

R 8 年度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

R 8 年度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、R7 年度に構築した「大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会（通称：ODEN（おでん）」を核としたコミュニティ基盤および情報発信環境を活用した一体的な取組を推進する。

なお、本事業の推進により、将来的にコミュニティ参加企業の県内従業者数の増加や、他県からの企業進出・移住促進、県内学生の就職率向上を目指しており、受託者はこれらの目的を十分に理解した上で業務を遂行すること。

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く発信するための情報発信環境の運用および次世代人材の発掘・育成に関する取組を一体的に推進する。

(1) 大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会（ODEN）の運営支援及び活性化

(2) 情報発信媒体の運用及び情報発信

(3) 次世代人材の発掘・育成や学生と企業との交流

(4) デジタルコンテンツ制作技術人材育成プログラムの実施

4. 委託業務内容

(1) 大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会（ODEN）の運営支援及び活性化

① 目的

・ 県内デジタルコンテンツ産業の振興を加速させるためには、関係者の可視化、ニーズの収集、企業間連携および産学官マッチングを促進するコミュニティの存在が不可欠である。令和7年度に設立した「大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会（以下「ODEN」という。）」の円滑な運営を支援し、会員間の相互連携によるビジネス機会の創出、および新規会員獲得による組織拡大を図ることで、本県における産業基盤の自律的な発展を促す。

② 概要

・ 既に構築されたコミュニティ基盤をベースに、トップランナーによる講演会、会員交流会、およびオンラインコミュニティ（Discord）の運営等を実施し、会員間の連携深化とコミュニティの活性化を図ること。

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・会員拡大

- ・ 公式WEBサイトやSNS等を戦略的に活用して広く募集を行い、イベント等の機会を通じてコミュニティへの積極的な参加を促すこと。
- ・ 県内の関連事業者等を発掘し、ODENの活動意義を周知することで、年間5社以上の新規入会を促進すること。

⑤ トップランナー講演会及び会員交流会の実施

- ・ 会員の知見高度化と人脈形成を目的とし、業界の第一線で活躍するトップクリエイター等を招聘した講演会および交流会を一体的に開催すること。
- ・ 講演会については、会員以外の一般（学生、企業等）の参加も可能とし、本県デジタルコンテンツ産業の認知向上および機運醸成に寄与する内容とすること。

- ・交流会においては、ライトニングトーク（LT）やワークショップ等の手法を取り入れ、参加者間の実効的な情報交換や共同プロジェクトの契機となる場を提供すること。
- ・開催回数は年間3回程度を目安とし、実施時期やテーマについては、会員のニーズや産業動向を反映させた提案を行い、県と協議の上で決定すること。

⑥ 会員管理およびコミュニティ

- ・ODEN 参加企業数および従業者数等のデータを適正に管理し、本県デジタルコンテンツ産業の規模や事業成果を客観的に計測・把握できる体制を整えること。
- ・既存の Discord コミュニティを活用し、会員間の日常的な情報交換が促進されるよう、話題提供や情報整理等を行い、コミュニティの活性化を図ること。
- ・会員の入会申込（随時受付）の受付事務および問い合わせ対応を適切に行うこと。

※現在の ODEN の組織状況および規約については、「別添」を参照すること。

(2) 情報発信媒体の運用及び情報発信

① 目的

- ・県内のデジタルコンテンツ企業（ゲーム、アニメ開発等）の高度な技術力や、ODEN による先進的な取組を県内外へ戦略的に発信することで、本県産業の認知度向上を図る。
- ・また、大分県がデジタルコンテンツ産業の振興に注力している姿勢を広く PR し、県内外の学生やクリエイターに対して、県内企業への就業や本県への移住・定着を促す強力なインセンティブを提供することを目的とする。

② 概要

- ・既に構築済みの ODEN 公式 WEB サイト (<https://oden.pref.oita.jp/>) および公式 Instagram、その他 SNS 等を最大限に活用し、本県デジタルコンテンツ産業の魅力を国内外へ向けて一体的に発信・運用すること。

③ 運用内容

- ア．本業務の受託者は、効率的かつ魅力的な情報発信を実現するため、既存の WEB サイト等のコンテンツ管理、更新、および情報発信の最適化を行う

こと。

イ. サーバーの保守・管理、ドメインの維持、および契約期間中の運用にかかるサーバー利用料等、WEB サイトの継続的な運用に不可欠な諸経費は、本委託業務の経費に含むものとする。

ウ. 情報発信にあたっては、以下の内容を軸として企画・制作を行うこと。

(ア) WEB サイト記事の企画・作成： 会員企業の技術力や制作環境を紹介するインタビュー記事、県内での具体的な制作事例、トップランナー講演会のレポート等の特集記事を定期的に作成・掲載し、情報の鮮度と質を維持すること。

(イ) SNS によるリアルタイム発信： Instagram 等の SNS を活用し、イベントの告知、活動状況の速報、会員企業の日常的なトピックスなどを随時発信し、フォロワーとのエンゲージメントを高めること。

④ 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、コンテンツを構成するファイル。
- 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・育成及びクリエイターの社会実装支援

(3-1) クリエイター発掘コンテストの実施及び出口支援

① 目的

- ・本県デジタルコンテンツ産業を担う次世代の才能を広く発掘し、作品発表の場（出口）を提供することで、クリエイターの制作意欲向上と産業参入を促進する。昨年度実施したコンテストの実績を踏まえつつ、受賞作品や優秀なクリエイターを「ODEN」のネットワークと接続させることで、県内企業等とのマッチングや共同制作のきっかけを創出し、具体的なキャリア形成やビジネス展開の場とすることを目的とする。

② 対象

- ・県内在住・在学・在勤の学生（小学生、中学生、高校生、大学生、専門学校生等）および一般クリエイター。
- ・ジュニア部門、学生部門、一般部門等のカテゴリ分けについては、昨年度の応募実績（一般 106 件、学生 50 件、ジュニア 22 件）を考慮し、県と協議の上

で決定すること。

③ 実施内容

受託者は、年間を通じたクリエイター発掘プロジェクトとして、以下の業務を一体的に運営すること。

ア. コンテストの開催

- ・募集テーマの策定：昨年度の「大分×デジタル」等の成果を踏まえ、本県産業のPRに資するテーマを企画・提案すること。
- ・対象作品：イラスト、ゲーム、動画、デジタルアート、3DCG、および生成AIを活用した作品など、幅広く設定すること。
- ・募集・PR：公式WEBサイト、SNS広告、教育機関への周知等を通じて、昨年度を上回る応募数および質の確保を目指すこと。
- ・審査体制：ODEN会員企業のクリエイターを審査員に招聘するなど、「プロの視点」による評価とコミュニティ接続を意識した審査体制を構築すること。
- ・コンテストの実施にあたっては、応募者の制作意欲向上や技術力向上を図るため、制作支援に資する企画（ワークショップ、講座、オンライン解説等）を必要に応じて実施すること。

イ. 表彰式および作品展示イベントの開催

- ・受賞者の栄誉を称えるとともに、県内企業関係者との交流を目的とした表彰式を開催すること。
- ・当日は、作品展示やデモプレイの場を設けるなど、来場者が実際にデジタルコンテンツに触れ、産業の魅力を体感できる構成とすること。

④ その他

- ・本事業は単発のイベントとしてではなく、地域のデジタルコンテンツ産業振興に直結する取組として設計すること。
- ・実施にあたっては、既存のコミュニティや公式WEBサイトと連動し、コンテストの過程や受賞後の活躍を継続的に発信することで、ODENの認知度向上に寄与すること。

- ・開催回数、期間、および具体的な手法については、目標を最大限達成できる計画を提案し、県と協議の上で決定すること。

(3-2) 企業と学生・クリエイターの交流促進業務

① 目的

- ・県内のデジタルコンテンツ関連企業が、将来の産業を担う学生や若手クリエイターと直接交流できる機会を創出する。これにより、学生側に県内企業の技術力や魅力を深く知る機会を提供し、本県への就業意欲の醸成や県内企業への理解促進を図り、将来的な就職や連携のきっかけづくりに繋げることを目的とする。

② 対象

学生等：ゲーム、アニメ、映像、3DCG、デザイン等のクリエイティブ分野を専攻する大学・専門学校等の学生（県内外を問わない）、および若手個人クリエイター。

企業：ODEN 会員企業を中心としたデジタルコンテンツ関連企業。

③ 実施内容

受託者は、企業と学生が相互に深い理解を得られるよう、以下の内容を含む交流イベントを 2 回程度開催すること。

ア. イベントの企画・運営：

- ・1 回につき、県内企業 3～5 社、学生 10 名以上の参加規模を基本とする。
- ・開催時期は、学校側のカリキュラムや学生の就職活動時期を考慮し、県および教育機関と協議の上で決定すること。
- ・会場は、県内の学生や企業がアクセスしやすく、活発な交流が促される場所を選定すること。

イ. 交流プログラムの工夫：

- ・単なる企業説明に留まらず、学生と企業が相互に理解を深められるよう、参加者同士の対話や作品紹介等を取り入れた交流プログラムを企画すること。
- ・例えば、学生の制作作品（ポートフォリオ）に対する講評や、少人数による座談会形式の交流など、参加者間の交流が促進される内容とすること。

④ 集客・周知活動

- ・県内外の専門学校や大学等の就職支援部署と連携し、ターゲット層へ確実に情報が届くよう周知すること。

(4) デジタルコンテンツ制作技術人材育成プログラムの実施

① 目的

- ・県内企業およびクリエイターが、3DCG制作や動画制作、生成AI等のデジタルコンテンツ制作技術を習得し、既存産業における業務やサービスの高度化に活用できる人材を育成する。
- ・単なるクリエイターの養成に留まらず、営業資料の高度化、製品・施設の3D表現、動画コンテンツの制作等、県内企業の既存業務における新たな活用事例の創出を図ることで、県内産業におけるデジタルコンテンツ技術の活用の裾野拡大を目指す。

② 対象

- ・ODEN 会員企業
- ・県内企業の従業者のうち、3DCG や動画制作、生成 AI 等のデジタルコンテンツ技術を自社の業務改善やサービス高度化に活用することを目指す者
- ・その他、県が必要と認める者

③ 内容

- ・受託者は、スキルの習得から実践的なアウトプットまでを一体的に実施するハンズオン形式の連続講座（3～5回程度）を企画・実施すること。
- ・講座の内容は、以下の構成を参考とし、参加企業の業種や課題に応じて柔軟に設計すること。
- ・講座の成果については、可能な範囲で事例として整理し、県内企業におけるデジタルコンテンツ技術活用の参考事例として共有すること。

基礎・応用：Blender等のツールを活用した基本操作やモデリング、質感表現等、コンテンツ制作の基礎技術の習得。

制作演習：参加企業の既存業務や自社課題をテーマとした制作演習（例：製品紹介の3D表現、施設の3Dモデル化、営業資料の高度化、動画コンテンツ制作等）。

成果発表：制作した成果物の発表会を実施し、ODEN 会員や関係企業との交流機会を設けること。

活用展開：講座で得た技術を実務へ活用することを意識した内容とし、必要に応じて PoC（概念実証）や ODEN 交流会等への接続を図ること。

5. 委託期間及び完了報告

- (1) 委託期間は契約締結の日から令和 9 年 3 月 31 日までとする。
- (2) 受託者は業務終了後、上記期間内に報告書（任意様式）を提出すること。なお、委託料の支払いは、当該報告書の受理及び検査完了後、受託者の請求に基づき精算払いにて行う

6. 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、大分県庁またはオンライン会議（Zoom 等）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。

【別紙】

大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会（ODEN）の現状と組織概要

1. 組織の目的・概要

- **名称**：大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会（通称：ODEN（おでん））
- **目的**：大分県から良質なデジタルコンテンツを世界へ創り出すことを目的とし、県内の産業振興に寄与する産学官の会員組織。
- **活動内容**：トップランナー講演会、会員交流会、次世代人材育成、情報発信、Discordによるオンラインコミュニティ運営など。

2. 会員構成（2026年3月時点）

- **総計**：55者
 - 県内企業/団体：26
 - 県外企業/団体：7
 - 県内個人クリエイター：15
 - 県外個人クリエイター：2
 - 教育機関：5
- **特徴**：Webデザイン、CG制作、ゲーム開発、アニメ制作、ITシステム開発など、多様な業種が参画している。

3. 入会特典とメリット

- 会員限定イベントへの優先参加（会費無料）。
- コミュニティツール「Discord」を通じた日常的な情報交換・相談・ビジネスマッチング。
- 公式サイト（<https://oden.pref.oita.jp/>）での自社PR（インタビュー記事掲載等）。

4. 組織規約（参考）

次のページに記載

大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会 規約

第1章 総則

(名称)

第1条 本会は「大分県デジタルコンテンツ産業振興協議会」(以下「本会」という)と称する。

(定義)

第2条 本事業におけるデジタルコンテンツは以下の定義とする。

パソコンやスマートフォン、インターネットなどのデジタル技術を使って企画・制作・配信・販売・運用されるゲーム、アニメ、映画、音楽、漫画、電子書籍などのコンテンツとする。

(目的)

第3条 本会は、大分県におけるデジタルコンテンツ産業の健全な発展および振興を図るとともに、関係機関・企業・団体間の連携強化と相互発展、会員相互の親睦を目的とする。

(活動)

第4条 本会の目的を達成するために次の活動を行う。

1. デジタルコンテンツ産業に関する情報収集および情報共有
2. 関係機関、企業・団体等とのネットワーク形成および連携促進
3. セミナー・交流会・研修等の開催
4. その他、本会の目的達成に必要な事業。

(運営主体)

第5条 本会は、大分県より委託を受けた事業者(以下「受託者」という。)が運営を担うものとする。

2 本会の運営に係る事務局は、受託者が設置する。

3 受託者は、県との事業委託契約期間に基づき年度ごとに変更される可能性がある。

第2章 会員

(構成)

第6条 本会の会員は以下のいずれかに該当する法人・団体とする。

1. 県内外のデジタルコンテンツ関連事業者(支社、支店含む)
2. 教育機関
3. 公的機関
4. 県内のデジタルコンテンツ分野に興味・関心のある企業

(入会)

第 7 条 本会への入会は、所定の様式により申請し、県の承認を受けるものとする。

2 個人会員の入会については県および事務局の承認を受けるものとする。

(退会)

第 8 条 会員は、任意に退会できるものとし、所定の様式を本会に提出するものとする。

2 会員が本会の名誉を著しく毀損した場合、または目的に反する行為があった場合には、県および受託者との協議により除名することができる。

第 3 章 会議

(開催)

第 9 条 会議の開催・運営については、事務局(受託者)がその調整・準備を担うものとする。

第 4 章 会費

(会費)

第 10 条 当面の間、会費は徴収しないものとする。ただし、将来の事業拡大や財源確保の必要性が生じた場合には、県および受託者の協議を経て、会費を徴収することができる。

第 5 章 附則

(規約の改廃)

第 11 条 本規約の改廃は、県および受託者の協議の上決定できるものとする。

(施行期日)

第 12 条 本規約は、令和 7 年 5 月 26 日から施行する。