

○ KPI設定の考え方

- ・成長戦略のKPIは、施策実施の結果の状態(アウトカム)を表すものとする。
- ・アクションプランに掲げた各事業については、総合計画で定めたKPIにより進捗状況を把握する。
- ・目標年度:成長戦略を策定して5年後の2026年度

<成長戦略のビジョン>

幸せ人口1000万
～ウェルビーイング
先進地域、富山～

<6つの戦略の柱毎のKPI>

- ①ウェルビーイング戦略
 - 県民のウェルビーイングが持続的に向上していく「ウェルビーイング先進地域」の創出
(新たに実施する県民のウェルビーイングに関する調査により把握)
- ②まちづくり戦略
 - 市町村とも連携しながら、地域主導・官民共創でまちづくりに取り組む組織の創出(5組織)
 - 富山の自然や風土を活かし、新しい文化を組み合わせた持続可能なまちづくりプロジェクトの創出
- ③ブランディング戦略
 - 関係人口1,000万人の創出
 - 世界的に評価され、国内外から人を惹きつける、ウェルビーイングを体現した象徴的な場(景色、事業、イベント等)の創出
- ④新産業戦略
 - 新たな製品・サービス、企業、市場の創出により、県民1人あたりの県内総生産を年約2%増加
 - カーボンニュートラルやSDGsなどの世界的な潮流も見据えて、県内企業のDX・高付加価値化により収益力を高め、製造業における付加価値率の全国上位を実現
- ⑤スタートアップ戦略
 - IPOを1社、又は同等の企業価値を発現する企業を複数社創出
- ⑥県庁オープン化戦略
 - 一般行政部門職員(約3,200名)の1%以上/年がジョブチャレンジ制度や庁内複業制度を活用
 - DCI(デジタル・ケイパビリティ・インデックス※)の構成要素の一つである「デジタル公共サービス」のスコアが20.0以上
 - ※野村総合研究所が開発した都道府県のデジタル度を定量的に評価する指標