

「DoboX データチャレンジ 2024」の最終審査会の開催について

1 要旨・目的

インフラマネジメント基盤「DoboX」のデータ等を活用し、地域課題の解決に有効なアプリケーションやアイデアなどの優秀作品を選考する「DoboX データチャレンジ 2024」（以下、「コンテスト」という。）を開催しており、この度、応募作品の中から最優秀作品などを決定する最終審査会を2月1日（土）に開催する。

2 現状・背景

コンテストについては、データ利活用の重要性・有用性の発信や次世代を担うデジタル人材の育成等を目的として、昨年度から開催している。

今年度は、令和6年8月1日から11月29日まで作品を募集し、応募のあった22作品を対象に審査委員が1次審査を行い、最終審査会に進む12作品を選定した。

3 最終審査会の概要

1次審査を通過した12作品を対象にプレゼンテーション・審査を行い、最優秀作品を決定するとともに、DoboXのデータを活用した作品の中からDoboX特別賞を決定する。

なお、当日の最終審査会については、YouTubeによるライブ配信を行う予定としている。
(作品概要やYouTubeのURLは別紙参照)

(1) 開催日時・場所等

開催日時等	令和7年2月1日（土） 13:00～ 開会・プレゼンテーション 16:00～ 審査・結果発表・記念撮影
開催場所	イノベーション・ハブ・ひろしま・Camps (広島市中区紙屋町1-4-3 エフケイビル1F)

(2) 審査委員

相原 玲二（委員長）	広島大学 上席特任学術研究員 特命教授
渡邊 一成	福山市立大学 大学院 都市経営学研究科 教授
力石 真	広島大学 大学院 先進理工系科学研究科 教授
松本 慎平	広島工業大学 大学院 工学系研究科 教授
石崎 浩太郎	Code for Hiroshima 代表
高沖 正和	広島県 土木建築局 建設企画担当部長

4 その他

データ利活用の推進については、今回のコンテストの他にも、民間企業や大学等と連携した取組を実施しており、引き続き、こうした取組を積極的に進めて、サービスの拡充や付加価値の創出、デジタル人材の育成につなげていく。

～県のオープンデータを使って、住民や学生が防災など、地域課題を解決～
DoboX データチャレンジ 2024 最終審査会で最優秀作品を決定します

日時:R7.2.1(土)13:00～17:00 場所:イノベーション・ハブ・ひろしま・Camps(広島市中区)

県が運用するデータ連携基盤「DoboX」は、公共土木施設等に関する情報の一元化・オープンデータ化を進めており、これらのデータを県民の皆様にご利用いただくことで、**防災・減災や、交通の活性化など地域課題の解決につなげることが可能**です。

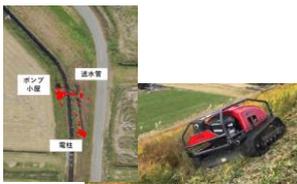
このため、県では、「DoboX」のデータ等を活用したアプリケーションやアイデアを募集し、優秀作品を選考するコンテスト「DoboX データチャレンジ 2024」を開催しており、この度、**1次審査を突破した12作品について、最終審査会進出者による公開プレゼンテーションを実施し、最も優秀な作品を決定**します。

なお、データ活用の重要性・有用性を広く理解いただくため、当日の最終審査会については YouTube によるライブ配信を予定していますので、ぜひご覧ください。

※作品概要及び YouTube のリンク先は DoboX データチャレンジ 2024 のホームページ (<https://dobox-data-challenge.jp/>) をご確認ください。



1次審査通過作品

 災害対応プラットフォーム ①droptip	 建物属性情報エクササイズ ②ハックピース	 農地管理の省力化アプローチ ③御手洗 毅	 信号サイクル長データ ④清水 怜一郎
 氾濫開始地点の詳細把握による避難の検討 ⑤HIT地球環境	 防災グッズの貸出サービス ⑥Spark Room	 避難所への誘導 ⑦このまちを次世代へつなぐ	 柑橘類産地への支援ツール ⑧(株)アバンソシエイツ 平方 啓介
 避難所への声掛けサポート ⑨もりたかんぱにー	 自主防災組織支援アプリ ⑩(株)熊平製作所 新規開発部	 防災道の駅設計 ⑪福山大学 都市・建築計画学研究室	 公共交通のリアルタイム可視化 ⑫Traffine合同会社

最終審査会の概要

- 開催日時: 令和7年2月1日(土) 13:00～ 開会・プレゼンテーション
16:00～ 審査・結果発表・記念撮影
- 開催場所: イノベーション・ハブ・ひろしま・Camps (広島市中区紙屋町 1-4-3 エフエビル 1F)
- 審査: 1次審査通過作品の中から最優秀作品等(1位～3位、DoboX 特別賞)を決定。
- 作品の活用: 応募作品のうち完成度が高く実用性のある作品は、応募者の承諾を得た上で、作品の公開やサービスの実装などにつなげていきます。