

**プログラミング・エキスパート育成事業
エキスパート育成業務委託仕様書**

1 件名

プログラミング・エキスパート育成事業エキスパート育成業務

2 業務の目的

プログラミング分野に関して高い意欲・能力を有する茨城県内の中学生・高校生を対象とする学習プログラムを開発し、提供することで、グローバルで活躍する「人財」を育成する。

3 履行期間

令和8年4月1日から令和9年3月31日まで

4 業務の目標

以下の3つのコースにおいて、指定者を選抜し、各種プログラミング系コンテストでの上位入賞を目指すとともに、(2)及び(3)のコースについては、オリジナル作品の制作をとおして、実践的なスキルを習得させるとともに社会課題に対応する力を育む。

(1) 競技プログラミングコース

指定者 10名程度を選抜

目標とするコンテスト：

- ・「国際情報オリンピック」出場
- ・「日本情報オリンピック」セミファイナル以上出場
- ・「U-22 プログラミング・コンテスト」入賞
- ・「パソコン甲子園」入賞（本選出場）等

(2) ゲーム・アプリ開発プログラミングコース

指定者 20名程度を選抜

目標とするコンテスト：

- ・「神ゲー創造主エボリューション」入賞（本選出場）
- ・「U-22 プログラミング・コンテスト」入賞
- ・「パソコン甲子園」入賞（本選出場）
- ・「中高生情報学研究コンテスト」入賞（全国大会出場）
- ・「アプリ甲子園」入賞（本選出場）

(3) AI プログラミングコース

指定者 20名程度を選抜

目標とするコンテスト：

- ・「U-22 プログラミング・コンテスト」入賞
- ・「パソコン甲子園」入賞（本選出場）等
- ・「中高生情報学研究コンテスト」入賞（全国大会出場）
- ・「アプリ甲子園」入賞（本選出場）

※全コース共通の目標として、以下のコンテスト上位入賞を目指すとともに、様々なコンテストへの参加を積極的に推進する。

「日本学生科学賞」「全国情報教育コンテスト」「Joyo ハイスクールテックコンテスト」等

5 業務の内容

「4 業務の目標」を達成するために、受託者は以下の業務を実施する。

(1) プロジェクト・マネジメント

- ・本業務の全体の企画・運営等を主で行うものとして、プログラミングに知見があるものを「プロジェクト・マネージャー」として設置する。
- ・プロジェクト・マネージャーは、委託者と連携を図り、本業務全体の企画・提案及び進行管理を行う。
- ・本業務の成果を適宜検証し、委託者に報告するとともに、改善策を提案する。

(2) 会議の開催

- ・原則として、委託者と受託者による定例会議を毎月1回開催する。また、業務の進行状況により必要に応じて適宜開催する。
- ・会議終了後、速やかに議事録を作成し、委託者に提出する。

(3) 広報活動

- ・本事業のPRを行うための広報活動を受託者から積極的に提案し、委託者と協議の上、実施する。
広報活動の例：SNS 発信、各種メディア発信、Web サイト発信、プレスリリース等
- ・原則として、広報活動に係る費用は受託者の負担とする。

(4) 参加者の募集（ゲーム・アプリ開発プログラミングコースとAIプログラミングコース）

- ・チラシの作成（120,000部程度、両面フルカラー、A4 光沢紙）
- ・チラシの送付（県内全ての公立中学校・義務教育学校・高等学校・中等教育学校・特別支援学校、その他必要な機関）約370箇所
なお、各学校及び市町村教育委員会等への依頼文書については、委託者から送付する。
- ・本事業用Webサイトの作成（選考会参加申込フォームを含む）
チラシ及びWebサイトの記載事項：

事業概要、開催日、開催方法、応募方法、費用、各コースの説明、選考会の説明、参加申込方法・申込フォーム、オンラインスクールの内容、推奨環境、留意事項、問い合わせ先、その他必要な事項

※Webサイト構築に係る費用は、受託者が負担する。

※本業務で作成したWebサイト上のコンテンツについては、委託者に帰属するものとし、受託者が変更になる場合は、データを提供する。

※競技プログラミングコースの募集については、委託者が実施する。

(5) プログラミング体験会の開催

- ・本事業のPRとすそ野の拡大を目的として、各コースのプログラミング分野の体験会を開催する。
- ・ゲーム・アプリ開発プログラミングコースとAIプログラミングコースについては、次の(6)選考会の実施前に開催し、競技プログラミングコースについては、委託者と協議の上、開催時期を決定する。
- ・開催方法は、原則として対面形式とする。
- ・全参加者が滞りなく参加ができるよう、必要に応じてPCの貸出等の支援を行う。
- ・参加するに当たっての推奨環境（端末スペック、通信環境）を募集時に示す。
- ・各コース100名程度が参加できるようにする。

- ・応募者が多数の場合は、開催方法や実施回数を委託者と協議の上、決定する。
 - ・体験会実施に係る費用は原則として受託者が負担する。ただし、参加者の交通費は除く。
- (6) 選考会の開催（ゲーム・アプリ開発プログラミングコースと AI プログラミングコース）
- ・各コースの参加者を選考するための選考会を開催する。
 - ・開催方法は、オンライン形式又は対面形式かを委託者と協議し決定する。
なお、上記（5）のプログラミング体験会と同日開催も可能とする。
 - ・参加者が滞りなく選考会に参加ができるよう、必要に応じて PC の貸出等の支援を行う。
 - ・参加するに当たっての推奨環境（端末スペック、通信環境）を募集時に示す。
 - ・各コースの全応募者が参加できるようにする。（各コース 50 名程度を想定）
 - ・応募者が多数の場合は、開催方法や実施回数を委託者と協議の上、決定する。
 - ・以下の観点で評価可能なワークショップ及び教材を用意するとともに、公平な審査が行えるように必要な人員を確保する。

【評価の観点】

- ・プログラミングのスキル
- ・各コースの分野に対する関心・意欲
- ・ワークショップにおける取組進捗・姿勢
- ・選考会実施に係る費用は原則として受託者が負担する。ただし、参加者の交通費は除く。

※競技プログラミングコースの選考会については、実施しない。

(7) 指定者の選考

ア 競技プログラミングコース

- ・競技プログラミングの有識者を交えた選考会議を開催する。
- ・有識者及び委託者と応募者の成績等を分析し、協議の上、10 名程度の指定者を確定させる。
- ・選考会議開催に係る費用（有識者の招聘を含む）は原則として受託者が負担する。

イ ゲーム・アプリ開発プログラミングコース、AI プログラミングコース

- ・選考会の評価や願書等を基に指定候補者及び次点者を選考し、委託者に報告する。
- ・委託者の承諾を得た後、選考結果を参加者に通知し、辞退者が発生した場合は次点者を繰り上げて調整を行い、各コース 20 名程度の指定者を確定させる。

(8) オンラインスクールの提供

- ・各コースにおいて、オンラインスクールを実施する。
- ・各コースの指導回数は、毎月 2 回程度（全 20 回）を標準とし、実際の実施回数、指導内容、1 回当たりの指導時間、指導者等を事前に提案し、委託者と協議の上、適切に設定する。
- ・指定者のレベルに応じた個別支援体制を整備する。
- ・ゲーム・アプリ開発プログラミングコースと AI プログラミングコースについては、受講料（11,000 円）を指定者から徴収し、受託者が管理する。
- ・実施に係る費用は、原則として受託者が負担する。

(9) 学習サポート

- ・チャットや SNS 等のオンライン・コミュニケーションツールを活用し、質問対応や進捗確認、オリジナル作品の開発支援を行う。

- ・オリジナル作品の開発が想定するスケジュールから遅れている場合には、受託者から指定者に、また、保護者に対しても学習促進の働きかけを行う。
 - ・実施に係る費用は、原則として受託者が負担する。
- (10) 対面講習会の開催
- ・全体講習会（2回以上）及びコース別講習会（3回以上）を開催する。
※実施時期や会場等は委託者と協議の上で決定する。
 - ・講習会内容は参加者の興味・関心を向上させるものとし、講師の選定についても、委託者と協議の上で決定する。
 - ・講習会実施に係る費用は原則として、受託者が負担する。
- (11) 成果報告会の開催
- ・指定者が、各自の取組やオリジナル作品などの成果を発表する報告会を開催する。
 - ・開催方法は、原則として対面形式とし、3月までに開催する。
 - ・指導講評を行うものとして、各コースのプログラミング分野に精通した有識者を各コース1名以上招聘する。
 - ・具体的な開催方法、会場等については、委託者と協議の上で決定する。
 - ・開催に係る費用は原則として、受託者が負担する。

6 事業全体のスケジュール（予定）

4月 事業実施計画の策定

5月 参加者の募集

選考会議の開催・指定者の確定（競技プログラミングコース）

対面講習会（競技プログラミングコース）の実施

プログラミング・スクール開始（競技プログラミングコース）

6月 体験会の実施（ゲーム・アプリ開発プログラミングコース、AIプログラミングコース）

選考会の実施（ゲーム・アプリ開発プログラミングコース、AIプログラミングコース）

指定者を確定（ゲーム・アプリ開発プログラミングコース、AIプログラミングコース）

プログラミング・スクール開始（ゲーム・アプリ開発プログラミングコース、AIプログラミングコース）

7月～2月

対面講習会（コース別）実施

対面講習会（全体）実施

体験会の開催（競技プログラミングコース）

3月 成果報告会

事業実績の報告

7 事業全般に関わる要件

(1) 業務実施計画

契約締結後速やかに委託業務実施計画書を提出し、委託者の承諾を得るものとする。

(2) 業務の運営

委託者と緊密に連絡を取り、業務の進捗に支障がないようにする。

(3) 業務改善

委託者からの業務改善の指摘があった場合は速やかに対応し、改善対策方法を報告しなければならない。

(4) 連絡体制等

業務内容に疑義が生じた場合は速やかに委託者に報告し、指示を受けなければならない。

(5) 秘密の保持

委託者から提供された個人情報を含む一切の情報を第三者に漏らしてはならない。

(6) 必要な人員

必要な人員を受託者の責任で確保し、再委託を行う場合は委託者の承諾を得る。

(7) その他

本仕様書に示されていない事項については、委託者と協議の上で決定する。

8 成果物

以下の成果物を速やかに納品する。

- ・委託業務実施計画書（契約締結後）
- ・議事録（会議実施後）
- ・募集用チラシ及び Web サイト（作成後）
- ・体験会・選考会等の実施報告書（業務実施後）
- ・オンラインスクールの実施報告書（中間 1 回、実施完了後 1 回）
- ・対面講習会の実施報告書（各回実施後）
- ・委託業務実績報告書（業務完了後）

9 その他

本業務に関する著作権等の知的財産権は、委託者に帰属するものとする。ただし、講習会等の教材は除く。

本仕様書に基づく業務の詳細については、委託者と受託者が協議の上で決定する。