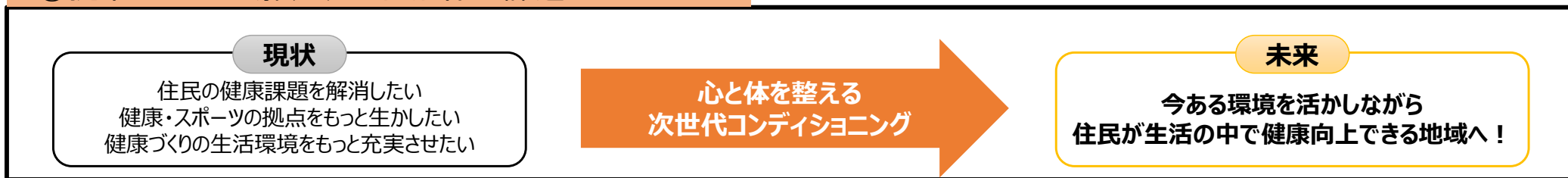


住民の健康向上に向けた次世代コンディショニング

住む 癒す 学ぶ
動く 楽しむ その他

①提案によって解決する自治体の課題のイメージ



②提案の概要

健康に関するフィットネス、営農クラフト、動物とのふれあいによる心身のデータを把握・解析し、その結果をもとに一人ひとりに合ったアドバイスを提供する次世代コンディショニングの新たな仕組み（特許査定済。権利化手続き中）で地域住民に行動変容を促し、健康向上につなげる。
この活動をとおして、地域のコミュニティ活動の発展・継続や、交流人口の拡大にも貢献することを目指す。

- 対象：地域住民（子ども／就労者、妊娠出産子育て世代、中高齢者／子ども、大人の移住者等）
- 活動：自治体の課題に応じて選択。以下の活動による心身の変化を定量解析。
 - ・フィジカル：健康に関するフィットネス。例：体操教室・運動・体づくり。
 - ・営農クラフト：養蚕・天蚕、農作業、草木染めなどの手工芸・園芸活動等。
 - ・動物：馬やペットとのふれあいなど。
- 実証方法：身体活動量をウェアラブルセンサー等で測定、心身状態を把握し分析。結果を個別助言する。各活動前後で測定し、結果に応じて助言をアップデートし、行動変容と健康向上を検証する。
- 成果：地域住民の健康向上を起点に、自治体にとっての地域資源の高度化、地域コミュニティの活性化、中長期滞在者の増加、担い手育成の促進



③事業実施に対し必要な要件

自治体のご協力(実証フィールド・対象者のご紹介、公共施設・遊休地等の利用調整、住民への周知、健康・福祉・教育・農政の関係部署との調整)。

④想定スケジュール

令和8～9年度(実証は原則 令和10年3月まで)。R8:実施体制・対象者の確定→各拠点整備・IT基盤実装→3セラピーの実証→効果測定。R9.2:中間報告(成果報告シンポジウム)。R9:対象拡大・事業化準備。

⑤地元企業等とのマッチング希望

あり なし

会社名：株式会社情報システムエンジニアリング（ISE）、株式会社シグマ、ニューロンネットワーク株式会社、大阪大学