

令和7年度プログラミングコンテスト・キャンプ実施業務委託 仕様書

1 業務の名称

令和7年度プログラミングコンテスト・キャンプ実施業務

2 業務の目的

本県の未来を支える小中高校生（次世代人材）の育成を目的として、県主催のプログラミング作品のコンテストを開催する。

加えて、コンテストで優秀な成績を修めた者を対象に、プログラミングの指導や県内企業の技術者との接点づくりを内容とするキャンプを実施する。

3 履行期間

契約日から令和8年3月31日（火）まで

4 業務の内容

(1) プログラミングコンテスト

① コンテストの企画

業務の目的を踏まえて、プログラミングコンテストを企画する。

項目	内容
開催時期	○コンテスト作品の募集は、契約後速やかに準備を進めること。 ○プログラミングコンテストの最終審査会（リアル開催を原則）は11～12月に実施する。（11月30日（日）に静岡県コンベンションアーツセンター グランシップを仮予約している）
作品テーマ	○作品の募集に当たっては、自由度を持たせるため限定的なテーマを設定しない。（但し、企画提案としてテーマ設定を希望する場合は、サブテーマ扱いとして内容を企画提案する。）
応募対象	○小学生、中学生及び高校生が応募できるプログラミングコンテストとする。 ○原則として、作品で使用する言語や機材は限定しない。
県内企業との連携	○副賞の提供及びWEBサイトや最終審査会での企業取組の紹介など、県内企業と連携して取り組む。 ○産業界（県内企業）が多く参加できるよう工夫する。
募集・受付	○投稿用のフォームを作成し、作品を募集する。 ○応募作品の受付及び応募者への連絡・調整は受託者が行う。
問い合わせ対応	○コンテスト期間中におけるコンテストに関する問い合わせをメール（WEBフォーム可）や電話等で受け付け、対応する。
他業務との連携	○本業務とは別に県教育委員会が実施する予定の「プログラミング講座（仮名）」と連携し、作品の応募促進を図ることが望ましい。また、県のイノベーション拠点「SHIP」で行う学生向けイベントとも連携を図ること。なお、具体的な連携方法は県と協議のうえ決定すること。

② 審査委員会の設置

審査基準の策定や、応募作品の審査等を行う審査委員会を設置するとともに、委員会の事務局業務を行う。

項目	内容
審査委員の選定	○過年度の審査委員を参考に、審査委員の候補を提案すること（学識経験者、IT企業関係者など）。
審査基準案の作成・審査委員会の開催	○作品募集前に、県と協議の上、昨年度の審査基準をもとに審査基準案を作成し、審査基準に関する審査委員会を開催する（1回以上）。 ○審査委員会はオンライン開催を基本とし、WEB会議ツールなどを準備すること。 ○最終審査会においては原則会場に集まって対面で審査委員会を開催し、受賞作品を決定する。
審査方法案の作成	○県と協議の上、審査方法（規約、応募作品の取り扱い、審査内容など）と副賞の設定案を作成し、審査委員会で決定する。 ○小学生、中学生及び高校生の各部門は、最優秀賞、優秀賞、準優秀賞の3賞を設ける。また、応募作品数を増やすため、部門賞以外の賞の創設についても検討及び提案すること（令和6年度：ルーキー賞、デジタルデザイン賞、アイデア賞）。

③ コンテストの告知

告知に当たっては、作品投稿数の向上に取り組むとともに、プログラミング技能に長けた子供達に情報が行き渡るよう工夫すること。

項目	内容
チラシ等の作成・配布	○コンテスト告知用のチラシ等を作成・配布する。また、市町教育委員会及び各学校以外への周知・配布方法について提案すること。 ○チラシは、A4サイズ・両面（少なくとも表面はカラー）で、プログラミングに関心をもってもらえる内容になるよう工夫すること。（例：チラシの裏面にプログラミング教育を普及啓発する内容や、次世代人材育成支援に関する内容を盛り込む等） ○その他考えられる広報媒体（ウェブサイト、SNS等）を利用して告知に取り組む。
作品投稿意欲向上の取組	○参加者のすそ野を拡大させるため、コンテストに興味のある層に対して、プログラミングの学習教材を無償提供する等の工夫をすること。 ○ウェブサイトに応募作品の概要を掲載すること。なお、掲載内容は事前に県と協議のうえ決定すること。

④ 最終審査会の実施

最終審査会に相応しい会場や配信環境を確保するとともに必要な物品や人員を配置し、当日の最終審査会の企画・運営を行う。

項目	内容
最終審査会の企画	<ul style="list-style-type: none">○作品を受賞者がプレゼンテーションする最終審査会を企画する。○最終審査会はリアル開催を原則とするが、オンラインでも配信を行い、だれでも視聴できるようにすること。○協賛企業と受賞者の接点がつくられるように工夫すること。○プレゼンテーションや授賞式以外に、受賞者や観覧者が楽しみながら学びに繋がるプログラムを企画、提案すること（例：休憩時間に IT 企業関係者による講演や体験会）。
オンライン開催の手配、会場の手配・設営	<ul style="list-style-type: none">○受賞者のプレゼンテーションや授賞式の様子をライブ配信するための環境を構築すること。○審査員が希望する場合はオンラインでの参加も選択できるよう、準備すること。
人員の手配	<ul style="list-style-type: none">○司会者、カメラ（写真及び動画）、会場内案内・配信作業要員等の人員を配置する。
機材の手配・記録	<ul style="list-style-type: none">○プロジェクターや音響設備など当日運営に必要な機材を手配する。○記録のため、写真撮影及び動画撮影を行う。
参加者受付	<ul style="list-style-type: none">○当日の参加者の受付と、視聴人数を確認すること。
参加者アンケートの実施	<ul style="list-style-type: none">○コンテストの応募者や受賞者、視聴者向けに発表作品やコンテスト全般の意見、来年度以降の開催に関する意見を、アンケート等を通じて調査すること。
賞・副賞の受け渡し	<ul style="list-style-type: none">○賞（賞状等）と副賞を受賞者に授与する。○賞と副賞は、受賞者に確実に渡るように手配する。
謝金等の支払	<ul style="list-style-type: none">○最終審査会に出席した審査員に、交通費と謝金を支払うこと。謝金の額については県と協議の上、決定すること。

⑤ 実績報告の作成

本事業の実績報告を作成する。

項目	内容
開催レポートの作成	<ul style="list-style-type: none">○最終審査結果と当日の様子をまとめた開催レポートを作成すること。○開催レポートは当日の様子がわかりやすい内容とし、コンテスト用の WEB サイトに動画や写真を含め掲載すること。○写真を掲載する場合は肖像権や個人情報に配慮（事前に承認を得る等）すること。

(2) プログラミングキャンプ

① キャンプの企画

項目	内容
参加者	<ul style="list-style-type: none">○過年度を含む本プログラミングコンテストで選考を通過した子供たち（原則中学生・高校生）を対象に、希望者を募りイベントを実施すること。○応募時には、定員やキャンプの内容を学ぶために必要なスキル、環境などの条件を明示すること。
開催時期	<ul style="list-style-type: none">○令和7年度のコンテストの最終審査会までに、キャンプの実施を告知し、コンテスト終了後に対象者への募集を開始すること。○令和7年12月から令和8年3月までの期間に実施すること。○講師と参加者が同時に参加する研修は2～3日程度とし、開発期間等を設けること。○開発期間には、進捗を確認するため、中間報告の機会を設定すること。
開催方法	<ul style="list-style-type: none">○基本はオンライン開催とし、リアル開催とする場合は、イノベーション拠点「SHIP」（静岡市葵区呉服町2丁目7-26 静専ビル2F）での開催を一部に取り入れること。
内容	<ul style="list-style-type: none">○キャンプでは、プログラミングスキルの習得、講師・メンターとの意見交換、参加者同士のコミュニティ形成等ができるような内容とすること。（コミュニケーションの場合は、県が運用している「Discord」の既存サーバを利用すること）○キャリア教育に資するような、参加者と県内企業等の接点づくりを行うこと。※企業等の選定については、県と協議の上決定○県の次世代人材育成に繋がるプログラミング開発等に関するコースを数コース用意すること。このうち、ビジュアル言語からテキスト言語へのステップアップを目的としたコースを1つ設置することが望ましい。（コース例：「生成AI」「ブロックチェーン」「XR」「テキスト言語習得」等）

② 準備

項目	内容
講師などの手配	<ul style="list-style-type: none">○キャンプの設計内容に応じた講師を選定し、手配すること。○各講師とともに教材を作成すること。○各コースには講師とサポートを配置し、受講者の学びに寄り添って説明できるようにすること。○講師及びサポートに対して、事前説明等を実施し、指導水準を保つこと。
オンライン環境の構築	<ul style="list-style-type: none">○参加者と講師、事務局などがオンライン参加できる環境を構築すること。

開発環境の確認・フォロー	○参加者が当日までに必要な開発環境を構築できるように支援すること。開発環境を整備できない参加者が出た場合の救済策を準備しておくこと。※仮想マシンや代替PCの準備などが想定される。
--------------	---

③ 募集・管理

項目	内容
参加者募集	○本事業の参加者を募集するため、チラシを作成し、周知を行うこと。(対象者に関する情報は、県から提供)

④ 実施

項目	内容
応募者対応・参加者管理	○応募に関する問い合わせに対応すること。 ○応募者が、参加条件に合っているかを確認し、受け付けること。
実施	○キャンプの運営を行うこと。 ○開発期間中は参加者からの質問対応等フォローアップを行うこと。 ○当日の状況を写真撮影・動画撮影すること。

⑤ 実施後のアフターフォロー

項目	内容
参加者アンケートの実施	○参加者に、満足度や習得できたスキル、改善点などについてアンケートをとって、集計すること。 ○アンケートの内容については事前に県と相談すること。
参加者証の発行	○参加者には、参加証を発行して、データで渡すこと。
開催レポートの作成	○県のWEBサイトに掲載できるように、研修の様子をまとめた開催レポートを作成すること。 ○開催レポートは写真や名前を掲載する必要があるため、肖像権や個人情報に配慮（事前に承認を得る等）すること。
報告書の作成	○事業終了後、本事業全体の実施状況がわかる報告書を作成すること。 ○アンケート結果を集計し、提出すること。

上記4の実施にあたっては、必要に応じ、県や関係者と進捗報告等を行う会議を開催すること。また、会議の進行や議事録作成を行うこと。

5 著作権等の知的財産権の取扱い

- ・知的財産権（特許権、実用新案権、意匠権、商標権、著作権及び商品表示・商品形態等）並びに肖像権及びパブリシティ権等（以下、「知的財産権等」という。）について処理済の素材を使用することとし、関係法令を遵守すること。
- ・受託者は、本委託の成果物が第三者の知的財産権等を侵害していないことを保証し、映像、イラスト、写真、人物、その他資料等について、第三者が権利を有するものを使用

する場合には、使用の際、あらかじめ県に通知するとともに、第三者との間で発生した知的財産権等に関する手続きや使用料等の負担と責任は、全て受託者が負うこと。

- ・受託者が作成した本契約の成果物に関する所有権及び著作権は、作成した時をもって受託者から県に無償で移転し、県に帰属する。

（ただし、受託者が従来から有していた権利及び第三者が権利を有する物の知的財産権等は、受託者または当該第三者に留保されるものとする。）

- ・成果物に関する著作権者人格権について、受託者は将来にわたり行使しないこと。また、受託者は本作品の制作に関与した者について著作権を主張させず、著作権者人格権についても行使させないことを約するものとする。ただし、あらかじめ県の承諾を得た場合はこの限りではない。
- ・成果物に関し、第三者から知的財産権等の侵害の申立てを受けた場合、県の帰責事由による場合を除き、受託者の責任と費用をもって処理すること。
- ・その他、知的財産権等に関して疑義が生じた場合は、別途協議の上、決定する。

6 その他

- ・上記のほか、本業務に関して更に必要な業務等がある場合は、幅広く提案し、県と協議の上実施すること。
- ・本業務は、県の監査対象であるほか、国庫支出金により行われる業務であるため会計検査院による会計実地検査の対象となる。