のニーズに合わせた伴走的・連続的なフォローアップを行い、ビジネスプランの質向上や起業後の早期の経営安定化を図る。	(一財)旭川産業創造プラザに業務委託を行い、各種セミナーや講習会などを実施した。 ・あさひかわBizcafeの実施 13回(わかものBizcafe含む) ・各種セミナーの実施 4回 ・新ビジネス相談件数 3件 市内で起業・創業する事業者の新たな商品・サービスの開発、販路開拓に関する取組への支援を行った。 ・旭川市スタートアップ支援補助金 7件	5,262 (2,631)	4,988 (2,494)			
デザインギャラリー管理負担金	産業デザインを主体とした企画展示及び市民等の創作活動の発表の場であるデザインギャラリーの運営管理を行い、地域産業におけるデザイン振興の動機付けやデザインマインドの向上を図る。	デザインギャラリーの管理・運営を通じて、地域産業のデザイン振興の動機付けやデザインマインドの高揚を図った。	9,162 (4,581)	9,162 (4,581)			
合 計 (うち交付金対象)			64,663 (32,331)	59,196 (29,597)			
⑤本事業における重要業績評価指標(KPI)						⑥本事業終了後における実績値	
指標名(旭川市関係分)		基準値	目標値	単位	目標年月	最新値	事業効果
指標①	デザイン経営実践企業数	0	150	社	R7.3	94	地方創生に効果があった ユネスコ創造都市ネットワークにデザイン分野で加盟され、デザイン経営の取り組みについて家具以外の業種にも少しずつ浸透されつつある。引き続き企業の稼ぐ力向上のため、デザインを活用した取り組みを推進していく必要がある。
指標②	本事業を通じた海外進出企業数	0	150	社	R7.3	50	
指標③	デザインプロデュース及びデザイン経営に関わるセミナーの参加者数	0	18,500	人	R7.3	7,764	
指標④	デザイン経営を実践する企業の新製品開発件数	0	120	件	R7.3	109	
⑦外部有識者からの評価(案)							
事業の評価				外部有識者からの意見(案)			
総合戦略のKPI達成に有効であった				本市の特徴あるまちづくりとして、デザインを核とした産業振興を図るとともに、普及啓発によりデザイン思考が市民生活に取り入れられることで、デザイン都市旭川としてのシビックプライドの醸成やイメージアップにもつながることから、引き続き取り組む必要がある。			
⑧実績値を踏まえた事業の今後について							
今後の方針				今後の方針の理由			
事業の継続 (計画通りに事業を継続する(または、概ね同内容で継続する))				ユネスコデザイン都市として国内外のネットワークをより発展させるとともに、デザインシステムをまちづくりの戦略の一つとして更に発展させ、シビックプライドの醸成を図る。			

地方創生関連交付金・企業版ふるさと納税活用事業に係る事業実施結果報告(案)

No		①国提出事業名				②実施計画期間 (R5年度の実施年数)	
4		青少年ICTパークプロジェクト～eスポーツをきっかけにIT人材の育成と中心市街地の賑わい創出				R2年度～R6年度 (4年度目)	
③全体概要							
本市の中心市街地には中高生、大学生等の若者やインバウンドを始めとする来訪者の滞在場所が少ないことや、プログラミング教育の開始に伴い、学校外でICTに触れ関心を持ち、親しむ場や機会が必要なこと、AIやIoTによる技術革新を踏まえた企業誘致や産業支援などへの対応が求められていることから、新たにICTパークを設置し、eスポーツを核とした中心市街地の賑わい創出や、Society5.0やAI、IoT社会の到来に対応していくためのICT人材の育成、地域産業支援に関する実践的な取組の推進などを、産学官の連携により実施することで、新たな価値を創出し地域の活性化を図っていく。							
④市予算事業(令和5年度)							
事業名		概要		主な事業実績		予算額 (うち交付金見込)	実績額 (R6.3実績)
ICTパーク運営費		eスポーツを核とした中心市街地の賑わい創出とSociety5.0やAI、IoT社会の到来に対応していくためのICT人材の育成を目的に、eスポーツのトレーニングジムやプログラミング的思考体験ができる施設を運営する。		○eスポーツを核とした賑わい創出(主な事業) ・レトロゲームな夜 今宵はコクゲキで。 1月19日から2月17日までの毎週金、土曜日 参加・来場者 544人(10日間合計) ・Asahikawa GAMES JAM 2月24、25日 参加・来場者 1,209名 ○プログラミング的思考体験の推進(主な事業) ・各種プログラミング教室 参加・来場者 639人(全59回) ・U-16旭川プログラミングコンテスト (競技部門・作品部門) ○その他の主な事業 ・ラグビーワールドカップ2023 フランス大会PV ・視察・教育旅行受入 35件		24,000 (12,000)	24,000 (12,000)
合 計 (うち交付金対象)						24,000 (12,000)	24,000 (12,000)
⑤本事業における重要業績評価指標(KPI)						⑥本事業終了後における実績値	
指標名(旭川市関係分)		基準値	目標値	単位	目標年月	最新値	事業効果
指標①	情報通信業就職者数	0	32	人	R7.3	14 (R6.3)	地方創生に効果があった eスポーツを活用したイベントや観光客向けのイベントの他、子ども向けのプログラミング教室等の実施により、ICTパークへの集客及び中心市街地の賑わいづくりにつながっている。
指標②	企業立地件数	0	34	件	R7.3	12 (R6.3)	
指標③	観光宿泊延数	1,083	1,300	千泊	R7.3	974 (R6.3)	
指標④							
⑦外部有識者からの評価(案)							
事業の評価				外部有識者からの意見(案)			
総合戦略のKPI達成に有効であった				中高生や大学生等の若者が集まりやすい中心市街地において、eスポーツを通じた賑わいの創出やプログラミング技術に触れることにより将来のICT人材を育成することに資すると考えられるので、さらなる施設の活用を図る必要がある。			
⑧実績値を踏まえた事業の今後について							
今後の方針				今後の方針の理由			
事業の継続 (計画通りに事業を継続する(または、概ね同内容で継続する))				急激に回復する観光ニーズや、プログラミング教育の必修化によるプログラミング教室の需要に応じるため、これまでの取組やその効果を踏まえながら、引き続き中心市街地の活性化やデジタル人材の育成を推進していく。			