

出國報告（出國類別：開會）

數位產業署臺日數位產業交流平台 （TJDIP）及 SPORTEC 訪日團

服務機關：數位發展部數位產業署

姓名職稱：黃雅萍主任秘書、于台珊組長、張明慧主任等

赴派國家/地區：日本/東京

出國期間：112年7月31日至112年8月5日

報告日期：112年10月13日

摘要

本署本次安排執行2023年數位部產業署跨域訪日團就「跨域應用」、「跨境電商」、「運動數據」等數位科技，赴日召開產業合作研討會、拜會日方主管機關及產業組織/企業、參加日本SPORTEC 2023展會及參訪數位科技應用實證場域，以藉此建立交流管道、奠定運作基礎，並深入瞭解數位產業發展現況、借鏡日本數位政策推動經驗，並帶領近30家臺灣業者與日方產業各界進行交流。期間與經產省、體育廳官方單位會議，交流臺日官方數位領域合作，議題包含跨境電商、電子支付、數位轉型及運動科技等，建立資訊交流管道，有助於規劃思考對臺日雙方皆有價值的數位服務推動，例如跨境行動支付、運動數據的跨境運用等之具體落實。此外，訪團並安排參訪JR東日本於高輪Gateway車站、OryLab、ONE PIECE FITNESS等數位應用實證場域，拓展對日方數位科技應用模式與實證場域鏈結機會。

此外，為協助國內運動科技業者與日方交流，此次行程除參訪日本運動數據應用公司如CASIO、Shiftall等，分享交流雙方在運動數據應用及推展過程之經驗、探討臺日運動數據政策發展與未來合作機會外，同時亦與SPORTEC展會合作，帶領台灣運動數據應用相關業者參與SPORTEC 2023國際展會，協助業者展出運動數據應用產品或應用服務。展會期間並與Renaissance、NTT SPORTICT等數據業者媒合交流，以及與SPORTEC執行委員會-TSO International株式会社等洽談建立長期合作共識，以提供我國運動新創業者拓展該國市場之展示機會。

目 次

出訪目的	1
出訪行程	2
訪團成員	4
行程紀要	6
結論	47
心得與建議	49
附件	51

圖目錄

圖 1、MOU 簽署儀式與演講	9
圖 2、研討會交流合影	9
圖 3、CASIO 交流	11
圖 4、Shiftall 交流會議	14
圖 5、OryLab 交流	17
圖 6、數位產業署台灣館展區配置.....	23
圖 7、SPORTEC 2023 大會剪綵、日本媒體採訪與業者合影.....	24
圖 8、SPORTEC 2023 大會導覽.....	24
圖 9、SPORTEC 2023 業者交流.....	25
圖 10、SPORTEC 2023 日本媒體採訪.....	25
圖 11、Renaissance 與臺灣業者交流	27
圖 12、NTT SPORTICT 交流	30
圖 13、日本虛實通路電商業者媒合合影	32
圖 14、JR 東日本高輪 Gateway 造鎮計畫.....	42
圖 15、JR 東日本簡介高輪 Gateway 站.....	43
圖 16、JR 東日本高輪 Gateway 合影	43
圖 17、ONE PIECE FITNESS 合影.....	46

出訪目的

本次「數位產業署臺日數位產業交流平台（TJDIP）及 SPORTEC 訪日團」出訪目的分述如下：

- 一、 透過與日本政策幕僚相關單位交流，開拓對日本數位領域政府及產業合作平臺，借鏡日本政策推動經驗、蒐集數位服務發展現況，拓展國際合作橋樑。另參訪數位服務商轉/實證場域，透過建立雙邊數位政策/產業管道，搭建臺日數位交流合作基礎。
- 二、 與日本跨境電商、電子支付、運動科技相關主管機關、產業組織、標竿企業交流相關政策、技術、應用案例，增進我國業者合作機會。
- 三、 首次與日本 SPORTEC 執行委員會-TSO International 株式会社合作，協助我國運動數據應用業者參與 SPORTEC 2023 國際展會，展示我國運動數據創新產品與應用服務，推動相關產業交流。
- 四、 與日本指標性相關產研機構或運科創新業者鏈結，互惠交流發展公私協力運動科技產業生態系永續創新推動策略作法、借鏡成果經驗，推動雙邊運動數據交流及合作管道。

出訪行程

日期	時間	行程
07/31 (一)	09:00	出發 臺北松山機場 (CI220)
	13:10	抵達 東京羽田機場
	16:30-19:00	辦理臺日數位產業發展合作研討會
08/01 (二)	08:30-12:00	參訪 CASIO
	14:00-15:30	參訪 Shiftall Inc.
	16:30-18:00	參訪 OryLab
08/02 (三) ^註	08:00-12:00	參加 SPORTEC 2023 展會
	13:30-15:00	與 Renaissance 交流
	15:30-17:00	與 NTT SPORTICT 交流
	14:00-17:00	電商交流媒合會-虛實整合方案-IK、TSUTAYA、あらた、SynaBiz
08/03 (四)	08:30-11:10	日本經產省交流會議
	11:10-12:20	日本體育廳交流會議
	14:00-15:30	參訪 JR 東日本高輪智慧應用場域
08/04 (五)	09:00-11:30	參訪 ONE PIECE FITNESS
	原訂下午班機返臺，因卡努颱風航班取消，延至 8/5 返台	
08/05 (六)	09:20	出發 京羽田機場 (CI220)

日期	時間	行程
	12:30	抵達 松山機場

註：8/2 下午黃主任秘書及張主任參加電商交流媒合會，于組長續於 SPORTEC 會場與日商交流。

訪團成員

一、 數位發展部

編號	姓名	職稱	單位名稱
1	黃雅萍	主任秘書	數位發展部數位產業署
2	于台珊	組長	數位發展部數位產業署
3	張明慧	主任	數位發展部數位產業署

二、 隨隊成員

編號	姓名	職稱	單位名稱
1	葉武松	副主任	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院
2	林宗禧	副主任	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院
3	蔡德祿	副主任	財團法人資訊工業策進會 軟體技術研究院
4	張麗君	組長	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院
5	張元駒	經理	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院
6	王哲宇	經理	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院

7	張明東	規劃師	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院
8	楊光華	計畫執行	財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院

行程紀要

一、2023 臺日數位產業發展合作研討會

(一) 時間：7 月 31 日（一）16:30-19:00

(二) 地點：日本東京 TKP 會議中心 16D 會議中心(東京都千代田区内幸町 1 丁目 3-1)

1. 研討會議程：

- 主辦單位：數位發展部數位產業署
- 執行單位：財團法人資訊工業策進會
- 合作單位：電波新聞社
- 活動簡介：臺灣數位發展部(modal, Ministry of Digital Affairs)在成立將一周年之際，攜手臺灣業者至日本進行交流，除分享數位發展部近期政策外，並見證臺日電子商務合作簽署 MoU，擴大日本業者直接與臺灣業者深度交流的機會。

時間	時長	主題	主講人
16:30-17:00	30min	報到	
17:00-17:05	5min	開場致詞	數位部產業署/黃雅萍 主任秘書
17:05-17:40	15min	臺日電子商務大聯盟- (1)MoU 簽署儀式 <ul style="list-style-type: none"> • 中華民國無店面零售商業同業公會簡介 • 日本通販 CRM 協會簡介 • MoU 簽署儀式 	數位部產業署 中華民國無店面零售商業同業公會(CNRA) 日本通販 CRM 協會(JCRM)
	20min	(2)對日投資諮詢輔導服務介紹及如何設立日本法人	日本貿易振興機構(JETRO)
17:40-18:10	30min	臺灣數位產業政策介紹與臺日合作機會 (1)臺灣數位產業政策介紹(10min) (2)臺日合作機會：電商計畫簡介+臺灣廠商簡介(15min)；運科計畫簡介+臺灣廠商簡介(15min)	數位部產業署 財團法人資訊工業策進會 數位轉型研究院
18:10-19:00	50min	交流茶會	

2. 活動要點：

- (1) 針對跨境電商、電子支付及運動科技相關領域，邀請 PChome 集團、Pinkoi、uDesign、欣新網、喬睿科技、以力科技、禾多移動多媒體等臺灣電商相關業者，以及永悅健康、優力勁聯、鈦艙創意、矽響先創、志合訊息等臺灣運動科技業者，與日本愛媛縣議會議員、愛知產業振興機構、日本運動保健設計振興機構等日方相關政策推行相關單位，以及東芝、三菱、住電商事等大型商社，與 SOPHOLA 株式会社、株式会社ブランジスタソリューション、MIKATA 株式会社等電商與媒體相關日商業者，共超過 70 家業者與會交流。

- (2) 會中在黃主任秘書見證下，由中華民國無店面零售商業同業公會(CNRA)與日本通販 CRM 協會(JCRM)簽署合作備忘錄(MoU)。無店面公會是臺灣電商產業的同業公會代表，而 JCRM 是以電商和零售為主的 CRM 專門協會，有 165 家電商會員企業及 1400 位會員，提供顧問諮詢、辦理會員活動及電商獎，而會員活動包括例會、研討會、論壇、國內外參訪等。此次合作為雙方機構首次與海外公協會簽署合作備忘錄，象徵臺日電商產業交流的里程碑。無店面公會與 JCRM 簽署之備忘錄合作內容包含：
- A. 擴大情資共享：市場情資共享和市場研究合作。
 - B. 推動電商交流：合辦跨國研討會、座談會和講座等交流活動。
 - C. 互助電商跨境：日本和臺灣電商企業至對方國家發展業務時，提供諮詢和輔導服務，包括但不限於市場分析、法律和監管建議、物流支援，推薦商業夥伴，並促進與潛在合作夥伴洽商媒合。
 - D. 協助電商參訪：當率領參訪團在對方國家訪問時，為對方參訪團提供接待和協助服務，包括安排交通、住宿和其他必要支援。
 - E. 連結政府關係：為對方提供產業和政府關係相關之建議和協助。
- (3) 在簽署儀式後接著請日本貿易振興機構(JETRO)說明可提供給海外業者轉介及諮詢服務。諮詢內容包括日本市場及產業資訊、如何設立日本法人、支援服務業者名單、執照及相關法律系統、國家及區域性的補助等。

3. 小結：

透過辦理此次研討會，除引介日方與臺方業者進行交流，並協助介紹臺灣業者予 JETRO 及 JCRM 窗口認識、交換聯繫方式，有助於臺灣企業廠商未來在規劃前進日本擴展事業的需求時，可先讓 JETRO 瞭解企業欲前進日本市場的詳細計畫、需要 JETRO 支援的地方，讓日方可以較有效率的回應需求，提供建議與資源轉介，有效幫助臺灣企業節省摸索時間及相關成本。此次研討會並將本署近期數位發展重點政策進行說明，促進臺灣與日本企業商機交流與探詢，會後企業互動熱絡，期擴大雙邊產業交流及合作機會。



資料來源：數位產業署

圖 1、MOU 簽署儀式與演講



資料來源：數位產業署

圖 2、研討會交流合影

二、 參訪 CASIO

1. 時間：8月1日（二） 8時30分-12時（含路程）
2. 地點：CASIO 計算機公司總部(東京都羽村市栄町3丁目2番地1)
3. 單位簡介：
 - (1) 卡西歐計算機株式會社（Casio Computer Company, Limited）是跨國的消費性電子產品和商用電子產品製造公司，總部設在東京澀谷。其產品包括計算器，移動電話，數位相機，電子音樂儀器和數位手錶。
 - (2) CASIO 近年發展數據來幫助用戶增進健康的服務 RUNMETRIX，如CASIO 與亞瑟士（ASICS）共同推出了可測定跑步動作的可穿戴設備，使其和智慧手機 APP 聯動，指導用戶改善跑步姿勢等。目標是將對象擴大到睡眠和步行等，實現由單一的設備銷售向軟體服務的轉型。
 - (3) CASIO 智慧手錶有測量加速度和角速度等的傳感器，根據設備的振動來計算跑步中的狀態，可計算著地時間、蹬地速度、跑步時身體的傾斜度等。可在 APP 上用動畫重現自己跑步的姿勢，並且與理想的姿勢進行對比，幫助改善姿勢和腿部動作等，運用這些數據來改善服務。

4. 會議議程：

時間	當日流程
10:00-10:10 (10 mins)	名片交換、雙方開場致詞
10:10-10:20 (10 mins)	日方簡介 CASIO 公司與 RUNMETRIX 相關服務
10:20-10:30 (10 mins)	臺方介紹運動科技與運動數據推動
10:30-10:50 (20 mins)	Q&A 雙方意見交流
10:50-11:00 (10 mins)	雙方結論、餽贈禮物與團體合照

5. 談話要點：

- (1) 這次拜訪 CASIO Computer Co., Ltd.(卡西歐)，由卡西歐介紹與亞瑟士共同開發的穿戴式動作感應器，搭配卡西歐的智慧手錶與 APP(Runmetrix)使用，可計算著地時間、蹬地速度、跑步時身體的傾斜度等。可在 APP 上用動

畫重現跑姿，並與理想的姿勢進行對比，以提供專業運動員校正運動動作。

- (2) 本次亦介紹臺灣在運動數據公益平臺下推動運動科技及運動數據結合，及介紹同行的運動科技廠商。卡西歐說明目前所蒐集到的個人運動數據都在使用者的同意下所蒐集，也僅供運動員增進個人成績所用，並未大規模去識別化後提供卡西歐或其他運動產業業者所使用，且 APP(Runmetrix) 也僅限於日本國內才能下載使用，目前程式上尚有許多缺陷，待進一步修改後才會考慮普及到一般運動愛好者及推廣到全球市場。

6. 小結：

此次參訪團對 CASIO 提到運動創新最重要的三個要素，即解方 (solution)、設備 (device) 和內容 (content) 組合的設計規劃印象深刻，也了解 CASIO 與 ASCIS 的合作運動創新方案對運動效果提升、對使用者健康助益成果。隨團參訪各家業者也提出相關合作方案提議構想與 CASIO 研發總部人員交流，預期交流合作相關專案合作成果會隨雙方業者洽談規劃方向逐步展開。



資料來源：數位產業署

圖 2、CASIO 交流

三、 Shiftall

1. 時間：8月1日(二)下午 14時至 15時 30分

2. 地點：東京都中央区日本橋馬喰町 2-6-10 東京大和化成ビル 4F

3. 單位簡介：

(1) Shiftall Inc.於 2018 年成立，主要以物聯網設備作為重點發展技術。自 2021 年 Shiftall 透入 VR 元界，並研發並推出多款元宇宙相關產品，如 HaritoraX 全身追蹤設備、mutalk 抑音藍牙麥克風、MeganeX 輕量級 5.2K HDR VR 耳機等。

(2) Shiftall 相對於運動科技領域的重要產品，為 HaritoraX 系列產品，讓使用者在元宇宙中呈現完整體態與動作，摘要簡介如下：

A. 其中 HaritoraX Wireless 是一款完全無線、緊湊、低價節省空間的無線運動追蹤設備，適合 Metaverse 用戶。若一般使用者僅通過操作 VR 耳機和控制器無法將玩家下半身的動作反映到虛擬人物的運動中，但透過使用 HaritoraX Wireless, 虛擬人物可以與整個身體(全身)一起移動。

B. HaritoraX1.1 也是 Metaverse 用戶的無線運動追蹤設備，可在 VR 空間中，呈現腿部的運動多達 11 點追蹤以表現人體的自然運動。

4. 會議議程：

時間	當日流程
14:00-14:10 (10 mins)	名片交換、雙方開場致詞
14:10-14:30 (20 mins)	日方簡介 Shiftall 公司相關產品與應用
14:30-14:50 (20 mins)	臺方介紹運動科技與運動數據推動，以及臺灣廠商分享經驗交流
14:50-15:20(30 mins)	Q&A 雙方意見交流
15:20-15:30(10 mins)	雙方結論、餽贈禮物與團體合照

5. 談話要點：

(1) 公司成立於 2008 年，目前 1/3 的股權由 PANASONIC 所持有，於 2020 年聖誕節開始專注於發展元宇宙相關產業的發展，從前端開發、產品製造、

硬軟體整合服務、行銷推廣皆由公司提供完整服務，產品概念的發想主因為日韓近期所流行的社群模式，朋友能夠聚集在共同的虛擬空間中，躺著什麼都不做的行為模式，透過整合主要發展的四項產品包括:magane X、pebble feel、mutalk、Haritora X，透過整體裝置體感體驗，可以讓使用者感覺到好像朋友就在身旁，並將實際動作連動到虛擬空間中的 IP 角色，7 月開始販售的 MUTALK 相關商品，主要因亞洲居家空間價狹窄，隔音設備較差，為了讓朋友能夠在線上進行完整的對話而不被周圍的人聽見，因此也不會吵到其他人，也將此技術運用於 METERVERSE KTV 當中，另透過 pebble feel 的體感回饋裝置，可以感受到虛擬世界中真實的溫度變化，使用者背後透過鋁片裝置，僅需要 1.2 秒即可改變使用者的體感溫度，完整虛擬世界中的體感感受，目前銷售市場主要面向美國及日本市場為大宗，消費年齡約 6 成落在 20-30 歲之間的消費市場。

- (2) 於會議中，臺方並簡介分享近年來本署持續投入發展運動科技、蒐集運動數據、帶動數據公益，建構「數據公益生態系」，也推動透過運動科技應用，讓運動結合競賽發展「新五項科技運動」的全民運動競賽設備，大量使用到 VR/AR 的技術，讓民眾可以同時獲得遊戲、運動、競賽三種行動所帶出的效果。由於近年元宇宙持續熱門發展中，臺灣有許多運動科技服務有機會與元宇宙進行結合，如果能讓使用者的運動行為、肢體動作、體態完整呈現在元宇宙中，就可以更真實的呈現這些使用者的動作。
- (3) Shiftall Inc.的 CEO 岩佐先生表示期待這樣的虛擬世界能夠拓展到世界各地，臺灣也有相當多的體感應用廠商，例如這次共同參展的矽響先創以鞋墊體感偵測帶給消費者即時的數據資料回饋，期待有機會能夠整合相關應用，帶給消費者更豐富的體感體驗，並於 10 月也將拜訪臺灣擔任 Taiwan Innotech Expo 主題演講人，進一步深化實踐與臺灣運動科技產業發展機會。

6. 小結：

此次參訪團與 Shiftall CEO 岩佐先生交流，對其提到的結合軟硬體技術打造元宇宙虛擬社群世界，並開發運動運用的創新創業理想，留下深刻印象。本團參訪業者相關軟硬體方案後續若能參考此公司發展經驗，結合國內外元宇宙相關生態業者跨域合作，將帶動更豐富的多元的運動科技創新應用，將作為運動數據公益平台推動計畫未來規劃鏈結業者跨域合作的可行參考模式之一。



資料來源：數位產業署

圖 3、Shiftall 交流會議

四、 參訪 OryLab (DAWN Avatar Robot Café)

1. 時間：8月1日(二) 16時30分至18時00分
2. 地點：東京都中央区日本橋本町 3-8-3 日本橋ライフサイエンスビルディング 3 1F
3. 單位簡介：
 - (1) Orylab 研究所創立於 2012 年，主要事業內容包含：
 - A. 分身機器人 OriHime、OriHime-D 等相關產品的開發製造
 - B. 經營分身機器人咖啡廳 DAWN ver. β
 - C. 溝通輔具軟體的開發設計：Orichat、OriHime eye
 - D. 就業輔導及人才介紹
 - (2) 創立者吉藤出於自己童年臥病的孤獨回憶而立志開發人工智慧和高科技輔具，本希望能透過機器人陪伴來解決人類的孤獨，但在開發過程中發現更重要的是「創造能更輕鬆和遠方親友聯繫的未來」，因此在 2012 年 Orylab 研究所帶著「透過溝通科技排解人們孤獨(Solving human loneliness through communication technology.)」的理念創立，協助身障者或住院病人回歸社會的福祉成就獲得國際肯定。
 - (3) 近年來 Orylab 研究所得獎如下：
 - A. 2021 年 Fast Company Japan "新創 by DESIGN"
 - B. 2020 年東京都「東京挑戰者大賞」
 - C. 2016 年東京都創業競賽「Tokyo Social Challenge」優勝
 - D. 2015 年 Google Impact Challenge Tokyo 優勝
4. 會議議程：

時間 (預計時間)	當日流程
16:30-16:40 (10min)	入座
16:40-17:20 (40min)	OriHime 試點客戶服務體驗
17:20-18:00 (40min)	吉藤所長 場域簡介及交流

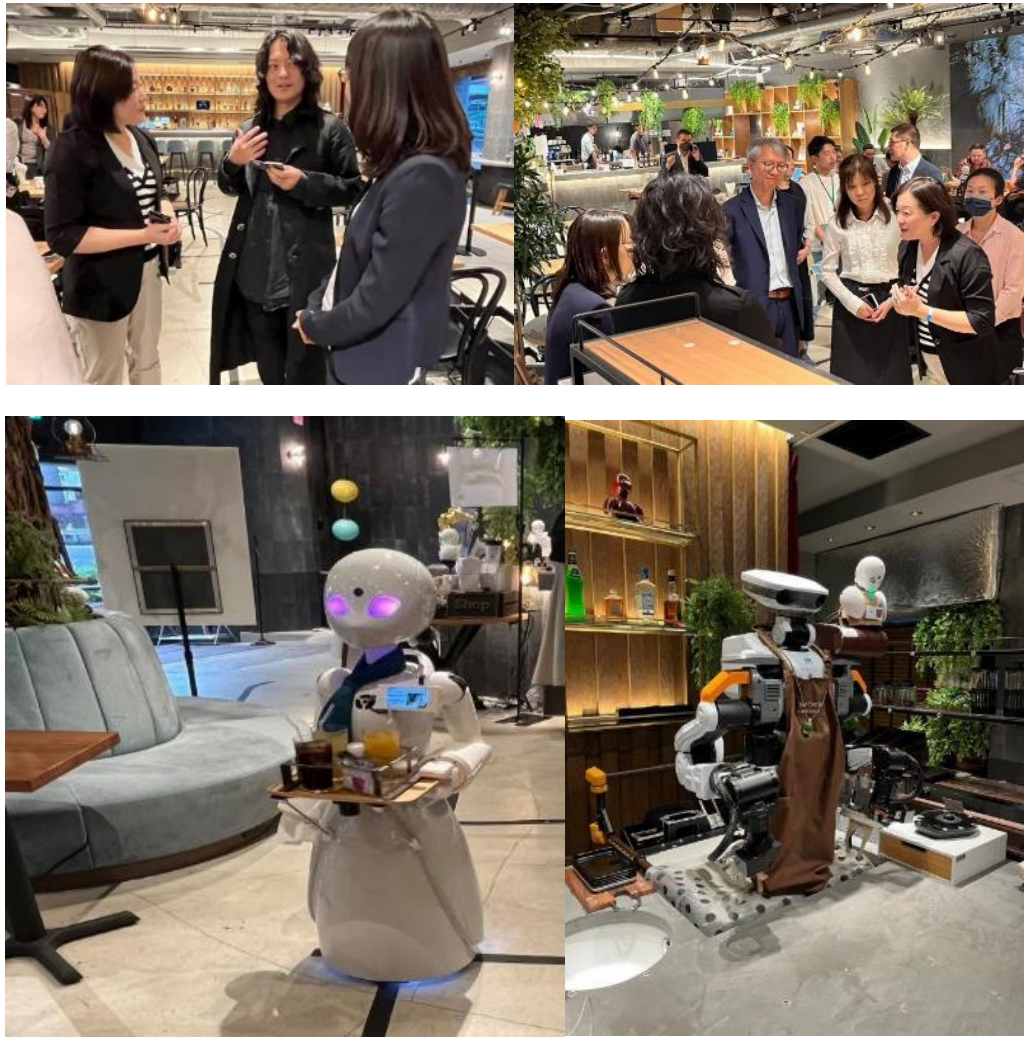
18:00	離開
-------	----

5. 參訪及談話要點：

- (1) 創立者吉藤所長說明，出於自己童年臥病的孤獨回憶而立志開發人工智慧和高科技輔具，本希望能透過機器人陪伴來解決人類的孤獨，但在開發過程中發現更重要的是「創造能更輕鬆和遠方親友聯繫的未來」，因此在2012年 Orylab 研究所帶著「透過溝通科技排解人們孤獨(Solving human loneliness through communication technology)」的理念創立，提供漸凍症(ALS)和脊髓肌肉萎縮症(SMA)等重度身障患者或因照護等因素難以外出者，透過遠距操作分身機器人來進入勞動市場的實驗咖啡廳。
- (2) 交流過程中，吉藤所長從身體殘障又想要工作勞動的使用者觀點出發的想法，透過在臺灣現在想推動高齡者可用的科技跟服務上，使用者的觀點也非常的重要。吉藤所長表示，由於經營理念不是想要增加擴大店鋪經營，而是提供一個另類的工作勞動方式，也想繼續推廣這種工作勞動的方式，亦很歡迎臺灣如果有興趣，可以進行交流合作。此外，因為咖啡廳、櫃檯都有接待的工作，除咖啡廳，櫃檯也引進分身機器人，可以擴張機器人的工作範圍。對於遠距店員工作訓練模式，吉藤所長表示透過前輩帶領後輩的教學方式，前輩亦能增進教學職能，能提升到擔任經理人或跳槽到其他公司的機會。
- (3) 過程中吉藤所長更舉例表示，咖啡店中的機器人，有的遠端控制人員原本是咖啡師，但是因為患有肌萎縮側索硬化症而無法行動，用分身機器人所沖泡的咖啡最近很受歡迎。有其他因為因肌萎縮側索硬化症患者，身體無法行動，用眼睛的動作操作電腦的方式，來擔任接待的工作，意外發現，咖啡廳有著適合肌萎縮側索硬化症患者的系統跟適合支援肌萎縮側索硬化症患者工作。

4. 小結：

本次交流中我方分享數位產業署所推動的「公益創新·徵案100」徵案計畫，透過導入通訊傳播科技，導引各界與官方一起學習、參與、合作，以眾人的力量、解決眾人的問題，透過一個新的機制，支持公益創新，進而帶動產業創新，滾動更多的民間資源投入，一方面協助公益、社創發展，一方面也支持好的服務永續營運及提升社會福祉，透過此次觀摩，使臺日雙方在公益創新、創新應用的議題與發展上，擴大實務交流的機會。



資料來源：數位產業署

圖 4、OryLab 交流

五、 SPORTEC 2023 展會

1. 時間：8月2日(三) 08:00-12:00 (含路程)
2. 地點：東京國際展示場 TOKYO BIG SIGHT 展覽館
3. 單位說明：
 - (1) SPORTEC 展會為日本最大的體育與健康產業展覽會，2022年參展情形有477單位、近3萬人參展，預估2023年度將有超過700單位、約4.5萬人參展。SPORTEC 匯集全世界700多家公司，提供運動產品、健身器材、運動時尚、運動營養、健康器材、健康支持產品和服務。展會功能為提供體育和健康行業相關產品分銷、信息交流和關鍵人物交流的平臺。
 - (2) 將藉由此次組團參訪，深入了解日本體用用品行業趨勢、IOT 應用並與其行業專業人士進行交流和分享經驗。
4. 會議議程：

時間	當日流程
09:00-09:15	貴賓報到
09:15-09:30	大會開幕貴賓介紹、交換名片
09:35-10:00	大會開幕貴賓剪綵典禮
10:00-10:30	大會開幕貴賓參訪導覽
10:30-10:50	臺灣體育用品工業同業工會(TSMA) 臺灣館展區導覽
10:50-11:30	產業署臺灣館參訪導覽 5家業者
11:30-11:45	日本媒體採訪採訪數位產業署長官
11:45	展會開幕典禮暨導覽活動完成
11:45-	大會當地媒體採訪數位產業署展區 5家業者

5. 活動要點：

- (1) SPORTEC 系列展為日本最大、最具影響力的體育健身用品展，產業影響力從東北亞延伸至東南亞，為亞洲年度指標性體育展之一。臺灣運動科技相關廠商對於日本市場均視為海外拓展優先據點，加上民眾運動型態非常接近，更有助於加速產品與服務落地，本次帶規劃領臺灣具備潛力及市場競爭力的廠商參與展會，希望與日本當地業者進行商業交流、促成合作開拓日本市場、提升品牌知名度。
- (2) 日本最受歡迎的運動包含散步、馬拉松、棒球、網球、高爾夫球、籃球等，跟臺灣民眾的喜好非常接近，本署目前在推動的運動數據公益平臺主要是希望收集大眾運動、競技運動及職業運動三種類型的數據，因此未來在數據的活用上有機會跟日本合作，創造運動數據共創共享的機制，並提供產業所用加速產品與服務的開發或是運動科學相關研究，相信都是對於整體國家體育發展及運動科技產業發展有實質的幫忙。
- (3) 發展運動數據公益，在數據的應用面需要看見「各種面向的需求」，尤其對與特定的公益團體或是民間生活的品質提升是需要更加細心觀察與進行。本署透過全民公開倡議，推動「運動數據點子松」帶動民眾提議數據需求與期待的應用發展。當中許多民眾提供專業或是日常所需的運動提升，集合眾人之力，提供許多的發想，例如針對 YIPS 的運動員生理數據的蒐集、缺乏運動意願的族群設計提升的方案、整合三級棒球與業餘棒球的報告平臺...等，可以看見民眾有非常多的期待。後續臺灣政府會將這些建議，與產學研進行合作發展，希望幫助民眾藉由數位服務更多投入運動、生活更加健康。
- (4) 此次國內運動科技領域參與業者，包含永悅健康、優力勁聯、鈦艙創意、矽響先創、志合訊息隨團出展，並參與 SPORTEC 2023 開幕剪綵。本署近年來持續投推動全民運動公益，結合臺灣運動服務 APP 或運動相關業者、數據分析單位、學術研究機關、福利組織等，建構「數據公益生態系」，以次透過參展，拓展我國業者於日本市場合作與曝光機會，建立長期合作管道及區域共識，汲取日本業者運動科技應用創新案例，並交流我國運動健康數據創新應用成果及運動科技跨域升級轉型培養全民常規運動等推動經驗。SPORTEC 開幕剪綵儀式貴賓出席單位說明如下：

A. 開幕剪綵儀式貴賓出席單位

單位名稱	出席代表職稱
SPORTEC 実行委員会/ TSO International 株式会社	代表取締役

單位名稱	出席代表職稱
SPORTEC 榮譽主席	鹿兒島大學、東京大學、早稻田大學名譽教授
日本眾議院議員	自民黨幹事長、體育健康產業振興會會長
日本眾議院議員	自民黨體育國家研究委員會委員長、體育健康產業會長
日本體育用品公會理事長	亞瑟士公司董事長
日本經濟產業省	Chief of the Healthcare Industry Division
日本體育廳	Sports Agency Councilor (Private Sports Affairs)
東京都體育文化局	Head of Sports Department
韓國體育促進基金會	Executive Director
數位發展部數位產業署	主任秘書
臺灣體育用品工業同業公會	理事
The Public Interest Incorporated Foundation Health and Physical Fitness Promotion Foundation	President
The Public Interest Incorporated Foundation Sasakawa Sports Foundation	President
Research Department Director at Tokyo Metropolitan Health and Longevity Medical Center	Director of the Public Interest Incorporated

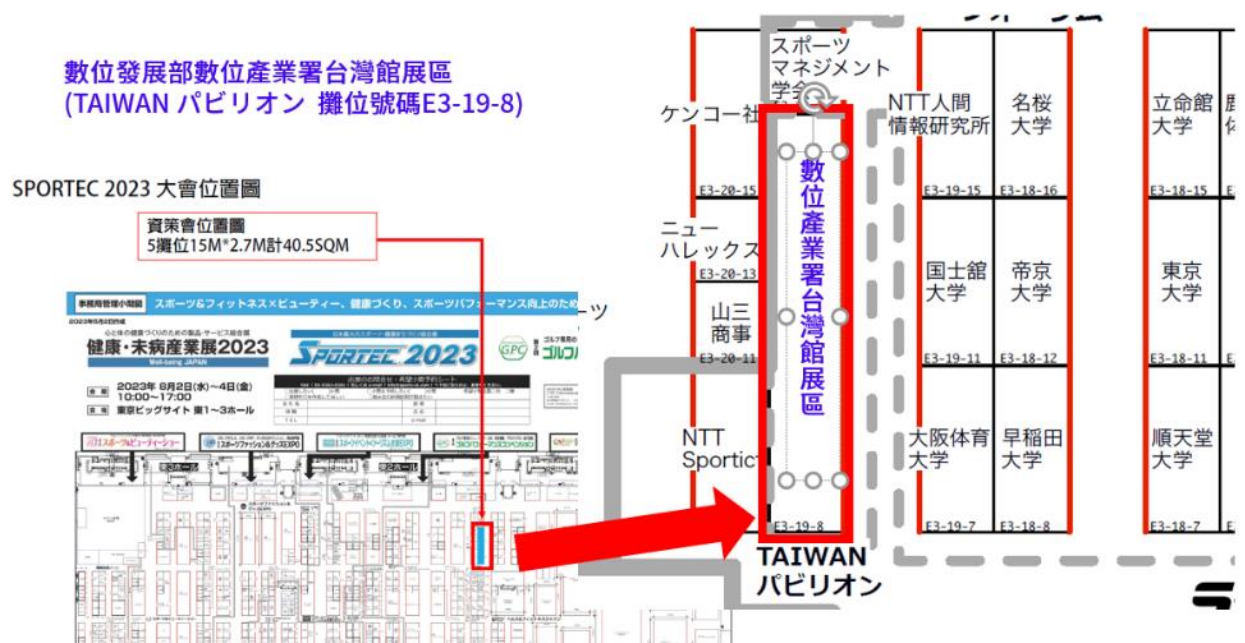
單位名稱	出席代表職稱
	Association Japan Physical Therapists Association
The Public Interest Incorporated Association Japan Pool Amenity Association	President
The General Incorporated Association University Sports Association	Managing Director
The General Incorporated Association Health Food Industry Council	President
The Health Management Conference Executive Committee	Secretary-General
Vice Chairman of SPORTEC	President & CEO of THINK Fitness Co., Ltd.
Vice Chairman of SPORTEC	Chairman of the Japan Sports Performance Society, Professor at Kagoshima University
SPORTEC Executive Committee Member 等人	President of the Japan Fitness Industry Association
The Japan Golf Fitness Association	Representative Director

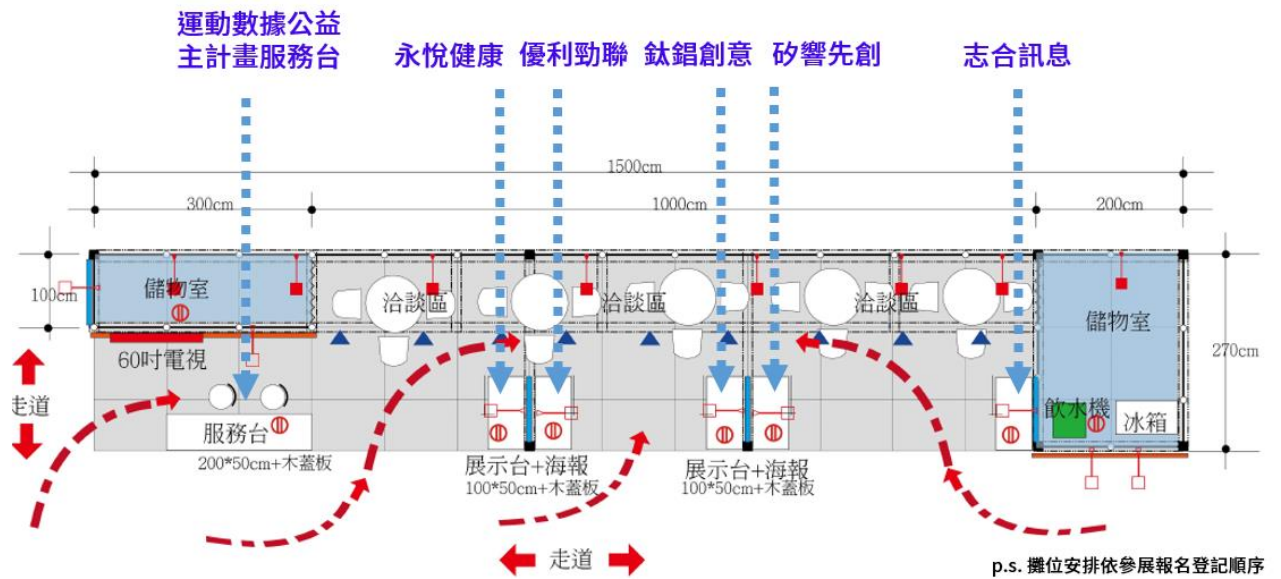
B. 台灣參展廠商簡介

廠商名稱	公司簡介
永悅健康	打造 H2U 平台提供國內外企業職場健康照護服務，及全台7成以上健檢機構使用的健檢平台服務，旗下包括早安健康、筆記網路、eXpert 職場健康、伊克希曼健檢系統等

	品牌。未來將持續運用各項健康數據推出個人健康市集，提供數位健康及運動科技解決方案。
優力勁聯	透過互聯網健身感科技，AI 運算技術服務應用，提供個人／公司團體各類課程，培養良好運動健身習慣。
鈦艙創意	研發 AI 智慧球衣，利用自行開發之專利微小化感測模組，透過演算法，使感測器不須緊貼肌膚即可感應計算數值，大幅提高使用者接受度。
矽響先創	透過身體感測，如物聯網穿戴式聽診器、鞋墊感測器等，將健康數據過手機傳送雲端平台，經 AI 分析進行健康監控，提供最佳健康管理方案。
志合訊息	提供室內自行車擬真3D 體驗，打造虛擬電競自行車比賽，並結合 AI 分析技術，發展 AI 互動訓練課程。

C. 數位產業署台灣館展區介紹



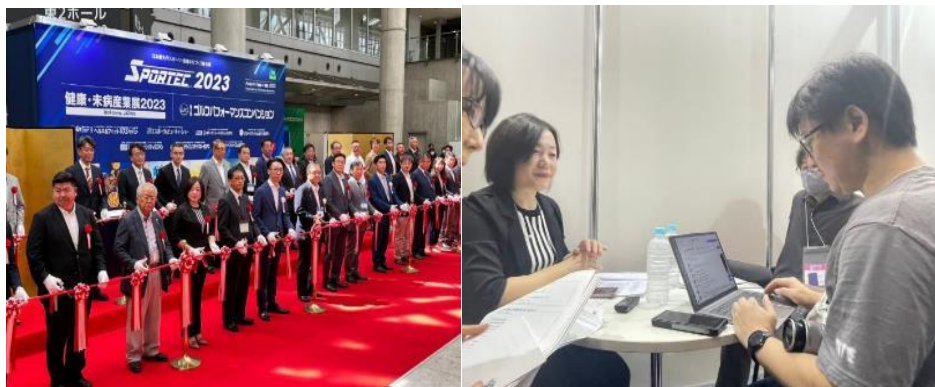


資料來源：SPORTEC 2023

圖 6、數位產業署台灣館展區配置

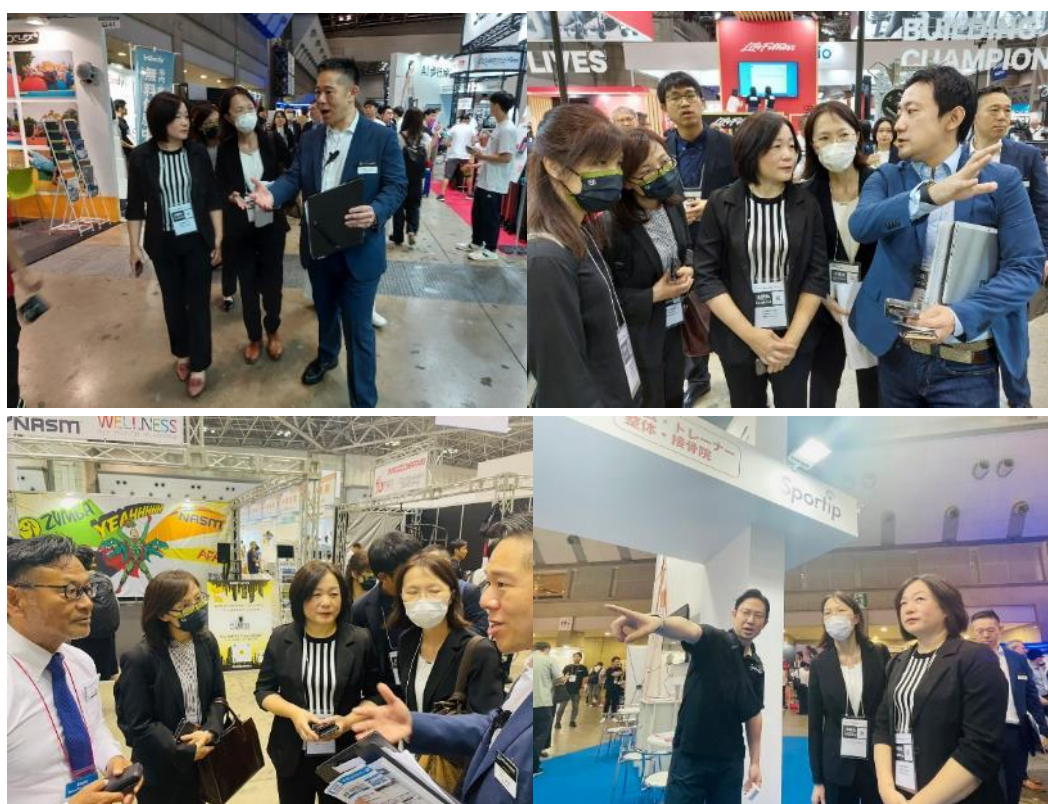
6. 小結：

此次國內運動科技領域參與業者對於參展交流皆表達對海外日本市場商機助益良多，也希望有機會明年再度赴日參展 SPORTEC 2024，交流運科市場最新資訊，與發展國際合作商機。展望明年，可隨國內運科產業需求擴大辦理參展規模，並積極參與展會期間運動科學相關主題論壇發表，以連結展會國際性產官單位及專業公協會組織聲量，與參展國際業者商業、學術合作議題倡議與互動，為國內產官學研單位創造與國際趨勢及運科產業技術新知連結、發展交流的機會。



資料來源：數位產業署

圖 7、SPORTEC 2023 大會剪綵、日本媒體採訪與業者合影



資料來源：數位產業署

圖 8、SPORTEC 2023 大會導覽



資料來源：數位產業署
圖 9、SPORTEC 2023 業者交流



資料來源：數位產業署
圖 10、SPORTEC 2023 日本媒體採訪

六、 與 Renaissance 交流

1. 時間：8月2日(二)下午 13:30-15:00
2. 地點：TOKYO BIG SIGHT (於 SPORTEC 2023 交流)
3. 單位說明：
 - (1) Renaissance 以“作為一家創造生活意義的公司，為顧客提出健康舒適的生活方式”的企業理念，以綜合運動俱樂部在日本境內發展，促進當地社區民眾健康。
 - (2) 2022 年開始 Renaissance 以成為“豐富 100 歲生命時代的健康解決方案公司”的長期願景，致力於延長未來健康預期壽命，並在中長期實現可持續增長和提高企業價值。
 - (3) Renaissance 業務含括：健身俱樂部、游泳學校、網球學校、高爾夫學校等體育俱樂部業務、面向地方政府及企業的健康促進業務、護理康復業務、其他相關業務
4. 會議議程：

時間 (預計時間)	當日流程
13:30-13:40 (10mins)	名片交換、雙方寒暄
13:40-14:00 (20mins)	日方簡介 Renaissance 公司相關服務
14:00-14:20 (20mins)	臺方介紹運動科技與運動數據推動
14:20-15:00 (40mins)	臺灣業者攤位導覽、Q&A 雙方意見交流

5. 談話要點：

此次透過 TSO International 邀請 Renaissance 健康經營企画部樋口毅部長，於 SPORTEC 會展期間至臺灣運動科技館進行交流。其中永悅健康洽談未來可合作機會，包含：

- (1) 永悅健康簡要介紹了運動筆記 APP 的功能，著重其用於記錄跑步和健行的健康數據，以及為用戶提供運動服務的能力。
- (2) 樋口毅提到 Renaissance 在健康領域有自己的專業，並表示他們正致力於拓展新一代健康場館之服務。

- (3) 雙方討論了將永悅健康運動筆記 APP 與日本 Renaissance 的場域與健康監測設備合作的可能性，以提供更綜合的運動促進與健康管理方案等

6. 小結：

Renaissance 株式会社等日本運動俱樂部大企業對於我國運科創新方案實證合作導入表達高度意願與期待，未來可考量持續帶領國內運科新創與日本大型運動俱樂部場域業者交流，並了解日本運動俱樂部市場科技方案需求，協助運動場域數位轉型，將有助於業者開拓海外市場商機。



資料來源：數位產業署

圖 11、Renaissance 與臺灣業者交流

七、 與 NTT SPORTICT Inc 交流

1. 時間：8月2日(二)下午 15:30-17:00
2. 地點：TOKYO BIG SIGHT (於 SPORTEC 2023 交流)
3. 單位說明：
 - (1) NTT 於 2013 年成立新公司「NTT SPORTICT」，分銷體育用品使用 AI 攝影機拍攝的影片，透過遠距/線上等方案，來促進專業運動、業餘運動，與運動觀賽者和運動員之間的互動連結性。
 - (2) SPORTICT 的涵意是指 SPORT x ICT，配合文部科學省 2000 年公佈的「體育振興基本計劃」等指導方針，協助地方體育設施完善擴建。透過體育設施和 ICT 技術的融合，發展促進體育運動和當地體育發展的方法。
 - (3) NTT SPORTICT 於 2016 年與 J. League (日本職業足球聯盟) 和 DANZ 直播服務簽署了「體育場館智能化項目」合作協議；2017 年 9 月，NTT 與松下公司共同推進「高臨場公眾觀看」演示實驗，安裝日本最大的自由浮動空氣屏幕 (寬 16 m、高 9 m (720 英寸))，並且協助 2020 東奧工作。
4. 會議議程：

時間 (預計時間)	當日流程
15:30-15:40 (10mins)	名片交換、雙方寒暄
15:40-16:00 (20mins)	日方簡介 NTT SPORTICT 公司相關服務
16:00-16:20 (20mins)	臺方介紹運動科技與運動數據推動
16:20-17:00 (40mins)	NTT 攤位、臺灣業者攤位導覽、Q&A 雙方意見交流

5. 談話要點：
 - (1) 與 NTT SPORTICT 透過會場雙方交流，瞭解目前雙方提供之方案與探討合作可能。NTT SPORTICT 本次參展以 STADIUM TUBE 方案作為主力展出。此方案提供 AI 攝影自動拍攝和直播體育賽事的智慧化服務，透過 12K 高度解析，可以克服惡劣天氣，影音收入並有 AI 追蹤技術、並切分影片並且提供多種觀看模式。系統可以應用在多項運動：如足球、籃球、美式足球、冰球、排球、橄欖球、手球、五人制足球、曲棍球、摔角、體操、

長曲棍球、沙灘排球、棒球、軟球、水球等。

- (2) 考量國內球場與新球團成立，預計可轉介引進相關方案與產品。並且洽談整合國內之競技或職業運動之數據業者，透過相關影像數據，能夠為國內的球場、運動賽事和數據業者帶來更多創新的應用和可能性。
- (3) 該方案將有助於提升球場體育賽事的觀賞性，同時也可以進一步挖掘運動數據的價值，為球迷和觀眾帶來更豐富的體驗。期待後續合作機會，為運動數據帶來更多的創新應用。

6. 小結：

在台灣智慧球場是近幾年才開始關注的議題，主要是透過 5G 應用發展球迷互動體驗，參考 NTT SPORTICT 透過運動科技(包含智慧運動館)、運動數據、觀賽數據等，在數據管理應用的發展經驗，對我們戶外、室內智慧運動場館，或區域運動賽事主辦方，如何運用科技方案經營實況賽事轉播，結合即時科技分析賽事有非常好的經驗與啟發，未來運動數據公益平台推動計畫可引薦國內有志於發展智慧賽事場館轉播科技方案業者與 NTT SPORTICT 合作發展高經濟價值方案，以開拓國內智慧場館或地方賽事創新服務商機。



資料來源：數位產業署

圖 5、NTT SPORTICT 交流

八、 日本虛實通路媒合會

1. 時間：8月2日(三) 下午 14:00-17:00
2. 地點：スタンダード会議室五反田ソニー通り店 4B 会議室
3. 會議議程：

時間 (預計時間)	當日流程
14:00-14:05 (5mins)	開場致詞、致贈禮品、合照
14:05-14:15 (10mins)	IK 業務介紹
14:15-14:25 (10mins)	TSUTAYA 業務介紹
14:25-14:35 (10mins)	あらた業務介紹
14:35-14:45 (10mins)	SynaBiz 業務介紹
14:45-15:05 (20mins)	臺灣業者介紹
15:05-17:00 (115mins)	臺灣業者商品展示及媒合

4. 活動要點：

當天交流媒合會邀請多家日本虛實通路企業認識臺灣業者產品和服務，包括 IK、TSUTAYA 蔦屋(及關係企業 Ashisto、MPD)、SynaBiz、あらた。事先請臺灣業者將產品、型錄擺放於桌上，在洽談時可更有利於雙方理解需求及交流。在日本業者簡短自我介紹後，就讓日本業者可以逛展方式逐一與臺灣業者洽談。

5. 小結：

會後業者交流提供建議，除了與日本業者的洽談，與資源互補的臺灣業者相互合作進入日本市場可能是另一種快速起步的方式，建議在行程上可以增加臺灣團員彼此交流的時間、並由業者的合作型態中發掘未來政策可以協助的地方。目前已約洽談或洽談中廠商包含如盛智與 IK；民傑資科與 TSUTAYA；聯野與 TSUTAYA 等。



資料來源：數位產業署

圖 6、日本虛實通路電商業者媒合合影

九、 日本經產省交流會議

1. 時間：8月3日(四)8時30分至11時10分(含路程)
2. 地點：交協東京本部(東京都港區六本木3丁目16-33 青葉六本木大樓 7F)
3. 單位簡介：
 - (1) 日本經產省以提高民間經濟活力、對外經濟關係為中心，促進經濟及產業發展，及確保資源和能源穩有效供應。
 - (2) 日本積極推動無現金社會，2022年無現金支付比例達36%：根據日本經濟產業省數據顯示，其無現金支付比例由2018年24.1%增加11.9%至2022年36%，顯示日本政府推動無現金支付社會成果。
 - (3) 日本政府瞄準國際旅遊境外支付需求，推動跨境支付發展：聚焦疫後旅遊需求復甦，日本經濟產業省啟動「JPQR」與東南亞其他國家之共通QR Code系統串接與建置作業。如2022年12月與印尼央行簽署共通QR Code合作備忘錄，加速雙方共通QR Code之系統串接與建置。
 - (4) 「JPQR」是由日本經濟產業省、總務省與非現金推進協會根據國際發卡組織EMVCo標準所制定之共通QR Code。截至2023年6月為止，共有12家日本支付業者加入「JPQR」，如Rakuten Pay、au PAY、d Payment、FamiPay等。
4. 會議議程：

時間 (預計時間)	議程
09:40-09:45 (5min)	名片交換、雙方致詞
電子商務(約60min)	
09:45-10:00(15min)	日方介紹 • 推動日本電子支付政策跟推動跨境電商支援政策
10:00-10:15 (15min)	臺灣介紹 • 臺灣電商發展和促進跨境電子商務的措施 • 將介紹與國外的合作實例(與各國EC推廣機構(MATRADE、泰國DITP)合作)

	• 臺灣無現金支付措施及課題
10:15-10:40 (25min)	• Q&A/意見交流
DX 推進(合計 20min)	
10:40-10:50 (10min)	臺灣介紹：數位人才培育(包含就業金卡)及民間企業 DX 日方介紹：數位治理、DX 品牌、DX 評選、DX 認證等。
10:50-11:05(15min)	意見交流
11:05-11:10 (5min)	會議結束

6. 談話要點：

- (1) 本次交流會議，首先說明去年 8 月，臺灣政府成立數位發展部，掌理數位經濟相關產業之政策規劃及法規研擬，以及數位技術的應用推廣，包括人工智慧、大數據、平臺技術、系統整合與場域應用、軟體產品及數位服務、數位內容及資料經濟，以及數位經濟相關產業人才培訓等。為協助臺灣各行各業因應數位經濟時代所帶來的挑戰與機會，希望透過與經產省交流的會議，針對跨境電商、電子支付及數位轉型人才培育等領域開啟臺日數位領域合作的基礎。
- (2) 第一部份交流，由經濟產業省貿易經濟協力局貿易振興課介紹日本官方，透過獨立行政法人日本貿易振興機構的海外電商網站，推動支援開拓日本的農林水產品、食品的海外通路，第二部分是利用獨立行政法人日本貿易振興機構的線上型錄網站，媒合日本農林水產品及食品與國外買家，強化開拓販賣通路等跨境電子商務的作法。此外，由經濟產業省商務、服務組介紹日本有關無現金支付的政策目標是到 2025 年無現金交易結算比率到 4 成，將來要達到全球最高水準的 8 成，目前的目標是到 2022 年達成 36%。但現狀因為消費者擔心無現金支付所造成的浪費及被不當使用；另一方面店家因為看不到引進無現金支付所帶來的好處及要負擔加盟所需的手續費，而造成現今無現金支付的結算比率難以提升。因此政府決定要以透過廣宣讓消費者及加盟店了解無現金支付、整備競爭的環境、開發有附加價值的服務、交易的自動化效率化、提升認證方法的高度化、推動企業及官方的數位轉型等以上作為，早日實現達到無現金支付比率的目標。

- (3) 會議交流第二部份，我方交流臺灣推動跨境電商的作法、國內電子支付的現況以及「跨域數位人才加速躍升計畫」、「數位青年 T 大使推動計畫」、特聘國外數位專業人才的「數位金卡」等推動數位轉型的做法。日方由經濟產業省商務情報政策局栗原課長輔佐說明日本數位轉型、數位人才培育政策動向，日本政府為強化產業整體競爭力及解決社會課題，將「推動企業數位轉型」及「培育數位人才」視為同等重要推動。其中培育數位人才的具體措施包含擬定數位技能標準將數位技能及能力可視化、透過數位人才培育平臺提供實務學習場域、透過資訊處理技術人員考試客觀地給予 IT 入門知識及能力、專門 IT 人才的知識、技能評價。
- A. 在數位技能標準方面，根據負責企業數位化的人員必須從 IT 人才轉化成 DX 人才，整理出做為數位轉型時代人才的數位技能標準，提供作為個人學習以及企業確保人才及培育人才的方針。
- B. 在數位人才培育平臺方面，為實現日本政府數位田園都市國家的構想，透過建構培育推動區域企業的數位轉型所需的數位人才平臺，推動企業內人才（特別是使用者企業）及個人的在職訓練。除此之外，整備將民間企業所提供的教育內容、課程加進入有綜整、提醒功能的一元性入口網站「MANABI-DX」，並提供專案學習教育課程及與地區企業共同協作課程，一條龍式的培育推動數位轉型的實務人才。
- C. 並於數位人才培育平臺下建構三層的學習機制，第一層是整備線上教育網站，其作法是在入口網站提供把民間跟大學所提供的各種學習內容及課程連結到技能標準(領域、等級)的功能，當然為保持登載於網站上教學內容的品質，以及建構有秩序的數位技能市場，必須要公開教學內容的登載標準以及教學內容經過情報處理推進機構的審查。第二層是專案學習教育課程，利用帶有數據的專案學習教材，對參加課程的學員進行 2 個月左右，針對虛擬企業進行一條龍式的假想體驗線上教學課程，而且參加授課的學員要接受適性測驗，在此一課程中，沒有設置講師，完全由學員互相教學相長，培育出具備利用數位技術解決課題的能力。第三層是與地區企業共同協作課程，得到有推動數位轉型課題的實際中小企業的參與，將接受過第二層課程的學員組成小組，進行約 2 個月左右的與企業共同協作，實際執行導入數位技術的課程，此課程不只是訓練學員程式設計及數位技術能力，還透過跟參與課程企業的職員交涉及向企業經營層提案的經驗，更實務的培養推動數位轉型的能力。
- D. 最後是資訊處理技術人員考試，透過每年春季及秋季舉辦的 2 次國家考試，以對從建構、運用資訊系統的「技術人員」，到使用的「終端使用者」，大範圍的 IT 人才為對象，客觀地評價有關 IT 的知識與技能，提供培育及確保數位轉型所需人才。

7. 小結：

此次與日本經產省在數位跨域議題進行交流，我方分享因應各行各業數位經濟時代所帶來的挑戰與機會，透拓多元政策，期望在跨境支付、數位人才等議題，支援業者在數位轉型時代，切合市場環境需求，而能有更多的發展空間。由於會議時間有限，跨域議題多元且複雜性高，此行先對於雙方作法有初步瞭解討論，雙方遇到的困難與推行作法，有雷同與不同之處，可提供各領域別在計畫推動時參考，在跨境電商、電子支付及數位轉型人才培育等議題，亦開啟臺日數位領域對話與合作的基礎。

十、 日本體育廳交流會議

1. 時間：8月3日(四)上午 11:10-12:20
2. 地點：交協東京本部(東京都港區六本木3丁目 16-33 青葉六本木大樓 7F)
3. 單位簡介：
 - (1) 日本體育廳是日本行政機關文部科學省的外局，集中處理體育管理事務。其使命是促進體育運動，並全面推動其他與體育有關的措施。
 - (2) 體育廳的設立，是依據日本政府於 2011 年制定《體育基本法附則》第 2 條規定：“政府為全面推進體育相關措施，應考慮設立體育廳、體育相關協議會等行政組織的性質，同時考慮與政府行政改革基本方針的一致性，並根據其結果採取必要的措施。接續於 2015 年 10 月 1 日設立體育廳。
 - (3) 體育廳下設五個課：政策課、體育與健康促進課運動技能提升課、體育國際課、奧林匹克和殘奧課。體育廳並負責加強 2020 年東京奧運會和殘奧會的運動員隊伍建設、擴大體育人口基數、促進公共衛生、加強和促進殘疾人體育運動、通過體育為國際社會和地區發展做出貢獻，以及在日本舉辦國際體育賽事。
4. 會議議程：

時間 (預計時間)	當日流程
11:10-11:20 (10mins)	名片交換、雙方開場致詞
11:20-11:30 (10mins)	臺方運動科技與運動數據推動介紹
11:30-11:45 (15mins)	日方運動推展政策說明與回饋
11:45-12:10 (25mins)	Q&A 雙方意見交流
12:10-12:20 (10mins)	雙方結論與團體合照

8. 談話要點：

透過臺日交流協會，與日本體育廳共同會議，體育廳指派四項專案之負責同仁與會，包含負責體育數位轉型的參事官、專責國民體育促進的參事官、競技運

動課、健康運動課，討論內容包含：

(1) 共通目標與科技推動：

- A. 臺灣重視體育和全民運動的發展，希望透過科技推動相關產業和全民參與。
- B. 日臺兩地東方人在生活習慣和體質方面有相似之處，對運動發展有共通的需求。

(2) 運動選手資源支持：

體育廳介紹高效能中心（JISS）和國立體育運動科學中心，提供設施支持運動選手訓練，並取得資料。

(3) 促進國民健康：

- A. 日本健康體育課提出目標，鼓勵成年人每週參與一次運動，實現 70% 以上的參與率。
- B. "Sport in Life"組織協助實現目標，促進特定族群參與，希望與健康企業合作。

(4) 科技與民間體育合作：

- A. 日本民間體育科以兩個案例說明科技與運動合作，包括佳能和柔道聯盟合作以及資訊公司與湘南足球合作的例子。
- B. 科技的應用提升觀眾參與，並促進運動團體與企業的合作。

(5) 運動數據應用：

- A. 臺灣代表詢問如何利用科技使運動有趣，舉例新興五項運動在臺灣的應用，促進全民參與。
- B. 日本代表分享將跑步比賽由大會報名轉為簡訊招集的虛擬比賽，節省人力成本。

(6) 運動數據與個資：

- A. 日本代表分享自 1968 年以來的運動數據收集，目前尚未廣泛應用，存在格式和個資問題。
- B. 臺灣數據公益平臺解決個資和隱私問題，鼓勵業者進行創新發展。

9. 小結：

本次與日本體育廳交流，主要了解到台灣與日本之間對於以運動促進國民健康、科技與民間體育合作、運動數據運用、以運動科學協助專業運動選手，與運動促進社會發展存在大致相似的願景目標。未來可定期接洽體育廳作政策交流或參訪其運動科學場域、運科示範案例企業，合作探討相關國民運動健康數據分析應用經驗與案例，或參訪交流運動科學訓練選手智慧場域方案經驗，並了解體育廳在日本國內經由公私協力，以運動促進社會發展、倡議以運動結合科技發展的政策推動作法與案例經驗。

十一、 參訪 JR 東日本

1. 時間：8月3日(四) 14時00分至15時00分

2. 地點：東京都港區高輪二丁目 21-42

3. 單位簡介：

(1) JR 東日本是日本 7 間 JR 鐵路公司之一，以日本東部為營運範圍，為 JR 集團中營運規模最龐大的公司，在東京首都圈擁有龐大的鐵路運輸路網。

(2) JR 東日本啟動「TokyoYard Project」商區造鎮計畫，以日本最早開通鐵路的地方為舞臺，打造「全球門戶(Global Gateway)」，並將在此場域透過與合作夥伴共同創造和試煉，期望透過相關科技與應用的導入，帶來新的商業文化，創造城市體驗價值。2020年3月，日本山手線第30站高輪 Gateway 站正式落成。此站是 49 年來首次該線開通新站，位於品川站-田町站之間。JR 東日本將高輪 Gateway 站定位為「開始新事物的地方」，在 2020 年期間，引進非接觸式 AI 導覽機、掃地機器人、方便觸控的 EG20 檢票機、TOUCH TO GO 自助結帳商店等實證應用。

4. 會議議程：

時間（預計時間）	當日流程
14:00-14:10 (10mins)	名片交換、雙方致詞
14:10-14:40 (30mins)	<ul style="list-style-type: none">高輪 Gateway 站指南高輪 Gateway 城市的整體概念介紹現場考察及拍照
14:40-14:50 (10mins)	Q&A / 意見交流
14:50-15:00 (10mins)	雙方綜合結論、團體合照

5. 參訪及談話要點：

(1) 參訪由參觀高輪 Gateway 站開始，由 JR 東日本營銷本部山高經理說明高輪 Gateway 站是 JR 山手線時隔 49 年的新車站，跟其他的車站不同的是，其他的車站都是從日本國鐵時代繼承而來，高輪 Gateway 站是先從造鎮開

始。站體的設計者是出名隈研吾建築師，其特徵是以摺紙作為意象，豐富地使用木材。站體地板跟樑都是使用木材，屋頂是使用可以透光的特殊材料，因此白天可以不使用電力照明，窗邊還裝置有太陽能板，下雪的時候還可以融雪，是一般站體設計感受不到的溫暖建築。站體在地板的木材有經過特殊加工，樑柱是有用金屬包覆來防火。

- (2) 站體建築本身之外，整個站都引進高科技，非接觸式的 AI 導引板，結合 JR 東日本公司以外的公司的技術，可以對應各種語言，無人便利商店是 JR 東日本公司的子公司所經營，使用攝影機跟商品架上的重量感測器，可以偵測到客人拿了何種商品來結帳，將整個站都當成技術引進的實證實驗場域，新技術的提供者不限於 JR 東日本公司，當然亦包含其他公司的新技術。目前無人便利商店只利用攝影機跟重量感測器蒐集商品資訊，之後會再提高感測器的性能。當然車站除了提供交通便利的功能外，也有一些空間可以做一些像是展覽等小型活動，站體內部就有設置一些可以吸引小朋友注意的大型遊具及裝置藝術，像是「誰都可以彈的鋼琴」以及暑假才有的「小朋友遊戲空間」。
- (3) 訪團並進入 JR 東日本高輪 Gateway 的展示空間，JR 東日本介紹高輪 Gateway 是一個佔地大約 13 公頃(包含未來計畫)的造鎮計畫，由 JR 東日本公司獨自出資，並經過日本政府指定為新技術實證實驗場域的經濟發展特區，其願景是建構一座匯聚世界各地人們共同成長的城市，在這座城市裡，每個人都能舒適地工作，透過與多元不同的夥伴合作持續成長。
- (4) JR 東日本並說明高輪 Gateway 站與其他車站的不同之處在於命名過程。2018 年 6 月 JR 東日本向社會大眾發起公開投票，希望針對新車站的名稱提出建議，在 12 月時定案為「高輪 Gateway」。之所以選擇這個名字，因為高輪這個地區自江戶時代開始就一直是往來道路的連結樞紐，因此這個名字充分的展現了其歷史意義，也象徵著高輪是出入東京重要門戶。並為創建環境友好城市而努力未來 100 年，東京都全體將努力解決社會問題，包括可持續發展目標 (SDG)，通過使用可再生能源和生物發電，實現環境友好型城市發展和二氧化碳淨零排放。其計畫目的在創建一個有利於業務連續性規劃 (BCP) 的城市。

(5) 小結：

JR 東日本目前正在進行的實證實驗，如車站內部透過綠建築、太陽能板及節能顯示裝置作為節能減碳新技術的實證實驗場域；車站詢問處所設置的非接觸式 AI 導引板是測試多語言對應的 AI 技術能力，希望以後能變得更聰明，可對應各種不同國家的旅客所提出來的問題；無人便利商店所測試的就是攝影機、感測器連結到結帳系統，包含環境監測、目標物識別、系統連結、正確運算出結果的整體系統能力；另外裝置藝術的設置，可以測試出利用何種裝置及技術

能達到最佳集客率的方式。

在 2026 年興建完成的大樓主體內有一個新創空間，可以提供新創技術團隊進駐，可以就近與不同新創技術團隊互相切磋、合作，並以此處為實證實驗場域，驗證新技術、新服務。這個新創空間不只對日本企業開放，也歡迎其他國家團隊進駐。



資料來源：JR 東日本

圖 7、JR 東日本高輪 Gateway 造鎮計畫



資料來源：數位產業署

圖 8、JR 東日本簡介高輪 Gateway 站



資料來源：數位產業署

圖 9、JR 東日本高輪 Gateway 合影

十二、 參訪 ONE PIECE FITNESS

1. 時間：8月4日(五) 9:30-11:30

2. 地點：東京都澀谷區神南1丁目21-3

3. 單位簡介：

(1) ONE PIECE FITNESS 場館為日本唯一結合海賊王動漫內容，提供相關運動培訓計畫，有：(1)甲板培訓：以在艦船甲板為主題的工作室所進行的團體訓練，透過投影機放映由海賊王擔任教練角色的運動訓練動態影片，融合武術(拳擊、跆拳道)、核心肌群訓練等，增加互動樂趣，有助脂肪燃燒和肌肉鍛鍊。(2)海盜功能訓練：此為在功能園區所進行的團體訓練，目的是提高「功能性」運動的性能，例如行走、跑步、站立、舉重等。培訓項目包含在短時間內多次重複運動的高強度間歇訓練「海盜 HIIT」、透過 8 種顏色發光的按鈕訓練身體反應與大腦、以及穿著重量背心挑戰各種訓練活動。(3)一對一培訓：此項是在健身區專門設置的一對一培訓，教練將根據適合個人需求目標任務，量身訂做培訓計畫進行指導。

(2) 並有引進「海盜排行榜系統」，系統會依據每個人的體組成量表之測量結果進行排名。每次去健身房也會得到「賞金積分」，累積點數將可獲得原創商品。

4. 會議議程：

時間（預計時間）	當日流程
9:30-9:35 (5min)	名片交換、雙方致詞
9:35-9:45 (10min)	營運模式和數位內容等簡介
9:45-11:00 (75min)	數位科技設備結合運動健身的設計與場域參訪
11:00-11:20 (10min)	Q&A /意見交流
11:20-11:30 (10min)	雙方綜合結論、團體合照
11:30	參訪結束

5. 參訪及談話要點：

ONE PIECE FITNESS 以健身房課程結合動漫元素 IP，使健身場館增添特色。與常務取締役船倉雅行交流，ONE PIECE FITNESS 所提供之課程，設計旨在讓學員在健身的同時，感受到 ONE PIECE 世界的熱血、冒險和夢想精神。通過將動漫元素與健身相結合，使 ONE PIECE FITNESS 成功地營造出獨特的健身體驗，吸引了眾多動漫愛好者和健身愛好者的關注與參與。

ONE PIECE FITNESS 在結合健身與動漫元素方面有顯著成果，但目前也面臨著缺乏數位元素的挑戰。為了更好地滿足數位化需求，以下是可能的發展合作方向：

- (1) 虛擬健身課程 (Virtual Fitness Classes)：結合臺灣虛擬健身 APP 引入虛擬健身課程，透過網絡平臺提供。讓學員無論身在何處，都能隨時參與 ONE PIECE FITNESS 的課程。甚至可以提供現場課程的直播，也可以是全新開發的虛擬課程。
- (2) 健身應用程式 (Fitness App)：透過專屬的健身應用程式，讓學員能夠以手機或平板電腦進行健身計畫的追蹤和管理。利用 APP 提供課程表、教學視頻、健身挑戰、營養指導等功能，使學員能夠更方便地參與課程並保持健康的生活方式。
- (3) 數位化的訓練計畫 (Digital Training Programs)：可以針對不同的健身目標和健康情形，發展數位化的訓練計畫。並根據學員的需求和進度進行個性化調整，提供即時的進度追蹤和反饋。

以此推薦臺灣業者方案，並邀請 ONE PIECE FITNESS 團隊至 SPORTEC 會場中交流，期盼結合臺灣數位元素，擴大品牌影響力，讓 ONE PIECE FITNESS 滿足學員多樣化需求。

6. 結論：

ONE PIECE FITNESS 在結合健身與動漫元素創新經營模式在台灣尚未有相關成功案例，不過相關經驗卻可以為台灣健身房經營者參考；但在結合科技運用與數據分析會員運動計畫成效方面，ONE PIECE FITNESS 不排除未來有相關台灣創新應用方案結合運動數據分析業者，可與其接觸洽談合作。



資料來源：數位產業署

圖 107、ONE PIECE FITNESS 合影

結論

本次行程與經產省、體育廳等日本政府單位進行交流會議，並參訪 JR 東日本於高輪 Gateway 車站、OryLab、ONE PIECE FITNESS 日本數位應用實證場域。針對運動數據領域，參訪日本 CASIO、Shiftall 等公司，並帶領運動數據公益平臺輔導業者參與 SPORTEC 2023 國際展會，整體行程針對跨境電商/電子支付、運動科技相關領域等議題進行參訪與交流。綜合整理多場次的參訪心得，歸納出以下幾點：

一、主辦臺日數位產業合作研討會：

1. 本此研討會，邀請日本貿易振興協會 (JETRO) 分享其協助外商對日投資諮詢輔導服務及如何設立日本法人。日本為了吸引外國企業投資，JETRO 提供了多項服務，包括諮詢、免費辦公室、市場報告和商洽媒合。這些服務項目可供我國參考，做為吸引外國企業來台的借鏡。
2. 本次研討會見證我國無店面公會和日本通販 CRM 協會簽署 MoU。無店面公會擁有 300 家電商及相關服務的法人會員，而日本通販 CRM 協會則擁有 165 家法人會員。這些會員資源代表雙方未來能為彼此帶來更多交流合作機會。期望後續雙方透過實體會議，先對主要管理團隊相互認識，分享電商市場資訊及跨境經營需求，探詢相互支援的方法。

二、官方與跨域實證交流觀摩：

1. 透過日本臺灣交流協會的安排，本次訪日期間與經產省與體育廳舉行交流討論會議，會中本署向經產省提出跨境電商、跨境電子支付、數位轉型合作議題，並交流臺日數位人才培育作法與經驗，特別是數位就業金卡的政策將提供更優惠的條件吸引海外數位人才到臺灣工作，期促進臺日數位人才交流互動。
2. 參訪數位科技實證場域重點，一為應用數位科技提供重度身障患者或因照護等因素難以外出者，透過遠距操作分身機器人來進入勞動市場的實證實驗場域。另一為日本透過大規模造鎮計畫，在此場域透過與合作夥伴共同創造和試煉，透過相關數位科技與應用的導入，帶來新的商業文化，創造城市體驗價值。以及應用日本知名 IP 結合運動數據促進民眾健康發展、倡議運動數據規格的場域。
3. 與 IK、TSUTAYA 等日本企業舉辦虛實通路媒合會，電商通路的興起，讓臺灣優質的電商與品牌有機會銷售到日本，透過輔導電商業者從商業模式的瞭解、數位技術的應用、到潛在目標業者的探詢接洽，協助臺灣電商業者面對面地與日本電商生態系夥伴建立合作關係，串接虛擬與實體通路，轉為創造電商銷售的實績，擴大臺灣電商產業在日本市場的發展。

三、運動數據交流觀摩：

1. 日方多家運動穿戴裝置及運動數據應用開發業者，如 CASIO 等，皆高度評價我國臺灣國際航電公司(GARMIN)優異的運動穿戴裝置相關產品製造能力，惟日本國內廠商運動數據目前僅提供專業運動員訓練使用，尚未普及於一般運動愛好者，且運動數據蒐集軟體工具也僅限於日本地區使用。臺日雙方分享了蒐集及應用運動數據所遭遇到的困難點，並對於臺灣推動運動數據公益化均感到對提升全民體育及運動產業發展的重要性，惟臺灣的蒐集運動數據硬體研發及軟體服務尚需努力，如何能強化國內的運動數據軟體體加值臺灣硬體設備後，與國際大廠合作，協助民間運動與科技產業跨域轉型創新發展擴大數位產業發展的利基點，將會是本署後續推運動數據應用的重點。
2. 日本國內運動科技體感應用領域大部分著眼於強化數位內容的優勢並結合傳統體育運動項目，透過新興科技如穿戴裝置、互動科技、體感偵測 VR/AR/MR 等應用模式成為嶄新的運動型態，並藉由經營線上社群(如:Wow Live、Live Particle Performance)的即時參與特性及線下在地特色族群(如偶像團體:AKB48、乃木坂 46)發展跨域整合偶像經濟等商業模式，並逐步透過與各國電子競技單位組織擴散其展示據點，除提供用戶屬於運動本身的科技服務體驗帶來門票收入，更透過周邊加值商品經營「御宅族文化」經濟擴大整體消費族群市場，此種商業方式可做為我國未來推動運動科技產業發展之借鏡及全民推廣之參考依據，提出符合國內文化之推動方式。
3. 本次訪參與日本東京「SPORTEC 展」，該展會為日本最大、最具影響力的體育健身用品展。產業影響力從東北亞延伸至東南亞，為亞洲年度指標性體育展之一。臺灣運動科技相關廠商對於日本市場均視為海外拓展優先據點，加上民眾運動型態非常接近，更有助於加速產品與服務落地，因此數位部數位產業署與本會帶領臺灣 5 家非常有潛力及市場競爭力的廠商參與展會，希望與日本當地業者進行商業交流、促成合作開拓日本市場、提升品牌知名度。並了解體育廳在日本國內經由公私協力，以運動促進社會發展、倡議以運動結合科技發展的政策推動作法與案例經驗。

心得與建議

一、心得

- (一) 囿於臺灣和國外友邦特殊之政經關係，相關拜會或交流安排須保持高度彈性，包括時間、地點及人員，除遵守基本外交禮儀外，亦須尊重對方對於過程中交流形式之意見。
- (二) 需使用翻譯表達之會議或參訪活動，議程安排須將翻譯耗費之時間納入考量，以規劃適當議題數量，俾達成充分交流之目的。此外，有業者參加之場合，議題選擇以及詢答交流時間安排上亦宜事前先行討論，包括簡報進行方式(詳細抑或精簡，是否需專人翻譯或可直接英文交流等)，以利於有限時間內聚焦議題，達成會議最大效益。
- (三) 非英語系國家之交流多仰賴專業翻譯，聘僱之翻譯品質需審慎評估，若會議或活動包括多方展開交流之規劃時，翻譯人力配置亦須充足。
- (四) 國外可供支援之應變資源較少，若於國內可預作之安排宜盡量事先完成，如餐廳訂定、個別點餐先行點餐預訂，行程間先行告知用餐地點預計到達時間請其先行準備，即可省卻點餐、備餐時間，作為前一行程延遲或路程突遇交通狀況之應對。

二、建議

本次訪團針對臺日雙邊數位領域合作議題，透過與日本相關主管機關、企業交流，除了實地了解日本當地電商、電子支付、數位轉型、運動數據應用等發展現況，作為借鏡，對於未來開展新形態、新技術應用時，臺日雙邊合作的機會也有許多啟發。

(一) 促進臺日數位產業合作

1. 透過辦理「臺日數位產業發展合作研討會」及虛實通路媒合會，可由臺灣電商產業組織、電商業者與日本電商產業推動協會及其會員企業持續洽談合作，協助臺灣電商落地日本，拓展銷售通路，共同推動臺日雙邊電商合作。
2. OryLab 分身機器人咖啡廳的應用數位科技讓重度殘障患者參與社會服務之營運模式與機制、JR 東日本於高輪 Gateway 車站內引進數位科技實證場域以及結合日本知名 IP 結合數位科技設備的運動健身設計與場域值得國內相關社會福利機構、大眾運輸業者以及運動健身業者參考，可嘗試持續發展數位產業署結合產業公協會的標竿徵案機制，與國內數位科技業者發展類似的營運模式服務生態機制。
3. 透過日本臺灣交流協會協助安排，數位發展部與日本經產省、體育廳交流

跨境電商、電子支付、數位轉型及運動科技等議題，建立資訊交流管道，若今後有相關議題，亦可透過相同管道交換意見及作法等資訊。

4. 以促進臺日數位產業發展為出發點，規劃思考對臺日雙方皆有價值的數位服務專案，例如跨境行動支付、運動數據的跨境運用等，具體推動落實。

(二)擴大運動科技之交流合作

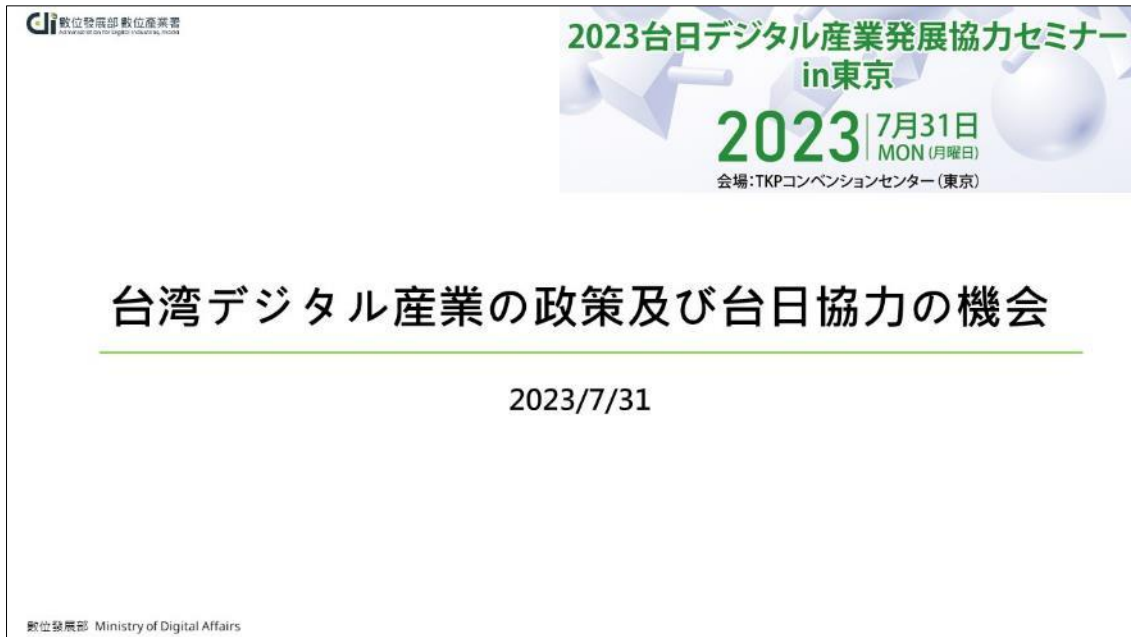
本次為首次帶領國內運動相關業者參加 SPORTTEC 展會，聚焦於數據運用，未來可擴大為運動科技相關，如多屆新現代五項運動廠商，已具備相對成熟技術及服務應用，可邀請其與日本國外科技代表廠商(如 HADO、Shiftall、DIDIM、Virtual Taekwondo、Zwift、JustDance 等單位)針對運動科技領域包含前端創新研發、數據分析、市場規模建立及行銷推廣等議題分享實踐經驗及促進跨國交流，並就我國運動科技現況進行交流，以促進我國運動科技產業發展接軌國際需求及創造媒合共同合作之契機。

(三)後續展開

1. 此次行程中，TSO International 邀請於 2024 年深化臺日合作，由於 TSO 具有豐富日本運動科技資源，將持續聯繫探討共同進行運動科技研討的可行性，也將討論明年繼續透過展會，協助臺灣業者與日本業者進行多方交流，以提升商機與合作。
2. 於 SPORTEC 2023 展會期間，訪團成員多次與如東京大學、法人日本運動健康設計推進機構等進行交流，對於運動數據公益平台推動計畫數據與運動數據標準格式具有興趣，未來亦可透過學術管道連結當地法人機構洽談合作機會。

檢附相關資料

一、本行程製作之臺灣數位產業政策介紹簡報



数位發展部 数位產業署
2023台日デジタル産業発展協力セミナー
in東京
2023 | 7月31日
MON (月曜日)
会場:TKPコンベンションセンター(東京)

台湾デジタル産業の政策及び台日協力の機会

2023/7/31

数位發展部 Ministry of Digital Affairs



数位發展部 数位產業署

di

デジタル産業署業務紹介

数位發展部 Ministry of Digital Affairs 1

台湾のデジタル競争力ランキング

台湾は、2018年、2019年と2年連続で世界経済フォーラム(WEF)の世界競争力報告より、ドイツ、アメリカ、スイスと並ぶスーパーイノベーターズ(Super Innovators)と評価され、技術革新能力では、全体の中央値が38点の中、80点以上を獲得した数少ない経済国の1つである。

スイス・ローザンヌに拠点を置く、国際経営開発研究所(IMD)の調査によると、台湾は2022年世界競争力ランキング第7位で、2013年以来最高の成績を納めた。また、台湾は2022年世界デジタル競争力ランキングでも第11位となり、過去2番目に優れた成績となった。



ドイツ



米国



スイス



台湾

世界競争力ランキング

世界

アジア

No. 7

No. 3

世界デジタル競争力ランキング

世界

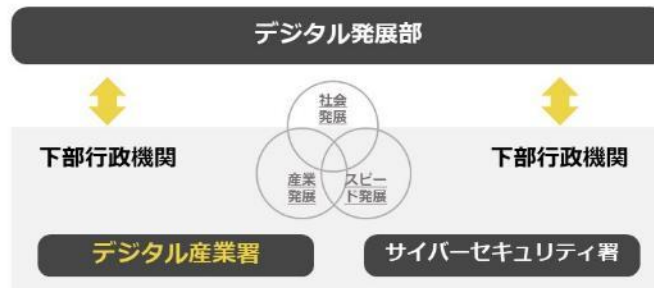
アジア

No. 11

No. 4

民主主義の模範・スマート国家：国民全体のデジタルレジリエンスの構築

国家サイバーセキュリティの確保、デジタル経済の発展促進及び国家のDXを強化するため、数字發展部(デジタル發展部)を設置。台湾のデジタル政策のイノベーションと変革を推進し、電気通信・情報・情報セキュリティ・インターネット・コミュニケーションの5大領域を統合して、デジタル發展の全体的な政策、インフラ・環境整備、資源活用等を担当する。



デジタル産業署の位置づけ

デジタル経済の発展を担う専門機関として、デジタル経済関連産業の政策立案や法規の研究・制定を把握し、デジタル技術の応用を促進する。また、デジタル経済時代の挑戦とチャンスに対応し、成長のダイナミズムを生み出すため、様々な産業を支援している。



数字発展部 数字産業署
Administration for
Digital Industries, moda

「デジタル・インクルーシブ・ダイバーシティ」の3大コンセプトは
デジタル産業署の多様性と包括性を表している。

デジタル産業署の推進戦略

RISE行政の四大主軸

R レジリエンス Resilience

デジタルが重要な役割を果たし、サプライチェーンの強靭性を向上する

I 統合 Integration

各部門の資源を統合し、産業のDXに協力する

S 安全 Security

情報セキュリティこそが国家の安全保障、情報セキュリティ力を産業の原動力へ

E エンパワメント Empowerment

デジタル導入とイノベーション活用で様々な産業を活性化

DX・アップグレードをもたらす
各プロジェクトを推進



台日交流連携の促進

AI、情報セキュリティ、5G/6G等のスマート応用及びデジタル科学技術を中心して、プラットフォームを通じて、システム統合、越境サービスで、台日デジタル産業連携の強化を促進



台湾ECの現状

アフターコロナの時代に、EC産業がデジタルトランスフォーメーション (DX)、国際市場と技術イノベーション等ニーズが現れ

グローバルEC市場規模

グローバル
4.9兆アメリカドル

- ・ アジア太平洋市場：3兆ドル
- ・ 北米市場：1兆ドル
- ・ 欧州市場：0.7兆ドル

台湾国内EC市場規模

台湾
4,443億台湾元

- 台湾ECの売上げ上位三社：
- ・ Momo：884億台湾元
 - ・ PChome：486億台湾元
 - ・ ETS：283億台湾元

産業の弱点

- 1** 構造変革のニーズ
アフターコロナに、消費者がリアル販売通路に復帰して、イノベーションによって成長の原動力を引き出す
- 2** 市場ニーズ
国内：海外勢EC業者の競争
海外：海外に知名度があるパートナーを欠如
- 3** イノベーションニーズ
サプライチェーンの統合度不足によって、国際大手EC業者と競争し難い

推進戦略

- 構造変更**
● EC業者に最新デジタル技術の導入を支援：最新デジタル技術(AI、ビッグデータ、メタバース)の導入によって、運営の高効率化を図る
- 市場**
● 国際EC商談交流会とECカーニバルの開催；重点市場に対して、国際ビジネス交流訪問団、政府連携のECカーニバルの開催を推進、ECイノベーション交流等の活動によって、海外市場に布石する。
- 創新**
● 垂直EC販売タイプ：EC業者のサプライチェーンの垂直統合を支援して、海外市場の拡大を図る。

スポーツデータ公益 (Data Altruism)

国内大手企業の参加を呼び掛けて、職員に運動慣習をつけて、データを提供する



公益財団法人と連携して、多元民族のデータ応用を展開する



企業受益

1. スポーツソーシャルメディア
アプリ連結
大手企業連携
2. スポーツ人口と企業
販売増加を増える
3. スポーツ産業、国内大手企業、
公益財団法人、研究機関の公益連携



3試合のスポーツデータ公益活動を連結する

2023年
予定目標

20箇所の公営私営場所のデータ連結

10万件のスポーツデータを連結する

數據公益成效

4年間(2023~2026年)の推進によって、公益プラットフォームを構築完成

生産額の増加	体験者数	企業連携
3億 台湾元+	5萬 回+	50社 企業参加

海外人材の誘致-就労ゴールドカード推進

就労ゴールドカード 五つの権利

1. **オープン式個人就労ビザ**
特定雇い主に雇用されなくても構わない
2. **配偶と子女も依家族滞在ビザ申請できる**
直系尊属は**證親族訪問ビザ**で一年間を滞在できる
3. **国民健康保険の加入**
台湾で雇用されるもしくは起業の場合、国民健康保険に加入できる
4. **所得税の部分免除**
特定の資格条件を満たす場合、給料所得が300万台湾元以上を超える部分について、課税年度から5年間に所得税の半分为免除すること申請できる
5. **永住ビザを申請できる**
台湾で3年間長期、かつ年間180日間以上を滞在する場合

就労ゴールドカードの所有者 四つの申請条件

1. デジタル経済関連産業、分野**8年間以上**の関連専門経歴を持つ者
2. 現在もしくはかつて台湾、またはその他の国にデジタル関連産業、分野において、最近の月給が**16万台湾元**に達する者
3. 国際學術機関が最近1年間に発表した**際學術世界大学ランキング上位500校から卒業し**、その大学の博士号を持つ者
4. 下記のデジタル関連産業、分野の製品またはサービスに**需要する専門経歴**：
 - 台湾または海外大学関連学科の博士号を持つ者
 - 台湾または海外にデジタル經濟部が認めるコンテストの受賞歴を持つ者
 - 4年間以上の関連仕事経歴を持つ者

「海外専門人材申請窓口プラットフォーム」で**就労ゴールドカード**をクリックする

<https://coa.immigration.gov.tw/coa-frontend/four-in-one/entry/>

結言



- 今後10年間で成長の契機を迎える
- 今後10年間の戦略目標を明確化し、デジタル成長の機会・デジタル人材の価値活用に焦点を当てる

デジタルの証人となり
産業のために歴史を記す

二、日本貿易振興機構(JETRO)介紹及推動投資日本作法(資料來源：JETRO)

INVEST JAPAN

JETRO

對日投資支援服務
Talk to JETRO first!

INNOVATION Dept.
2023.07

日本貿易振興機構

Japan External Trade Organization(JETRO)

- ✦ 1958年成立。前身為日本貿易振興會，現今為日本經濟產業省主管的獨立行政法人。
- ✦ 促進日本企業進軍海外，也協助外商來日拓展事業，加強與亞洲等各國的經濟合作為宗旨。
- ✦ 東京總部(Ark Mori Building)・大阪總部・亞洲經濟研究所・日本食品海外推廣中心・51個地方市政事務所。
- ✦ 全球總員工數約1,859名。(2022年4月)

JETRO全球服務據點

Taiwan
小組

- ✦ 55個國家，76個事務所
- ✦ 日本52個地方市政事務所 (2023/03)



JETRO主要任務

◆ 對日投資

協助海外新創企業前進・擴展日本市場

◆ 食品輸出

推廣日本農林食材產品到海外市場

◆ 海外市場

協助日本企業海外商務擴展

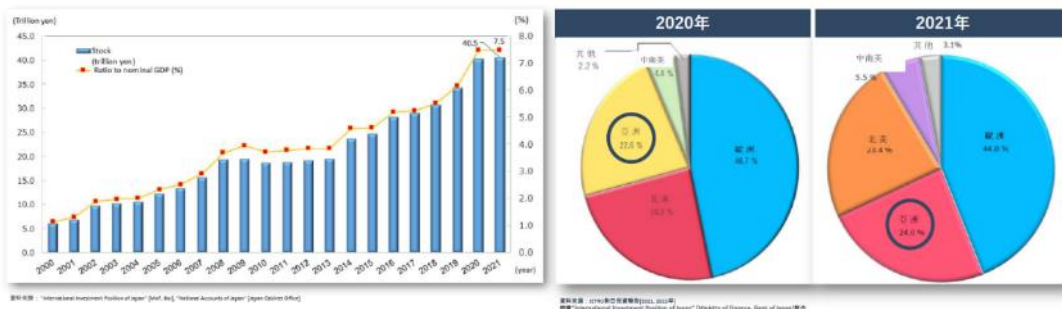
◆ 研究調查

提供國內外各產業研究調查，以利貿易政策發展及企業參考

Copyright© 2023 JETRO.

來日擴展商務動向

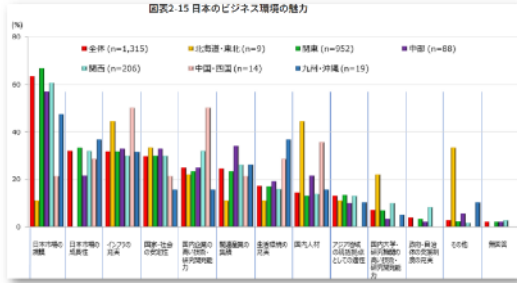
對日投資持續上漲



Copyright© 2023 JETRO.

來日擴展商務魅力

日本市場規模・強化或擴大商務營運



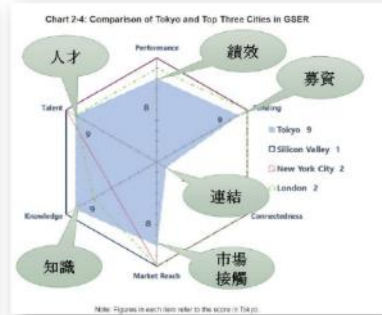
Copyright© 2023 JETRO.

東京新創生態

全球排名第9・募資、人才、知識最亮眼

Chart 2-3: Top 20 Cities in GSER

Rank 2021	Country	City	Rank 2020	Country	City
1	USA	Silicon Valley	—	USA	Silicon Valley
2	USA	New York City	—	USA	New York City
2	UK	London	—	UK	London
4	China	Beijing	—	China	Beijing
5	USA	Boston	—	USA	Boston
6	USA	Los Angeles	—	Israel	Tel Aviv - Jerusalem
6	Israel	Tel Aviv	↘	USA	Los Angeles
8	China	Shanghai	—	China	Shanghai
9	Japan	Tokyo	↗	USA	Seattle
10	USA	Seattle	↘	Sweden	Stockholm



Copyright© 2023 JETRO.

日本新創城市

8 地區新創城市・全球中心城市、戰略推廣中心城市



對日投資支援服務

Jetro Digital Invest Japan Program



支援實績 (FY 2003-2022)

支援數 **22K+**

成功數 **2.2K+**

No.	國家/地區	件數
1	美國	581
2	中國	301
3	德國	179
4	韓國	147
5	英國	119
6	法國	118
7	新加坡	85
8	台灣	80+
9	澳洲	66
10	香港	60

Copyright© 2023 JETRO.

海外新創 (五大類重點產業)

- ✦ 科技業 (ICT、AI、金融科技)
- ✦ 生技業 (新冠肺炎相關開發、智慧醫療)
- ✦ 再生能源・基礎建設 (太陽能、風力發電・航空相關)
- ✦ IoT製造業 (物聯網、智慧型工廠、半導體、太空科技)
- ✦ 日本經濟成長策略相關領域企業



ICT
ICT市場規模
全球排名第 3



生命科學
醫藥品支出
全球排名第 3



環境・能源
海上風力發電的
導入潛力
全球排名第 3



製造業
產業機器人新導入台數
全球排名第 2



觀光
新冠肺炎結束後
總旅行的國家
亞洲排名第 1

Copyright© 2023 JETRO.

海外新創

(其他相關領域)

- ◆ 對於日本國內改革・創新・環境提升有貢獻的事業(孵化器、加速器、創投、基金等)
- ◆ 對於促進活化日本行政地區經濟相關的事業(由各當地行政地區自行訂定招商計畫為標準)



支援服務內容指南



1. 專家諮詢

公司登記程序相關指南



2. 臨時辦公室

日本六大城市的 IBSC
(Invest Japan Business Support Center)
提供免費臨時辦公室



3. 日本市場動向資訊

產業別業務相關資訊



4. 商業交流

商業交流活動邀請・PR支援

1. 專家諮詢

公司登記程序相關指南

各相關領域經驗豐富的專家*諮詢

- + 公司登記程序相關，包括公司登記流程、簽證申請、稅務、勞動法和智慧財產權、法律等問題
- + 成立初期成本估算
- + 協助尋找公司設立地點
- + 人力資源
- + 銀行開戶

* 行政代書、律師、社會保險勞動顧問、稅務會計師等。



Copyright© 2023 JETRO.

2. 臨時辦公室

六大城市東京、橫濱、名古屋、大阪、神戶、福岡的IBSC (Invest Japan Business Support Center)

公司設立準備初期，提供臨時辦公室免費使用 50 個工作日

- + 租期：原則上最多 100 個工作日 (50 個工作日免費，51-100 個工作日外需收費)
- + 費用：保證金 (退租後歸還) 和使用通訊費
- + 設備：書桌、椅子、文件櫃、電話、WIFI、小型會議室等
(東京 IBSC 限定提供一次免費使用大型多功能會議室廳)



Copyright© 2023 JETRO.

3. 日本市場動向資訊

產業別業務所需的廣泛資訊

客製化市場報告・補助與優惠措施－日、英

- 產業別的日本市場趨勢、商業動向數據等。
- 符合JETRO支援資格的外國企業及在日外資企業提供客製化調查報告。
- 由日本國內51間地區型事務所，協助聯繫行政地區提供國家及地方政府的補助與優惠措施資訊。

各產業類別專家的客製化諮詢－日、英

- 業界範圍有AI、ICT、IT、自動駕駛汽車、機械、燃料電池/氫能、金融（包括金融科技）、生命科學、藥物發現/生物技術。



Copyright© 2023 JETRO.

4. 商業交流

各項交流活動邀請

技術推廣交流會

• Company introductions
 • Participants to awards
 • Requests for customer-business meetings

We want to identify the business that cooperate with Japanese companies.

We have potential business partners.

Japanese companies Overseas companies/startups

• Offering business meetings
 • Support for business needs and challenges (e.g. pitch events and tendering programs)

J-BRIDGE
 Can create the Next Value

Copyright© 2023 JETRO.

各類展會・加速器計劃活動

CEATEC JAPAN
 CEATEC JAPAN 2023

AEA
 ASIAN ENTREPRENEURSHIP AWARDS

Hack Osaka

Manufacturing Startup
 Manufacturing Startup

4.商業交流

各項PR支援

PR支援

→ JETRO網站成功案例分享



→ JETRO專屬企劃：PR TIMES免費刊登（6個月3次）



線上研討會系列

JETRO線上研討會：
與演講者（日本企業）Q&A互動交流，建立良好商業關係



JETRO ONLINE SEMINAR
HEALTHTECH
OPEN INNOVATION CHANCES
IN JAPAN



JETRO ONLINE SEMINAR
INSURTECH
OPEN INNOVATION CHANCES
IN JAPAN



NET ZERO
Leaders Summit
JETRO Business Connection (in 2021)
Date: July 28 & 29, 2021
Country: Online
Watch Video (2:47:50)

Copyright© 2023 JETRO.

申請流程

Talk to JETRO First

- STEP 01** 規劃前進日本擴展事業的企業，請洽詢JETRO事務所。
- STEP 02** 讓我們瞭解前進日本的詳細計劃，以及JETRO支援的需求。
- STEP 03** 提出申請進行內部審查，取得JETRO協助支援認定。
- STEP 04** JETRO提供支援服務。
* 提供支援服務項目內容，須依據JETRO內部審查條件為基準。

Copyright© 2023 JETRO.

三、 日本 JCRM 協會簡介(資料來源：JCRM)



一般社団法人日本通販CRM協会について



EC業界で唯一CRMを中心とした業界団体 2015年1月設立

<p>代表理事 日本通販CRM協会 株式会社E-Grant 代表取締役CEO 向 徹 氏</p> 	<p>特別顧問 株式会社やずや 相談役 西野 博道 氏</p> 
--	---

<p>非常勤理事 MIKATAホールディングス株式会社 代表取締役 小林 亮介</p> 	<p>理事 株式会社アランジスタソリューション 代表取締役社長 木村 泰宗</p> 	<p>理事 株式会社フアイムダイレクト 取締役 森下 英樹 氏</p> 	<p>理事 ネクステージグループ ホールディングス株式会社 代表取締役 丹野 直人</p> 	<p>理事 株式会社レッドビジョン 代表取締役 河 東 龍</p> 
--	--	--	---	--

Copyright (C) 2023 JCRM Association All Rights Reserved

一般社団法人日本通販CRM協会について



<p>特別顧問 株式会社再春館製薬所 代表取締役社長 西川 正明 氏</p> 	<p>特別顧問 株式会社ファインドスターグループ 代表取締役社長 内藤 真一郎 氏</p> 	<p>特別顧問 株式会社アイケイ 代表取締役社長 長野 庄吾 氏</p> 	<p>特別顧問 株式会社LIGUNA 会長/CWO 南沢 典子 氏</p> 
<p>役員 株式会社ライフェックス 代表取締役 工藤 一朗 氏</p> 	<p>役員 株式会社KASCADE 執行役員 西部 好純 氏</p> 	<p>役員 株式会社PRECS 取締役 的場 大昌 氏</p> 	<p>主事 株式会社生活総合サービス 経営管理・ブランド企画部 リーダー 戸田 良暉 氏</p> 
<p>役員 株式会社キャッチボール 取締役 齊藤 崇仁 氏</p> 	<p>顧問 DMGコンサルティング株式会社 代表取締役 職内 康行 氏</p> 	<p>顧問 株式会社DMC 代表取締役 高橋 貞光 氏</p> 	<p>顧問 OneFlag株式会社 代表取締役 小山 誠人 氏</p> 
<p>室長 海外相談室 株式会社フリアクアウト Senior Vice President 山根 賢 氏</p> 	<p>室長 消費生活相談室 HAZS株式会社 代表取締役社長 東 弘樹 氏</p> 	<p>委員長 コール委員会 金子 勲信 氏</p> 	<p>委員長 システム委員会 株式会社 PRECS 榎 大和 氏</p> 

Copyright (C) 2023 JCRM Association All Rights Reserved

日本通販CRM協会 会員様 一部ご紹介

・会員
・会員
・会員
・会員
・会員
・会員
・会員
・会員
・会員

約165社の 会員組織へと拡大

個人会員含む1,405会員

Copyright (C) 2023 JCRM Association All Rights Reserved

日本通販CRM協会の活動（学ぶ・繋がる・知る）

1. 定例会



2. 委員会



年間100回を超える活動数

3. CRMツアー



4. 新人研修



その他多数イベント・活動あり

Copyright (C) 2023 JCRM Association All Rights Reserved

■顧客との関係値を、深く築いている会社を表彰するアワード



Copyright (C) 2023 JCRM Association All Rights Reserved

EC業界企業の情報交換の場の構築やその他EC事業の取り組みを支援することで、

顔の見えない取引であるEC事業を運営する
企業と顧客との間に
根本的かつ**長期的な関係価値を創造**していきます。

これと共に業界内での企業同士の相互協力関係を構築し、業界全体の発展につなげてまいります。

Copyright (C) 2023 JCRM Association All Rights Reserved

四、 本行程製作之數位產業署與經產省交流會議簡報

數位發展部 Ministry of Digital Affairs

moda

數位部與經產省 議題交流

2023年8月3日

0

數位發展部數位產業署電商產業推動說明

數位發展部 Ministry of Digital Affairs
唐鳳部長

數位發展部 數位產業署 呂正華署長

參考資料：eMarketer、經濟部統計處與Amazon調查報告、商研院整理，2023年5月

 <p>2022年全球網路零售市場規模 5.5兆美元 (亞太3.3兆、北美1.1兆)</p>	 <p>2022年臺灣網路零售市場規模 4,930億新臺幣 (滲透率:11.5%)</p>	 <p>2022年臺灣網路零售出口金額 1,570億新臺幣 (CAGR:12.5%)</p>
 <p>2022年全球網路零售市場規模 5.5兆美元 (亞太3.3兆、北美1.1兆)</p>		
 <p>2022年臺灣網路零售市場規模 4,930億新臺幣 (滲透率:11.5%)</p>		

完善電商零售業發展環境	推動電商零售業創新升級	促進電商零售業合作商機
<p>結合法規調適、行政檢查及外部掃描，提升個資防護意識與資安能量，保護民眾權益</p> <p>法制研析 檢查輔導 物流隱碼 網頁外掃</p>	<p>運用數位新技術及串接電商生態系，開發「創新服務與創新模式」，協助電商業者建立優勢及拓展市場</p> <p>數位創新：AI、Big Data、XR 帶動電商創新升級</p> <p>跨境發展：垂直電商銷售模式協助擴大海外銷售</p>	<p>舉辦「電商洽商團」與「電商嘉年華」，協助臺灣電商對接海外夥伴，促進政府與產業的國際交流與合作</p> <p>112.8.25 Friday 電商嘉年華 電商日開幕 11:00-12:00</p>

di 臺日合作議題

背景資料：

我國數位產業署與馬來西亞 MATRADE (Malaysia External Trade Development Corporation) 及泰國 DITP (Department of International Trade Promotion) 等電商推動機構合作辦理雙邊互惠的線上行銷活動，透過目標市場官方單位支持，增加當地消費者對合作國電商平台與品牌的信任感而提高消費意願。本署希望邀請日本政府電商推動單位共同合作推動。



1 跨境電商推動合作
邀請日方電商推動單位與產業署合作，共同推動雙方電商跨境發展



2 跨境電商議題協處
邀請日方電商推動單位與產業署合作，建立跨境電商議題協處窗口

3 電商經驗共享交流
進行臺日之間跨境電商的交流活動，包括專家講座和學術研討會等形式



di 數位發展部數位產業署行動支付推動說明



2022年臺灣行動支付普及率**37.1%**
(中國38.0%、日本19.5%)



2022年臺灣行動支付累積總交易金額**4,532億新臺幣**
自2014年始推動至2022年，**成長超過300倍**

完備基礎環境

協調各部會解決支付產業問題
針對行動支付產業遭遇之問題，協調其他部會共同解決。

行動支付資訊安全
推動行動支付APP資安檢測，精進相關規範。

推動第三方支付防詐
推動第三方支付業者自律並落實法遵防制洗錢。

擴大應用場域

結合地方場域推動行動支付普及



於數位程度較低場域(例如職業運動場館、診所、市場等)推動行動支付應用普及。

協助企業導入支付應用推動轉型



協助民生消費產業業者導入行動支付應用，創新商業模式以推動數位轉型。

加強體驗行銷

結合地方政府、民間節慶、活動場域共同宣導及體驗行動支付，如大型主題節慶、主題購物、觀光旅遊、音樂祭等平台，擴大行動支付推廣成效。



花蓮原住民族年節

苗栗白沙屯媽祖廟香



臺日合作議題

背景說明

- **國際旅遊復甦預期將帶動跨境支付需求成長**：根據2022年消費調查結果顯示，破2成用戶期待可使用跨境支付服務。同時，日本亦為我國支付業者布局跨境支付服務之重點市場。
- **日本經產省積極推動無現金支付社會**：於跨境支付推動上，日本經產省聚焦東南亞市場，如與印尼央行簽署共通QR Code合作備忘錄，加速雙邊系統串接與建置、提升境外支付便利性。

合作與交流方向



跨境支付合作推動

邀請日方跨境支付推動單位與數位產業署合作，從跨境支付帶動整體觀光旅宿產業發展。



雙方業者合作交流

舉辦臺日支付業者交流活動，促進雙方業者合作機會，加速整體跨境通路布點情形。

六、 本行程製作之數位產業署與體育廳交流會議簡報



台灣運動數據公益平台介紹

台灣 スポーツデータの公益プラットフォーム紹介

數位發展部 數位產業署

Aug. 2023



1. スポーツデータの公益プラットフォーム紹介
2. スポーツテクノロジーの推進
3. スポーツデータ活用事例
4. 協力可能なテーマについてのディスカッション

スポーツデータの公益プラットフォーム紹介 推進背景

4つの戦略

台湾スポーツテクノロジーのビジョン：

Sports Everywhere

- 異分野研究の人材育成と実証フィールドの構築
- スポーツ科学技術の研究開発能力の拡大と成果の橋渡し
- スポーツデータの公益プラットフォームの構築
- スポーツテクノロジー産業のエコシステムの構築

2021.10台湾スポーツ×テクノロジー産業戦略会議



2023.05スポーツデータの公益プラットフォーム始動



スポーツデータの公益プラットフォーム紹介 データの公益

データの公益プラットフォーム（法規制の遵守）を通じて、研究に役立つデータの利活用モデルを生成し、国内競技場とスポーツテクノロジー業者が連携されてデータを提供し、新しい利他的なアプリケーションを生成するよう促す

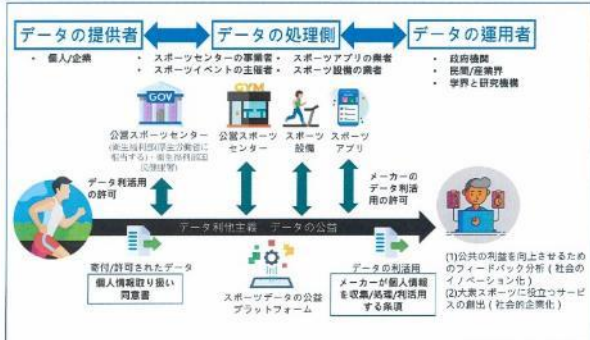
データの公益における「データ」の定義: 個人情報とは無関係で合法的に収集、処理され、利活用されるデータ。
 「データの公益」の定義: 公共の福祉の目的(科学研究や公共サービスの向上など)を達成するために、個人情報の持ち主の了承を得て、その個人情報を無償で提供し、またはあるデータの持ち主の許可を得て、個人情報と関係ないデータを無償で提供し、利活用されるデータ。

定義:

データの公益の「公益」は一般的な認識で、慈善活動に偏うのではなく、英語の「公共の利益」の表現に近い。データの公益はデータ利他主義(Data Altruism)で、この前確認され承認されたばかりで、欧州のデータガバナンス法の意味合いです。

データの公益という意味合いでは、「収集者が利益分配を主張する」「加工者が個人データを復元する」「申請側が公益を無視する」などを防ぐ必要があります。データを使用する際に考慮しなければならないのは、組織の形態による制限ではなく、その行為の公益性(大多数の人々の利益になる、または特定の社会的弱者の利益になる)です。

たとえば、NIKE がチャリティランを行うためにデータを使用したい場合、データの利活用の資格が限定されなく、ほとんどの人が利用できます。つまり、データを利活用する場合には、公共性が大前提となります。



CIi スポーツデータの公益プラットフォーム紹介 データ仕様とデータセット

事前の法令遵守の研究により、データ収集・利用に関する疑問を解決し、データ形式については、主な3種類のデータ、65のサブタイプ、110の計測項目を定義し、データ仕様の統一化を推進する

拡張のスポーツ データセット

運用可能なデータの蓄積(2023.6.29)

604,094 件

54,514 件
生理学的データ

382,723 件
スポーツデータ

166,857 件
フィットネスのデータ

アウトドアサイクリングのオープンデータセット

水泳25/50メートルデータセット

Strides Walkのモチベーションを高めるデータセット

ランニング心拍数オープンデータセット

視覚障害のあるロードランニングデータセット

屋内スポーツデータセット

フライホイール心拍数オープンデータセット

全国インゲベンチマークデータセット

高齢者の体力基準

測定項目110件

測定項目	単位	測定項目	単位	測定項目	単位
1 歩数	歩	21 歩数	歩	31 歩数	歩
2 歩速	歩/分	22 歩速	歩/分	32 歩速	歩/分
3 歩幅	歩	23 歩幅	歩	33 歩幅	歩
4 歩速変動率	%	24 歩幅変動率	%	34 歩速変動率	%
5 歩速変動率	%	25 歩幅変動率	%	35 歩速変動率	%
6 歩速変動率	%	26 歩幅変動率	%	36 歩速変動率	%
7 歩速変動率	%	27 歩幅変動率	%	37 歩速変動率	%
8 歩速変動率	%	28 歩幅変動率	%	38 歩速変動率	%
9 歩速変動率	%	29 歩幅変動率	%	39 歩速変動率	%
10 歩速変動率	%	30 歩幅変動率	%	40 歩速変動率	%
11 歩速変動率	%	31 歩幅変動率	%	41 歩速変動率	%
12 歩速変動率	%	32 歩幅変動率	%	42 歩速変動率	%
13 歩速変動率	%	33 歩幅変動率	%	43 歩速変動率	%
14 歩速変動率	%	34 歩幅変動率	%	44 歩速変動率	%
15 歩速変動率	%	35 歩幅変動率	%	45 歩速変動率	%
16 歩速変動率	%	36 歩幅変動率	%	46 歩速変動率	%
17 歩速変動率	%	37 歩幅変動率	%	47 歩速変動率	%
18 歩速変動率	%	38 歩幅変動率	%	48 歩速変動率	%
19 歩速変動率	%	39 歩幅変動率	%	49 歩速変動率	%
20 歩速変動率	%	40 歩幅変動率	%	50 歩速変動率	%
21 歩速変動率	%	41 歩幅変動率	%	51 歩速変動率	%
22 歩速変動率	%	42 歩幅変動率	%	52 歩速変動率	%
23 歩速変動率	%	43 歩幅変動率	%	53 歩速変動率	%
24 歩速変動率	%	44 歩幅変動率	%	54 歩速変動率	%
25 歩速変動率	%	45 歩幅変動率	%	55 歩速変動率	%
26 歩速変動率	%	46 歩幅変動率	%	56 歩速変動率	%
27 歩速変動率	%	47 歩幅変動率	%	57 歩速変動率	%
28 歩速変動率	%	48 歩幅変動率	%	58 歩速変動率	%
29 歩速変動率	%	49 歩幅変動率	%	59 歩速変動率	%
30 歩速変動率	%	50 歩幅変動率	%	60 歩速変動率	%
31 歩速変動率	%	51 歩幅変動率	%	61 歩速変動率	%
32 歩速変動率	%	52 歩幅変動率	%	62 歩速変動率	%
33 歩速変動率	%	53 歩幅変動率	%	63 歩速変動率	%
34 歩速変動率	%	54 歩幅変動率	%	64 歩速変動率	%
35 歩速変動率	%	55 歩幅変動率	%	65 歩速変動率	%
36 歩速変動率	%	56 歩幅変動率	%	66 歩速変動率	%
37 歩速変動率	%	57 歩幅変動率	%	67 歩速変動率	%
38 歩速変動率	%	58 歩幅変動率	%	68 歩速変動率	%
39 歩速変動率	%	59 歩幅変動率	%	69 歩速変動率	%
40 歩速変動率	%	60 歩幅変動率	%	70 歩速変動率	%
41 歩速変動率	%	61 歩幅変動率	%	71 歩速変動率	%
42 歩速変動率	%	62 歩幅変動率	%	72 歩速変動率	%
43 歩速変動率	%	63 歩幅変動率	%	73 歩速変動率	%
44 歩速変動率	%	64 歩幅変動率	%	74 歩速変動率	%
45 歩速変動率	%	65 歩幅変動率	%	75 歩速変動率	%
46 歩速変動率	%	66 歩幅変動率	%	76 歩速変動率	%
47 歩速変動率	%	67 歩幅変動率	%	77 歩速変動率	%
48 歩速変動率	%	68 歩幅変動率	%	78 歩速変動率	%
49 歩速変動率	%	69 歩幅変動率	%	79 歩速変動率	%
50 歩速変動率	%	70 歩幅変動率	%	80 歩速変動率	%
51 歩速変動率	%	71 歩幅変動率	%	81 歩速変動率	%
52 歩速変動率	%	72 歩幅変動率	%	82 歩速変動率	%
53 歩速変動率	%	73 歩幅変動率	%	83 歩速変動率	%
54 歩速変動率	%	74 歩幅変動率	%	84 歩速変動率	%
55 歩速変動率	%	75 歩幅変動率	%	85 歩速変動率	%
56 歩速変動率	%	76 歩幅変動率	%	86 歩速変動率	%
57 歩速変動率	%	77 歩幅変動率	%	87 歩速変動率	%
58 歩速変動率	%	78 歩幅変動率	%	88 歩速変動率	%
59 歩速変動率	%	79 歩幅変動率	%	89 歩速変動率	%
60 歩速変動率	%	80 歩幅変動率	%	90 歩速変動率	%
61 歩速変動率	%	81 歩幅変動率	%	91 歩速変動率	%
62 歩速変動率	%	82 歩幅変動率	%	92 歩速変動率	%
63 歩速変動率	%	83 歩幅変動率	%	93 歩速変動率	%
64 歩速変動率	%	84 歩幅変動率	%	94 歩速変動率	%
65 歩速変動率	%	85 歩幅変動率	%	95 歩速変動率	%
66 歩速変動率	%	86 歩幅変動率	%	96 歩速変動率	%
67 歩速変動率	%	87 歩幅変動率	%	97 歩速変動率	%
68 歩速変動率	%	88 歩幅変動率	%	98 歩速変動率	%
69 歩速変動率	%	89 歩幅変動率	%	99 歩速変動率	%
70 歩速変動率	%	90 歩幅変動率	%	100 歩速変動率	%
71 歩速変動率	%	91 歩幅変動率	%	101 歩速変動率	%
72 歩速変動率	%	92 歩幅変動率	%	102 歩速変動率	%
73 歩速変動率	%	93 歩幅変動率	%	103 歩速変動率	%
74 歩速変動率	%	94 歩幅変動率	%	104 歩速変動率	%
75 歩速変動率	%	95 歩幅変動率	%	105 歩速変動率	%
76 歩速変動率	%	96 歩幅変動率	%	106 歩速変動率	%
77 歩速変動率	%	97 歩幅変動率	%	107 歩速変動率	%
78 歩速変動率	%	98 歩幅変動率	%	108 歩速変動率	%
79 歩速変動率	%	99 歩幅変動率	%	109 歩速変動率	%
80 歩速変動率	%	100 歩幅変動率	%	110 歩速変動率	%



1. スポーツデータの公益プラットフォーム紹介
2. スポーツテクノロジーの推進
3. スポーツデータ活用事例
4. 協力可能なテーマについてのディスカッション

スポーツデータの公益の推進実証

6つのAPPビジネスモデルサービス実証完了を促進し、3つのデータ公益活動、50万件のスポーツデータを蓄積

運動健康データ
最新 加価値 応用 開発

実証競技は半年近く続き、競技種目はバドミントン、水泳、サイクリング、ハイキング、フィットネス、体力作りなどで、1万人近くが参加した。



スポーツデータの公益の実証、公益機構と研究機構と連携、共通善を促進するためにデータを活用

<p>羽球身障協会X推薦羽球風車X難打平台</p>	<p>ESGX企業責任X員工健康促進</p>	<p>我是你的眼視障公益路跑</p> <p>數據捐贈達 3萬 筆</p>
<p>推薦居家運動X全民燃脂X健康促進</p>	<p>促進單車風車X節能減碳X在地經濟X健康促進</p>	<p>元旦健走 & 齊心鞋力，益起行走競賽</p> <p>參與人次超過 1萬 人</p>
<p>推薦健行X探索新路線X節能減碳</p>	<p>推廣游泳風車X數據公益X健康促進</p>	<p>女棒選手揮棒數據做公益</p> <p>11項揮棒數據產出 3項 專業分析</p>

新しい近代五種競技 | デジタルトランスフォーメーションのクロスドメインの組み合わせ

スポーツ要素と最新テクノロジーを組み合わせ、ゲーム的な方法で国民的スポーツのトレンドを推進します。テクノロジーとイノベーションを活用して都市開発と産業のデジタル変革を推進しましょう。



技術要素

新興テクノロジー + スマートコンテンツ:

ウェアラブルデバイス、モーションキャプチャ、インタラクティブテクノロジー
体性感覚検出VR/AR/MR、画像認識
人工知能、5G、クラウドコンピューティングなど。



スポーツ要素

運動能力:

筋持久力、瞬発力、コーディネーション、反応力、集中力

運動タイプ:

球技、射撃、フィジカルトレーニング、サイクリングなど

<p>スポーツの全国民化</p>	<p>スポーツテクノロジー化</p>	<p>eスポーツ化 謝首屆「奧運虛擬賽」成南下聯勝於無</p>	<p>スポーツデータ化</p>
------------------	--------------------	-------------------------------------	-----------------

新近代五種 | 長年の実績

2020~2022

2020年/第1回
スポーツ産業EXPO
10,000人

2021年/第2期
3万人規模の南北連結大会

2022年/第3回
全国8郡市13ヶ所で13万人規模



2023年度新規項目

ローイング-筋持久力



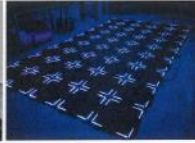
バルクール-協同力



ボクシング-爆發力



石けり遊び-反応力



射撃-集中力



1. スポーツデータの公益プラットフォーム紹介
2. スポーツテクノロジーの推進
3. スポーツデータ活用事例
4. 協力可能なテーマについてのディスカッション



事例1.視覚障害者のロードランニングのトレーニングデータ- 視覚障害者ランナーの運動平等を支援する

- 20人の視覚障害者ランナーを訓練・GarminランニングウォッチのデータとRQ走行力分析サービス
- 12週間後、平均走力の最大差は約2で、およそ1キロあたり25秒の向上

チーム構成

中視覚障害者ロードランニング協会 輔大スポーツセンター (RQ走行力)



データ

【マラソン走行データ】
Ebertチップを通じて取得した走行データ

- 1.キロメートル
- 2.ネットタイム
- 3.年齢層
- 4.性別グループ
- 5.グループランキング

【アンケート統計】

- マラソン後のアンケートで得られたデータ
- 1.週あたりの平均実行数
 - 2.実行ごとの平均トレーニング時間
 - 3.各ランニングトレーニングの平均距離
 - 4.各運動後の疲労指数
 - 5.疲労指数
 - ウォーミングアップ前、試合後、スポーツマッサージ後の疲労指数

【視覚障害者ランナーランニング団体のトレーニングデータ】
Garmin Forerunner ウェアラブルデバイスを使用して取得されたトレーニングデータ

- 1.走力
 - 心拍数とペースの線形法則によって計算された値を使用して、各強度の現在のペースを推定できます
- 2.コンディションインデックス
 - 現在の体力、疲労度、コンディション指数により、現在の状態を把握できます
- 3.ケイデンス (ステップ/分)
 - 1分間あたりの合計歩数は、60秒間に足が地面を触る回数です
- 4.心拍数予測検出 (HRR)
 - 最大心拍数と安静時心拍数を提供し、この心拍数に基づいて5つの心拍数強度ゾーンを提供します
- 5.走行距離
- 6.走行時間



データ応用の利点

- 運動処方のデザインに使用されるデータ:
 - 視覚障害者ランナー向けパーソナルトレーニングメニュー
 - 伴走ランナーとの熟読トレーニング
- 商品デザインに使用されるデータ:
 - 新型走行ロボットの研究開発、併走用ロボットの構築等
- 新しいサービスを生み出すデータ:
 - 関切なパンフレット、親切な道路オンラインサービス構築



データ寄贈
3
万件以上

分析の
応用

- 視覚障害者ランナーと伴走ランナーの走行速度の分析
- バリアフリースポーツ・環境分析、音声イベントサービス
- 個人の長期運動による疲労回復効果の差異分析



事例2、歩行インセンティブ行動データ- 訓練に最適な歩行推奨モデル

データ

- ◆データ分析
熟門健走歩道/地区、歩道修繕
全台熱點分布、GPX 歩行軌跡分析
- ◆宛整個人健康數據
性別、年齢、歩数、距離、卡路里



チーム構成



推進モデル

スポーツノート
オンラインストライド
トレジャーハント

ルートのカスタマイズが簡単

指定されたルートで宝探し

企業グループランニングコンテスト

希望財団
万部宝島ウォーキング
クティブィティ

元旦のウォーキングアクティビティ

分析の応用 歩行データ解析モデル



- 多様で面白く斬新なストライドウォーキング競技会
- ハイキングメモアプリと組み合わせた「ウォーキングトレジャーハント」
- モバイルAPPを使用してGPXトラックを記録します
- 公共の福祉の目標を達成するために物産を寄付するよう国民を動機づける



参加者は10,000人以上



事例3. プロ野球選手のスイングデータ - 地方選手の育成支援

データ

Peak hand speed(手腕速度)
 量測距離棒尾6吋位置在揮棒過程中的峰值速度

Bat speed(揮棒速度)
 量測距離棒頭6吋位置在擊球點時的速度

Attack angle(攻擊角度)
 擊球點瞬間揮棒速度方向與水平線的夾角即為攻擊角度

Vertical bat angle(球棒角度)
 擊球點瞬間球棒與水平線的夾角；此數值顯示擊球點時球棒在空間中的角度



Power(功率輸出)
 綜合評估球棒質量、揮棒速度、揮棒過程的加速度，計算揮棒的功率輸出

Rotation acceleration(旋轉加速度)
 計算揮棒初期(由向後揮棒力轉至向前加速、大級以後)手肘內收為終點)的加速度

Early connection(早期連結性)
 前擺擺地時，球棒與旋轉的夾角

Connection at impact(擊球點連結性)
 擊球點時，球棒與旋轉的夾角

Time to contact(揮擊時間)
 揮擊時視圖球棒開始啟動與擊球點之間的時間差

On plane efficiency(平面重和率)
 以擊球點的球棒角度為依據，從揮棒軌跡與球棒角度構成的平面之間重和的比例高低

チーム構成



データ応用の利点

プロアスリートのデータトレーニングと推

利確保:

- 女子野球のベンチマークスターのデータを分析し、選手を育成し、女子野球界を強化する

データは製品を強化するために使用されます。

- 野球の動きの方法論を通じて、スマートボールマシン、VRシミュレーションソフトウェアの改善



野球テクノロジーの統合

プラスト モーション
スイング分析機器

ガミンインパクト
スイング分析機器

ラプソドストライク
データアナライザー



11項目のスイングデータ出力 3項目のプロ分析



1. スポーツデータの公益プラットフォーム紹介
2. スポーツテクノロジーの推進
3. スポーツデータ活用事例
4. 協力可能なテーマについてのディスカッション

協力可能なテーマについてのディスカッション

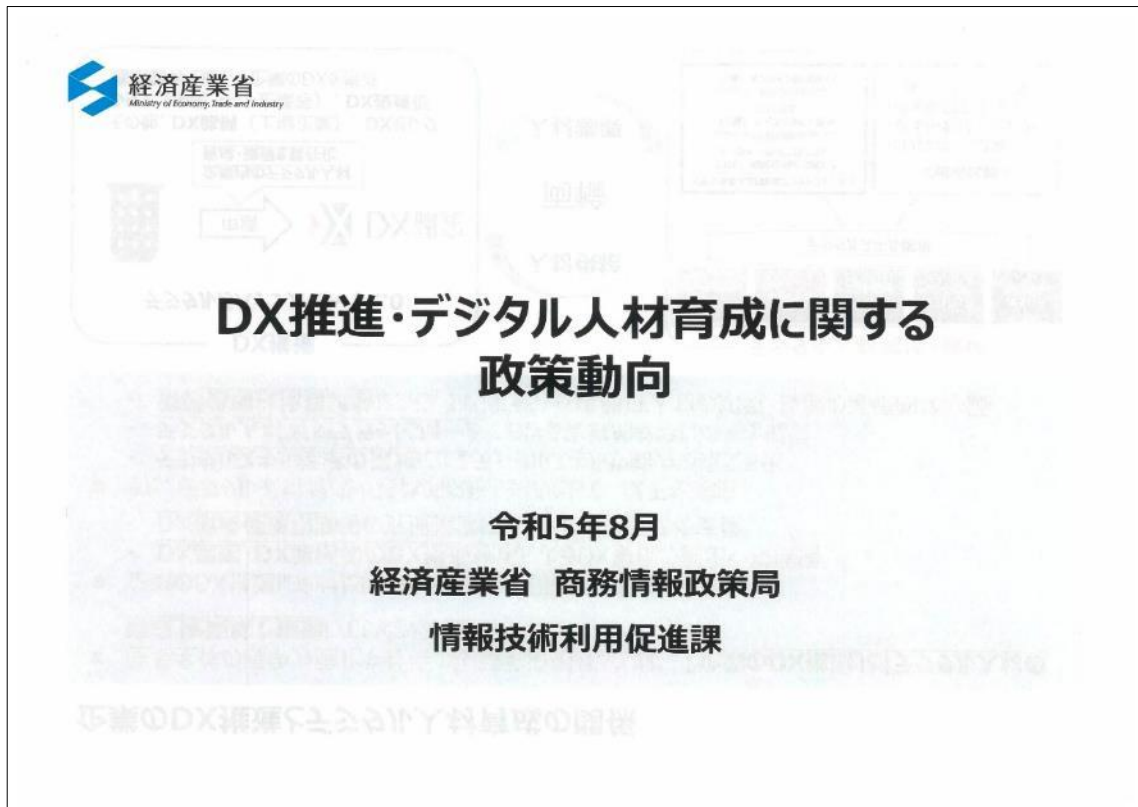


1. **スポーツデータの交換**: 双方のスポーツ機関と研究機関は、大衆スポーツによって生成された平均的な生理学的データや平均的なトレーニングデータなどのスポーツデータを共有できます。データの共有により、スポーツの調査・分析の効率が向上し、国民の健全な発展を促進することができます。
2. **スポーツデータの標準と規範**: 両当事者は、データの正確性と比較可能性を確保するために、共同でスポーツデータの標準と規範を策定できます。これは、スポーツデータの交換と応用、および国境を越えた応用と研究の促進に役立ちます。
3. **スポーツテクノロジーのイノベーション**: テクノロジー業界または両者の新興企業が協力して、革新的なスポーツテクノロジー製品とソリューションを開発できるように導きます。これには、ウェアラブルデバイス、スポーツデータ分析ソフトウェア、仮想現実技術などが含まれ、スポーツテクノロジー産業の発展を促進します。
4. **青少年のスポーツ健康増進**: アジアの青少年のスポーツ健康増進を推進するために両者が協力し、データの収集・分析を通じて青少年のスポーツ習慣や健康状態を把握し、スポーツ奨励計画を策定します。
5. **障害のある人々へのスポーツ支援**: スポーツ技術企業と公的福祉団体の双方は、障害のある人々に適したスポーツ支援技術とソリューションを提供するために協力することができます。障害のある人々がより簡単にスポーツに参加し、生活の質を向上できるように支援します。



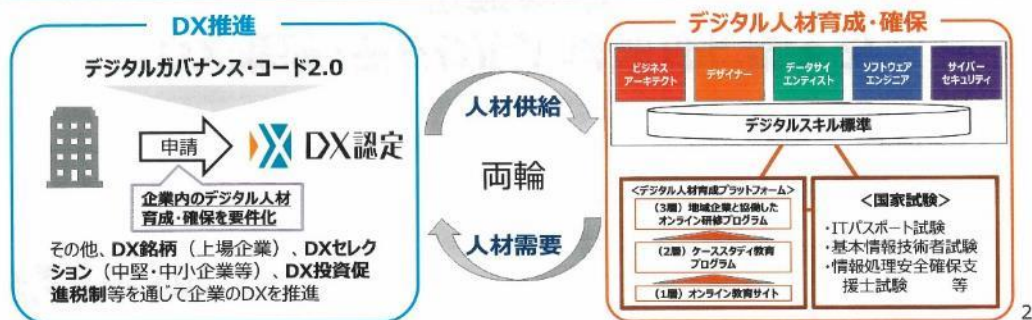
ありがとうございます
Thank you

七、 日本経済産業省交流會議簡報(資料來源：日本経済産業省)



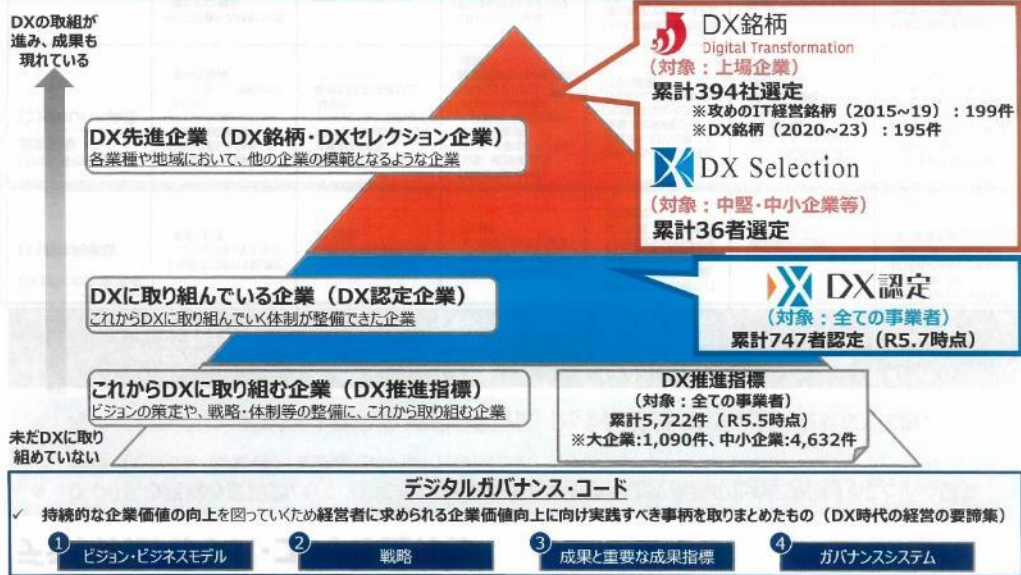
企業のDX推進とデジタル人材育成の関係

- 産業全体の競争力強化や社会の課題解決を図るために、「企業のDX推進」と「デジタル人材の育成」を両輪で推進していくことが重要。
- 企業のDX推進に向けた取り組みとして、以下を実施。
 - ・ DX認定・DX銘柄等のDX推進施策によるDX事例の創出や横展開
 - ・ DX投資促進税制等の支援措置によるDXの取り組みの支援
- また、デジタル人材育成の具体的な取り組みとして、以下を実施。
 - ・ デジタルスキル標準の策定によるデジタルスキルや能力の見える化
 - ・ デジタル人材育成プラットフォームにおける実践的な学びの場を提供
 - ・ 情報処理技術者試験による、ITリテラシー・専門IT人材の知識・技能の客観的な評価



DX推進施策の全体像

- 企業のDXレベルに合わせて、企業認定や優良企業選定などの施策を提供。



デジタルガバナンス・コードの全体像

- DX時代の経営の要諦集として、経営者がDXによる企業価値向上の推進のために実践することが必要な事項 (ビジョン・戦略等) をとりまとめ (以下参照)。
- 昨年、改訂を行い、デジタル人材育成・確保の重要性、DXを通じた稼ぐ力強化等の重要性を強調。

	1. ビジョン・ビジネスモデル	2. 戦略	2-1. 組織づくり・人材・企業文化に関する方策	2-2. ITシステム・デジタル技術活用環境の整備に関する方策	3. 成果と重要な成果指標	4. ガバナンスシステム
DX認定の認定基準						
(1) 基本的事項	・DX推進に向けた経営ビジョン・ビジネスモデルの策定・公表	・ビジネスモデル実現のための、デジタル戦略の策定・公表	・戦略の実現に必要な体制・組織及び人材の育成・確保に関する事項の公表	・戦略の推進に必要なITシステム・デジタル技術活用環境の整備に向けたプロジェクトやマネジメント方策、投資計画等の明確化	・戦略の達成度を測る指標の策定・公表	・経営者自らによる対外的な情報発信 ・経営者によるデジタルの動向や自社の現状把握・課題分析 ・サイバーセキュリティ対策の推進
DX銘柄の評価・選定基準	・明確なシナリオ策定 ・ビジネスモデル分析とデジタル活用戦略 ・デジタル戦略と新ビジネスモデル ・デジタルによる持続的な強みの発揮	・経営ビジョンを実現できる戦略の構築 ・デジタル戦略のポートフォリオにおける合理的な予算配分 ・重要な経営資産としてのデータ活用	・戦略推進に向けた役割・権限明確化 ・自社に必要な「デジタル人材」の定義 ・人材育成・確保に向けたロードマップ作成 ・リスクリンク・リカルント ・経営戦略と人材戦略の連動	・レガシーシステム最適化 ・先進テクノロジーの導入と検証の仕組み確立 ・DX投資におけるコストだけでなく、事業へのインパクト勘案	・デジタル戦略の達成度のビジネスにおけるKPIによる評価 ・KPIの財務成果 (KGI) 帰属ストーリーの明瞭性	・経営者が自身の言葉で対外的発信 ・企業のリスク管理と統合したデジタル・セキュリティ対策や個人情報保護対策、システム障害対策の実施
(2) 望ましい方向性						
(3) 取組例	・経営計画におけるDX推進ビジョン提示 ・ビジョン実現のためのビジネスモデル設計 ・業界・社会課題解決のためのDX ・発展性のあるビジネスモデル策定	・戦略におけるデジタルによるビジネス変革/ビジネス創出の取組明確化 ・データを踏まえた意思決定	・CIO・CDXO設置 ・デジタルのスキルマトリクス提示 ・経営トップ自身の学び/戦略への昇華 ・DX推進予算の確保 ・社員にとっての行動指針の策定・公表	・ビジネス環境の変化に迅速に対応できるシステム/データ活用 ・情報システムの全社最適化 (×事業部単位の個別最適) ・計画の実行段階における各事業部門のオーナーシップ発揮	・実施しているすべての取組にKPIを設定した上で、KGIとも連携 ・企業価値向上に關係するKPIのステークホルダーへの開示	・経営計画やメディアでのメッセージ発信 ・経営者とCDXO等とのコミュニケーション ・経営会議等での議論 ・サイバーセキュリティ対策のリリース確保 ・サイバーセキュリティ対策の取組の開示

中堅・中小企業向け「デジタルガバナンス・コード」実践の手引き2.0

- 中堅・中小企業等の経営者及び伴走支援機関が実際にデジタルガバナンス・コードに沿ってDX推進に取り組むための手引きとして作成。
- デジタルガバナンス・コードの改訂内容の反映、伴走支援のポイント追加、DXセレクション2022選定企業等の全国の多様な業種を追加し令和5年4月に改訂版である2.0を公表。
- 経済産業省HPにおいて、本体、要約版、概要版の3パターンを公開。

本体 (約78ページ)

中堅・中小企業等向け
Digital Governance Code 2.0
デジタルガバナンス・コード
実践の手引き2.0

経済産業省

要約版 (16ページ)

DXの進め方

● 中堅・中小企業等がDXを進めるには、適切な外部人材の活用や、経営者・DX担当者多くの役割を果たすと同時に、取組の実績を上げてノウハウを蓄積しながら必要な人材の育成に取り組んでいくことが必要。

DX実施に向けたプロセス (※例: 中堅・中小企業等向け)

1. 認識の共有
2. 全体戦略・組織設計
3. 本邦推進
4. DX拡大・実践

DX実施に向けたプロセス (※例: 中堅・中小企業等向け)

経営者	経営者以外の人材	DX推進担当者	外部人材
経営者	経営者以外の人材	DX推進担当者	外部人材
経営者	経営者以外の人材	DX推進担当者	外部人材
経営者	経営者以外の人材	DX推進担当者	外部人材

概要版 (表紙1枚ビラ)

中堅・中小企業等の
経営者・支援機関の方へ

DXの手引き2.0ができました

DX (デジタルトランスフォーメーション) って何? という方から、
自社では何から取り掛かるのがよいかわからないという方まで、
自分たちの役割やポイント、具体的な取組内容や事例、
DXセレクション2022選定企業等の多様な業種や、外部支援機関の活用方法まで、
11の事例を掲載、4のステップで解説、6のポイントを紹介。

全国のDX実践企業
11の事例を掲載

DXの進め方を
4のステップで解説

DXの役割に
関する6のポイントを
紹介

デジタルガバナンス・コード

(出所) 経済産業省HP (中堅・中小企業等向け「デジタルガバナンス・コード」実践の手引き (METI/経済産業省)) を基に作成。

5

DX推進指標

- **DX推進指標は経営・ITの両面でDXの取組状況をチェックできる自己診断指標。**
 - 診断項目の例: データとデジタル技術を使って、変化に迅速に対応しつつ、顧客視点でどのような価値を創出するのか、社内外でビジョンを共有できているか。
- 自己診断結果をIPA(独立行政法人情報処理推進機構)に提出することで、**全国や業界内での位置づけの確認や、DXの先行企業との比較ができる「ベンチマーク」を無償で提供。**

DX推進指標の活用方法

わが社はDXできている? できていない?

- ✓ DX推進指標に回答するために、経営者や事業部門、DX部門、IT部門などの関係者が集まって議論することで、関係者の間での認識の共有を図り、今後の方向性の議論を活性化



認識共有
アクション

DXの推進に向けて何をしたらよいの?

- ✓ 自社の現状や課題の認識を共有した上で、あるべき姿を目指すために次に何をすべきか、アクションについて議論し、実際のアクションにつなげる



進捗の把握

去年に比べてわが社のDXは進んだ?

- ✓ 毎年診断を行ってアクションの達成度合いを継続的に評価することにより、DXを推進する取組の経年変化を把握し、自社のDXの取組の進捗を管理する



ベンチマークの活用イメージ



6

DX認定制度



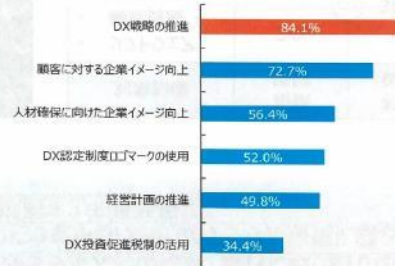
- 情報処理の促進に関する法律第三十一条に基づき、企業がデジタルによって自らのビジネスを変革するためのビジョン・戦略・体制等が整った事業者を認定。
- 2020年12月以降、**747者認定済み**（2023年7月時点）。認定取得に当たって、自社の事業戦略を見直す大変良い機会になったとの声が多い。
- 指針・デジタルガバナンスコード改訂によって、**昨年12月より、「人材の育成・確保」に関する事項について提示することが必要に。**

申請～認定の流れ



- ✓ 企業の規模や業種を問わず、**全ての事業者**が対象
- ✓ 認定申請や認定の維持に係る費用は**全て無料**
- ✓ **1年間いつでもオンライン申請**が可能
- ✓ IPAが審査を行い、**経産大臣が認定**
- ✓ 認定事業者については、**オンラインで公表**・認定事業者の取組の検査が可能

DX認定のメリット（認定事業者アンケート結果）



- ✓ DX認定を取得するためのプロセスは、自社を見直す大変良い機会に
- ✓ 取引先、顧客とDX関連の話題を話す機会が増えた
- ✓ 社内人材がDXに関する資格取得に前向きとなった

7

DX（デジタルトランスフォーメーション）投資促進税制の見直し及び延長

（所得税・法人税・法人住民税・事業税）

- 日本企業が、そのDX推進において課題となっている**デジタル人材の育成・確保に取り組むとともに、成長性の高い海外市場の獲得を含めた売上上昇につながる「攻め」のデジタル投資に踏み切ることを後押しするため、要件を見直した上で、適用期限を2年間延長する。**

改正概要

【適用期限：令和6年度末まで】

認定要件	デジタル(D)要件
	① データ連携 （他の法人等が有するデータ又は事業者がセンサー等を利用して新たに取得するデータと内部データとを合わせて連携すること） ② クラウド技術の活用 ③ 情報処理推進機構が審査する「DX認定」の取得（レガシー回避・サイバーセキュリティ等の確保、 デジタル人材の育成・確保 ）
認定要件	企業変革(X)要件
	① 全社レベルでの売上上昇 が見込まれる ② 成長性の高い海外市場の獲得 を図ること ③ 全社の意思決定 に基づくもの（取締役会等の決議文書添付等）

税制措置の内容

対象設備	税額控除	特別償却
・ ソフトウェア ・ 繰延資産*1 ・ 器具備品*2 ・ 機械装置*2	3% 5%*3	30%

- *1 クラウドシステムへの移行に係る初期費用をいう
- *2 ソフトウェア・繰延資産と連携して使用するものに限る
- *3 グループ外の他法人ともデータ連携する場合

- ※ **投資額下限：国内の売上高比0.1%以上**
- ※ **投資額上限：300億円**
 （300億円を上回る投資は300億円まで）
- ※ **税額控除上限：「カーボンニュートラル投資促進税制」と合わせて当期法人税額の20%まで**

（注）赤字：今回見直しを実施した点

8

デジタルトランスフォーメーション銘柄（DX銘柄）とは



- 経産省・東京証券取引所・IPAが共同で、東証上場企業の中から、企業価値の向上につながるDXを推進するための仕組みを構築し、優れたデジタル活用の実績が表れている企業を、業種ごとに毎年選定するもの。例年グランプリ1～2社を含めて約30社を選定。
(2015年に「攻めのIT経営銘柄」として始まり、2020年に「DX銘柄」と改称。)
- 優れたDX事例を広く波及させるとともに、経営者がDXに取り組むための意識変革を促すことが目的。更に、投資家・ステークホルダー等にも広く知らせることで、企業DXの更なる促進を図る。

「DX銘柄2023」選定プロセス

対象企業：上場企業約3,800社

銘柄への応募（「DX調査I」への回答）
※2022～は、「DX認定を取得していること」が要件 451社

一次審査
(選択項目のスコアによる足切り)

二次審査
(記述項目を基に評価委員会で議論)

DX銘柄 32社
(うちグランプリ2社)

DX注目企業 19社

「DX銘柄2023」評価委員会

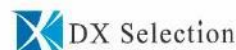
(委員長)
伊藤 邦雄 一橋大学CFO教育研究センター長
一橋大学名誉教授



(委員)
石戸 奈々子 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授
臼井 俊文 ㈱ファイブ・シーズ シニア・エグゼクティブ・アドバイザー
内山 恒志 ㈱アイ・ティ・アール 会長 エグゼクティブ・アナリスト
片倉 正美 EY新日本有限責任監査法人 理事長
川津 篤子 有限責任監査法人トーマツリスクアドバイザー 事業本部 アシスタントパートナー
鈴木 行生 ㈱日本ベル投資研究所 代表取締役 主席アナリスト
田口 潤 ㈱インプレス 編集主幹 兼 IT Leaders プロデューサー
寺沢 徹 アセットマネジメントOne(株) 運用本部 責任投資グループ
エグゼクティブESGアドバイザー
三谷 慶一郎 ㈱NTTデータ経営研究所 主席研究員エグゼクティブ・コンサルタント
山野井 聡 ガートナージャパン(株) リサーチ&アドバイザー部門
マネージングバイスプレジデント

9

「DXセレクション」とは



- 経済産業省が中堅・中小企業等のDX優良事例を発掘・選定する新たな取組として、昨年度（DXセレクション2022）から実施。今年度で2回目。
- 地域内あるいは業種内での横展開を図り、中堅・中小企業等におけるDX推進並びに各地域での取組の活性化につなげていくことを目的としている。
- 各地域でIoT推進に取り組む「地方版IoT推進ラボ」の推薦企業等から選定。



(出所) 経済産業省HP (DXセレクション) : https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/investment/dx-selection/dx-selection.html

10

デジタルスキル標準（DSS）について

- 企業のデジタル化の担い手は、IT人材からDX人材へと変化していることを踏まえ、DX時代の人材像をデジタルスキル標準（DSS）として整理。個人の学習や企業の人材確保・育成の指針に。
- デジタルスキル標準の活用を通じて、全員がDX推進を自分事とらえ、企業全体として変革への受容性を高めていくことが重要。

全てのビジネスパーソン（経営層含む）

<DXリテラシー標準>

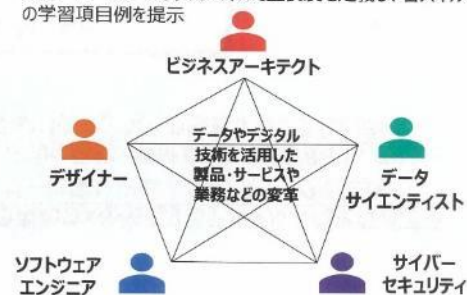
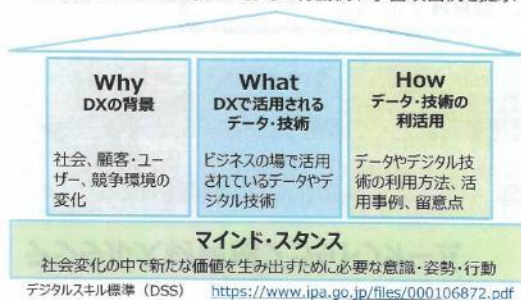
全てのビジネスパーソンが身につけるべき知識・スキルを定義

DXを推進する人材

<DX推進スキル標準>

DXを推進する人材類型の役割や習得すべきスキルを定義

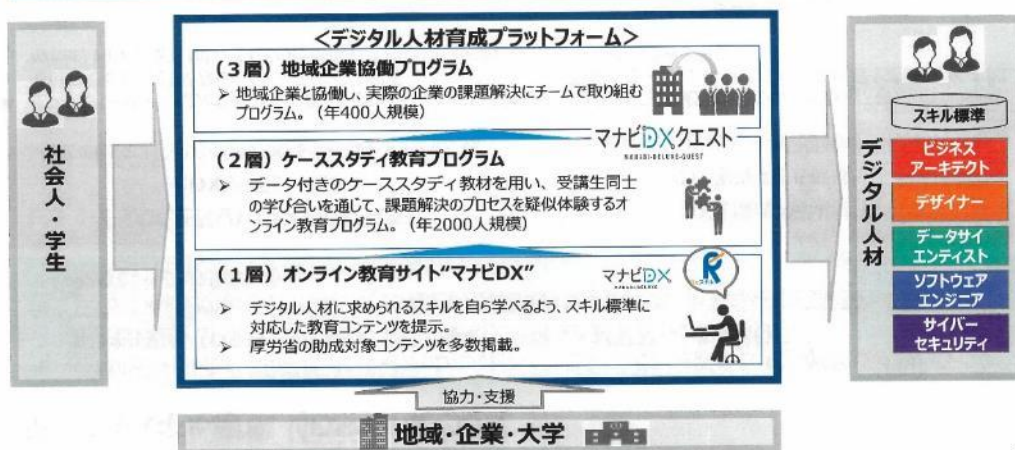
- ビジネスパーソン一人ひとりがDXに参画し、その成果を仕事や生活で役立てる上で必要となるマインド・スタンスや知識・スキル（Why、What、How）を定義し、それらの行動例や学習項目例を提示
- DX推進に主に必要な5つの人材類型、各類型間の連携、役割（ロール）、必要なスキルと重要度を定義し、各スキルの学習項目例を提示



11

デジタル人材育成プラットフォーム

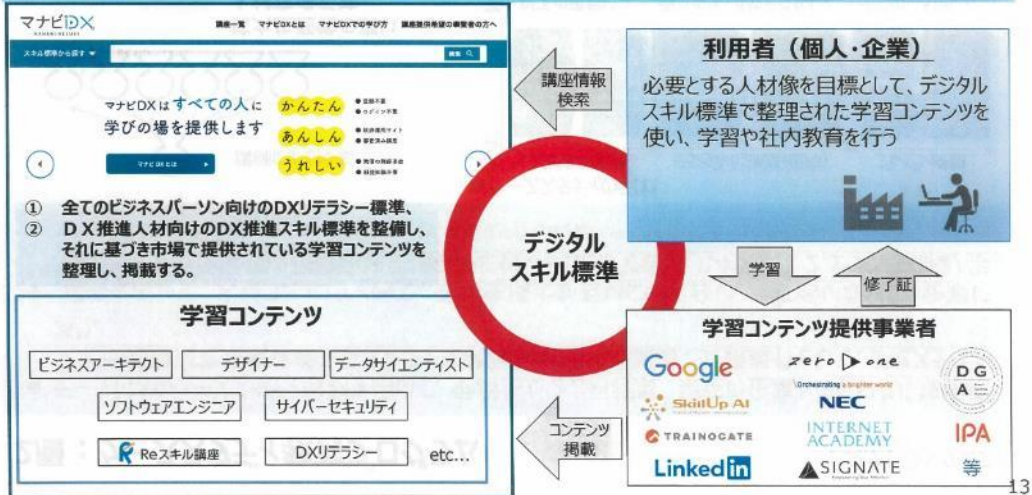
- デジタル田園都市国家構想の実現に向け、**地域企業のDXを推進するデジタル人材を育成するプラットフォーム**を構築し、企業内人材（特にユーザー企業）や個人の**リスキリングを推進**。
- 民間企業等が提供する**教育コンテンツ・講座を一元的に集約・提示するポータルサイト「マナビDX」**の整備に加えて、**ケーススタディ教育プログラム**や**地域企業との協働プログラム**を提供し、DXを推進する実践人材を一気通貫で育成。



12

1層：オンライン教育サイト整備

- 民間・大学等が提供する様々な学習コンテンツや講座をスキル標準（分野・レベル）に紐付け、ポータルサイトに提示（現在、約380講座）。
- 掲載コンテンツのクオリティを保ち、秩序あるデジタルリスキル市場の構築のために、**コンテンツの掲載基準の公開及び情報処理推進機構（IPA）による審査を実施。**

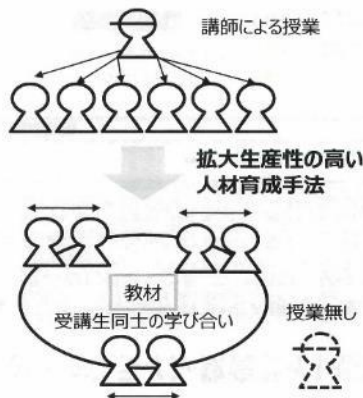


2層：ケーススタディ教育プログラム

- データ付きのケーススタディ教材を用いて、受講生が2カ月程度、架空の企業への**デジタル技術導入を一気通貫で疑似体験するオンライン学習プログラムを実施。受講条件として、アセスメントあり。**

- 講師を置かず、人材コミュニティ内で、受講生同士が互いに教え合い・学び合いながら、企業における以下の2種類の課題解決手法を身に付けることができる。**R4実績：2,100名規模/年。**

*講師を置かずに、受講生同士で学び合いをさせることにより、技術進歩の発展が著しいデジタル技術を活用した課題解決手法の育成について、拡大生産性のある人材育成が可能となる。



■ ケーススタディの流れ



- 教材タイプ1：AIの実装を通じたDXプロジェクトの疑似体験（需要予測・在庫最適化、不良箇所自動検出、工数予測）
- 教材タイプ2：データ駆動型の変革（DX）推進の疑似体験（店舗運営型企業の収益改善、製造運輸業の業務最適化）

未踏事業の概要

- 今まで見たこともない「未踏的な」アイデア・技術を持つIT人材を発掘・育成する事業。2000年開始。
- 産業界・学界の第一線で活躍する方を、プロジェクトマネージャー（PM）に委嘱し、IT人材の発掘から育成までを一貫して行う。
- これまでに、延べ2,000人超の人材を育成し、約300名が起業・事業化。

	未踏IT人材発掘・育成事業 	未踏アドバンスト事業 	未踏ターゲット事業 
事業目的	独自のアイデアと優れた技術を持つ若いITクリエイターを発掘・育成	ITを活用した革新的なアイデア等を有し、ビジネスや社会課題の解決につながる人材を育成	次世代ITを活用して世の中を抜本的に変えていける、先進分野の人材を育成
支援対象	個人・グループ (25歳未満)	個人・グループ (年齢制限無し)	個人・グループ (年齢制限無し)
実施内容	約9ヶ月にわたって独自のソフトウェア開発に挑戦	約8ヶ月にわたってプロトタイプの開発やビジネスモデルの検討等を実施	約9ヶ月にわたって量子コンピューティングかリザーコンピューティング技術を活用したソフトウェア等開発に挑戦 ※リザーは初年度のため5ヶ月
活動費上限	273.6万円/件	1,440万円/件 ※1名プロジェクトの上限額は720万円/件	360万円/件 ※リザーは初年度で短期間のため上限額200万円/件

17

八、SPORTTEC2023 媒體訪綱

日文(日方媒體提供原文):

- インタビューのアジェンダ

【パビリオン概要】

- MODA の台湾パビリオンの出展理由
 - なぜ Sportec に出展しているのか。
 - Moda の現在の取り組みの概要とは？
 - スポーツ技術分野における MODA の役割とは？
 - 日本と台湾におけるデータ活用の未来、可能性

Sports Data Philanthropy Platform について

- プラットフォームの概要、スタート時期、コンセプト、何故スタートしたかなど
 - このプラットフォームを始めるに際し、国内で議論になったことはないか？
 - 普及や促進に対する、困難な状況はあるか？

- 出展企業 5 社について

- それぞれの活動内容、提供しているサービス
- これまでの業績
- データを活用してどのような開発を行なったか
- 今後の展開、希望すること
- 日本企業や日本に求めていること

- 英文翻譯(日方媒體所提供英文翻譯參考):

Interview Agenda

Pavilion Overview

Why Exhibit at MODA Taiwan Pavilion

- What are your reasons for exhibiting at Sportec?
- What are MODA's current initiatives?

- What is MODA's role in the field of sports technology?
- Future and possibilities of data utilization in Japan and Taiwan

About the Sports Data Philanthropy Platform

- Outline of the platform, timing of launch, concept, reasons for launch, etc.
- What issues were discussed in Japan when the platform was launched?
- Are there any difficulties in promoting the platform?