

令和7年2月7日

京都市都市計画局

担当 まち再生・創造推進室

電話 075-222-3503

京都デジタルツイン・ラボ ハッカソンを開催しました！

開発作品
発表！

本市では、都市におけるデジタルツインの未来や、京都市の建物をデジタル化した3D都市モデルの活用法を楽しく学び、実践する連続イベント、「京都デジタルツイン・ラボ」を実施しており、この度、連続イベントを締めくくるハッカソン※を開催しました。

2日間の限られた期間で各チームが開発した作品と審査結果を御紹介します。開発作品は、ARやゲーム化などにより、観光などの社会課題解決につながる3D都市モデルの可能性・AI化の可能性等を感じるもので、いずれも今後の3D都市モデル・オープンデータの活用が期待されます。

引き続き、3D都市モデルの活用・普及を進めていきます。

※ハッカソン：3D都市モデルを活用した短期間集中型の開発コンテスト。参加者で即席チームを編成し、期間内（今回は2日間）で新しいサービス、アプリ、コンテンツなどを構想・開発し、その成果を競うもの。

1 開催概要

テーマ：「都市のデジタルとリアル」～ 社会課題解決 × 創造性 × 実現性 ～

日時：令和7年1月18日(土)19日(日)午前10時～午後19時(両日共)

場所：京都経済センター3階 オープン・イノベーション・カフェ「KOIN」

2 動画配信

当日の様子(成果発表会・審査講評)を動画で御覧いただけます。

<https://www.city.kyoto.lg.jp/tokei/page/0000334323.html>

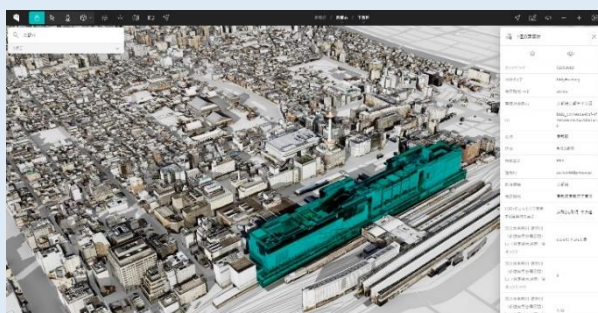


※デジタルツインとは

サイバー空間(仮想空間)内に現実空間の環境を再現するもの。

※3D都市モデルとは

建物などの3D形状・属性情報を仮想空間に再現するプラットフォーム。自由に閲覧・DLでき、アプリ・サービス開発等に活用可能なオープンデータ。京都市全域の3D都市モデル公開中。



<https://www.city.kyoto.lg.jp/tokei/page/0000312935.html>

3 グランプリ受賞作品

【作品名】 KyoConnect

【チーム名】 チーム クオッカ

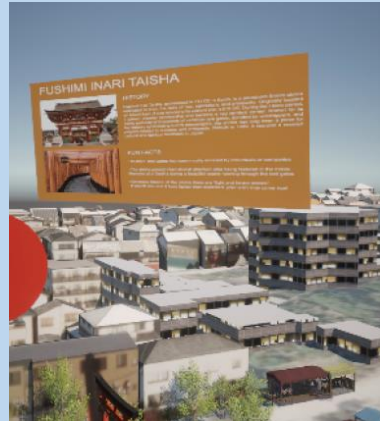
【作品紹介】

観光客と住民の持つ「当たり前」の違いを認識することで知らず知らずのマナー違反を減らし、お互いに気持ちのいい交流ができることを目的とする。

3D マップアプリをリアルタイムで利用することで、歴史的背景・文化・価値観を理解し、「観光エチケット」への理解を促す。



コンセプト



デモ画面



デモ画面

【審査員からの講評】

- ・ 地域と観光客を分断してしまいがちなマナーを手掛かりに、その先にある文化的な背景を知ることで、問題の解決だけでなく、相互理解を目指すという点がよい。
- ・ 3D都市モデルを使ったわかりやすいナビ機能がセットになっている点がよく、単なる観光ガイドの枠を超えた、現代に必要なサービスになる可能性がある。

4 準グランプリ受賞作品

【作品名】 おさんぽトリオ

【チーム名】 ぶらり京都街歩き

【作品紹介】

隠れた史跡などを巡ることで、あまり知られていない京都の魅力を知ってもらうことや、バスの過度な混雑を防ぎ、観光できる時間を増やすことを目的とする。

GPSと連動し、現在地から目的地までの間にある寄り道可能な隠れたスポットを地図上に、画像や説明を表示し、新しい発見を提供。

【審査員からの講評】

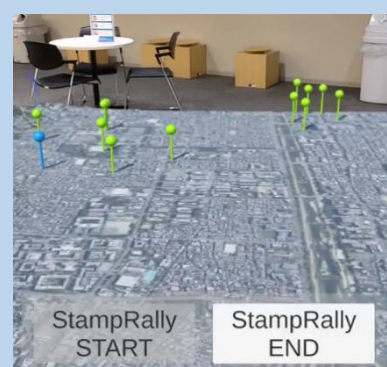
- ・ これからの旅行プランの作り方が変わるのではという、未来と今を感じる。
- ・ ARに3D都市モデルを表示させることにチャレンジすると、なおよい。



コンセプト



操作イメージ



AR画面

5 オーディエンス賞受賞作品

【作品名】 一条通百鬼夜行伝説

【チーム名】 mkth(エムケース)

【作品紹介】

SNSや写真を撮って終わりになりがちな、消費型観光に問題意識を持ち、大將軍商店街の妖怪仮想行列のデジタル上での再現をテーマとした作品。

AR 技術で非日常感を味わいつつ、伝統・文化・歴史を学べるコンテンツ」の実装に向けたシミュレーション作品。

【審査員からの講評】

- ・ 「観光により積み重ねてきた歴史・文化の消費」という着眼点がいい。
- ・ 妖怪行列を、アプリで再現することで観光が分散されたり、ファン層が広がるとよい。



コンセプト



デモ画面

6 その他作品

【作品名】 京都建物年代チャート

【チーム名】 チームA

【作品紹介】

年代別に色分けした 3D 都市データを現実の街並みと照らし合わせてみることができる AR アプリ。

街並みが作られた年代が分かり、京町家などの古い建物だけでなく、マンションや宿泊施設などの再開発の実態といった様々な年代の暮らしが積層している面白さを体感できる。

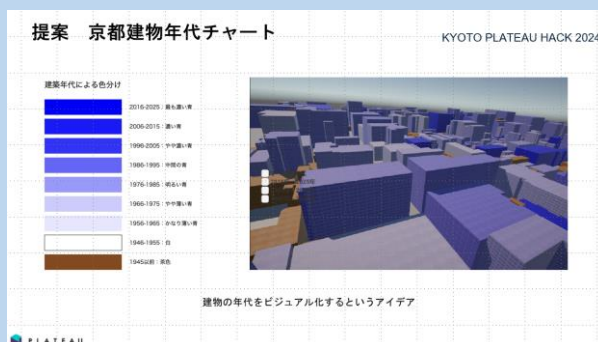
【作品名】 京都リボーン

【チーム名】 車絶許同盟

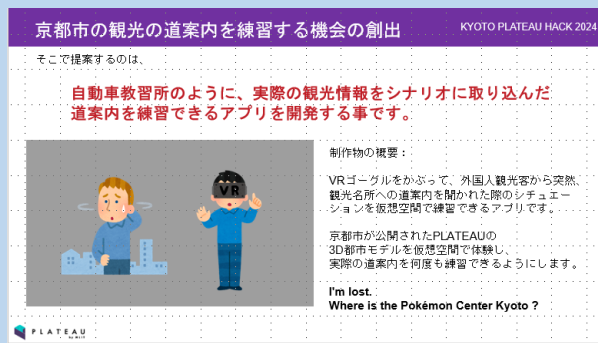
【作品紹介】

3D 都市モデルのバーチャル空間において、車を歩行者や木に変えてしまうことで、騒音や空気汚染のないグリーンな京都にリボーンさせるゲーム。

この体験を通して、自動車社会の弊害、グリーンな都市の良さを理解する。



【作品名】 Kyoto道案内トレーナー



【チーム名】 HideG

【作品紹介】

実際の観光情報をシナリオに取り込んだ道案内を練習できるアプリ。

VRゴーグルで、外国人観光客から突然、観光名所への道案内を聞かれた際のシチュエーションを仮想空間で練習できるアプリ。

7 審査員による総評

- ・ 3D都市モデルは地図に紐づいて作られるもので、いろいろと融合できる。他のアイデアと融合し、イノベーションを起こしてほしい。
- ・ 普段関わりのないメンバーで取り組むこと、参加自体にも、価値がある。
- ・ 突飛な発想や、殻を壊したようなものがあってよく、どんどんチャレンジいただきたい。
- ・ 3D都市モデルの可能性を感じさせるものや、AI化の可能性を含むものもあった。オープンデータは、いろいろな活用が期待される。まさに時代が変わっていく瞬間であることを感じる。
- ・ 今回の実のある成果は、継続しての開催であることと、当日のファシリテーション・サポーターによるもの。今後も継続的な開催を期待したい。