

大崎町 esports 業務に係る仕様書

1 業務名

大崎町 esports 業務

2 履行期間 契約締結日から令和6年2月29日まで

3 業務の目的

eスポーツを取り巻く環境は世界で認知及び市場規模が右肩上がりになっている。

一方で日本においてはただ若者が遊ぶゲームとネガティブなイメージがあるのも事実であるが、実際は、高齢者のフレイル予防にも有効でありコミュニケーションツールとしての可能性を秘めている。更に、子供たちの将来になりたい職業に「プログラマー」「ゲームクリエイター」はトップ10に入るなど、ゲームを作ることプログラミングによる物作りに対する興味は高い。

eスポーツをきっかけに本町総合計画の4つの重点目標達成に向けた横断的な事業展開（人材育成・スポーツ観光・教育・健康増進）を行うための町内における認知度向上、交流人口増にむけた町民からの理解を得るようeスポーツ事業を展開する。

4 業務内容

(1) シニア向け「太鼓の達人」体験会（人材育成・健康増進）

- ①日本アクティビティ協会と連携し、本町在住者3名に対し健康ゲーム指導士養成講座を実施
※町内在住者の選抜は大崎町で行います。
- ②町内の公民館等において各集落の集まりなどで体験会を実施
12回を想定（講師2回、本町育成者10回）
- ③参加者には参加数ごとに認定証を授与

(2) 学生向けプログラミング教室（人材育成・教育）

- ①大崎町をモチーフとし、参加者を班分けしてゲームを作成し、ふれあいフェスタの体験会に用いる。
- ②募集は原則大崎町内在住者を優先する。（10名～15名）
募集については本町で行うが、募集に係る資料や広告物については委託先で作成。
- ③4日間のプログラミングの講習会を実施する。（※原則、土曜日曜に実施し、隔週で実施。）
- ④講師についての指定は無いが、上記内容が実施できるようゲームの土台作成や指導その後のフォローができるよう調整すること。
- ⑤プログラミングはコード入力をもちいた内容とすること。

(3) ふれあいフェスタ（スポーツ観光）

- ①シニア向け太鼓の達人体験会
育成した講師による体験会を実施。1日で全4回を実施し、そのディレクションや準備。
※受付や案内等のスタッフについては大崎町で配置します。
- ②プログラミング体験会
(2)で作成したゲームのプログラミング体験会を実施するにあたってのディレクションや準備。
※ゲーム作成した生徒等に講師補助として参加してもらう予定です。

5 その他

- ①本業務の目的に資するもので、仕様書に記載の内容以外に効果的な取組みがあれば、業務想定額の範囲内で随時提案すること。
- ②広報物、掲載内容、媒体については、大崎町指定の内容とし、十分な打合せを行なうこと。
- ③太鼓の達人を実施するにあたってのゲーム機、ゲームソフトについては本委託内で委託先が購入し、事業に用いること。また、本委託内で購入したものについての権利は本町の所有物として帰属するものとする。

※体験で利用する太鼓及びバチについては大崎町で用意する。

④プログラミング教室に関する本町からのパソコンの準備及びリースは行わないため、委託先で準備調整すること。

⑤各種ゲームや広報物の使用する著作権等の権利については事前に確認を取ること。

6 その他

(1) 仕様書に定めのない事項又は仕様書に疑義がある場合は、本町と協議のうえ定める。

(2) 業務の実施にあたり、疑義が生じた事項については、本町と協議のうえ対応すること

7 業務の履行確認

(1) 業務完了後は、「業務報告書」を提出する。

(2) 業務報告書提出先

鹿児島県曾於郡大崎町仮宿 1029 番地

大崎町役場 商工観光課広報観光係