

令和8年度次世代エンジニア育成コンテスト実施業務委託 仕様書

1 業務の名称

令和8年度次世代エンジニア育成コンテスト実施業務

2 業務の目的

本県の将来を担う次世代人材を対象に、プログラミング作品の制作及びAIソリューション（プロダクト）を開発するコンテストを開催し、プログラミングやAI活用スキル、課題解決スキルを養成する。

3 履行期間

契約日から令和9年3月31日（水）まで

4 業務の内容

(1) 企画

業務の目的を踏まえて、コンテストを企画する。

項目	内容
概要	○プログラミング作品を制作する「プログラミング部門」、AIソリューションを開発する「AI部門」の2部門構成としたコンテストを開催
対象者	○「プログラミング部門」：小中高高校生 ○「AI部門」：高校生及び大学生
開催時期	○契約後速やかに運営事務局を立上げ、作品募集に向けた準備を進めること。原則、児童生徒及び学生の夏期休暇前に募集を開始すること。 ○最終審査会（リアル開催を原則）は1～3月に実施する。（1月24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）
応募対象	○「プログラミング部門」、「AI部門」に分けてコンテストを運営。 ○プログラミング部門は、原則として使用するプログラミング言語や機材、ツールは限定しない。 ○AI部門も原則として使用するツールは限定しない。 ○AI部門は企業の課題解決に繋がるAIを活用したソフトウェアやアプリを制作するものとする。 例) AIを活用したイベントの来場者予測アプリ、在庫管理アプリ
作品テーマ	○プログラミング部門の作品テーマは自由とする。ただし、過年度に実施したプログラミングコンテストの部門（エンタメ部門/課題解決部門）を参考に、部門を2コースに分けて設定すること。 例) プログラミング部門：①エンタメコース、②課題解決コース ○AI部門は企業の課題解決をテーマとすること。
企業連携	○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、企業と連携して取り組むこと。

	○AI 部門については、テーマとなる課題を企業（県内企業が望ましい）から提案してもらうこと。
他イベントとの連携	○本業務とは別に県教育委員会が実施する予定の児童生徒向けデジタル関連講座と連携し、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」で行う学生向けコミュニティと連携を図ること。なお、具体的な連携方法は県と協議のうえ決定すること。 ○上記以外に県内外で開催されるプログラミングやAIに関連したイベントとの連携について提案すること。

（２） 審査基準の策定及び審査委員会の設置・運営

審査基準の策定や事務局が行う事前審査を通過したプログラミング作品及びAIソリューション（以下「作品」）の審査を行う審査委員会を設置するとともに、審査委員会の事務局業務を行う。

項目	内容
審査委員の選定	○プログラミング部門は、過年度のプログラミングコンテストの審査委員を参考に候補を提案すること（学識経験者、IT企業関係者など）。 ○AI 部門は、課題を提供する企業に審査委員を務めてもらうことが望ましい。 ○なお、契約後、審査委員の決定にあたっては県と協議すること。
審査基準案の作成	○審査基準については提案すること。なお、プログラミング部門は昨年度の審査基準を参考とすること。 ○AI 部門の審査基準は必要に応じて有識者から助言をもらうこと。
審査方法案の作成	○審査方法（規約、応募作品の取り扱いなど）と副賞の設定案を作成し、県と協議のうえ、決定すること。 ○プログラミング部門の各コース、各年齢層（小学生/中学生/高校生）に応じて最優秀賞、優秀賞、準優秀賞の3賞を設ける。また、応募数を増やすため、上記の賞以外の副賞の創設についても提案すること。（例：ルーキー賞、デジタルデザイン賞、ハード賞、押し作品賞）。 ○AI 部門については、課題数に応じて入賞者数を決定する。なお、プログラミング部門同様に副賞の創設についても提案すること。
審査委員会の開催	○審査基準案及び審査方法案を審査委員会に諮ること。 ○プログラミング部門に関する審査委員会はオンライン開催（原則1回）を基本とし、ウェブ会議ツールなどを準備すること。 ○AI 部門に関する審査委員会の開催方法等については、提案内容とする。
審査基準の公表	○審査委員会で承認後、審査基準及び応募規約等をウェブサイトで公表すること。なお、原則、作品募集開始と合わせて公表すること。

(3) AI 部門の課題選定

県内企業等から AI を活用して解決を図る課題の提案を受け、募集テーマを設定する。

項目	内容
課題の募集	○課題を提供する企業（県内企業が望ましい）と課題内容を提案すること。
課題の選定	○課題の難易度等を考慮し、テーマとなる課題を選定すること。 ○選定する課題及び課題数については、契約後、県と協議すること。なお、課題数は2～3を想定している。 ○選定された課題はウェブサイトで公表すること。 ○課題の明確化及び生徒、学生の課題への理解を促すため、課題を整理するフォーマットを作成することが望ましい。また、その他、生徒、学生が課題の内容をインプットできるよう工夫すること。

(4) 広報

告知に当たっては、応募作品数の向上に取り組むとともに、対象者に情報が行き渡るよう工夫する。

項目	内容
広報媒体の作成・周知	○コンテスト告知用のチラシやポスターを作成・配布すること。また、市町教育委員会及び学校への周知以外の周知や配布方法について提案すること。 ○チラシは、A4 サイズで、本コンテストに関心をもってもらえる内容になるよう工夫すること。 ○コンテスト周知を目的としたウェブサイトを構築し、運用・保守及び必要に応じた更新を行うこと。なお、サーバーやドメイン等にかかる費用は受託者が負担すること。 ○その他の広報媒体（SNS 等）を利用して告知に取り組むこと。
開発意欲向上の取組	○開発意欲を向上させるための工夫について提案すること。 例) プログラミングの学習教材を無償提供する、イベントの開催等。 ○特に AI 部門は初の開催となることから、対象者が開発のイメージができるように工夫すること。 ○応募作品の PR に繋がる工夫について提案すること。 例) 応募者が作成した作品の紹介動画をウェブサイトに掲載する等。

(5) 応募作品の受付対応及び事前審査、観覧者の募集

応募作品の受付対応や事前審査、最終審査会及び授賞式の観覧者募集に係る事務を行う。

項目	内容
募集・受付	○投稿用のフォームを作成し、作品を募集すること。 ○応募作品の受付及び応募者への連絡・調整を行うこと。 ○最終審査会及び授賞式の観覧申込フォームを作成し、募集する。

問い合わせ 対応	○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。
事前審査	○作品募集締切り後、最終審査会に諮る応募作品を決定するため、事前審査を事務局で実施すること。 ○事前審査結果は、県と協議のうえ、原則ウェブサイトで公表すること。

（６） 最終審査会・授賞式の実施

必要な物品や人員を配置し、最終審査会及び授賞式の企画・運営を行う。

項目	内容
企画	○受賞者がプレゼンテーションを行う最終審査会及び授賞式を企画する。 ○最終審査会及び授賞式はリアル開催を原則とする。また、後日視聴できるようにオンデマンド配信を行うこと。 ○プログラミング部門及び AI 部門の最終審査会及び授賞式は同日に行うことを想定しているが、別日で行う場合は、想定する日時及び場所等を提案すること。 ○入賞者が審査委員や企業等と交流し、学びに繋がる工夫をすること。 ○プレゼンテーションや授賞式以外に、入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提案すること。 例：休憩時間に IT 企業関係者による講演やプロダクトの体験会等。
オンライン開催の手配	○入賞者や審査委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に、準備すること。
人員の手配	○司会者、写真撮影者、受付等の必要な人員を配置すること。
機材の手配	○プロジェクターや音響設備等運営に必要な機材を手配すること。
参加者アンケートの実施	○応募者や入賞者、観覧者向けにコンテストに対する意見、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。
賞品授与	○賞品を入賞者に授与する。
謝金等の支払	○最終審査会に出席した審査委員に、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。
ウェブサイトへの掲載	○構築したウェブサイトに当日の様子がわかるよう写真や動画等を掲載すること。なお、肖像権や個人情報に配慮（事前に承認を得る等）すること。

(7) 実績報告の作成

項目	内容
開催レポートの作成	○コンテスト企画内容や最終審査結果、当日の様子等をまとめた開催レポートを作成すること。
納品物	○開催レポートと合わせて下記についても提出すること。 ・チャシデータ ・応募者データ、事前審査及び最終審査結果一覧 ・参加者アンケートデータとその集計結果 ・その他県が指示したもの

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。

7 委託事業費に係る留意事項

(1) 経費の支出に当たっては、以下の事項に留意すること。なお、帳簿等を作成し、領収書等と合わせて5年間保管すること。

費目	内容
人件費	本業務に必要な額を合理的に按分し、計上すること。
報償費	審査員等に支払う謝金及び旅費
消耗品費	取得価格が税込み10万円未満のもの。ただし、パソコンやタブレットは、取得価格に関わらず備品(対象外)となるため、留意すること。
備品購入費	本業務では対象外 パソコン等や税込み10万円以上の機械・機器等を調達する必要がある場合は、事業実施期間内の所有権移転外リースやレンタルにより調達すること。
食糧費	講師等へのお茶代のみ対象。コンテスト参加者やスタッフの飲食費は対象外
役務費	本業務に必要な額を合理的に按分し、計上すること。
使用料・賃借料	本業務の実施に当たり、新たに事務所等を借用する場合は、対象となるが、既に借用している事務所等の一部を活用する場合は、本業務に必要な額を合理的に按分し、計上すること。
工事請負費	本業務では対象外

(2) 支出経費に対して疑義がある場合は、県産業イノベーション推進課まで確認すること。