



資料 1

第3回 エリアプラットフォーム会議

2024 7 8 買物公園エリアプラットフォーム

【会議進行】

1. 社会実験に関する進捗報告

- ・ロゴタイプ
- ・スケジュール
- ・滞在空間
- ・広報
- ・バシングエリア

2. コンテンツについて

- ・各ゾーンのコンテンツ案について
- ・各チームでの討議

3. 社会実験の効果検証について

4. 今後のスケジュールについて

1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験のロゴタイプ/デザインコンセプト



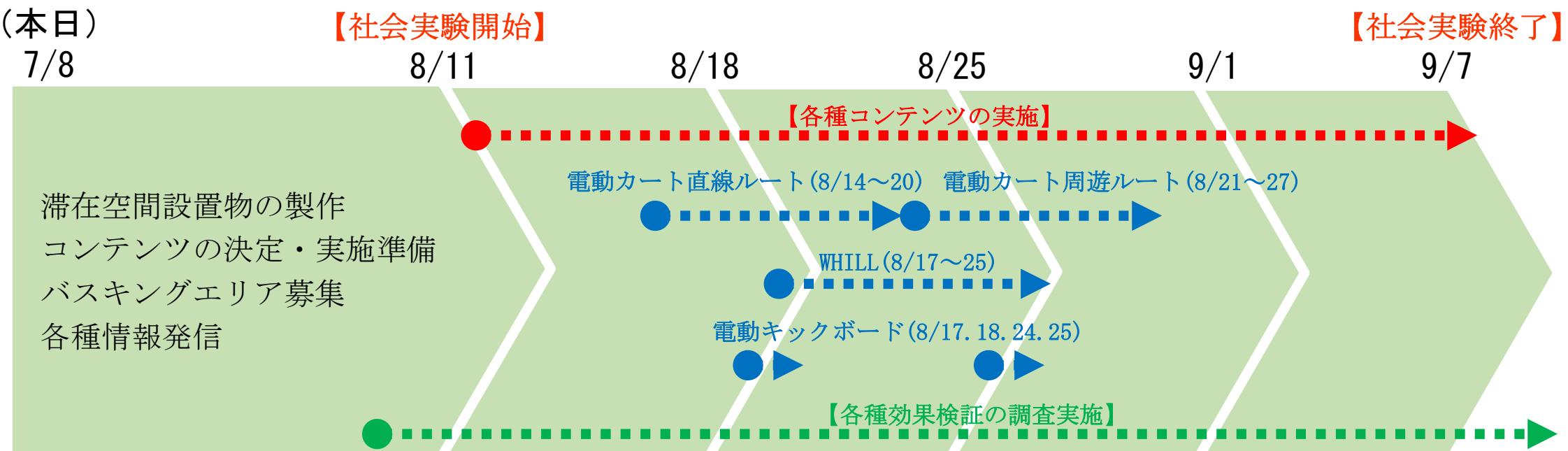
デザインコンセプト

ロゴタイプは、流れるような「まちにち」の書き文字でデザインされています。緑色の丸はこれまでの活動や団体の「点」を表し、今回の「まちにち計画」でそれらが線で結ばれる様子を象徴しています。また、4つの緑色の丸は社会実験を行う4エリアを示し、「まちにち」の線は平和通買物公園を緑の滞在空間でつなぐコンセプトを具現化しています。ベースカラーには落ち着いた色味のグレー、緑の滞在空間を思わせる明るいグリーンが使用されています。このロゴタイプは、買物公園の緑の滞在空間を活用し、旭川市平和通買物公園で行われる社会実験の精神を体現しています。
「点」が「線」で結ばれ「面」を形成することで、まち全体が一体となり、新たな価値を創造することを象徴しています。

1. 社会実験に関する進捗報告



○社会実験のスケジュールの共有



○社会実験に向けて

- ・ 社会実験計画書を作成し、社会実験運営に関するマニュアルを作成・共有します
- ・ 社会実験の運営体制として、各種調査やコンテンツの運営を含めたシフトを作成し、共有します
- ・ 社会実験の説明会を開催します
- ・ 市所有什器（ステージ）の加工に協力してください（7/25～7/31で実施予定）

1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンI（1条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンI（1条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンII（4条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンⅡ（4条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンⅢ（5条周辺エリア））



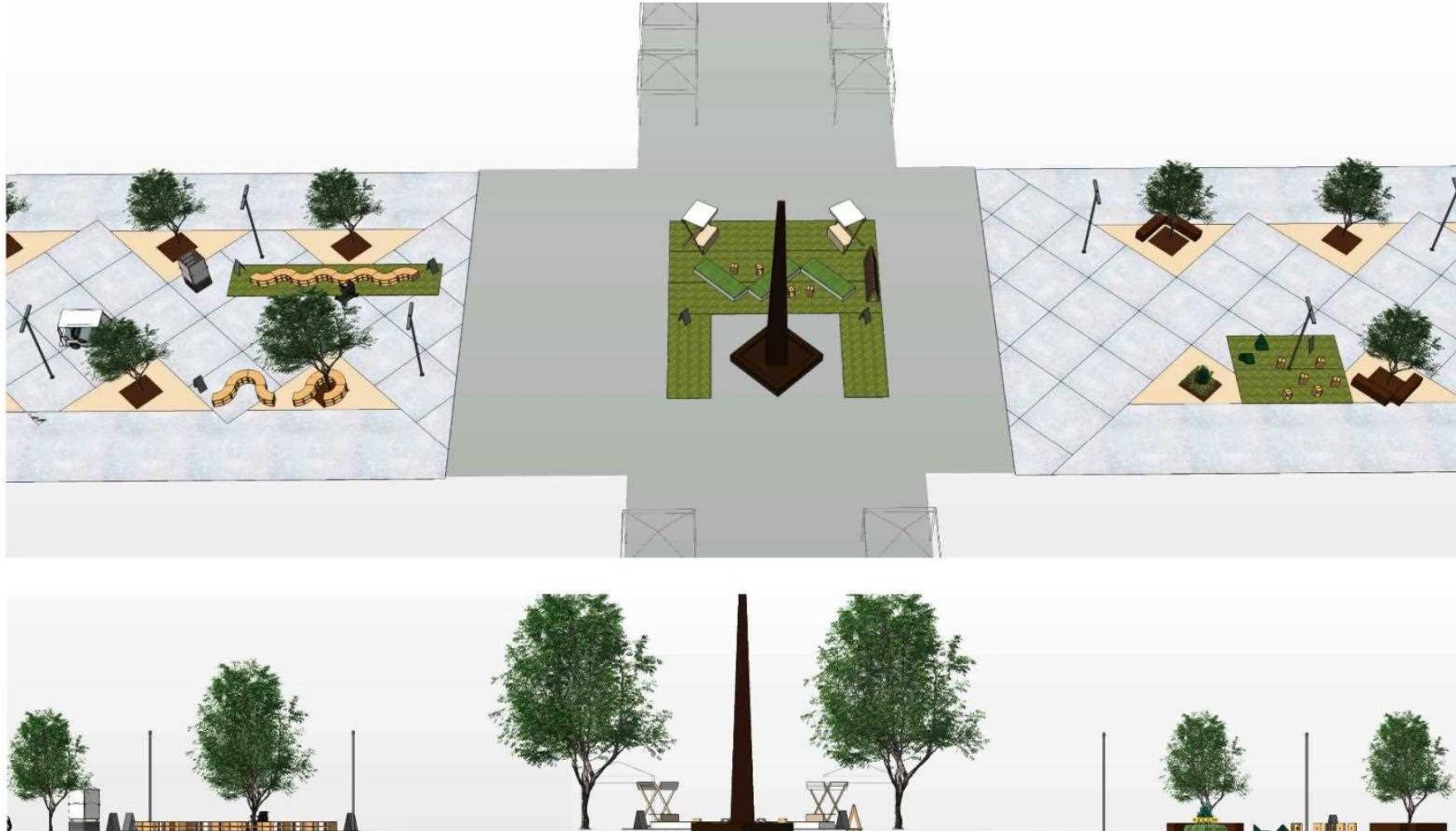
1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンⅢ（5条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンIV（7条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

○社会実験の滞在空間（ゾーンIV（7条周辺エリア））



1. 社会実験に関する進捗報告

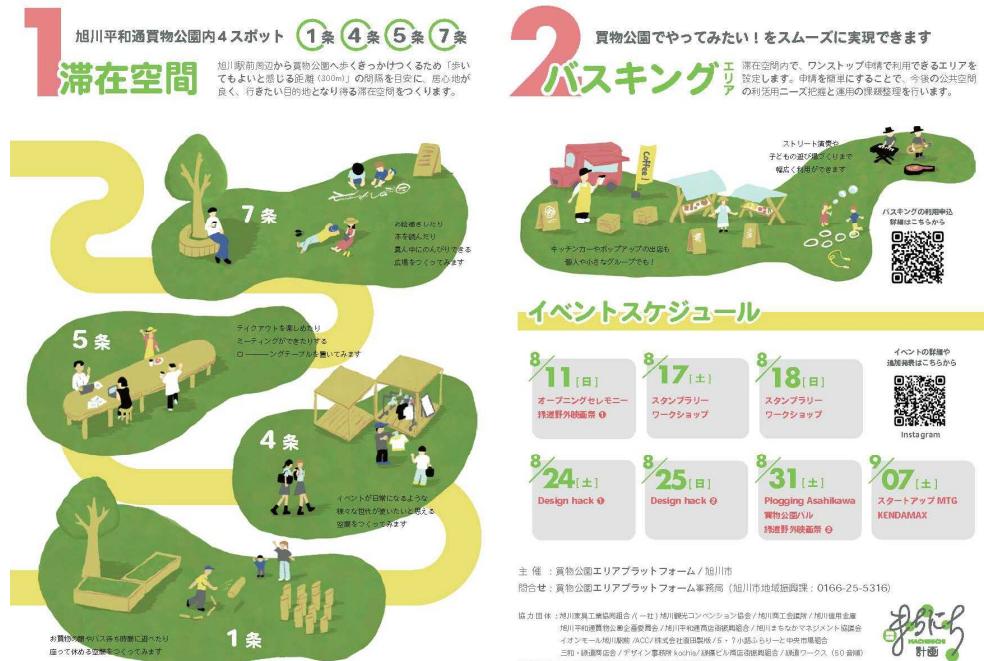
○まちにち計画（社会実験）全体のPR



【広報予定】

- 市HPへの詳細情報掲載、SNS発信、報道依頼、パンフ公開・配布、関係団体からの情報発信、イオンデジタルサイネージ掲載、地域おこし協力隊のSNS発信（YouTube）、ライナー掲載、SNS広告（インスタ）、市広報誌（7・8月号）掲載、市長定例記者会見など

- まちにち計画（社会実験）全体のPRを7/12（金）から実施
- 全体PR用のパンフレットを作成中
- まちにち計画（社会実験）の周知の輪を広げていくために、皆さんからもパンフの配布や、SNSやHPでの発信の協力をよろしくお願いします



1. 社会実験に関する進捗報告

○広報の運用開始について

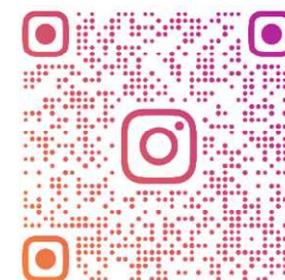
前頁のパンフ配布に加えて、社会実験の情報を発信する市HPの開設及び、Instagram、Xのアカウント運用を開始しました。みなさまからのフォローや拡散をお願いします。

◆ 市HP

The screenshot shows the official website of Asahikawa City (旭川市). At the top, there's a navigation bar with links for '暮らし' (Life), 'イベント' (Events), '観光' (Tourism), '事業者向け' (For Businesses), '施設一覧' (Facility List), and '市民情報' (Citizen Information). Below the navigation, a large banner promotes the 'Machinichi Kōsō' project, which aims to have citizens experience their daily lives over a 28-day period. The banner includes a QR code and a link to the project's page. The main content area features a section titled 'Machinichi Kōsō' with text about the project's goals and how it will be implemented through various activities.

◆ Instagram

This is a screenshot of an Instagram profile for 'kaimonokoen_areaplatform'. The profile has 15 posts, 36 followers, and 0 following. The bio reads: '買物公園エリア未来ビジョンの実現に向けた買物公園エリアプラットフォームの活動や社会実験の取組を発信します。R6年に実施する社会実験では「買物公園まちに計画」をつくってみる28日間をコンセプトに活動を推進します。' Below the bio, there's a link to the city's website: 'www.city.asahikawa.hokkaido.jp'. The profile also features a 'プロフェッショナルダッシュボード' (Professional Dashboard) showing recent activity.



KAIMONOKOEN_AREAPLATFORM

◆ Xアカウント

This is a screenshot of an X (formerly Twitter) profile for 'kaimonokoen'. The profile has 1 follower and 5 following. The bio reads: '買物公園エリアプラットフォーム @kaimonokoen'. The timeline shows a single tweet from May 2024, which discusses participating in a social experiment event. The tweet includes hashtags related to the project like #北海道 #旭川 #エリアプラットフォーム #エリプラ #買物公園 #社会実験 #まちに計画 #まちに'.



1. 社会実験に関する進捗報告

○バスキングエリアの募集について

- ・ 社会実験期間中に、ワンストップ申請で利用できる「バスキングエリア」を設定し、このエリアを利活用する出展者を募集します
- ・ 募集期間は以下の通りになります
①7/1(月)～7/10(水)：一次募集期間 ②7/19(金)～7/28(日)：二次募集期間 8/5日(月)～8/29(木)：随時募集期間
※募集期間でなくとも随時相談を受け付けます
- ・ チラシやSNS、市HPに情報を掲載しておりますので、皆さんからも知人への紹介や発信をお願いいたします

<利用用途>

- ・ 収益活動を含めた出店・販売、ストリートスポーツ、音楽演奏、イベントなど様々な活動にご利用いただけます

<設備>

- ・ 電気・水道使用可能（使用料無料）

<利活用の主なルール・留意事項>

- ・ 火気の使用許可や飲食等に関する営業許可是、各申請者が事前に取得し、出展当日に許可証を提示の上で出展すること
- ・ ゴミが発生することが想定される場合、ゴミ箱は申請者で用意し、ゴミの廃棄も申請者で実施すること
- ・ 利活用後は清掃等を行い、活用前の状況に復旧すること

<利活用の流れ>

- ①応募フォームから申込 → ②エリプラによる審査・調整 → ③審査結果通知 →
- ④利活用（当日） → ⑤アンケート回答



応募フォーム

13

1. 社会実験に関する進捗報告

○バスキングエリアの募集について（応募状況（7月5日（金）時点））



属性	日頃の活動拠点	利用希望日	利用時間	使用場所	使用場所の詳細	企画内容
個人	旭川市内	8/11(日)、12(月)、13(火)、17(土)、18(日)、19(月)、24(土)、25(日)、26(月)、31(土)、9/1(日)、2(月)、7(土)	9:00～18:00	ゾーンI（1条） ゾーンIII（5条）	1条を第一希望	自由演奏出来るストリートピアノを設置
個人	旭川市平和通 買物公園沿道 (周辺)	8/11(日)～9/07(土) ※全日程	14:00～20:00	ゾーンII（4条）	ゾーンII LEE旭川ビル側希望	道北のクラフトビールや地酒、クラフトジンを中心とした「街の情報発信と地元・旅行客も楽しめる交流型立ち飲み屋台」
個人	旭川市外	8/11(日)、12(月)	10:00～18:00	ゾーンIV（7条）	ギャラリープルプルさん側を希望	陶芸、熊木彫り等の作家様物を販売
団体企業	旭川市平和通 買物公園沿道 (周辺)	8/11(日)	13:00～20:00	ゾーンI（1条）	ゾーン1 アッシュ側	大道芸(ジャグリングなど)
個人	旭川市内	8/11(日)、17(土)、18(日)、24(土)、25(日)、9/6(金)、7(土)	11:00～19:00	ゾーンI（1条） ゾーンII（4条）	合わせます	食べ物や飲み物の提供
団体企業	旭川市平和通 買物公園沿道 (周辺)	8/13(火)～8/21(水) 8/26(月)～8/30(金) 9/02(月)～09/07(土)	11:00～14:00	ゾーンIII（5条）	可能なら指定エリア外だが、アルヨビル前	焼き蛤や揚げ物の販売

2. コンテンツについて

○コンテンツ全体スケジュール

日付	※赤枠はA・s・hアトリウム仮予約日		※赤字イリュウ(+OC)実施コンテンツ				
	全体スケジュール	全体コンテンツ	ゾーンI（1条周辺）	ゾーンII（4条周辆）	ゾーンIII（5条周辺）	ゾーンIV（7条周辺）	
8/11(日)	実験初日	オープニング(11-12)	オープニング(11-12)/什器製作WS(13-15)		infoホート開始	映画祭(19-)	
8/12(月)							
8/13(火)							
8/14(水)	モビ初日	モビイベ(10-18)	モビイベ(10-18)			グリモン作成(11-18)	
8/15(木)		モビイベ(10-18)	モビイベ(10-18)			グリモン作成(11-18)	
8/16(金)		モビイベ(10-18)	モビイベ(10-18)			グリモン作成(11-18)	
8/17(土)		モビイベ(10-18)	モビイベ(10-18)/イオンWS(10-16)		観光案内所/街歩きイベ	イベント希望	
8/18(日)		モビイベ(10-18)	モビイベ(10-18)/イオンWS(10-16)		観光案内所/街歩きイベ		
8/19(月)							
8/20(火)	満月					満月BAR/キャンドルイト(夕方-)	
8/21(水)	モビ(ジグザグ)						
8/22(木)							
8/23(金)				焚き火イベント(18-21)			
8/24(土)		デサインパック(ACC)	デサインパック(時間未定)	ACC企画/デシャン・S観戦(10-21)	ACC企画/観光案内所/街歩きイベ	ACC企画	
8/25(日)	市内小中学校夏休み最終日	デサインパック(ACC)	デサインパック(時間未定)	ACC企画/スポーツ(10-17)	ACC企画/観光案内所/街歩きイベ	ACC企画	
8/26(月)							
8/27(火)	モビ最終日						
8/28(水)							
8/29(木)							
8/30(金)				DJ(19-21)	バル準備?		
8/31(土)	買物公園バル	プロギング(9-10)	プロギング(9-10)	アートファッショ・マニアクナイト(11-21)	買物公園バル	映画祭2?(19-)	
9/1(日)	(エゾメン)				観光案内所/街歩きイベ		
9/2(月)							
9/3(火)							
9/4(水)							
9/5(木)							
9/6(金)							
9/7(土)	実験最終日		スタートアップMTG(10-16)/最終日イベント?	KENDAMAX(10-18)			
備考					※クロストーク	※ヨークアート	
						※大きい絵製作WS	



2. コンテンツについて

○ACC企画コンテンツ案

- ・ACC（旭川クリエイターズクラブ）とは、旭川を中心に活躍するクリエイターが業界を盛り上げようとして設立した団体
- ・まちにち計画（社会実験）において、以下のコンテンツの実施を検討している



DESIGN HACK(仮)

Asahikawa Creators Club

8.24sat-25sun 時間未定

デザイナーやクリエイターが買物公園を
ハックする2日間

買物公園ポップアップマーケット

平和通りや買物公園の様々な店舗で、手作り作家たちポップアップを行う。ワークショップもあり。

井戸端会議

6名×5回×2日間、計60名が「買物公園ってこうなつたら良いよね」を世間話する。盗み聞き大歓迎。

※内容はこれから詰めていきます

Plogging Asahikawa

旭川一般廃棄物処理社

8.31sat 9:00-10:00

ジョギングしながらゴミ拾い。からだ
も、こころも、まちも健康に！

大人コース、子どもコースに分かれて実施。

9:00 はじめの挨拶&準備体操

9:10 スタート

9:40 ゴール

9:50 ゴミの分別

10:00 感想シェア&集合写真

※4/20実施実績有り。7/13も実施予定

高校生スタートアップMTG

関智穂(名寄私立大学3年生)×kitafuku

9.7sat 10:00-16:00

雪国の苦しみを10億円に変える！「雪
国の課題を解決する事業」を考える。

スタートアップを学ぶ場であり、高校生が同じ志を持つ仲間を見つける場所

10:00 ガイダンス

10:45 グループワーク

13:00 中間発表

13:30 グループワーク

15:00 発表会

16:00 終了

※内容はこれから詰めていきます

※旭川のスタートアップに関係する

方々も巻き込んでいきます

オドリバまちなか練習場

オドリバ実行委員会

all

10月に開催されるオドリバの公式練習
場がまちなかに出現！

鏡を設置し、自由にダンスを練習できるスペースをつくる。

旭川最大級のストリートダンスイベント「オドリバ」は今年も10月に開催。その公式練習場とアナウンスし、ダンサー同士の日頃の交流を活発化。まちに踊れる場所があれば、人は集まるのか。

2. コンテンツについて

○ゾーンI（1条周辺エリア）のコンテンツ案

- ・オープニングイベント
- ・什器製作ワークショップ～スツール色塗り
- ・カートのラッピングシールお絵かきワークショップ
- ・モビリティイベント～スタンプラリー
- ・ワークショップ（イオンモール旭川駅前主催）
- ・デザインハック（ACC企画）～買物公園ポップアップマーケット、井戸端会議
- ・プロギング（旭川一般廃棄物処理社）～ジョギング×ゴミ拾い
- ・高校生スタートアップM T G（関智穂※名寄市立大3年生×株kitafuku）
- ・クロージングイベント？



2. コンテンツについて

○ゾーンⅡ（4条周辺エリア）のコンテンツ案

8月23～25日【スポーツ×アウトドア】

- ・焚き火イベント（スポーツ観戦），星を眺める会
- ・デイキャンプでチル
- ・スポーツバブ（スポーツ観戦）
- ・現役アスリートと球技，お外でスポットチャ，スポーツ大会

8月30日～9月1日【アート×ファッショントリート×D J，マニアックナイト】

- ・D Jブース
- ・アートと食べ歩きファッショントリート
- ・マニアックナイト

9月7日【KENDAMAX】

- ・KENDAMAX



2. コンテンツについて

○ゾーンⅢ（5条周辺エリア）のコンテンツ案

- ・インフォメーションボード

- ～大きな周辺地図と店舗紹介カード（フードテラス1階に設置）

- ・飲食店舗連携、習慣づくり企画

- ～朝営業、夜の乾杯タイムなど

- ・サイクルラック

- ～自転車利用者を迎える雰囲気づくり（旭川はれて内に設置）

- ・出張観光案内所

- ～フードテラス2階の観光案内窓口の出張所を大きなテーブルに設置

- ・まち歩きツアー

- ・クロストーク



2. コンテンツについて

○ゾーンIV（7条周辺エリア）のコンテンツ案

- ・映画祭×2
- ・グリーンモンスターづくり
- ・満月BAR, キャンドルナイト
- ・アートゾーンの管理・募集
～チョークアート, 大きな絵を描くワークショップ
- ・広場の何もない時の楽しみ方掲載
～今日はぼーっとしましょう。・・・など



2. コンテンツについて

○社会実験に向けた周囲の巻き込み（関わりしろづくり）を考えていく

社会実験に向けて、「どんな人に来てもらいたいか?」「バスキングエリアにどんな人が出展してほしいか?」「その人に来てもらうために自分たちは何ができるのか?」を明確にし、社会実験の実施内容の充実化を目指していきたい。

そのための視点・考え方を今一度再認識しながら、この後のコンテンツ討議や今後の取組を進めていきたい。

【周囲の巻き込み（関わりしろづくり）の視点・考え方】

- ① 滞在空間を利用して欲しい人・バスキングエリアを利用して欲しい人の抽出（ターゲット）
(例：周辺地域の子育て世代、ストリートミュージシャンなど)
- ② ①の人を呼び込む理由の整理（動機づけ）
(例：日常的に子どもたちが遊びに来る場所に復活させたい、音楽によるエンタメ性の向上など)
- ③ ①を呼び込むための具体的手法の検討（計画）
(例：小学校への声掛け・チラシ配布、自身のSNSアカウントやグループラインでの発信など)
- ④ ①を巻き込む際に自分が紹介できる関係者・団体について（自分にできることを考え、実行する）
- ⑤ ④を充実化させるために、他のメンバーから関係者・団体の紹介（連携・協力の輪を広げる）



3. 社会実験の効果検証

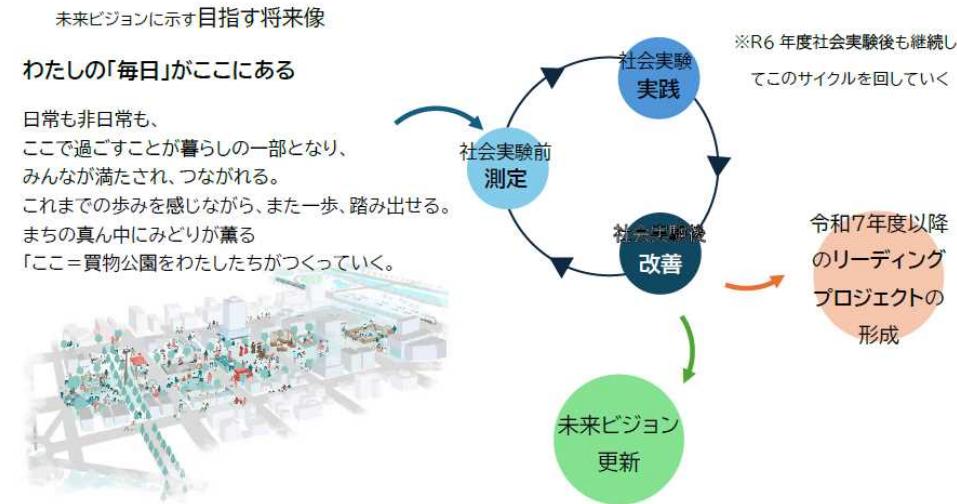


○効果検証の狙い

- まちにち計画（社会実験）では、未来ビジョンの実現に向けた、「**滞在空間の利活用の効果**」や「**モビリティ導入による交通影響・回遊性向上**」に関して、仮説（試行的な改善方策の提案）・実施に基づき、その効果・影響に関する検証（効果検証）を行う

○効果検証項目の設定方法

- 効果検証にあたっての調査項目は、未来ビジョンで掲げる「**目指す将来像**」の実現に向けて、
①**買物公園エリアの課題（現状とのギャップ）** および、 ②**買物公園エリアが目指す姿のイメージ**に基づいた効果検証の指標（調査項目）を設定します
- 効果検証に際して、各エリアで検討している滞在空間やコンテンツを踏まえた効果検証を実施します



3. 社会実験の効果検証

① 買物公園エリアの課題（現状とのギャップ）から抽出する効果検証の指標（調査項目）



課題認識	効果検証の指標（調査項目）
<p>〔訪れた時の印象〕</p> <ul style="list-style-type: none"> 沿道・周辺に存在する魅力的な個人店やスポット情報があまり知られていない 	<ul style="list-style-type: none"> ○沿道建物と滞在空間が一体的な空間を創出し、魅力的な空間となっているか <p>1. 沿道（建物）への立ち寄り</p>
<p>〔来訪時の移動手段〕</p> <ul style="list-style-type: none"> エリアに「よく訪れる」人は公共交通利用者が多く、移動手段が、来街機会や立ち寄りの頻度に影響している 	<ul style="list-style-type: none"> ○滞在空間の創出及びモビリティの導入による受容性の向上や通行者・滞在者の増加、生まれるアクティビティ <p>8. 滞在空間の利用機会、来街の交通手段</p>
<p>〔来訪時のタイミング〕</p> <ul style="list-style-type: none"> エリアに訪れるタイミングは「駅やその周辺に来た時に寄る」ことが4割と最も多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ○駐車場や空き店舗等の活用による沿道の魅力評価 <p>2. 滞在空間の居心地（利用者満足度、居心地）</p>
<p>〔沿道建物1F（グランドレベル）の実態〕</p> <ul style="list-style-type: none"> 沿道に面する駐車場・空き店舗を起因とする沿道の魅力評価 	<ul style="list-style-type: none"> ○バスキングエリアの円滑な活用申請・活用 <p>6. （バスキングエリアについて）簡単な申請で利用できるか</p>
<p>〔利活用方法・場所〕</p> <ul style="list-style-type: none"> 利用申請先が多く、手間がかかり、何ができるか、どこを活用できるのか分からず。新規のイベントや取組みも実施しにくい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○駅周辺に滞在している学生やこどもが社会実験エリアに回遊・滞在しているか <p>4. エリア内外の回遊状況（特定層の移動行動状況）</p>
<p>〔使われ方〕</p> <ul style="list-style-type: none"> かつては見られた学生や子どもの滞在や活動が駅周辺に集中している。 	<ul style="list-style-type: none"> ○駅前エリアの滞在者が社会実験エリアに回遊しているか <p>4. エリア内外の回遊状況（移動行動状況）</p>
<p>〔移動軌跡・通行量〕</p> <ul style="list-style-type: none"> 駅前エリアの滞在者は移動の広がりが少なく、他の滞在者も隣あう街区までの回遊に留まる傾向になる 	

3. 社会実験の効果検証



②買物公園エリアが目指す姿のイメージに基づいた効果検証の指標（調査項目）

未来ビジョンで位置づけた3つのエリア全体のイメージに対して、本社会実験での実施事項がどのような効果をもたらすかを検証します。その際の調査項目（案）を下記の表に示します。

目指す姿のイメージ	効果検証の指標（調査項目）
“素敵なお自分でいられるエリア” 歩行空間や沿道建物のグランドレベル、街並みなどに洗練されたデザインの視点を取り入れる	○沿道建物と滞在空間が一体的な空間を創出し、魅力的な空間となっているか 1. 沿道（建物）への立ち寄り（沿道建物と滞在空間の一体性） 2. 滞在空間の居心地（利用者満足度、居心地）
“行きたい・歩きたくなるエリア” 買物公園エリアの効果的な情報発信や移動しやすいモビリティの導入により、目的があってもなくても、人が集まる	○滞在空間の創出及びモビリティの導入による買物公園エリアの受容性向上や、来街者・通行者・滞在者の増加、生まれるアクティビティが増加しているか 1. 沿道（建物）への立ち寄り（来訪目的の確認） 2. 滞在空間の居心地（受容性の確認） 3. モビリティの利用者数、評価（受容性） 4. エリア内外の回遊状況（移動行動状況）
“やりたいが自由に実現できるエリア” エリア内の公共空間や沿道の空き店舗・空き地などを活用し、利用しやすい仕組みを考え、みんなのやりたいことが常に取り組め、つながれる	○エリアへの能動的な活動（例：バスキングエリアの活用や定期的な社会実験エリアの利用等）が生まれているか 5. あってほしい活動がうまれているか、やりたい活動ができているか 6. (バスキングエリアについて)簡単な申請で利用できるか 7. 社会実験中の出店者数・利用満足度

3. 社会実験の効果検証

○効果検証の指標（調査項目）を踏まえた調査方法（案）

前頁までで設定した8つの効果検証の指標（調査項目）を踏まえて、以下の調査方法による効果検証を実施します。



No.	効果検証の指標（調査項目）	調査方法（案）
1	沿道（建物）への立ち寄り（来街目的、回遊スポット数）	①来街者アンケート調査、②沿道店舗事業者アンケート調査
2	滞在空間の居心地（利用者満足度、居心地・滞在時間）	①来街者アンケート調査（再掲）、③まちなか居心地調査、 ④アクティビティ調査
3	モビリティの利用者数、評価	⑤モビリティ利用者アンケート調査
4	エリア内外の回遊状況（新たな移動行動、利用者数）	①来街者アンケート調査（再掲）、⑥人流データ分析、③まちなか居心地調査（再掲）、⑤モビリティ利用者アンケート調査（再掲）、 ⑦通行量調査
5	あってほしい活動がうまれているか、やりたい活動ができるか（活動の種類）	①来街者アンケート調査（再掲）、②沿道店舗事業者アンケート調査（再掲）、④まちなか居心地調査（再掲）、⑤アクティビティ調査（再掲）
6	（バスキングエリアについて）簡単な申請で利用できるか	⑧出展者アンケート調査
7	社会実験期間中の出店者数・利用満足度	⑧出展者アンケート調査（再掲）
8	滞在空間の利用機会、交通手段（基礎情報）	①来街者アンケート調査（再掲）

3. 社会実験の効果検証

○各調査方法の内容について



各調査方法（案）の調査内容については、別紙（参考資料）に記載しております。目を通してください、ご意見がありまし
たら7/19（金）までに、slack等でご連絡ください。（回答するチャンネルを用意します）

意見例①) アンケート調査等で質問して欲しい設問、必要と感じる設問

例②) モビリティの検証では、〇〇な検証をする必要があるのではないか

例③) バスキングエリアの出展者からは〇〇な声もあるので、〇〇についての設問が必要

○各調査の協力依頼 : 以下の調査に関して、可能な方は調査協力をお願いします。

【アンケート調査】

社会実験期間中に右の写真のような二次元コードを掲載したカードをお渡ししますので、
滞在空間への来訪者や自身のお知り合いの方々への回答依頼をお願いします。

【まちなか居心地調査】※昨年度のあり方検討会議にて実施

調査日 : 8/4（日）、8/6（火）、8/18（日）、8/20（火）、9/1（日）、9/3（火）

各日程 14:00～16:00を想定（多少前後する可能性があります）

※居心地調査に参加可能な方（いずれかの日程でも可）は、7/19（金）までに、slack等でご連絡ください。

（回答するチャンネルを準備します）



アンケートにご協力お願いします

● 参加店舗 ● お酒の美術館 MAISON C(メイソンシー)
Dining Kaze 池袋の風 / Pas Lache(パラッシュ)
wine&trattoria Gocchi' (ワイン食堂ゴッチ')
ひ暮らし いろはわいん



4. 今後のスケジュール

○社会実験までの主な予定



日程	内容
7月 1日（月）～	バスキングエリア出展者募集の開始
7月 12日（金）～	社会実験パンフレットの公表開始（報道依頼）
7月 25日（木）～7月 31日（水）	ステージ加工作業（作業日は1日を予定）
8月 4日（日）～	社会実験事前調査（居心地調査・アクティビティ調査）の開始
8月 5日（月）	社会実験説明会（旭川市役所およびオンライン併用） ※社会実験実施計画書を用いて社会実験の工程や連絡事項を共有します
8月 7日（水）～	社会実験施工・準備
8月 11日（日）～	社会実験開始
8月 14日（水）～	電動カートの運行開始