

## 令和5年度バーチャル埼玉フェスティバル運営等に関する業務仕様書

### 1 業務名称

令和5年度バーチャル埼玉フェスティバル運営等に関する業務

### 2 業務目的・ターゲット

バーチャル空間を活用した新たな角度からの魅力発信を県内外へ行うことで、主にデジタルネイティブ世代に埼玉の多彩な魅力を再発見してもらい、埼玉の更なるイメージアップや県政認知度向上等を目指していく。

また、情報収集にWEBやSNSを活用する30～40代世代へバーチャル空間の特徴を活かした観光PR等による誘客や移住等につながる行政サービスを試行することで、埼玉における住みやすさ等の魅力を伝えていき、埼玉への関心等をさらに高めていく。

### 3 契約期間

契約締結日から令和6年3月31日（日）まで

### 4 委託上限額

35,860,000円（税込）

※ 本事業を実施する全ての経費を含む。

### 5 業務内容

本委託で実施する業務は、次の（1）～（5）とする。

なお、業務の実施に当たっては、委託者と十分に協議・調整すること。

#### （1）バーチャルプラットフォームの制作・提供

以下の全ての項目を満たすバーチャルプラットフォームを制作・提供すること。

ア インターネットを介してアクセスできるものとする（一部機能等について、アプリケーションにより対応する場合は、ダウンロード可能なものとする）。

イ スマートフォンに対応すること。その他、PCなどのマルチデバイスに対応することが望ましい。

ウ バーチャル空間に参加する方に参加障壁が少なく、動作が安定したプラットフォームであること。

エ バーチャルプラットフォームに求める項目及び内容として以下を満たすこと。

項目	業務内容等
①仮想空間のシステム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ イベント開催期間における同時接続人数として、できるだけ多くのユーザーが同時接続可能なサーバーを用意すること。（接続数はイベントの規模や予算の範囲内で適切に増設すること）</li> <li>・ 会場の盛り上がりを演出するため、同時表示人数もできるだけ多く表示できるようにすること。</li> <li>・ 累計で3万人の方にアプローチできるようにすること。</li> <li>・ 上記のシステムによって提供される仮想空間にユーザーがアバターを通じてアクセスすることができるようにすること。</li> <li>・ サーバーについては受託者にて管理運営すること。</li> <li>・ プラットフォームは開設時から年度末まで基本的に24時間常時アクセス（サーバーメンテナンス時等は除く）できるようにすることが望ましいが、効果的な運営を行う上で、一時的に閉鎖が必要な場合はこの限りでない。</li> <li>・ アクセス数や同時接続人数など、来場者数及び空間内での行動について集計し、次年度に向けた分析を実施すること。</li> </ul>
②コンテンツ（仮想空間）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 設計にあたっては、3Dモデリングされたイベント会場を制作・提供し、埼玉県の魅力の発信などにつながるコンテンツを展開する以下の空間を用意すること。</li> <li>・ その際、当空間を一体的かつ効果的にユーザーが使えるよう設計を行うこと。</li> <li>・ 空間の設計上や演出上の都合など他に理由があれば以下の配置方法に限らない。</li> </ul> <p data-bbox="683 1682 932 1715">&lt;エントランス&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ユーザーの関心を高めるような空間となるようデザインの構築を行うこと。</li> <li>・ 操作方法や空間内の説明などの、案内を制作すること。</li> </ul>

#### <ステージ会場>

- ・ステージコンテンツを行うことのできる空間を制作すること。

なお、既存の空間があればそれを転用するなどして用いてもよい。

- ・空間又はエリアごとに同時接続数を変更できる場合は、他のエリアよりも同時接続数を多く設定すること。

- ・Youtube等でライブ配信や後日動画配信ができるよう、動画及び写真撮影機能を有すること。

(ステージ機能として有していなくても、プラットフォームの機能等で代用できる場合はそれでも可)

- ・ステージについては基本的に空間オープンイベントや集客イベント時のみ稼働させることを想定しているが、そのほかに活用方法等あればこの限りでない。

#### <体験エリア会場>

- ・アバターを動かしながら、埼玉の魅力を体感できるコンテンツを制作すること。

・なお、既存の空間があればそれを転用するなどして用いてもよい。

- ・年度の途中に1回以上リニューアル又は追加コンテンツ等によって内容に変化をつけられるようにすること。(主な変更内容は外観等のグラフィック想定ではなく、埼玉の魅力に通じる内容(テーマ、画像、動画等)の変更を想定している)

- ・イベント時以外にも常設で体験ができるような設計にすること。

#### <ブース会場>

- ・埼玉県の魅力の発信などにつながるコンテンツを展開する空間又はスペース(ブース等)を用意すること。なお、原則として掲載するコンテンツの画像や動画は委託者から提供する。

・なお、既存の空間があればそれを転用するなどして用いてもよい。

- ・行政、企業、団体等がブース等を仮想空間に出展

	<p>できるシステム、又は委託者等が操作を行うことで自由にブース等をカスタマイズできるシステムを構築すること。自らブースの展示内容をカスタマイズできない場合は最低1か月ごとに展示内容の更新を可能とすること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・行政、企業、団体等がバーチャル空間へ出展する際には、それぞれの出展ブース等の設置におけるフォローや管理等を委託者と協力して行うこと。</li> <li>・ブース数は県庁各課、企業・団体などの出展を予定しているため、30～50程度を予定している。出展数については委託者と相談のうえ決定すること。</li> <li>・見やすい配置にするなどユーザーが離脱しないような工夫を行うこと。</li> <li>・ブースごとのアクセス数やブース内に設定したURLなどのアクセス数を集計できるようにすること。</li> <li>・イベント時以外にも常設で閲覧できるような設計にすること。</li> </ul> <p>&lt;相談会場&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相談はアバターを介して対人で行う予定であることから、相談者及び相談を受ける者の両者が使いやすいデザイン及び機能とすること。</li> <li>・個別に相談したいことがあれば、ブース会場から相談会場へ移動できるようにする想定であるが、その他に別の方法があればこの限りでない。</li> <li>・なお、既存の空間があればそれを転用するなどして用いてもよい。</li> <li>・相談内容が漏れないよう、原則相談ブースは別の空間とし、相談者と受け手のみが存在するようにすること（ただし、同じ空間でも相談内容が漏れないなどのセキュリティが確保できる場合はこの限りでない）</li> <li>・相談資料等をPCなどで共有できるスクリーン等を設置すること</li> </ul>
③アバター	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザーは上記の仮想空間で3Dのアバターの操作が行えるようにすること。</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手足が動いたり、感情が表現できるアバターを用意すること。</li> <li>・アバターのデザインを複数種類用意するか又はユーザーがカスタマイズできるようにすること。</li> </ul>
④その他の機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーション機能を備えること。（例：チャット、音声チャット、ジェスチャーなど）</li> <li>・イベントを安全に遂行するためのユーザー管理の機能を備えること。（例：強制ログアウト、一括ミュート、チャットの制限など）</li> <li>・空間内で参加者が容易に写真（スクリーンショット）撮影可能な機能を備え、SNSなどに投稿可能とすること。</li> </ul> <p>（著作権が発生するコンテンツについては、必要に応じて撮影を禁止する機能を設定するなどの対策を施すこと。）</p>

## （２）バーチャルプラットフォームの運営

各項目内容の整理に当たっては、委託者との議論・検討を重ねること。

項目	業務内容等
①プラットフォームの運用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・悪質なユーザーや不適切な行為などを規制する、バーチャルプラットフォームの利用規約を整備し、遂行・遵守すること。</li> <li>・個人情報管理する場合、ポリシーを整備し、遵守すること。</li> <li>・プラットフォームの運営に当たっては、経済産業省「SaaS向けSLAガイドライン」及び総務省「ASP・SaaSにおける情報セキュリティ対策ガイドライン」に基本的に準拠すること。</li> <li>・サーバーへの不正アクセスの防止やアプリケーション・通信などの脆弱性対策や適切なセキュリティ対策を講じること。</li> <li>・常時障害対応が可能な体制を整え、適切・迅速に対応するとともに、障害状況と対応等、障害に関する履歴の管理を行うこと。</li> </ul>

### (3) バーチャルイベントの企画・運営

イベント企画・運営は受託者が行い、各項目内容の整理に当たっては、委託者との議論・検討を重ねること。

項目	業務内容等
① エントランス	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 「空間オープンイベント」及び「集客イベント」当日には有人受付を完備し、空間に入った方を補助すること。有人の受付時間はイベント開催時間の日中のみを想定するが、委託者と相談の上、決定するものとする。</li><li>・ 演出等でユーザーの離脱を起こさないような工夫を行うこと。</li></ul>
② ステージイベントの企画	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 多くのユーザーを呼び込む魅力的なステージイベントを企画・展開すること。</li><li>・ 著名人等をキャスティングする場合は、受託者及び委託者が協力して行うものとする。</li><li>・ ユーザー参加型のイベントも企画すること。</li><li>・ 当日、空間に入れられない方向けの配信方法を別途検討すること。</li><li>・ イベントの運営を妨げるユーザーが出現した際の対応方針を示すこと。</li></ul>
③ 体験エリアの企画	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ユーザーがアバターを動かしながら参加できるゲームなどを構築し、そのゲームなどを通じて埼玉の魅力を知ることができるような企画とすること。</li><li>・ 多くの人が参加したいと思うような工夫を入れ込むこと</li><li>・ BGMなどの演出の工夫を行うこと。</li></ul>
④ ブースエリアの企画	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 多くの人ができるだけたくさんのブースに立ち寄るような工夫を行うこと。</li><li>・ 主に画像や動画でコンテンツ等の紹介を行う内容であるため、一般的なウェブサイトで見ることとの違いを演出できるようにすること。</li><li>・ BGMなどの演出の工夫を行うこと。</li></ul>
⑤ バーチャルイベントの運営・出展管理	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ユーザーからのお問い合わせ対応、空間内での来場者対応、参加者の管理、ステージイベントの進行など、仮想空間におけるイベント全般の運営を行うこと。</li><li>・ 行政、企業、団体等がバーチャル空間へ出展する際に、それぞれの出展ブース等の設置におけるフォ</li></ul>

	<p>ローや管理を行うこと。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・委託者側で出展管理を行う場合は、行政、企業、団体等が出展を行う際に必要となるガイドラインやマニュアルを用意すること。</li> </ul>
⑥県庁オープンデーにおける空間オープンイベントの実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・令和5年11月14日（火）に埼玉県庁舎でリアルに実施するイベント「県庁オープンデー」にて「空間オープンイベント」を行う。リアルなイベント会場とバーチャル空間との連携イベントを実施し、当空間の周知を行う企画・運営を委託者とともに行うこと。</li> <li>・内容は県庁オープンデーのリアルステージとの連動企画やリアル出展ブースを想定するが、そのほかの提案があればこの限りでない。</li> <li>・バーチャル空間上のステージ、ブース等を空間オープン時点ですべて実施するかについては、委託者と相談の上、決定するものとする。</li> <li>・リアルの出展ブースにおいては、テントと机を委託者で用意する。</li> <li>・県庁オープンデーは毎年メディアの関心が高いため、メディアを意識して企画を行うこと。</li> <li>・県庁オープンデーの詳細は下記リンク先を参照すること。（令和4年度開催分）</li> </ul> <p><a href="https://www.pref.saitama.lg.jp/a0301/kenminnohi/kentyouopenday.html">https://www.pref.saitama.lg.jp/a0301/kenminnohi/kentyouopenday.html</a></p>
⑦集客イベントの実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・令和5年12月以降の県の指定する期間に集客イベントを開催すること。</li> <li>・当イベントは休日に行うことを想定しており、より多くの方に参加してもらえよう、企画・運営を行うこと。</li> </ul>

#### （４）ランディングページ（ウェブサイト）の企画・運営

ランディングページ（ウェブサイト）の企画・運営は受託者が行い、各項目内容の整理に当たっては、委託者との議論・検討を重ねること。

項目	業務内容等
①ランディングページ（ウェブサイト）、ソーシャルネットワークワーキングサービス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランディングページ（ウェブサイト）を制作し、バーチャルプラットフォームの最新情報やバーチャル空間の展開状況などの紹介を行うとともに、必要に応じてバーチャルプラットフォームアプリ等のイ</li> </ul>

	<p>インストールを誘導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・受託者でSNSなどによる広報、バーチャル空間で行った体験等の共有を推進する施策を実施すること。</li> <li>・SNSや動画投稿サイト等で体験を共有する際のガイドラインを策定すること。</li> <li>・イベントへの参加を申込制にする場合、イベントへの申込時に使用する申請フォームの用意は受託者と委託者で協議して決定すること。</li> <li>・WEBサーバーについては、受託者において管理、運営すること。</li> </ul>
--	--

(5) 本業務にかかる報告

委託者は必要に応じて、本事業の実施状況について随時報告を求めることがあるため、協力すること。

6 業務スケジュールと成果物の納入

(1) 業務スケジュール

下記スケジュールを遵守すること。

ア できるだけ早く可能なタイミングで、5(4)で制作したランディングページにて、イベント内容等を公開する情報発信を行うこと。なお、詳細のスケジュールについては、委託者と協議・調整を行うこと。

イ 令和5年11月14日(火)に開催する「県庁オープンデー」にて「空間オープンイベント」を行い、空間を以後使用できるようにすること。

ウ 令和5年12月以降の県の指定する期間に「集客イベント」を開催すること。集客イベント終了後も令和6年3月末まで当空間を使用する予定である。詳細のスケジュールについては、委託者と協議・調整を行うこと。

エ イベントにおける来訪者に関するデータを収集し、空間オープンイベント、集客イベント、3月上旬までに開設した空間内の各データ結果及び分析結果をできるだけ速やかに委託者に提出すること。



## (2) 成果物の納入とその時期

本業務の成果物及び納入時期は、以下のとおりとする。

なお、②⑧以外の成果物については、紙媒体4部及び電子データを納入すること。

成果物	内容	納入時期
①業務実施計画書	業務の実施体制・実施内容・仮想空間の仕様・スケジュールを業務実施計画としてまとめたもの	契約日以降、速やかに
②広報活動用の画像又は動画（電子データ）	広報活動で活用するためのバーチャル空間・コンテンツの体験デモ画像又は動画	契約日以降、速やかに
③空間制作計画書	仮想空間の構築に関する仕様、制作計画書	契約日以降、速やかに
④操作マニュアル及び運用マニュアル	システムの操作方法や運用方法をまとめたマニュアル	契約日以降、速やかに
⑤イベント企画書及び進行シナリオ	実施するイベントについてまとめた企画書及び進行方法を記載したシナリオ	契約日以降、速やかに
⑥業務実施完了報告書	本業務の実施経過・実施結果やアクセス件数・ユーザー数等の実績をまとめた報告書	年度末までに
⑦議事録	委託者と受託者とが協議を行った場合、受託者が議事録作成を行い、委託者へ提出すること。	協議後速やかに
⑧バーチャル空間・コンテンツ等の公開に際し、作成したもの	バーチャル空間・コンテンツ・アバターなど	公開開始までに

## 8 著作権等に関する留意事項

(1) 受託者は、第三者の著作権を使用する場合、公開する仮想空間・コンテンツ等に使用する全ての内容について、必ず著作権等の利用権を得て利用すること。

(2) 仮想空間・コンテンツ等の公開に際し、受託者が制作した当バーチャル空間の写真、画像等の記録の著作権（著作権法第21条から第28条までに定める権利を含む）は、業務終了後においても委託者が自己の業務の遂行又はPRに自由かつ無償で使用できるものとし、著作者人格権及び著作隣接権を行使しないものとする。

(3) 受託者は、成果物の著作権（著作権法第27条及び第28条に規定する権利を含む。以下同じ。）を委託者に無償で譲渡するものとし、著作者人格権及び著作権隣接権を行使しないものとする。また、委託者が指定した者に成果物を無償で使用させることについて、了承するものとする。

(4) 納入される成果物等に、第三者が権利を有する著作物（以下「既存著作物等」）が含まれる場合には、委託者、受託者の両者が協議にて、本委託業務終了後の取り扱いを検討することとする。また、著作権関係の紛争が生じた場合、一切受託者の責任において処理するものとする。

## 9 契約不適合等に関する責任の範囲

公開する仮想空間・コンテンツ等が第三者の著作権等を侵害したことにより当該第三者から制作物の使用の差し止め又は損害賠償を求められた場合、受託者は委託者に生じた損害を賠償しなければならない。

## 10 業務実施に当たっての留意事項

### (1) 業務実施体制

受託者は、業務の運営体制を明確にし、業務を適切に実施するために必要な経験を有するスタッフを配置すること。

### (2) 業務計画

受託者は、業務の開始に当たっては、本業務の実施における具体的な業務工程表を提出するとともに、適宜、更新状況を提出すること。本業務における契約締結後、速やかに着手し、業務工程表に従い完了させること。

### (3) 本業務に係る委託者との打合せ

本業務の趣旨を熟知し、業務実施期間中においては、委託者と緊密に連絡をとりながら進め、その指示及び監督を受けなければならない。

なお、受託者は、業務着手時、成果品の取りまとめ時及びその他必要に応じて、委託者との打合せ及び協議を行うものとする。

### (4) 再委託について

業務の主要な部分や契約金額の相当部分を、他の法人等に再委託することは認められない。ただし、専門性等から一部を受託者において実施することが困難な場合や、自ら実施するより高い効果が期待されるときは、委託者と協議し、承認を得ることにより認めることとする。

#### (5) 秘密の保持

- ア 受託者は、業務遂行上知り得た情報を他に漏らしてはならない。
- イ 本業務の遂行に当たり収集した情報については、機密保持に努めるとともに、施錠の徹底や電子データのパスワード設定など、万全なセキュリティ対策を講じなければならない。
- ウ 本業務の遂行に伴い取り扱う個人情報の漏えい、滅失又はき損の防止その他保有する個人情報の適正な管理のため、個人情報の保護に関する法律の規定により、必要な措置を講じなければならない。

#### (6) 本業務終了後の取扱い

- ア 本業務終了後、バーチャルプラットフォーム運営上の責任の範囲等については、委託者と協議すること。
- イ 本業務終了後においても、成果物について継続使用できるよう、委託者と協議すること。
- ウ 受託者の都合でバーチャルプラットフォームのサービスを終了する場合は、成果物の扱い等について委託者と協議すること。

#### (7) その他

業務実施期間中において、受託者が新たに企画提案し、その内容が業務目的の達成に資すると判断された場合には、委託者と調整を経たうえで、追加することができる。