

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

2 業務の目的・概要

ニーズに基づいた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、現状を変革できる将来の「突き抜けた DX 人材」の育成を図るため、県内の中高生を対象に、プログラミングを中心としたスキルを習得し、地域や身近な課題の解決に資する作品を制作する「育成プログラム」を実施する。

また、「育成プログラム」において、受講生が未踏ジュニア (<https://jr.mitou.org/>) への応募 10 名(採択1件程度を想定)を目指せるようサポートし、県内の大学生や社会人をメンター等として起用することで、県内で DX 人材を育成する循環を生み出していく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8年3月 31 日(火)までとする。

4 委託業務の内容

以下の事項に定める業務を実施すること。

なお、受託者は業務に要する費用をすべて支払うものとし、企画・運営に必要な連絡調整・問い合わせ対応等を実施できる体制を確保すること。

(1) 「育成プログラム」の受講生の募集・選抜

【ターゲット】

プログラミング経験のある県内の中高生

(例:Scratch 等による簡単なゲーム・アプリ開発、JavaScript・Python を用いた基礎的なプログラムの制作、Raspberry Pi や micro:bit 等のボードを使った工作、などを自力で行える程度を想定)

【業務内容】

① 募集要項の作成

- ・「育成プログラム」の全体像を明記する。
- ・「育成プログラム」において、何を学べて、どんなスキルが身につくか、具体的に提示することで、応募者の意欲を高める。
- ・選抜の基準を明記する。

② 情報発信

- ・ターゲットを意識し、中高生や保護者、中学校、高校、民間プログラミングスクール等へ効果的に周知・募集を行う(SNS、チラシ、ポスター、訪問・声掛けなど)。
- ・募集要項の内容がターゲットに刺さるように情報発信の内容を工夫する。

③ 選抜の実施

- ・ 応募者のプログラミング経験や発想力、意欲などを総合的に評価し、20 名程度を選抜する。

(2) 「育成プログラム」の企画・運営

【ターゲット】

選抜された県内の中高生(受講生)20 名程度

【業務内容】

① 育成環境の設定

- ・ 受講生が自ら考え・学び・行動する力を引き出す指導を行う。
- ・ 講座の実施や受講生のサポートは対面やオンラインを組み合わせで行う。
- ・ 作品制作、プログラミングのスキルアップにおいて使用する開発環境やプログラミング言語については、受託者が一定の範囲を指定・推奨してもよい。

② 県内の大学生・社会人の活用

- ・ 県内の大学生を講師やメンターなどに起用し、受講生の課題設定や作品制作、学習内容への助言等、サポートを行う。
- ・ 主に県内の社会人を講師やメンター、アドバイザーなどに起用し、受講生の課題設定や作品制作、学習内容等を実社会に結びつけられるよう、指導、助言する。
- ・ 大学生や社会人が持つ専門的知見を積極的に取り入れ、受講生の技術的視点やサービス設計の理解を深める。

③ 課題設定

- ・ 地域課題や身近な課題など、受講生が多様な題材を選択できるようにする。
- ・ 課題の説得力・解像度を高めるため、デザイン思考型のプロセス(ユーザーのニーズを把握し、アイデアや試作品について感想をもとに改善する方法)をはじめ、現場の観察や関係者へのヒアリングを行うなど、社会との接点を設けて、課題の実態や利害関係者の視点を理解できる機会を提供する。

④ 作品制作

- ・ ③課題設定と連動して、地域課題や身近な課題等の解決に資する、アプリ・IoT システムなど、プログラミングを使用した作品を受講生に制作させる。
- ・ 受講生が作品制作に必要なプログラミングのスキルアップを図れるよう、講師やメンターが指導、助言する。
- ・ 作品制作は個人または最大 4 人までのチームで行う。

⑤ 成果発表会の企画・運営

- ・ 受講生が制作した作品について、課題設定の背景やアイデア、発展性についてプレゼンする場を設ける。
- ・ 商業施設など、人が集まりやすい場所での実施およびアーカイブ配信を検討し、他の中高生等にも周知・波及を図る。

⑥ 未踏ジュニアへの応募サポート

- ・ 例年、2 月下旬から3月下旬までの期間で募集される未踏ジュニアへの応募を受講生に促す。
- ・ KPI「未踏ジュニアへの応募 10 名」を達成するため、応募書類や作品のブラッシュアップ等を支援する。

【KPI の根拠】

直近 3 年の総数ベースの平均合格率は 12.87%であり、採択 1 件程度のアウトカムから逆算。

2024 年度 採択件数: 17 件/応募件数: 117 件・・・合格率 = 14.53%

2023 年度 採択件数: 14 件/応募件数: 110 件・・・合格率 = 12.73%

2022 年度 採択件数: 12 件/応募件数: 107 件・・・合格率 = 11.21%

⑦ コミュニケーションの重視

- ・ 受講生同士で、課題や作品等についてお互いに意見を出し合える環境をつくる。
- ・ 成果発表会や未踏ジュニアへの応募といったゴールに向け、受講生が互いを高め合える環境をつくる。

⑧ 受講生の負担金

- ・ 参加費として受講生から 2 万円を徴収し、「育成プログラム」に必要な経費に充当する。

⑨ アンケートの実施

- ・ 適宜、受講生にアンケートを実施し、満足度・習得スキル・今後の要望等を把握する。
- ・ 結果を次年度以降の運営改善に活かせるように県に提案する。

(3) 実施計画・完了報告

① 実施計画書の作成と提出

- ・ 委託契約締結後、速やかに「実施計画書」（実施体制図、仕様書で求める業務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。

② 完了報告書の作成と提出

- ・ 本事業の成果や課題、受講生の活動内容等をまとめた完了報告書を作成し、県に提出する。

③ 進行管理

- ・ 定期的に業務の進捗状況を県と確認し、業務の進行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。

5 スケジュール(例)

- (1) 契約締結(5 月)
- (2) 受講生の募集・選抜(6～7月頃)
- (3) 課題設定、作品制作、プログラミングのスキルアップ(8 月～12 月)
- (4) 成果発表会(1月頃)
- (5) 未踏ジュニア応募サポート(成果発表会以降～令和 8 年 3 月)
- (6) 完了報告書の提出(令和 8 年 3 月下旬)

※上記スケジュールは参考例であり、より効果的な実施方法について提案を求める。
※学校行事等に配慮すること。

6 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)
- ・ 受講生募集や成果発表など、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
- ・ 「育成プログラム」の模様を撮影した写真データ
- ・ 未踏ジュニア応募サポート関連の資料
- ・ 完了報告書

(2) 納入期限

令和8年3月 31 日(火)

(3) 納入場所

〒930-8501 富山市新総曲輪1-7

富山県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

7 留意事項

- (1) 本仕様書に定めのない事項については、別途協議の上で定める。
- (2) 「育成プログラム」中の受講生の安全管理・保険加入などの措置を講じること。
- (3) 委託事業の契約金額は、受講生の参加費収入を総額費用から差し引いた金額とする。
(契約金額＝総額費用－参加費収入)
- (4) 本事業により作成した納入成果物の著作権・所有権は、県に帰属する。