

AKITA DeX人材育成事業企画運営業務委託仕様書

1 業務名

AKITA DeX（アキタデックス）人材育成事業企画運営業務

2 目的

本業務は、将来的に県内で活躍する次世代デジタル人材の継続的な創出・定着を図ることを目的に、中高生及び大学生を対象としたデジタル技術を段階的に学ぶ育成プログラムを実施するとともに、地域課題の解決や県内事業者のデジタル化・DXを支援する実践的な機会を提供する。

これにより、就職期前からデジタル分野への関心を喚起し、自ら課題を解決する経験を通じて地域への愛着を高め、将来的な県内定着への動機付けを行う。

併せて、県内事業者のデジタル化・DXを推進することで、「地域のデジタル人材の育成」「若年層の県内定着」「地域経済の持続的な発展」を両立させる好循環を生み出す。

※本事業におけるDXの定義

本事業で用いる「DX」という用語は、高度なビジネスモデルの変革といった狭義の意味に限定せず、基礎的なITツールの導入や業務プロセスの「デジタル化」の段階を含む、広義の概念とする。

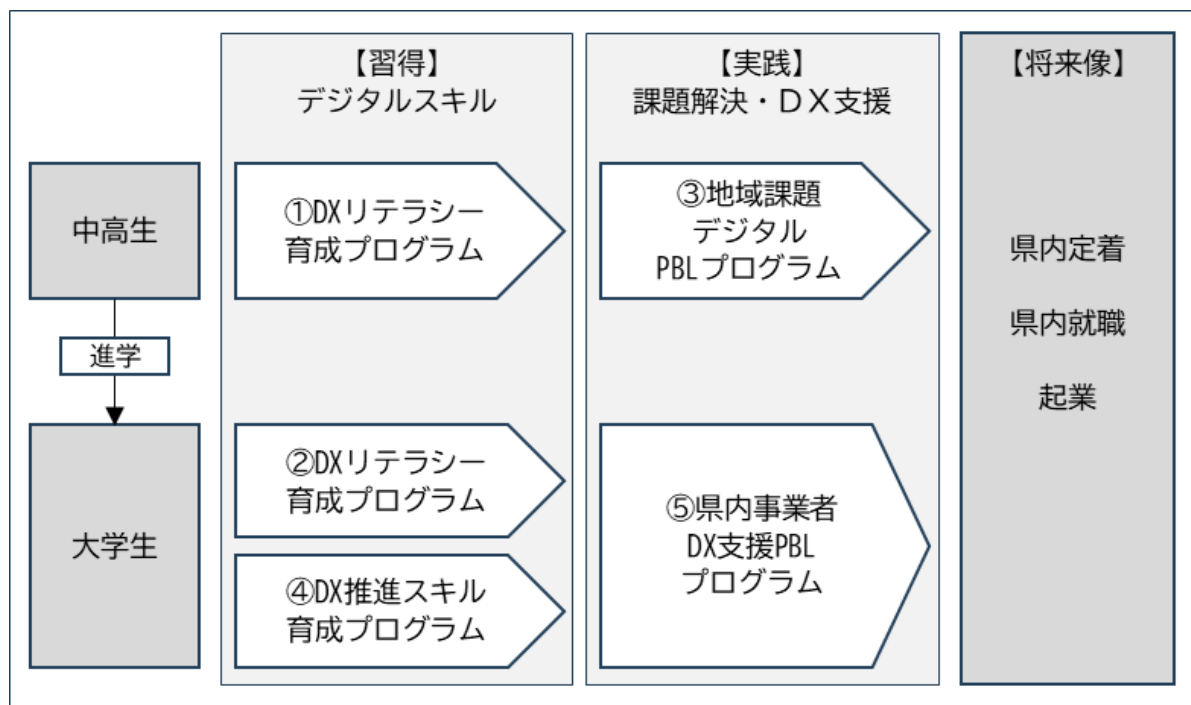
3 業務の委託期間

契約締結の日から令和9年3月15日まで

4 業務の内容

(1) 各プログラムの概要

各プログラムの概要は以下のとおり（各プログラムの詳細は以下各項目に記載）。



業務名	対象者	回数	1回当たりの時間	参加人数 (合計)
①DXリテラシー育成プログラム	中高生	3回	6時間程度	120人
②DXリテラシー育成プログラム	大学生	3回	6時間程度	120人
③地域課題デジタルPBLプログラム	中高生	1回	50時間程度	50人
④DX推進スキル育成プログラム	大学生	1回	50時間程度	50人
⑤県内事業者DX支援PBLプログラム	大学生	1回	50時間程度	25人

中高生＝県内在住又は県内の中学校、高等学校及び専修学校の高等課程に通う生徒

大学生＝県内在住又は県内の県内大学・短期大学・大学院及び専門学校に通う学生

(2) 運営事務局の設置等

- 運営事務局を設置の上、業務に必要な実施体制（人員・場所等）を整え、業務全般に係る企画・調整・運営・事務処理等を行うこと。
- 本業務に使用する電話回線・メールアドレスを定め、参加者からの問い合わせ対応等、連絡調整を行うこと。
- 本事業を統括するコーディネーターを配置するほか、参加者の指導及びフォローアップのための運営スタッフ、グループごとのメンター等、適切な支援体制を確保すること。

(3) プログラムの企画（共通要件）

日程	<ul style="list-style-type: none"> ● 学校行事や他のプログラム日程を考慮の上、より多くの生徒・学生が参加できる日程（原則として土曜日、日曜日、祝日又は長期休暇期間）を選定すること。 ● 遠方からの参加者に配慮すること。
場所	<ul style="list-style-type: none"> ● より多くの生徒・学生が参加しやすい場所を選定すること。 ● 会場の事前設営、事後撤去、当日の運営を行うこと。
参加費用	<ul style="list-style-type: none"> ● 無料とすること。ただし、交通費、宿泊費及び昼食代等は参加者負担とすること。
ステップアップ	<ul style="list-style-type: none"> ● 参加者が段階的にスキルアップできる連続性のある企画・運営を行うこと。 ● 参加者には、次の段階へのステップアップを推奨すること。
変更	<ul style="list-style-type: none"> ● 上記「2目的」を十分に満たし、同等以上の学習効果が得られる場合は、上記「4（1）各プログラムの概要」の回数、1回当たりの時間、参加人数を変更した提案も可能とする。
承諾	<ul style="list-style-type: none"> ● 本プログラム参加にあたり、本人から写真等の撮影・公開についての承諾を得ていること。中高生の場合は、親権者から参加の同意と写真等の撮影・公開についての承諾を得ていること。

(4) 各プログラムの具体的な内容

各プログラムについて、以下の要素を盛り込み、参加者の興味関心を引き出しつつ、実践的なスキルが身につくカリキュラムを企画・実施すること。

①DXリテラシー育成プログラム（中高生対象）

デジタル技術の基礎を学び、自らのアイデアを形にする楽しさを体験させること。

目的	デジタル技術への関心を高め、基礎的なデジタルリテラシーを持った人材を育成すること。
内容	プロトタイプ開発演習 ● ノーコード・ローコードツール（アプリ開発ツール等）を活用し、プログラミング未経験者でもアイデアを形（試作品）にできる開発演習。 アイデア創出ワークショップ ● 身近な課題を洗い出し、デジタル技術を用いてどのように解決できるかを考えるグループワーク。 成果発表 ● 専門家によるフィードバック。
方法	● 県北、県央、県南で各1回ずつ、集合形式で実施すること。 ● 1回当たりの人数は、地域性を考慮して設定すること。 ● 参加者は各回異なること。

②DXリテラシー育成プログラム（大学生対象）

デジタル技術の基礎を学び、自らのアイデアを形にする楽しさを体験させること。

目的	デジタル技術への関心を高め、基礎的なデジタルリテラシーを持った人材を育成すること。
内容	デジタル技術のトレンドと基礎知識 ● 生成AI等の最新動向の学習。 生成AIの利活用とリテラシー ● 生成AIの概要、セキュリティ、著作権等のリスク・倫理に関する学習。 プロンプトエンジニアリング演習 ● 実際に生成AIツールを操作し、目的の回答を引き出すためのプロンプト作成手法を学ぶハンズオン演習。 アイデア創出ワークショップ ● 身近な課題を洗い出し、デジタル技術を用いてどのように解決できるかを考えるグループワーク。 成果発表 ● 専門家によるフィードバック。
方法	● 県内の大学所在地を基本として、集合形式で実施すること。 ● 1回当たりの人数は、地域性を考慮して設定すること。 ● 参加者は各回異なること。

③地域課題デジタルPBLプログラム（中高生対象）

秋田県の地域課題をテーマに、実践的な課題解決プロセスを体験させること。

目的	県内の地域課題についてデジタルスキルを用いて解決できる人材を育成すること。
内容	<p>地域課題の理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 秋田県が抱える具体的な課題についての講義及び当事者へのヒアリング体験。 <p>デザイン思考による課題解決ワークショップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ユーザー視点に立ち、課題を定義し、解決策を創造するプロセスを実践するグループワーク。 <p>プロトタイプ開発</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ノーコード・ローコードツール（アプリ開発ツール等）を活用し、プログラミング未経験者でもアイデアを形（試作品）にできる開発演習。 <p>成果発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 取組成果についてプレゼンテーションを実施。 ● 専門家によるフィードバック。
方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 集合形式で実施すること。一部オンラインによる実施を含むことも可能とする。 ● 県内ICT企業に所属する社員がアドバイザーを務めるなど、参加者が県内企業への関心を高め、県内での就業を具体的にイメージできるよう工夫すること。

④DX推進スキル育成プログラム（大学生対象）

中高生を指導できるスキル及び事業者のデジタル化・DXを推進するために必要な技術的、ビジネス的スキルを習得させること。

目的	中高生を指導できるデジタルスキルやファシリテーションスキルと、県内事業者のデジタル化・DXを推進するために必要となるデジタルスキルや課題解決スキルを身につけた人材を育成すること。
内容	<p>実践的なデジタルスキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ノーコード・ローコードツールでのアプリ・Webデザイン・ゲーム開発・動画制作など、課題解決のテーマに沿ったプロダクト制作スキル等の習得。 <p>業務プロセスの可視化と改善</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 既存の業務フローを分析・可視化し、デジタル技術による改善案を設計する手法の学習。 <p>プロジェクトマネジメント基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 実際のDXプロジェクトを進める上で必要となる要件定義、スケジュール管理、関係者との合意形成等の基礎知識。

	<p>グループワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 仮想のケースを題材に、事業者の課題設定から解決策までのプロセスを体験するグループワーク。 <p>成果発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 専門家によるフィードバック。
方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 集合形式で実施すること。一部オンラインによる実施を含むことも可能とする。 ● 県内 I C T 企業に所属する社員との交流の場を設けることにより、参加者が県内企業に対する理解を深め、県内での就業意欲を高められるようにすること。

⑤ 県内事業者 D X 支援 P B L プログラム（大学生対象）

県内の事業者等と連携し、実際のビジネス現場での課題解決に挑むこと。

目的	<p>県内事業者のデジタル化・D X を支援するために必要なデジタルスキルを活用できる人材を育成すること。</p>
内容	<p>企業とのマッチング・課題ヒアリング</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 協力企業（県内中小企業等）の現場を訪問又はオンラインで取材し、経営層や現場担当者から直接業務課題をヒアリングする。 <p>D X ソリューションの提案と構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ヒアリング結果に基づき、W e b サイト構築、アプリ導入、生成 A I の業務組み込み等の具体的なソリューションを企画し、プロトタイプを構築。 <p>テスト導入と効果検証（P o C）</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 構築したツールや運用ルールを協力企業にテスト導入してもらい、フィードバックを得て改善を行うとともに、業務削減時間などの効果測定を実施する。 <p>成果発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 県内事業者と学生が協働して得られた成果をまとめ、県内事業者等に向けてプレゼンテーションを行う。 ● 専門家によるフィードバック。
方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 集合形式で実施すること。一部オンラインによる実施を含むことも可能とする。 ● 本プログラムに協力する県内事業者を募り、課題提示や解決策の試行を促すこと。 ● 県内事業者 5 者以上のデジタル化・D X 支援に取り組み、内容を公表すること。 ● 県内 I C T 企業に所属する社員との交流の場を設けることにより、参加者が県内企業に対する理解を深め、県内での就業意欲を高められるようにすること。

(5) 参加者の募集・決定

①募集方法

- チラシの作成、Webサイト、メディア等を活用した広報、学校への周知等、効果的な参加者募集を実施すること。

②募集開始及び応募受付

- 実施日程を決定後、速やかに募集を開始し、応募を受け付けること。

③選定

- 定員を超過する応募があった場合は、県と協議の上、参加者を選定すること。
- 定員に満たなかった場合は、追加募集を行う等、定員に達するよう努めること。

④通知とフォロー

- 参加者を決定した際は、事前に県へリストを提供した上で応募者に通知すること。
- 選考の結果落選となった応募者に対しては、県内において実施される類似のイベントに関する情報提供を行う等、継続的な関心喚起のフォローに努めること。

(6) 各プログラム、フォローアップ、成果発表会等の運営

①専門家の配置と環境整備

- 各分野について十分な専門知識及び実績を有する講師を選任すること。
- 各参加者の習熟度に応じた支援を行うこと。
- 各プログラムで使用する資料、機材及び通信環境は受託者が用意し、全ての参加者に対して適切に提供すること。
- 各プログラムで使用するパソコンは参加者が持参することも可能とし、持参できない参加者には貸与すること。
- クラウドサービスやインスタントメッセージサービス等を用いたオンラインフォロー体制を整えること。

②リスク管理

- 参加者が開発した成果物の権利や事後利用の取扱いについて、参加者及び県の双方に不利益が生じないように、明確に定めること。
- プログラムにおいて写真や動画等を撮影する際は、事前に、被写体となる人物や施設管理者等に対し、撮影の目的や取扱方法について説明し、承諾を得ること。
- 納品した成果物が事業者等へ損害を与えた場合や、参加者が機密情報を漏洩した場合などの発生しうるリスクをあらかじめ想定し、保険加入等の必要な運営環境を整えること。

③成果発表

- 開発したプロダクト等について成果発表する機会を設け、Webサイトやメディア等で広く周知を行うこと。
- 成果発表会には、関係者（保護者、県内事業者、県内ICT企業、大学等）を招待すること。
- プログラム成果について、Webサイトやメディア等を活用し、広く周知を行うこと。

④認定

- 修了者にはレベルに応じた認定証を授与するなど、デジタルスキルを有する者であることを対外的に証明する仕組みを作ること。

(7) アンケート調査・実績報告等

①アンケートの実施

- 参加者を対象に、習熟度や満足度等を含めたアンケートを実施すること。
- アンケートの項目は、県と事前に協議して定め、プログラム前後の意識変化など、成果を定性評価できる項目を含めること。
- 県内事業者DX支援PBLプログラムにおいては、協力事業者を対象とした効果度合いや満足度を評価できる項目を含めたアンケートを実施すること。
- アンケートは、集計後速やかに結果を県に報告すること。

②実績報告

- 本業務完了後、遅滞なく委託業務完了届、業務報告書、その他県が指示する資料等を電子データで県に提出すること。
- 業務報告書の内容は、県と協議して定め、詳細な記録や分析を行い、県のウェブサイト等での公開や他機関への横展開を前提に作成すること。

5 スケジュール

本業務のスケジュールは、概ね以下を想定しているが、詳細は県との協議により決定する。

項目		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
委託候補者選定												
契約締結												
実施準備												
中高生	①DXリテラシー育成プログラム											
	③地域課題デジタルPBLプログラム											
大学生	②DXリテラシー育成プログラム											
	④DX推進スキル育成プログラム											
	⑤県内事業者DX支援PBLプログラム											
実績報告												

6 留意事項

- 県と連絡調整を十分に行い、円滑に業務を実施すること。
- 本業務を遂行するに当たり、必要な作業、人員配置、工程等について、実施計画書を作成し、県の承認を得ること。
- 県との定例会議などを実施した場合は、速やかに議事録を作成・提出し、協議結果の確認を得ること。
- 業務実施過程で疑義が生じた場合、速やかに県に報告して協議を行い、その指示を受けること。
- 委託業務上発生した障害や事故については、大小に関わらず県に報告して指示を仰ぐとともに、早急に対処すること。
- 感染症、災害等が発生した場合は、県との協議により、会場で実施した場合と同等の効果が得られるよう考慮した上で、オンライン実施への変更等に対応すること。

7 その他

(1) 再委託

- 受託者は、本業務の全てを第三者に再委託し、又は、請け負わせてはいけない。
- 受託者は、予め県に協議を行い、県が承認した場合のみ、本業務の一部を第三者に再委託することができる。

(2) 成果物の帰属等

- 本業務に関する成果物に関する著作権その他権利は、受託者又は第三者が従前から保有していた著作物の著作権を除き、県に帰属するものとする。
- 受託者は、委託業務により受託者が制作した著作物に関する著作権者人格権を行使しないものとする。

(3) 機密の保持

- 受託者は本業務（再委託をした場合を含む。）を通じて知り得た機密情報を目的外の利用、第三者に開示、漏洩してはならない。また、契約終了後も同様とする。
- なお、本事業は参加者の継続的な育成・定着を目指すものであるため、参加者の個人情報については本人の同意を得た上で、本事業期間終了後も募集、成果広報、成果実績証明などの用途に活用できるよう適切に管理するものとする。

(4) 関係法令の遵守

- 受託者は本業務（再委託をした場合を含む。）の実施に当たっては、関係法令等を遵守するものとする。

(5) 紛争処理について

- 委託業務に関して、第三者から権利侵害の訴えその他の紛争が生じたときは、受託者は自己の責任においてこれを解決するものとする。

(6) その他注意事項

- 上記に関連・付帯する作業一切は委託業務に含まれるものとする。
- 上記内容については、県と受託者との協議に基づき変更することがある。
- この仕様書に定めのない事項又はこの仕様書について疑義の生じた事項については、県と受託者が協議の上、決定するものとする。