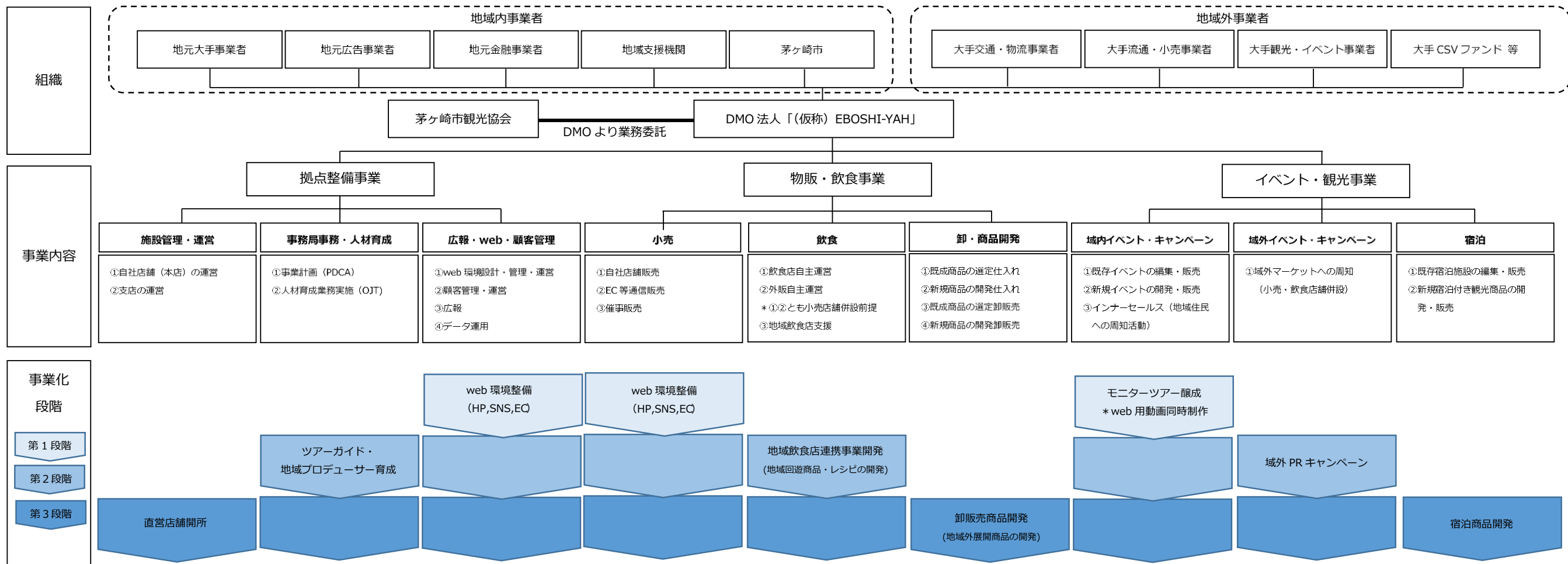


■継続的な事業推進を目的とした「組織」「事業内容」「事業化ステップ」イメージ

継続的、かつ広がりのある DMO 事業の構築を図るため、推進体制強化のために必要な団体との連携強化のための組織づくり、DMO の自走化のみならず地域の多くの事業者支援（商品開発・販路開拓・人材育成等）の受け皿となり得る事業創造、そして事業化を実現させるための段階的事業展開プランを設計し、実現に向けた具体的施策の立案を図る。

「組織」「事業内容」「事業化ステップ」イメージ



「組織」

地域内 地域支援機関をはじめとした、地元金融、広告、大手企業・団体等、地域産業界の参画による地域支援基盤体制の構築
 地域外 マーケット・販路に精通した大手交通、小売、観光等の民間企業・団体及び域外支援機関（国、県、支援団体等）連携体制の構築

「事業内容」

拠点整備事業 地域中小企業事業者にとって観光誘客、域外情報発信等のプラットフォームとなり得る集客交流拠点の構築
 物販・飲食事業 地域事業者とマーケットを繋ぐ販路開拓、販売代行、商品開発等の流通全般に係る専門店・商社機能の構築
 イベント・観光事業 地域事業者とマーケットを繋ぐ観光誘客に直結する商品・サービスの開発及び域内外への周知活動の推進

「事業化ステップ」 概ね 3 年程度での具現化を目指す

第 1 段階 まず web 上の拠点づくりを EC、SNS 等で構築し、併せて PR 素材（動画）確保の手段としてモニターツアーを推進
 第 2 段階 商店街・飲食店等との地域連携を促進する商品設計・PR と併せて連携事業を推進可能な地域人材を育成
 第 3 段階 実店舗拠点の開設と併せて域外販路（卸販売）開拓及び宿泊と伴う観光商品を開発

茅ヶ崎 DMO 事業観光マーケティング戦略プラン

戦略プラン策定コンセプト

「茅ヶ崎ライフスタイルツーリズム」

茅ヶ崎の自然、文化、人と触れ合い
「住みたい」「訪れたい」
まちづくりを目指す。

■マーケット&ターゲット及び想定する旅のシーン

神奈川県民を中心に、鉄道沿線・さがみ縦貫道路を活用して主に日帰りで来訪する「顧客(リピーター)及び顧客に同伴する少規模パーティ。

*パーティイメージ

- ①友人・カップル(2~3名) ②ファミリー(子供含3~4名) ③ファミリー(両親含む3~4名) ④共通の趣味を有する仲間(サークル5名前後の小団体) ⑤個人(1名)

■DMO事業としての到達目標及びKPI

地域住民主体によるDMO事業推進のための持続可能な事業体(事業体名(仮称)「EBOSHI-YAH」)の構築

1. 収益事業体としての到達数値目標(中期最終年度到達目標)

域内観光消費額(売上)2億円
完全自走化のための収益(益高)3,200万円の獲得

2. DMO事業体としての到達数値目標

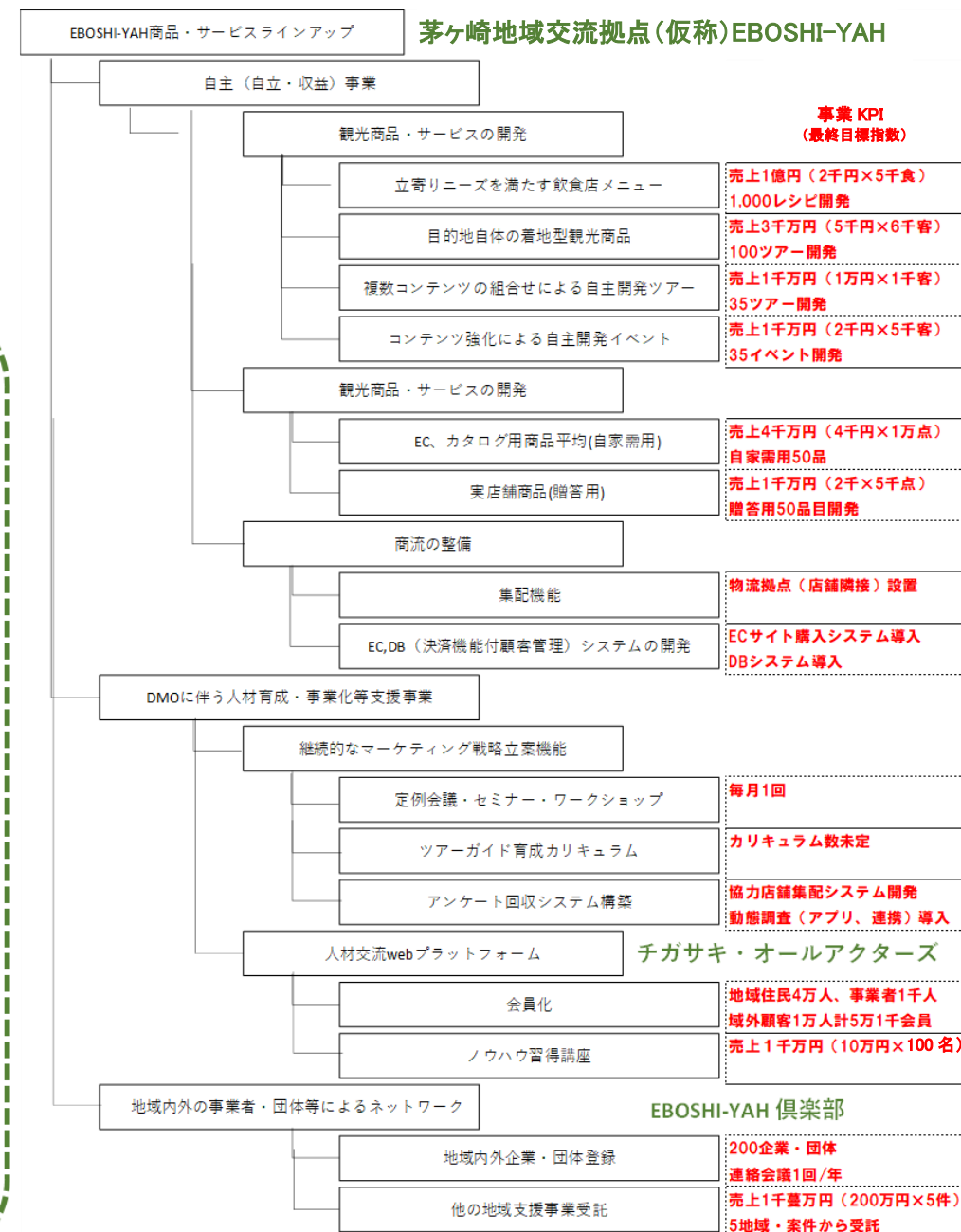
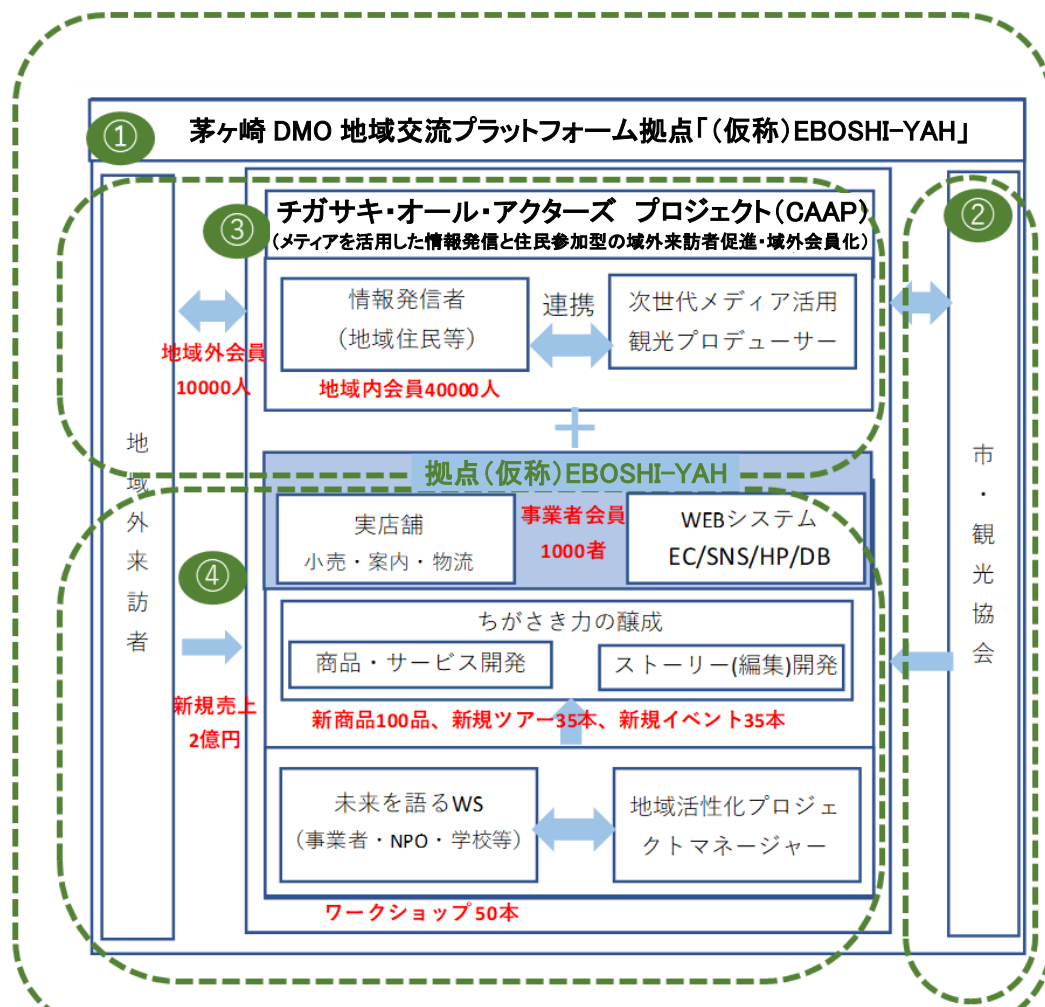
域内観光消費額2億円、デイトリップ1億円千万円、Web 4千万円

事業フレーム・商品・サービス及びKPI

「茅ヶ崎市観光振興ビジョン」基本方針を4つの対策で具現化

- 対策① DMO事業の持続可能性を担保する仕組みづくり
- 対策② 業種・地域を超えた連携体制づくり
- 対策③ 地域の魅力を発信する情報・地域内外人材交流プラットフォームの構築
- 対策④ 新たな地域の魅力を発信する商品・サービスの開発

持続可能な自立した事業体構築を目指した商品・サービス・各種KPIを設定



段階的目標到達を目指す 中期5カ年計画の設計

中期目標値(KPI)に到達するために 年度毎の注力テーマを設定し実行。

令和元年度(2019年度)テーマ

- 定例会議・セミナー・ワークショップの開催による機運醸成
- 仮説設定及び立証する動態調査及び戦略プランの確立

令和2年度(2020年)テーマ

- web構築(SNS, EC)
- 会員獲得・広域連携体制づくり
- 集中的なテストマーケティング実施

令和3年度(2021年)テーマ

- 立寄り飲食店店舗ネットワークの構築
- web構築(web講座開設)
- ガイド育成カリキュラムの開始

令和4年度(2022年)テーマ

- web構築(決済アプリ導入、多言語化、越境EC)
- 実店舗開設

令和5年度(2023年)テーマ

- インバウンド(訪日外国人観光客)用メニューの開発
- ハワイコンテンツコラボモデルツアー・商品等の開発

DMO事業による茅ヶ崎市数値への波及効果

年間数値	現状	目標	増減	増減率	備考
観光入込客/人	3,000,000	3,010,000	10,000	0.3%	*1万人会員化
観光消費額/円	4,800,000,000	5,000,000,000	200,000,000	4.2%	*決済アプリ開発 2023年(令和4年)
購入単価/円	1,600	1,661	61	3.8%	

消費額(売上)2億円 = DMO事業目標売上高計画(案)

	売上	利益高	利益率	備考
DMO事業計	220,000,000	32,500,000	14.8%	
日帰り観光消費額	150,000,000	12,500,000	8.3%	*1000事業者加入目標
・立寄り(飲食)	100,000,000	5,000,000	5.0%	*アプリ(手数料)収入 平均単価2,000円×50,000客
・目的地	30,000,000	1,500,000	5.0%	*アプリ(手数料)収入 平均単価5,000円×6000客
・ツアー	10,000,000	3,000,000	30.0%	*自主企画として実施 平均単価10,000円×1000客
・単発イベント	10,000,000	3,000,000	30.0%	*自主企画として実施 平均収入2000円×5000客
・宿泊				*アプリ導入後広域事業で実施
物販販売	50,000,000	15,000,000	30.0%	*100品目(50万円/1品目当目標)
・EC、カタログ	40,000,000	12,000,000	30.0%	*自主企画として実施 平均単価4,000円×10,000品
・店頭(イベント含)	10,000,000	3,000,000	30.0%	*自主企画として実施 平均単価2000円×5000品
その他	20,000,000	5,000,000	25.0%	
・市以外受託事業	10,000,000	3,000,000	30.0%	*OJT受入、他地域コンサル等 平均200万円×5本
・講座企画	10,000,000	2,000,000	20.0%	*自主企画として実施 平均100,000円×100人

DMO事業支出計画(案)

項目	金額(円)	備考
合計	31,800,000	
人件費	15,000,000	*プロジェクト別人件費除く
・常勤事務局長	50万円/月	6,000,000
・常駐スタッフ	25万円/月	3,000,000
・パートタイマー	10万円/月	1,200,000
・パートタイマー	10万円/月	1,200,000
・非常勤専門家	20万円/月	2,400,000
・学生インターン	5万円/月	600,000
・学生インターン	5万円/月	600,000
事務費	16,800,000	
・家賃・光熱費	60万円/月	7,200,000
・web環境	20万円/月	2,400,000
・販促費	20万円/月	2,400,000
・事務経費	20万円/月	2,400,000
・定点調査費	20万円/月	2,400,000
		*商品倉庫・web装置機能含 *HPSNS、EC *動態調査・アンケート等

独自KPI 情報発信・人材交流プラットフォーム「チガサキ・オールアクターズ(仮称)」会員獲得

・地域住民	40,000人	地域住民15歳以上の20%弱
・地域事業者	1,000者	地域小売・サービス事業の20%強
・域外固定客(リピーター)	10,000人	100回来るハードリピーター
会員計	5,1000件	

独自KPI 域内外広域連携企業・団体ネットワーク「EBOSHI-YAH 倶楽部(仮称)」登録

・域内外協力企業・団体	200件	
-------------	------	--

年度別目標

年度	令和元年度(2019年)		令和2年度(2020年)		令和3年度(2021年)		令和4年度(2022年)		令和5年度(2023年)	
	売上	利益高	売上	利益高	売上	利益高	売上	利益高	売上	利益高
年次テーマ	●地域住民主体の定例会議・セミナー・ワークショップの開催による機運醸成 ●過去データからの仮説設定及び立証する動態調査及び戦略プランの確立		●webプラットフォームの構築(SNS,EC) ●組織化に向けたweb会員獲得・広域連携体制づくり ●モデル事業創生のための域内注力地域への集中的なテストマーケティングの実施		●立寄りニーズを満たす飲食店を中心とした店舗ネットワークの構築 ●webプラットフォームの構築(web講座開設) ●ツアー・イベントの実施に伴う地域住民連携によるガイド育成カリキュラムの開始		●webプラットフォームの構築(決済アプリ導入、多言語化、越境EC) ●実店舗開設		●インバウンド(訪日外国人観光客)用メニューの開発 ●ハワイコンテンツコラボモデルツアー・商品等の開発	
項目	売上	利益高	売上	利益高	売上	利益高	売上	利益高	売上	利益高
	0	0	2,000,000	600,000	17,000,000	5,100,000	86,000,000	15,800,000	220,000,000	32,500,000
日帰り観光消費額	0	0	0	0	6,000,000	1,800,000	50,000,000	5,000,000	150,000,000	12,500,000
・立寄り(飲食)							30,000,000	1,500,000	100,000,000	5,000,000
							200メニュー		1000メニュー	
・目的地							10,000,000	500,000	30,000,000	1,500,000
							30企画		100企画	
・ツアー					3,000,000	900,000	5,000,000	1,500,000	10,000,000	3,000,000
					300客(10本)		500客(20本)		1000客(35本)	
・単発イベント					3,000,000	900,000	5,000,000	1,500,000	10,000,000	3,000,000
					1500客(10本)		2500客(20本)		5000客(35本)	
・宿泊										
物販販売	0	0	2,000,000	600,000	7,000,000	2,100,000	25,000,000	7,500,000	50,000,000	15,000,000
・EC、カタログ			1,500,000	450,000	5,000,000	1,500,000	20,000,000	6,000,000	40,000,000	12,000,000
			375品		1250品		5000品		10000品	
・店頭(イベント含)			500,000	150,000	2,000,000	600,000	5,000,000	1,500,000	10,000,000	3,000,000
			250品		1000品		2500品		5000品	
その他	0	0	0	0	4,000,000	1,200,000	11,000,000	3,300,000	20,000,000	5,000,000
・市以外受託事業					2,000,000	600,000	6,000,000	1,800,000	10,000,000	3,000,000
					1本		3本		5本	
・講座企画					2,000,000	600,000	5,000,000	1,500,000	10,000,000	2,000,000
					20人		50人		100人	

KPI達成年度

年度	令和元年度(2019年)	令和2年度(2020年)	令和3年度(2021年)	令和4年度(2022年)	令和5年度(2023年)
合計	6,400,000	15,000,000	7,800,000	18,000,000	31,800,000
人件費	2,400,000	6,600,000	5,400,000	8,400,000	15,000,000
・常勤事務局長		3,000,000	3,000,000	3,000,000	6,000,000
・常駐スタッフ				3,000,000	3,000,000
・パートタイマー		1,200,000	1,200,000	1,200,000	1,200,000
・パートタイマー			1,200,000	1,200,000	1,200,000
・非常勤専門家	2,400,000	2,400,000			2,400,000
・学生インターン					600,000
・学生インターン					600,000
事務費	4,000,000	8,400,000	2,400,000	9,600,000	16,800,000
・家賃・光熱費				7,200,000	7,200,000
・web環境		2,400,000	2,400,000	2,400,000	2,400,000
・販促費					2,400,000
・事務経費	2,000,000	2,000,000			2,400,000
・定点調査費	2,000,000	2,000,000			2,400,000
・その他経費		2,000,000			
収支計	-6,400,000	-14,400,000	-2,700,000	-2,200,000	700,000

市DMO予算で充当 市DMO予算+協会予算で充当 国等別予算+協会予算で充当 国等別予算+協会予算で充当 自立

独自KPI 情報発信・人材交流プラットフォーム「チガサキ・オールアクターズ(仮称)」会員獲得

・地域住民	500	5,000	20,000	40,000
・地域事業者	50	200	500	1,000
・域外固定客(リピーター)	500	2,000	5,000	10,000
会員計	1,050	7,200	25,500	51,000

独自KPI 域内外広域連携企業・団体ネットワーク「EBOSHI-YAH 倶楽部(仮称)」登録

・域内外協力企業・団体	10	50	100	200
-------------	----	----	-----	-----