

TUMO Gunmaデジタルサイネージコンテンツ制作業務
公募型プロポーザルQ & A

(令和7年4月14日時点)

	質問	回答
1	プロポーザル実施要領における「提案機材の整備に係る見積額及び各機材の仕様を提示すること」の「整備」とは具体的にどのような事項を想定しているか教えていただきたいです。	コンテンツを配信PCの導入等を想定しております。 今回は4K放映が必要になることから4K放映が可能なPCをご提案ください。 そのほか、コンテンツを成立させる上で必要となる機材があればご提案ください。
2	デジタルサイネージコンテンツ制作業務の仕様書において「本業務の成果は、全て群馬県に帰属する。」と記載がありますが、コンテンツをアーティストが制作した場合等における著作権は群馬県に譲渡するという考え方でしょうか。 例えば、委託業者の優先交渉者として採択されたのちに、委託契約交渉において、著作権の取り扱いについて協議する余地はございますでしょうか。群馬県が独占的にコンテンツの利用を実施できるようにしつつ、アーティストの作品が適切に保護され、実績開示等も可能な状況を協議の上作っていきたいと考えております。	お見込みのとおりです。 優先交渉者採択後に協議することは可能です。
3	LEDコントローラーおよびコンテンツ配信PC一式は、図面に記載の「315 AV架スペース」に設置するとの理解で正しいでしょうか。	お見込みのとおりです。
4	インターネット環境の利用は可能でしょうか。	可能です。
5	音響設備に関する記載がございませんが、コンテンツ制作は無音を前提に進めるという理解でよろしいでしょうか。	現状、サイネージに係る音響設備はありません。 別途「ミキサー」「アンプ」「各種ケーブル類」の整備が必要となります。

6	利用者が作品制作に使用する予定のデバイス（例：タブレット、PC等）とOS（Windows / macOS / iPadOSなど）を教えてください。	使用するデバイスは以下のとおりです。 ・iMacs（Apple 2024 iMac 24 Retina 4.5K M4） ・クロームブック（ASUS Chromebook Plus CM34 Flip(CM3401)）
7	作品制作に用いられるソフトウェアの具体的な名称（例：Blender、Adobe After Effects、Unityなど）が決まっていれば教えてください。	使用するソフトウェアは以下のとおりです。 Adobe CC/Maya/ToonBoomHarmony/Sublime Text/NodeJS/Unity/Visual Studio Code/Git/CLIP STUDIO PAINT/Zbrush/3Dcoat
8	利用者の作品ファイル形式（例：mp4 / png / glb / その他）の指定や制限が決まっていれば教えてください。	上記ソフトウェアで出力可能な形式であれば問題ございません。
9	デジタルサイネージシステムをクラウド環境上に構築する場合、月額ランニングコスト（クラウドサーバーの利用料等）が発生いたします。この点について、以下のいずれの方向性が望ましいか、方針を教えてください。 ① ランニングコストが発生しても問題なく、クラウド環境での構築も提案可能 ② ランニングコストは発生しない方が望ましく、オンプレミスでの構築を前提とする方が望ましい	システム導入によるランニングコストが発生する場合、提案書内にその金額を示してください。
10	「類似事例の実績」に関して、具体的な提出形式（PDF形式の資料、URLリンクなど）や、対象となる期間（例：過去何年以内）についての指定はありますか。	紙及びデータ（PDF）でご提出ください。対象期間の指定はありません。
11	「提案機材の整備に係る見積額及び各機材の仕様を提示すること ※整備に係る費用については、本業務の費用見積に含めないこと」とありますが、デジタルサイネージ表示コンテンツの制作に関連し、例示されているようなライブカメラを設置する場合など、当該カメラの設置や動作確認等の整備作業に係る費用についても、「機材の整備」に該当し、本業務の費用見積には含めず、別途提示するという認識でよろしいでしょうか。	お見込みのとおりです。