

業務仕様書

1 業務名

子どもを対象とした3DCGワークショップ事業企画運営業務

2 事業背景

札幌市では、平成26年5月に制定した「映像の力により世界が憧れるまちさっぽろを実現するための条例」に基づき、令和4年3月に「第2期札幌市映像活用推進プラン」（以下、「推進プラン」）を策定し、同プラン第6章「目指す方向」において、「成長分野であり、雇用創出効果が期待できるアニメ・ゲーム分野の施策を拡充していく」「人口減少による将来的な人材不足を解消するため、子どもや学生が映像に親しみ、学ぶ機会を生み出す」との方針を立てるとともに、第7章「具体的な施策」において、映像業界を目指す人材を増やすため、子どもを対象とした制作ワークショップなどを実施する旨述べているところである。

3 業務目的

本市にはアニメ・ゲームを制作する企業や当該業界で主要となる3DCGの技術を学ぶことができる教育機関が数多く立地しており、将来の職業としてアニメやゲーム企業でCGクリエイターとして働くことを志望する子どもも増えている。

アニメやゲームのデザインは昔ながらの手書きで描かれているものといったイメージを持つ子どもが多いが、一見して2Dに見えるものであっても3DCGでキャラクターを制作し、2D調に出力するといった技法が中心となりつつあり、3DCGソフトを使いこなす職種の需要の方が高まっている。一方、小さな頃からイラストを描いたり、学校の授業でデッサンを教わったりと、2Dの絵に親しむ機会は身近に多く存在するものの、3DCGという技法で絵を描くことに触れる機会は少ない実態にある。

本事業は、本市におけるゲーム・アニメ分野の人材供給力を高めていくことを目的に、働くことへの理解を持ち始める義務教育期間中の子どもたちに、3DCGを知ってもらい、アニメやゲーム会社で活躍するCGクリエイターという職種への理解を深めてもらうため、実施するものである。

4 業務履行期間

契約締結日から 令和7年(2025年)3月14日まで

5 ワークショップ開催時期

令和7年(2025年)1月11日(土)から2月下旬までの土日・祝日を想定

6 業務内容

本業務の受託者に求める業務は、次の通りである。事業を効率的かつ効果的に実施するため、本業務の遂行にあたっては、事業計画書を策定すること。

なお、業務の内容は現時点での予定であり、今後、企画提案の内容によって委託者と受託者で協議し、調整するものとする。

(1) 3DCGを活用したワークショップ

本事業がグロースパッション¹を生み出す発端となることを目的とし、子どもを対象とした3DCGワークショップの企画、運営を行うこと。

ア ワorkshopプログラム設計

- ・参加募集の方式は問わないが、事前予約で参加者を募る際の参加対象は札幌市内在住者とする。参加者枠に余裕がある場合は当日参加も可能とすること。
- ・タイムスケジュールなどは問わないが、上記5の期間中の土日・祝日の内で、参加者の都合を考慮し、より多くの参加者が見込める日時で設定をすること。なお、開催回数は複数回、複数日での提案を推奨する。
- ・対象とする「子ども」は義務教育期間中の小学校1年生から中学校3年生までを想定するが、コアとなる年代を示し、企画の提案を行うこと。
- ・参加する子どもの保護者も、希望があれば同席、又は、一緒に制作に参加できる場とすること。
- ・保護者から子ども、子どもから保護者、講師から保護者と子どもへのフィードバック²を体験中（体験直後）に得られる場作りをすること。
- ・ワークショップ中に、3DCGの技術がこういった仕事につながるのか、そのための進学先はどういったところがあるのか等、保護者向けの業界説明の時間を設けること。
- ・子どもたちがワークショップ終了後に「小さな達成感³」を感じる工夫をすること。
- ・帰宅後に、保護者と子どもがコミュニケーションを取りながら、自発的にワークショップで行った内容の復習及び継続的な学習を行うことにつなげるために効果的な仕組みを企画、提案すること。また、ワークショップの動画公開等、当日参加できない子ども達にも広く学んでもらえる仕組み、周知方法等を盛り込むこと。
- ・参加費は無料とすること。

イ ワorkshopの周知・参加者募集ツール（WEB サイト、申込フォーム、ポスターなど）の制作及び募集

- ・事前募集の際は、参加者の管理、連絡、問い合わせ対応も行うこと。

ウ 運営に必要な機材と人員の手配

- ・使用する機材及びソフトウェア、体験ツールなどを用意すること。
- ・可能な限りアニメーション制作の専門家または業界の有識者と連携し、その専門家等に参画してもらうこと。

¹ 何かに取り組み続けていると、情熱が生まれてやりたいことになること。本事業では、3DCG制作に携わるリソース量（体験・お金・時間）を増やすことで、3DCGが適職であると感じるまでのプロセスを構築することを総じて言う。

² 主観的評価ではなく、客観的評価を得ることで3DCGに対する価値観を再構築させる。

³ 達成感が子どもたちのモチベーションを高めると考え、少しでも作業（体験）が前に進んでいると感じさせるものが望ましく、達成したことに対しての証明として可視化したものを渡すこと。もしくは見せること。（例：終了証書、認定カード、体験作品、映像など）

エ 会場の選定・手配・設営

- ・会場は、実際に3DCGを体験している参加者以外の人にも、3DCGの体験会の様子に触れてもらうため、通行人等の目にも留まるような会場を選定すること。参考：昨年度はサッポロファクトリーアトリウムで実施。

オ 当日の運営

- ・設営、受付、ワークショップの実施、支援スタッフ配置、撤収等、円滑な実施に必要な一切の作業をすること。

(2) 業界啓蒙とアンケートの実施

ア アンケート

- ・参加者の保護者へのアンケートを実施し、結果を取りまとめの上報告すること。なお、アンケートの内容は、次年度ワークショップ開催の参考となる設問にし、発注者と協議の上決定すること。

イ 業界啓蒙

- ・参加者が3DCG制作に対する興味を持つためのツール（パンフレット、パネル、動画など）を配架、もしくは掲示すること。
- ・子どもたちが本体験後も学べる場所や教材（ソフト）情報にアクセスできる情報収集ブースも設置すること。

(3) 広報・情報発信（事業実施周知）

実施したワークショップの様子を、当財団WEBページの他有効な露出場所にて写真、動画等で公開するなどし、非参加者へのリーチを行うこと。また、イベント参加者に協力いただき、SNS等による情報発信を行うこと。子どもたちが制作した成果物等がある場合は、成果物の公開などを行うこと。

(4) 報告書等の作成

業務概要をまとめた報告書を作成すること（委託者向け）。報告書には参加者へのアンケートなどを通じた事業の改善点、ワークショップを通じた子どもや保護者たちの参加の様子やコンテンツ制作に対する考えを盛り込むこと。

また、報告書の他、ワークショップ時の記録写真、完成作品データ、周知・募集ツールデータ（作成した場合）も合わせて提出すること。

(5) その他

ア 事業効果を高めるために有効な手法があれば、積極的に提案すること。

イ イベントが安心・安全に進むよう配慮し、怪我や事故及び、施設や備品の損傷等が発生した場合に備え、イベント保険もしくは傷害保険への加入など、事業全体に係る補償対策を講ずること。

ウ ワorkshop等の実施スケジュール、参加者の受付状況、実施結果など本事業に関わる事柄については、委託者へ遅滞なく報告すること。

7 委託料の支払い

委託料には本業務を遂行するために必要な一切の経費を含み、原則として、業務完了後に一括して支払う。

8 業務の実施が困難になった場合等の取扱い

自然災害の発生等により、業務の実施が困難になった場合、又は計画と参加人数に大幅な変更が生じる場合は、委託者と受託者が協議の上、業務内容や契約額の変更等を伴う契約改定を行うものとする。

9 その他特記事項

(1) 法令等の遵守

受託者は、関係法令を遵守し、誠実に業務の遂行に当たること。

(2) 守秘義務

受託者は、本業務を通じて知り得た秘密を第三者に漏えいしてはならない。また、資料並びにデータの紛失、滅失、毀損、盗難等を防止するために必要な措置を講ずること。

本業務の結果データ等の使用・保存・処分等にあたっては、秘密の保持に十分配慮するとともに、委託者の指示に従うこと。受託者は、委託者よりデータ等の廃棄の指示を受けた時は、速やかに当該内容を破棄し、その処理経過は書面をもって、委託者へ報告すること。

(3) 疑義の解消等

業務の実施にあたって必要な事項のうち、本書で明記の無い点または疑義が生じた場合、並びにこれに係る変更を行う場合には、必ず委託者と協議し承認を得ること。

(4) 再委託の禁止

受託者は本業務を全て第三者に委託し、または請け負わせることができない。ただし、あらかじめ当財団の承認を受けた場合は、業務の一部を委託することができる。

(5) 実施報告に係る留意事項

本業務実施報告については、明確な記述とするように留意し、専門的または特殊な法律・技術用語については用語解説又は注釈を付記すること。また、報告書等の納入後、委託者において実施する履行検査の結果、本仕様書記載の内容と著しく異なるまたは不足する場合は、受託者の責任において関連する項目を精査し、当該個所の修正または追加を行うこと。

また、委託者は、本業務の報告書に個別の企業情報等を除く修正を加えたものを、

ホームページ等に掲載することができるものとする。受託者は、この点を念頭に置いて報告書を作成すること。

(6) 著作権等

受託者は、委託者に対し、当該事業に基づく成果物（以下「本著作物」という。）に関連する著作権（著作権法（昭和 45 年法律第 48 号）第 27 条及び第 28 条に規定する権利を含む。）を、譲渡するものとする。受託者は、本著作物に関する著作人格権を、委託者または委託者が指定する第三者に対して行使しないものとする。受託者は、委託者に対し、受託者が本著作物を創作したこと並びに第三者の著作権、著作人格権、その他特許権及び商標権を含むいかなる知的財産権を侵害するものではないことを保証するものとする。本著作物の利用について、第三者から権利侵害の訴えその他の紛争が生じたときは、受託者は、自己の費用及び責任においてこれを解決するものとし、かつ委託者に何らかの損害を与えたときは、その損害を賠償するものとする。

10 委託者担当部署

〒003-0005 札幌市白石区東札幌 5 条 1 丁目 1 番 1 号 札幌市産業振興センター
一般財団法人さっぽろ産業振興財団
プロジェクト推進部 クリエイティブ産業振興課 瀬野尾、福田
電話：011-817-5711 E-mail：info@screensapporo.jp