

# デジタルコンテンツ産業振興事業委託業務仕様書

## 1. 業務名

- ・デジタルコンテンツ産業振興事業委託業務

## 2. 目的

本事業はデジタルコンテンツ関連企業や教育機関と連携した取り組みを進め、産業の集積と雇用創出を目指すものである。

デジタル化の影響を受けて、世界的に成長を遂げているゲームやアニメなどのデジタルコンテンツ産業は、高付加価値が期待される業界であり、県内にも一定数のデジタルコンテンツ関連企業が進出している。これらの企業を定着させ、産業基盤を形成・発展させるためには、既存企業や教育機関との連携を深め、新たな企業の誘致が重要となる。

企業が進出先を検討する上でも、こうした産業振興に向けた体制づくりや機運醸成の取組が判断材料になりうるため、県内のデジタルコンテンツ関連企業や教育機関とのコミュニティ形成や情報発信、次世代人材の発掘など幅広い取り組みを進める。

## 3. 委託業務概要

- ・県内のデジタルコンテンツ関連企業や教育機関とのコミュニティ形成を進めるとともに、県内企業の取組を広めるための情報発信環境の構築や、次世代人材の発掘につながる取組を一体的に推進する。

- (1) コミュニティの形成及び運営
- (2) 県内デジタルコンテンツ産業に関する情報発信の場の構築
- (3) 次世代人材の発掘・育成や学生と企業との交流

## 4. 委託業務内容

- (1) コミュニティの形成及び運営

### ①目的

- ・産業振興を図るためには、本産業に関わる関係者を可視化し、ニーズの収集や、企業間連携や教育機関とのマッチングなど、コミュニティの存在は重要となる。県

外からの企業進出においても、こうしたコミュニティが重要な要素となることから、コミュニティを形成する。

## ②概要

- ・交流会や勉強会を開催し、県内のゲームやアニメなどのデジタルコンテンツに関わる企業や人材育成を行う教育機関とのコミュニティを形成すること。

## ③対象

- ・県内のデジタルコンテンツ産業に関連する企業や団体（ゲームやアニメなどの製作・販売・流通等に携わる）、教育機関、クリエイターなど。
- ・これらの県内企業の発展を支援したい企業や、今後デジタルコンテンツ産業への進出を考えている企業等。

## ④募集

- ・WEBサイトやSNSなどにより広く募集を行い、様々な交流会を通じてコミュニティへの参加を促すこと。
- ・県内の該当する企業等に対して、コミュニティへの参加を促すこと。

## ⑤勉強会・交流会の実施

- ・勉強会や交流会を開催し、参加者間の相互交流を促進すること。
- ・テーマは、コミュニティ参加者の興味・関心を引く内容とし、必要に応じて先進企業やクリエイターなどの外部専門家を招聘し、専門的知識を提供すること。
- ・年間3回程度を目安に開催し、定期的な交流の機会を提供すること。回数や開催時期は、コミュニティのニーズや発展に資する形で提案し、県と協議の上、決定すること。

## ⑥会員数（企業数及び従業者数）の管理

- ・本コミュニティへの参加企業数や従業者数を管理すること。
- ・県内の産業規模の把握や本事業の成果として、進捗を管理するため、その規模を計測できるようにすること。
- ・コミュニティへの参加は随時受け付けるものとする。

## ⑦スケジュール

6月～7月：コミュニティ参加企業の周知・募集（集中期間）

8月、11月、2月：交流会・勉強会の開催

※上記は目安のためこの限りではない

## (2) 県内デジタルコンテンツ産業に関する情報発信の場の構築

### ①目的

- ・ 県内のデジタルコンテンツ企業（ゲームやアニメなどの開発や関連事業）やコミュニティの取組を県内外に発信し、認知向上を図る。
- ・ 大分県がデジタルコンテンツ産業に力を入れていることをPRし、県内外の学生やクリエイターに向けて就職や移住のきっかけを提供する。

### ②概要

- ・ 県内企業やコミュニティの取組み、関連するイベント等を紹介し、県内デジタルコンテンツ産業の機運を高めることを目的としたWEBサイトやSNS（以降、WEBサイト等）を開設し、構築・運用する。

### ③役割・機能

ア. 本業務においては、効率的かつ魅力的な情報発信を実現するために、WEBサイト等の開設・構築・運営を行う。

イ. サーバー契約および利用に関する初期経費と契約期間中の運用にかかるサーバー利用料は、委託業務の必要経費に含まれるものとする。

ウ. WEBサイト等には以下のコンテンツを参考にして制作・発信することを求める。またWEBサイト等のターゲット、主要コンテンツの内容については、提案を行うこと。

(ア) コミュニティの取組

(イ) 県内デジタルコンテンツ企業や従事者、クリエイター等の紹介、及び先進地域の取組事例

(ウ) デジタルコンテンツ産業に関する有益な情報（関連イベントの情報など）

(エ) 企業進出に関連する県内自治体のサイトや、クリエイターの移住に向けた情報提供、及び関連サイトへのリンク設置管理・運営上の注意事項

#### ④WEB サイト等の効果検証

Google アナリティクスや目標達成に向けた検証ツールを活用し、計測・分析を実施する。

(Google アナリティクスのアカウント管理)

ア. WEB サイトには「本業務用 Google アナリティクス」の導入を必須とする。

イ. 目標達成に向けた計測・分析結果および改善策を定期的に県に報告する。

(大分県 Google タグマネージャーによるタグ活用・コンテナ管理業務)

ウ. 本業務に関連する WEB サイトには各種計測タグを導入する際、大分県指定の「大分県 Google タグマネージャー」を使用し、本業務用のコンテナ内で管理すること。

エ. タグ活用が確実に行われるよう、「大分県 Google タグマネージャー」でタグ、トリガーアクションの設定及びタグ発火テストを実施し、その内容を県に報告する。

オ. 各種設定内容については、必ず大分県の承認を得ること。また、「大分県 Google タグマネージャー」での設定については、事業完了後にすべての権利を大分県に譲渡すること。

#### ⑤データの引継ぎ等

本契約の完了または解除による業務終了後、県が継続して業務を行えるよう必要な措置を講じ、他社への移管作業を支援する。具体的な引継ぎ内容は次の通りとする。

(データの引継ぎ)

以下のデータを無償で提供すること。

ア. HTML ファイル、イメージファイル等、コンテンツを構成ファイル。

イ. その他、DB に格納されているデータ。出力形式は CSV を原則とする。

(データ移行の支援)

ウ. コンテンツを構成するファイルのディレクトリ構造、および DB から CSV として出力したデータの各カラムについて、説明書を作成し提供すること。

### (3) 次世代人材の発掘・育成や学生と企業との交流

#### (3-1) 県内の若者を対象としたプログラムの実施

##### ①目的

- ・本産業を担う次世代の人材を発掘し、育成するためのプログラムを展開し、将来のデジタルコンテンツ産業に必要な人材を見つけ、育てることを目的とする。

##### ②対象

- ・県内で本産業を目指す学生や若手クリエイター

##### ③実施内容

- ・次世代人材の発掘と育成に向けたプログラムを実施する。
- ・例えば、参加者がデジタルコンテンツ産業に興味を持ち、目指すきっかけの場の提供や本産業を目指している学生やクリエイターが成果を発表できる「出口」の場の提供など。
- ・単なるイベント開催にとどまらず、実際にコンテンツ制作に触れることができる機会の提供など参加者が本産業を理解し、目指すきっかけになるような場にする。

<以下、開催例>（この限りではなく、幅広く提案し、県と協議の上、決定すること）

- ・県内の学生や若者を対象にしたゲーム開発コンテストの開催や、若手クリエイターによる発表会や作品展示
- ・アニメ制作やデジタルアートのワークショップ
- ・VR、AR 技術を活用した実践的な体験イベント
- ・著名クリエイター等制作に携わる専門家による講演会
- ・その他、学校との連携を通じた取り組みなど

##### ④その他

- ・回数や期間に関しては、提案するプログラムの目的を達成するための適切な回数や期間を提案し、県と協議の上、決定すること。
- ・本イベントは単発で終わらせるのではなく、地域のデジタルコンテンツ産業の

振興に繋がる取組として設計すること。

- ・実施するプログラムは、コミュニティと繋がりを持つことを意識して実施すること。

### (3-2) 県外学生と県内企業による交流会の開催

#### ①目的

- ・県内コミュニティ参加企業が県外の学生と直接交流できる機会を提供し、県内就職を促進する。

#### ②対象

- ・県外にいる学生（本産業を専攻する専門学生など）

#### ③実施内容

- ・交流イベントを1回以上開催すること
- ・募集にあたっては、開催地域の学生に幅広く声掛けを行う。
- ・その際にはコミュニティ参加企業等に幅広く声をかけて3社以上は連れていくこと。
- ・場所の候補として、県の施設である福岡市のd o t.（ドット）の活用を検討すること。

## 5. 将来的に期待する効果・成果

- ・本事業は、デジタルコンテンツ産業の振興と、地域経済への長期的な貢献を目指している。以下目標は、事業期間を超えて目指すものであり、契約上の義務ではなく、将来的に達成を目指す方向性として記載しているため、事業実施上参考にすること。

### (1) KGI（重要業績指標）

- ・コミュニティへの参加企業の県内従業者数の増加
- ・毎年度10%増加を目指す。

### (2) KPI（重要業績評価指標）

#### ①本産業におけるコミュニティの形成および定着・浸透

- ・本産業のコミュニティが確立され、「大分県のデジタルコンテンツ産業のコミュニティといえば本コミュニティを指す」と認識されることを目指す

- ・参加企業やクリエイターが、適切な人材や相談相手、企業と円滑に繋がれる状態を維持・拡大する

#### ②他県からの企業進出

- ・県外のデジタルコンテンツ関連企業が進出し、地域における産業基盤が強化されることを目指す。

#### ③クリエイターなどの産業従事者の他県からの移住促進

- ・将来的に、クリエイターやデジタルコンテンツ産業の人材が他県から移住し、地域の活性化に貢献することを目指す。

#### ④県内のクリエイター専攻学生等制作に関わる人材の本産業への県内就職率の増加

- ・県内でデジタルコンテンツ産業に関連した専攻を行う学生の、県内企業への就職率が増加することを目指す。

### 6. 業務委託完了後の提出書類

- ・本業務終了後、令和8年3月31日までに以下の書類を先端技術挑戦課へ提出すること。

#### (1) 報告書（任意様式）

### 7. 委託期間

- ・契約締結の日から令和8年3月31日までとする。

### 8. 支払方法

- ・委託業務完了後に受託者からの請求に基づいて行う。

### 9. その他業務実施上の条件

#### (1) 法令遵守

- ・受託者は、業務を実施するにあたり、関係するすべての法令を遵守し、必要な手続きや許可を得るものとする。また、本件に使用する映像、イラスト、写真、その他資料について、第三者が権利を有するものを使用する場合、第三者との間で発生した著作権その他知的財産権に関する手続きや使用権料等の負担と責任は、すべて受託者が負うこと。

## (2) 契約協議とスケジュール

- ・受託者決定から契約締結の間に、県と契約内容を詳細に協議し、契約締結後 20 日以内に全体スケジュール表を提出すること。スケジュールは進捗に応じて、県と受託者が常時確認し、必要に応じて適宜修正を行うものとする。

## (3) 知的財産権の帰属

- ・本業務で制作されるイラスト、写真、動画等のコンテンツに関する著作権及びその他一切の権利は、大分県に帰属するものとし、受託者はこれを理解し、同意するものとする。

## (4) 秘密保持

- ・受託者は、本業務を行うにあたり知り得たすべての情報を機密として取り扱い、他者に漏洩しないこと。また、自己の利益のために使用することはできない。委託業務終了後も、この義務は継続するものとする。

## (5) 疑義発生時の協議

- ・本業務の遂行にあたり、疑義が生じた場合には、速やかに県と協議し、解決策を模索すること。

## (6) 担当者の配置と連絡調整

- ・受託者は業務全般を把握する担当者を配置し、県との連絡調整を行うものとする。連絡調整には、県が指定する LINEWORKS またはそれに準ずる連絡ツールを使用し、円滑な連絡を確保する。また、業務実施に関する打合せは、大分県庁または遠隔会議システムを利用して行う。

## (7) 改善提案の実施

- ・本業務の実施途中でも、参加者等のユーザーからの意見を収集し、事業の効果を最大限に発揮するための改善策を県に提案すること。常に改善意識を持ち、業務の質向上に努める。

## (8) 業務の引継ぎ

- ・本契約終了後、県が業務を継続できるよう、必要な措置を講じ、他社への移管を支援する。具体的には、コンテンツを構成するファイルやデータの引き継ぎを無償で行い、移行の際に説明書を提供すること。