

中高生向け「未来のDX人材育成プログラム」実施業務委託仕様書

1 業務委託の名称

中高生向け「未来のDX人材育成プログラム」実施業務委託

2 業務の目的

県内の中高生を対象に、プログラミングスキルの習得とそのスキルを活用し、地域課題の解決に資する作品を制作するプログラム（以下「育成プログラム」という。）を実施し、ニーズに基づく柔軟な思考で課題解決等に挑戦し、多様な関係者を巻き込みながら、現状を変革できる「突き抜けたDX人材」の育成を図ることを本業務の目的とする。

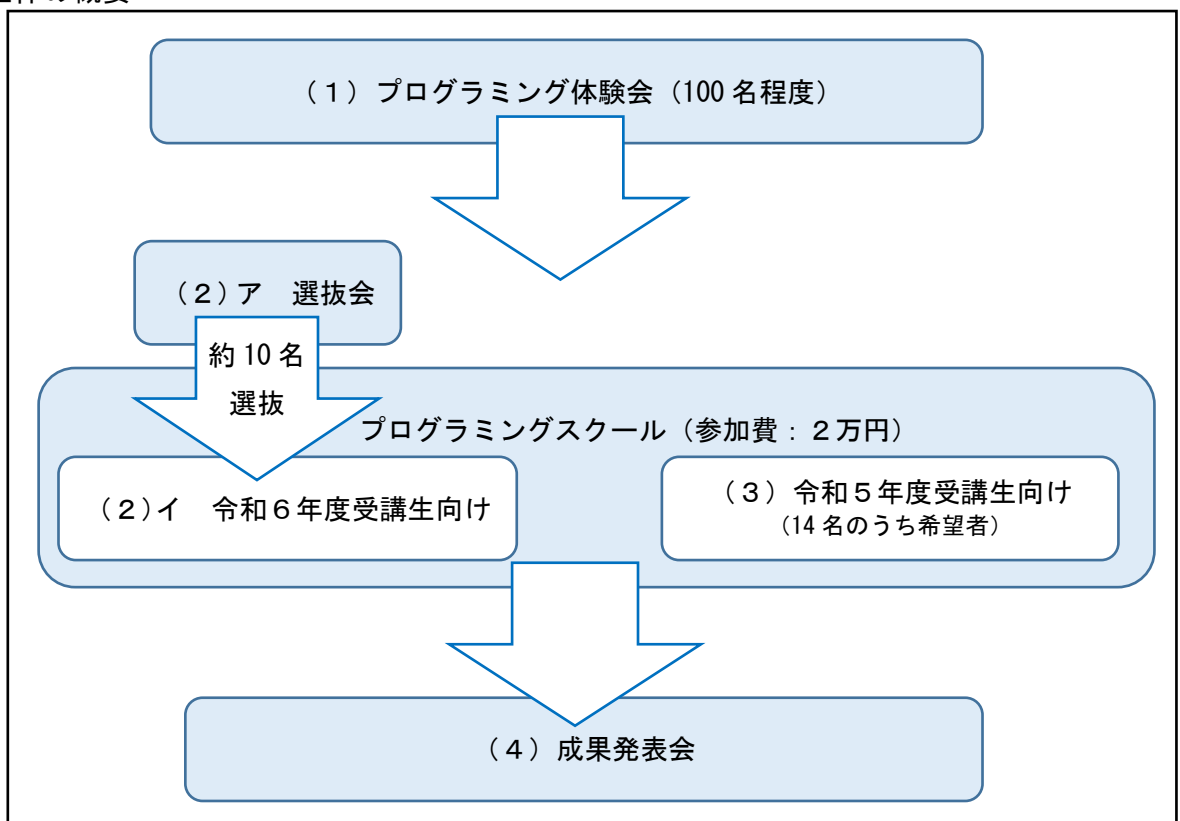
3 委託期間

契約締結日から令和7年3月28日(金)までとする。

4 委託業務の内容

「育成プログラム」について、以下の事項に定める業務を実施すること。なお、本業務を受託した者（以下「受託者」という。）は以下の事項に定める業務について、その業務にかかる費用をすべて支払うものとする。また、受託者は各業務にかかる関係者との連絡調整や問い合わせへの対応等、企画・運営を実施できる体制を確保すること。

全体の概要



(1) プログラミング体験会の企画・運営

＜主なターゲットの考え方＞

無関心層やプログラミングに興味はあるがプログラミング経験がない（学校の授業のみである）生徒

＜業務内容＞

- ・ 県内中高生のプログラミング人口の裾野拡大等を図るため、プログラミングの楽しさや魅力などを体感できる体験会を企画し、運営すること。
- ・ 中高生の好奇心を喚起し、体験会への参加を促すPRコンテンツを制作するとともに、ターゲットに応じてデジタル広告等も活用した効果的な情報発信を行うこと。
- ・ 体験会の開催時期は、中高生の学業時期等を考慮し実施すること。
- ・ 体験会の参加者数は100名程度を目標とし、目標達成可能な会場（商業施設等）を選定すること。
- ・ 体験会の参加者には参加動機・満足度などを問うアンケートを実施すること。アンケートについては県と協議の上作成すること。

(2) 令和6年度育成プログラム参加者の選抜及びプログラミングスクールの企画・運営

＜主なターゲットの考え方＞

学校の授業以外でプログラミング経験がある生徒

＜業務内容＞

ア 選抜

- ・ 令和6年度育成プログラムへの参加者約10名（以下「令和6年度受講生」という。）を選抜するため、技能や意欲などを評価する選抜会を企画し、運営すること。
- ・ 選抜会の実施方法を提案すること。
- ・ 募集にあたっては、ターゲットに応じた効果的な情報発信を行うこと。
- ・ 選考基準やプログラミングスクールの内容及び参加費については、募集段階で公表すること。

イ プログラミングスクールの企画・運営

- ・ 令和6年度受講生に、受講生同士の学び合いを通じて、「地域課題の解決」に資する思考力とプログラミングスキルを身につけるスクールを企画し、運営すること。
- ・ 受講生から参加費として2万円を徴収すること。
- ・ アプリケーションやロボット等、受講生がスクールを通じて培ったプログラミングスキルを活用し地域課題の解決に資する思考力を表現できる作品制作を実施すること。
- ・ スクールのカリキュラムに、受講生がチームを組んで地域課題を発見し解決する方策等を思考するプロセスを経験できる内容を取り入れること。
- ・ 受講生が社会人との交流を通じて、コミュニケーション能力や課題を発見する実践力の向上を図れるよう、県内企業と連携した企画を盛り込み、プログラミングスクールの実施期間内に実施すること。

- ・県内大学等と連携し、受講生へプログラミングの技術的な指導ができるメンターとして、県内大学生等を適宜活用すること。
- ・（４）の成果発表会までに受講生が作品制作を終えられるカリキュラムとすること。
- ・受講生のレベルに応じて適宜カリキュラムを見直すこと。
- ・受講生にはスクール終了後にアンケートを実施すること。アンケートについては県と協議の上作成すること。

（３）令和５年度受講生向けのプログラミングスクールの企画・運営

＜ターゲット＞

令和５年度に実施した育成プログラムの受講生（以下「令和５年度受講生」という。）14名のうち参加を希望する者

＜業務内容＞

- ・（２）イのカリキュラムよりも高度な体験を通してレベルアップを図るスクールを企画し、運営すること。
- ・受講生から参加費として２万円を徴収すること。
- ・アプリケーションやロボット等、受講生がスクールを通じて培ったプログラミングスキルを活用し地域課題の解決に資する思考力を表現できる作品制作を実施すること。
- ・スクールのカリキュラムに、受講生がチームを組んで地域課題を発見し解決する方策等を思考するプロセスを経験できる内容を取り入れること。
- ・受講生が社会人との交流を通じて、コミュニケーション能力や課題を発見する実践力の向上を図れるよう、県内企業と連携した企画を盛り込み、プログラミングスクールの実施期間内に実施すること。
- ・県内大学等と連携し、受講生へプログラミングの技術的な指導ができるメンターとして、県内大学生等を適宜活用すること。
- ・（４）の成果発表会までに受講生が作品制作を終えられるカリキュラムとすること。
- ・プログラミングスキルや課題解決に資する思考力等を競う全国大会等を例示し、その大会への出場や入賞を受講生の目標とすること。
- ・受講生のレベルに応じて適宜カリキュラムを見直すこと。
- ・受講生にはスクール終了後にアンケートを実施すること。アンケートについては県と協議の上作成すること。



（４）成果発表会の企画・運営

- ・受講生が課題設定の過程や制作した作品を披露する成果発表会を企画し、運営すること。
- ・成果発表会は、受講生以外の生徒も参加可能とするなど、プログラミング人口の裾野拡大を図る内容となるよう工夫すること。

(5) 完了報告

- ・ 本事業の内容や成果、課題等を記載した完了報告を取りまとめ、県に提出すること。

5 想定スケジュール

	令和6年			令和7年
	4～6月	7～9月	10～12月	1～3月
契約締結	★			
参加者の募集				
体験会の開催		★		
選抜会の開催		★		
プログラミングスクールの開催				
成果発表会の開催				★
報告書作成・提出				★

6 委託業務の進め方

(1) 実施計画書

受託者は、委託契約締結後、速やかに「実施計画書」（実施体制図、仕様書で求める実施事項を遂行するための計画及び具体的手法、実施スケジュール、経費内訳、再委託（外注）先等を含む。）を県に提出し、承認を得ること。

(2) 進捗管理

- ① 定期的に作業の進捗状況を確認し、作業上の問題点を早期に把握することにより予定期間内に作業を終了させること。
- ② 定期報告のほか、事業全体について県から指示があった際には、その指示に従い報告すること。

7 納入成果物

(1) 納品物

本業務の納品物は次のとおりとする。ただし、企画提案の内容により変更する場合がある。

- ・ 実施計画書（委託契約後速やかに）
- ・ プログラミング体験会や令和6年度育成プログラムの参加者募集及び成果発表等本事業の情報発信の際に作成したクリエイティブのデータ
- ・ 4委託業務の内容（1）～（4）の運営において撮影した写真データ
- ・ 完了報告書（業務委託終了時）

(2) 納入期限

令和7年3月28日（金）

(3) 納入場所

〒930-8501 富山市新総曲輪1-7

富山県知事政策局デジタル化推進室デジタル戦略課DX推進担当

TEL:076-444-3117

E-mail: adigitalkasuishin@pref.toyama.lg.jp

8 留意事項

- ・ プログラミングスクールの実施にあたって、受講生から徴収した参加費は全額育成プログラムに要する経費に充当することとし、委託事業の契約金額は、参加費収入を総額費用から差し引くものとする。
- ・ この仕様書に定めのない事項については、別途協議して定める。