

「未来のDX人材育成事業」実施業務委託仕様書

1 業務委託の名称

「未来のDX人材育成事業」実施業務

2 業務の目的・概要

現在、小学生向けには地域のプログラミングクラブ等での活動が普及し、高校生向けには『DXハイスクール』などの学校を通じた取り組みが進展している一方、中学生に対するプログラミング教育の機会は相対的に不足している現状にある。こうした課題に対応するため、県内の中学生を対象とし、プログラミングをはじめとするデジタルスキルの習得を支援するとともに、地域や身近な課題の解決に資する作品制作を通じて、次世代を担う「DX人材育成プログラム」を実施する。「DX人材育成プログラム」では、受講生の未踏ジュニア (<https://jr.mitou.org/>) への応募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。

また、「DX人材育成プログラム」受講生に加え、県内の中学生・高校生が広く参加できる「中高生プログラミングコンテスト」を開催し、中高生の相互研鑽の場を創出する。

3 委託期間

契約締結日から令和9年3月31日(水)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) 「DX人材育成プログラム」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学生

(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、電子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

- ・ 「DX人材育成プログラム」の全体像、選抜の基準を明記する。
- ・ 「DX人材育成プログラム」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、応募者の参加意欲を高める。

② 情報発信

- ・ ターゲットを意識し、中学生や保護者、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。
- ・ 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) 「DX 人材育成プログラム」の企画・運営

【ターゲット】

(1) で選抜された県内の中学生(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。
- ・ 講座は対面とオンラインを適切に組み合わせ、受講生の継続的な学習を支援する。対面の場合は県内各地の受講生が参加しやすい会場を選定すること。
- ・ 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。
- ・ 県内の社会人や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。

② 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。

③ 作品制作

- ・ 作品制作は個人または最大 4 人までのチームで行う。
- ・ ②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・ウェブサイトなど、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。
- ・ 生成 AI(Gemini、ChatGPT、Claude 等)を、アイデア出し・コーディング・エラーのデバッグ等に適切かつ有効に活用できるスキルを習得させること。ただし、生成 AI が出力したコードを単に複製するのではなく、生成されたコードの正誤を判断し、自力で修正・応用できる確かなプログラミング知識を身につけさせるカリキュラムとすること。
- ・ 制作した作品は後述する「中高生プログラミングコンテスト」への応募を必須とする。

④ 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。
- ・ 未踏ジュニアへの応募を達成するため、応募書類や作品のブラッシュアップ等を支援する。

⑤ **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。
- ・ 中高生プログラミングコンテスト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。

⑥ **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、「DX 人材育成プログラム」に必要な経費に充当する。

⑦ **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) 「中高生プログラミングコンテスト」の開催

【ターゲット】

県内の中学生および高校生(個人またはチーム)

※(2)「DX 人材育成プログラム」受講生に加え、一般公募を行う。

【業務内容】

① **コンテストの企画・審査基準の策定**

- ・ プログラム受講生以外の県内中高生(部活動、民間スクール生、個人開発者等)からも広くエントリーを集めるプログラミングコンテストとする。
- ・ コンテスト期間中におけるコンテストに関する問い合わせをメール (WEBフォーム可) や電話等で受け付け、対応する。
- ・ 審査員の候補を提案すること(IT企業関係者、民間のプログラミングスクール経営者など)。
- ・ コンテストの上位 3 者に対する副賞(例:IT 企業見学の機会提供等)を提案すること
- ・ 県と協議のうえ、募集要項・審査基準を作成する。
- ・ コンテストの参加費は無料とする。

② **広報・募集活動**

- ・ 県内の中学校・高校・プログラミング教室への周知、SNS 広告、チラシ配布など効果的な広報活動を行う。
- ・ 応募受付の仕組み(Web フォーム等)を構築・運用する。

③ **一次審査(予選)の実施**

- ・ 応募作品に対し、書類やデモ動画等による一次審査(予選)を実施し、本選出場者を選定する。
- ・ 一次審査および本選の審査員および審査方法等については県と協議のうえ、決定する。

④ **プログラミングコンテスト(本選)の企画・運営**

- ・ 本選出場者が自身の作品をプレゼンテーションする最終審査会を企画、運営する。

- ・ 商業施設など、人が集まりやすい場所でのリアル開催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。

(4) 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。）を県に提出する。

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(令和8年5月)
- (2) DX人材育成プログラム受講生の募集・選抜(令和8年6～7月頃)
- (3) DX人材育成プログラムの企画・運営(令和8年8月～12月)
- (4) 中高生プログラミングコンテスト作品募集(令和8年12月～令和9年1月)
- (5) 中高生プログラミングコンテスト一次審査(令和9年1月下旬)
- (6) 中高生プログラミングコンテスト本選・表彰式(令和9年2月頃)
- (7) 未踏ジュニア応募サポート(コンテスト以降～令和9年3月)
- (8) 完了報告書の提出(令和9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)
- ・ 本事業の広報・募集活動の際に作成したクリエイティブのデータ
- ・ 「DX人材育成プログラム」の様子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9年3月31日(水)

(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) 「DX 人材育成プログラム」における受講生の安全管理・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、「DX 人材育成プログラム」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。