

【観光ワーキンググループ】

株式会社地域創生Coデザイン研究所

×

観光課、産業政策課、農林水産課、
交通まちづくり課、広報広聴課、企画課

岸和田市スマートシティ推進協議会 令和7年度第1回 岸和田市 スマートシティ推進協議会

<観光WG 活動報告>

次第

1. 議論及び検討経過
2. 実証(案)
3. 継続議論:実証手法の整理とKPI等の検討



令和7年7月30日(水)
10:00~12:00
岸和田市役所 新館 4 階
第1委員会室(岸和田市岸城町)

1.これまでの議論及び検討経過 ①

現時点での合意・検討事項

論点	これまでに共有されている方向性	詰めるべきポイント	関連するアイデア
情報の集約	<ul style="list-style-type: none">・市保有データの整備と可視化・広く情報収集し、とがった情報を発信	<ul style="list-style-type: none">・市民・民間情報の集約方法・SNSからの収集、ログ活用についても検討が必要（生成AIの活用）	<ul style="list-style-type: none">・市民・民間情報：infomotion活用・SNS収集：特定のSNS（複数）をターゲット化、X（旧Twitter）の場合はGrok評価
実証の起点	<ul style="list-style-type: none">・情報収集を含む仕組みから検討を開始する	<ul style="list-style-type: none">・情報収集の仕組みとして有効なものは（優位な案は？）、生成AIの活用なども・スタンプラリーの役割は「収集手段」なのか「周遊促進」なのか	<ul style="list-style-type: none">・情報収集：生成AI活用トレーニングから庁内利用、具体の観光での運用<ul style="list-style-type: none">・ 具体の観光での運用については、要協議。生成AIで取得したデータをそのまま出して良いか？・スタンプラリー：<ul style="list-style-type: none">① インセンティブ有：周遊促進→収集手段（結果としての収集 PDCAのC部分）② インセンティブ無：収集手段→企画・施策のインプット
ターゲット	<ul style="list-style-type: none">・趣味・嗜好ベースで進めるのが良いか（歴史愛好層、子育て層、若者等）	<ul style="list-style-type: none">・複数ペルソナで展開するか、あるいは一定の層に絞るのか	<ul style="list-style-type: none">・生成AI活用トレーニング・（確認）データワイズ活用状況 人流分析で実現する「移動がスムーズなまちづくり」 導入事例 人流データ分析ツール Datawise Area Marketer
デジタル技術	<ul style="list-style-type: none">・生成AIの活用も視野に入れる・自動収集の仕組みがあれば良い	<ul style="list-style-type: none">・実際の活用による課題などは？・活用するにあたっての体制は？	<ul style="list-style-type: none">・施策・企画フェーズでの生成AI活用と検証<ul style="list-style-type: none">・ ペルソナ検証での活用・市民・民間情報：infomotionの利用
観光資源	<ul style="list-style-type: none">・観光資源、イベント及びスポットを一元的データ（将来的に活用可能なデータ）として登録する	<ul style="list-style-type: none">・「観光資源（名所）」や「スポット」となり得るものの定義は？	<ul style="list-style-type: none">・（確認）日本観光振興デジタルプラットフォームの活用

1.これまでの議論及び検討経過 ①

現時点での合意・検討事項

関連するアイデア

- 市民・民間情報：infomotion
- SNS収集：特定のSNS（複数）をターゲット化、X（旧Twitter）の場合はGrok評価
- 情報収集：生成AI活用トレーニングから庁内利用、具体の観光での運用
 - 具体の観光での運用については、要協議。生成AIで取得したデータをそのまま出して良いか？
- スタンブラリー：
 - ① インセンティブ有：周遊促進→収集手段（結果としての収集PDCAのC部分）
 - ② インセンティブ無：収集手段→企画・施策のインプット
- 生成AI活用トレーニング
- （確認）データワイズ活用状況
[人流分析で実現する「移動がスムーズなまちづくり」導入事例 | 人流データ分析ツール Datawise Area Marketer](#)
- 施策・企画フェーズでの生成AI活用と検証
 - ペルソナ検証での活用
- 市民・民間情報：infomotionの利用
- （確認）日本観光振興デジタルプラットフォームの活用

実証であることから、いずれかにターゲットを絞って検討

①infomotionによる情報収集と公開、その運用

②既存のマップを再利用したスタンブラリーを通じた地域の観光情報の利活用

③生成AIおよびデータワイズ活用による観光企画・施策・運営精度の向上

- a. 企画での活用：主にトレーニング
- b. 運用での活用：複数ツールによる情報収集
- c. WGレベルでの活用

いずれも対外的な成果の発表の難しさは残る

1.これまでの議論及び検討経過 ②

現時点での合意・検討事項

目的	✓ 岸和田市を知らない人に来てもらうことで観光に係る取組、観光ルート（周遊にあたっての課題）及び観光施設の有用性等をデータ収集で明らかにする
実証対象エリア	✓ 岸和田駅～岸和田城～商店街ルートで設定（※岸和田城までのメインルートは、駅前商店街から城見橋商店街を通るルート） ✓ 海側・山手エリアは今回対象外
実証手法	✓ QRコード方式のスタンプラリー
ターゲットモニター	✓ ターゲットは市外来訪者 ✓ モニターは市外在住者（1日体験型） ✓ 市民も利用可能とする
Infomotionの活用	✓ 今回は不採用とする（将来的な拡張は視野）
インセンティブ KPI 実施時期	✓ 継続検討中（今回のWGで一定程度議論へ）

ターゲットは市外来訪者・モニターは市外在住者（1日体験型：実質は2時間体験型）

✓人数：社会人で10人程度は集める（集まる）見込

✓NTT西グループ関係者

✓パートナー企業及び関係者

✓要件：岸和田市在住していない

✓岸和田市のことは知っているが、普段行かない、昔行ったことがあるが、今は行かないといったメンバーの予定

ある程度の人数が集まったところで、その参加者の属性等からペルソナを逆引きしてグループ化

<継続協議事項>

- ・ 当社およびパートナー会社**以外**の協力者の参加期待や人数期待
 - ・ アプリ制約よりは、当日の事務運営制約を考慮するとMax20名程度
- ・ 市民利用の可能性と範囲

<留意事項>

観光モニターツアーではなく、市の観光地化に向けた魅力発見協力モニター*ツアー評価をするわけではないため

主な検証視点と対象ルート・スポット候補について

検証したい視点の一例

- ❑ 岸和田城以外の周辺資源の価値や認知度について
- ❑ 滞在時間や回遊パターンの可視化（QRの読み込み、スポット訪問順、アンケート等）
- ❑ 商店街・スポット等への立ち寄り傾向
- ❑ 情報源の影響

実証対象ルートとスポット候補検討に向けて

※Coデザイン研究所様の案をベースに協議にて仮ルートを構成していきます

【QRコード設置候補（例示）】

- ❑ 岸和田駅改札口付近（観光案内所（※再訪促進策とセット））
- ❑ 岸和田城（八陣の庭）、二の丸公園、観光交流センター
- ❑ だんじり会館
- ❑ **五風荘**
- ❑ **自然資料館**
- ❑ **まちづくりの館（紀州街道）**
- ❑ 駅前商店街（※要店舗数調整）
- ❑ 城見橋商店街（※要店舗数調整）
- ❑ 蛸地蔵商店街（※要店舗数調整）、蛸地蔵駅舎
- ❑ **その他、ガイドマップのモデルコースの検証**

2. 実証(案) 主な検証視点と対象ルート・スポット候補について (Coデザ アイデア)

スタート⇒ ~



▼必須ポイント
まちづくりの館



~ ゴール ⇨

二の丸広場観光交流センター

▼必須ポイント

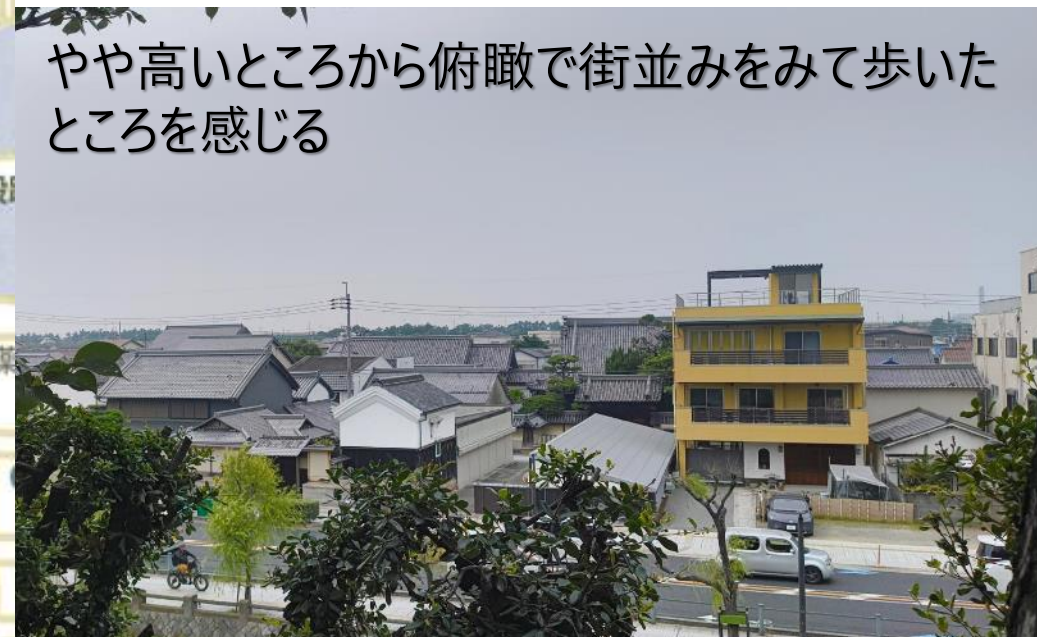


「玉しぐれ」
の
食べ比べ



主な検証視点と対象ルート・スポット候補について（Coデザ アイデア）

なぜ、まちづくりの館か？紀州街道沿いの価値への反応・反響を把握



主な検証視点と対象ルート・スポット候補について (Coデザ アイデア)

VRでは味わえない圧倒的なインパクトとディテール！、使い方が広がる可能性があるかも!?



主な検証視点と対象ルート・スポット候補について（Coデザ アイデア）

ご褒美で、体感。疲れたときの甘さは印象に残る...



主な検証視点と対象ルート・スポット候補について+オプション

城下町の歴史を支える活動・文化、物語を聞く（ことができれば、共感が広がる・・・）



[Home](#) [お知らせ](#) [メニュー](#) [お部屋](#) [お庭](#) [ご予約](#) [店舗情報](#) [アクセス](#) [LINE登録](#) [地域貢献活動](#)



だんじり祭り終了後、周辺清掃

毎年、岸和田だんじり祭で出るゴミを収集する清掃ボランティア活動にも積極的に参加しております。

地域社会への貢献



五風荘周辺、岸和田城堀端周辺清掃作業

五風荘では社会貢献の活動として店舗周辺の清掃活動を毎日実施しております。

今後も継続して取り組んでまいります。



営業時間

【営業時間】 11:00 – 22:00

◆要予約(電話予約受付時間10:00～18:00)

【庭園見学時間】 10:00– 21:00

3. 継続議論：実証手法の整理とKPI等の検討

実証手法の整理

実施形式

- QRコード設置＋スマートフォンでの読取（既存アプリ）
- 対象範囲：徒歩圏内
- 体験時間：最大2時間程度のもの

モニターの運用

- 市外来訪者（※募集方法等の補則があれば情報提供ください）
- アンケート記入による行動履歴と意識把握を実施

データ取得項目

- GPS、スポット訪問順による回遊パターン
- QRコード読取履歴（滞在地点、滞在数等）
- 情報接触元（HP、SNS等）

実証成果とKPI案に関する意見交換

項目	KPI案（指標例）	Coデザ提供手段（案・アイデア）
事前事後での変化 *変化点に注目： ここに改善点・良さ・魅力がある	1. 岸和田市へ認知変化 2. 岸和田市へ期待変化 KPIを目標とするよりは実態を把握するために差分を知る 自分たちの知らない魅力が何か、改めて改善ポイントは何かを知る	<アンケート（案）：属性・志向性別に分類> ○認知 <ul style="list-style-type: none"> 事前：純粹想起…岸和田市について知っていることを上げてもらう（参考：助成想起≡選択式） 直前：岸和田市のパンフレット類や今回のQRポイントを提供 → 気になったところを聞く 事後：印象・記憶…岸和田市について知ったことを上げてもらう ○期待・おすすめ <ul style="list-style-type: none"> 事前：観光地としてのおススメ度 0-10（NPS応用） 事後：観光地としてのおススメ度 0-10（NPS応用） →変化した（変化しなかった）理由を聞く
行動中の コメントログ・写真 <アイデア>	とにかく数を拾う <ul style="list-style-type: none"> コメントはテキストマイニング 	定性データの分析 <ul style="list-style-type: none"> 課題 <ul style="list-style-type: none"> 制約なく発言してもらえるか？ 発言者を恨まないか？（対策：匿名化・非公開、コメント加工等実施）

実証成果とKPI案に関する意見交換

項目	KPI案（指標例）	Coデザ提供手段（案）
回遊性	<ol style="list-style-type: none"> 1人当たりの訪問スポット数 スタンプ取得スポットの分布及び移動範囲 	<ol style="list-style-type: none"> 2時間程度の時間制約と、スタート＆ゴールを設定する ログから取得（別途、最新状況を調査し共有） 補足的に事後アンケート活用（QRコード以外の場所の可能性等）
滞在延伸	<ol style="list-style-type: none"> 滞在時間（1スポットあたり平均滞在時間、全体滞在時間） 	<ol style="list-style-type: none"> アンケートで調査。2時間制約で余韻を残す。
認知・誘導	<ol style="list-style-type: none"> 訪問理由（スポット別） 認知経路（HPやSNS等の流入経路割合） 	<ol style="list-style-type: none"> 直前、事後アンケートで調査 事前、事後アンケートで調査
再訪意向 （リピート意向）	<ol style="list-style-type: none"> 期間内同一参加者割合（2回以上） 再訪希望者割合（アンケート評価における「また来たい」の割合等） 	<ol style="list-style-type: none"> 複数回の場合、もしくは市民参加者の場合 事後のアンケート調査
誘導効果	<ol style="list-style-type: none"> 各スポットの訪問比率の変化（再訪時との比較） 	<ol style="list-style-type: none"> 複数回の場合、もしくは市民参加の場合、あるいは、何らかの具体施策実施や連動の場合

参考)汎用アプリの利用 将来的には市民も来街者も スマートシティ基盤として

岸和田市オリジナルアプリにすると申請・承認等の手続きが必要なため

1. アカウントの登録方法

すでにアカウントをお持ちの方は「ログイン」して進んでください。

アプリ名
**まちのわ
地域商品券アプリ**

QRコードよりアクセス

アプリストアよりアクセス

App Store
からダウンロード

Google Play
で手に入れよう

①「まちのわ地域商品券アプリ」アプリをダウンロードしアプリを開きます
ダウンロードは上記QRコードの読み込み、または各アプリストアより可能です

②新規会員登録を選択します
※利用規約をご確認ください

③メールアドレスとお好みのパスワードを設定します

④利用者情報を入力し、内容を確認後、登録完了を選択します

⑤登録完了後は、③で設定したメールアドレスにメールが届きます



Step 1

QRコードを読み取ろう!

お店や観光スポットに設置されたQRコードをスマホで読み取ろう!

→獲得したスタンプ数が表示されます。

Step 2

スタンプを集めよう!

対象施設でスタンプをGET!
スマホに表示された
いろんな場所を巡ろう!

Step 3

スタンプが集まったら応募!

必要な数のスタンプが集まったら、応募!
岸和田の景品や地域通貨を付与!