

「キミの“好き”を配信しよう！eスポーツクリエイティブアカデミー」開催業務 委託仕様書

1 事業名

「キミの“好き”を配信しよう！eスポーツクリエイティブアカデミー」

2 趣旨・目的

eスポーツ選手権実行委員会（以下、「実行委員会」という。）は以下を趣旨・目的としてアカデミーを開催する。

- ・eスポーツを入り口としてデジタル・クリエイティブ分野への体験機会を創出するため、eスポーツ配信及び動画編集技術等の習得講座を実施する。
- ・会場候補地を複数とすることで、より多くの県内学生にデジタル・クリエイティブに触れてもらう。

3 アカデミー内容

(1) アカデミーにおける共通事項

アカデミーは基本実地で行うこととし、実施に係る企画・運営全般（会場・機材の手配や会場設営、運営等）を行うこと。

想定参加者数は、使用会場の機材数等を考慮して設定すること。

①使用タイトル

「VALORANT」など

（ゲームタイトルを複数起用して講座を実施することも可。）

※許諾に係る問合せは実行委員会にすること。

②参加対象者

対象は以下とする。

- ・県内在住の高校生世代
- ・県内の学校に通っている高校生

③見学者

県内教育関係者及び、群馬県で実施する県内市町村向けeスポーツ事業説明会の参加者（県内市町村職員）が、当イベントを見学予定のため、収容スペースを考慮の上、実行委員会と参加人数等を調整し、見学できるスペースを設けること。

④開催時期

講座は1日間とし、同一内容で2回以上開催するものとする。

また、会場については別会場での実施とする。

⑤会場候補

○tsukurun 前橋（群馬県前橋市表町2丁目30-8）

11月28日(土)、29日(日)を実行委員会で仮確保済み

○tsukurun 桐生(群馬県桐生市末広町13-4 桐生市保健福祉会館1階)

○GUNMA eSPORTS(群馬県前橋市古市町1丁目 JOMO スクエア 202)

11月中の土曜日及び日曜日を実行委員会で仮確保済み

※上記以外を使用する場合、イベント実施に十分な通信環境を整備すること。

※会場使用料を見積もりに計上すること(tsukurun 前橋、tsukurun 桐生を使用する場合は費用免除とする)。

⑥キャストイング

- ・配信/動画編集技術に精通している講師やストリーマーなど(以下、「講師」という。)を招聘すること。
- ・高校生世代の関心および参加意欲を喚起することができるよう、魅力的かつ訴求力の高いキャストイングを行うこと。
- ・eスポーツ配信講座及びeスポーツ動画編集講座で、別のキャストイングとすることも可。

⑦広報

- ・参加者を募集するために、ポスター・チラシを実行委員会が指定する期日までに制作し、学校や商業施設など、集客や周知に効果的な関係各所へ配布するとともに、配布先が一定期間掲示するよう対策を講じること。その他、効果的な媒体を活用した広報の実施についても検討すること。
- ・申込用フォーム等を作成し、参加希望者からの申込みを受け付けること。
- ・参加申込者への参加の可否についての連絡および、その後の参加者への開催連絡を遅滞なく行うこと。
- ・参加者及びその保護者、関係者に広く周知すること。
- ・実行委員会が報道機関等へ告知を行う際に、情報や素材の提供など、資料作成に協力すること。

⑧備品

- ・必要な機器一式(デスクトップPC・モニター・キーボード・ヘッドセット等)を用意すること。

※会場の備品使用については別途調整すること。使用料がかかる場合、見積もりに計上すること。

※別添「実行委員会所有機材」を使用可能とするが、運搬費等は費用に含めること。

⑨その他

- ・オンラインコミュニケーションツールを活用する際は、適切に管理・運営を行うこと。
- ・参加費や受講料は徴しないこと。

- ・ IPホルダーとの調整を行うこと。
- ・ 参加者等に対して、アンケートを実施し、結果をとりまとめること。

(2) 講座内容

ア 講座に係る事項

- ・ 以下イ及びウについては、一日間で実施すること。
- ・ 講座は、初心者でも無理なく理解・習得できる段階的な内容とすること。
- ・ 募集については、使用できる機器の数を考慮して、募集人数を決定し、申込用フォーム等を作成の上、参加者を募集すること。また、終日での参加を前提として募集すること。
- ・ 講座で使用するソフトは、群馬県のデジタルクリエイティブ人材育成施設「tsukurun」で使用しているソフトを基本とすること。
- ・ 講座終了後に、実行委員会から「tsukurun」「TUMO Gunma」に係る紹介を行うため、実行委員会と調整の上時間を設けること。

イ eスポーツ配信講座

- ・ イベント進行の管理・運営を行うこと。
- ・ eスポーツの配信方法やオーバーレイなど配信技術向上のための講座、指導、実演等を実施すること。
- ・ 配信プラットフォームはYoutubeを基本とし、IPと調整の上、限定公開で実施すること。上記以外のプラットフォームを使用する場合は、実行委員会と調整すること。
- ・ 参加者が講師からアドバイスを受けながら、学習した内容を実践できる演習時間を設けること。
- ・ アイスブレイクや交流促進のため、自己紹介や交流会等のプログラムも含めること。
- ・ 実施内容は実行委員会に報告し、調整の上、決定すること。

ウ eスポーツ動画編集講座

- ・ イベント進行の管理・運営を行うこと。
- ・ eスポーツの配信の切り抜き動画や、ダイジェスト動画を作成する編集技術向上のための講座、指導、実演等を実施すること。
- ・ 参加者が講師からアドバイスを受けながら、学習した内容を実践できる演習時間を設けること。
- ・ イで録画した配信動画を用いて講座を実施することも可とする。
- ・ 作成した動画について、参加者同士でフィードバックする時間を設けること。
- ・ アイスブレイクや交流促進のため、自己紹介や交流会等のプログラムも含めること。
- ・ 実施内容は実行委員会に報告し、調整の上、決定すること。

4 業務報告

(1) イベント後報告

各イベント開催後は、開催から1週間以内に実施状況（参加者、実施状況がわかる写真や画面キャプチャなど。）を報告すること。

(2) 実績報告書

全ての業務完了後には、参加者、参加人数、実施記録、記録写真、画面キャプチャ、実施後の考察等の実績をまとめた実績報告書を、速やかに提出すること。

5 契約期間

契約の日から令和9年1月29日（金）までとする。

6 留意事項

(1) 秘密の保持

ア 本業務に関し、受託者が県から受領又は閲覧した資料等は、実行委員会の了解なく公表又は使用してはならない。

イ 受託者は、本業務で知り得た業務上の秘密を保持しなければならない。

(2) 個人情報の保護

受託者は、本業務を履行する上で個人情報を取り扱う場合は、個人情報の保護に関する法律（平成一五年法律第五十七号）、群馬県個人情報の保護に関する法律施行条例（令和四年群 馬県条例第七十六号）等の関係法令を遵守しなければならない。

(3) その他

- ・この仕様書に定めのない事項及び業務遂行上疑義が生じた場合は、その都度実行委員会と協議の上、処理することとする。
- ・委託により作成された成果品に関する全ての権利は、原則実行委員会に帰属するものとする。

7 参考

- ・ぐんま e スポーツキャンプ（昨年度実施事業）
<https://www.pref.gunma.jp/page/715607.html>
- ・tsukurun（公式 HP）
<https://gunma-tsukurun.jp/>
- ・TUMO Gunma（公式 HP）
<https://tumogunma.jp/>