

令和8年度 tsukurun 高校サテライト企画・運営業務 仕様書

1 業務の名称

令和8年度 tsukurun 高校サテライト企画・運営業務

2 施設設置・運営の趣旨・目的

群馬県では、人口減少や産業構造の変化を見据え、若者の定着と県内経済の活性化につながる「デジタル・クリエイティブ産業」の創出を目指している。この産業を生み出すため、「人材の育成・集積」「企業誘致・産業創出」「魅力発信・活動支援」の三つの柱を中心に取組を進めている。さらに、エコシステムを構築し、循環させることにより、デジタル・クリエイティブ産業を群馬県の新たな産業の柱へと育て、県を「クリエイティブの拠点」とすることを目指している。

人材育成の取組として、令和4年3月に小中高生が無料で利用できる拠点「tsukurun」を設置した。本施設は、利用者の自主性を尊重し、一人ひとりの能力やスキルに応じた学びを支援するものである。こうした取組を通じて、デジタルスキルを備え、新たな価値を創造する人材（以下「デジタルクリエイティブ人材」という。）を育成することを目的としている。

さらに、県内どこにいても無料でデジタルクリエイティブを学べる環境を整えるため、令和7年3月に、県立高校3校で tsukurun サテライト事業を開始したところである。本事業は、旗艦施設である「tsukurun（前橋市表町2丁目30-8 AQUERU 前橋2階）」と連携し、より体系的・効果的な人材育成を図るものである。

※デジタル・クリエイティブ産業：「デジタル」と「クリエイティブ」を融合させ、「人を魅了するワクワクする付加価値」を創造する新たな産業

※エコシステム：人材・企業・情報が循環し、産業が持続的に成長する仕組み

3 業務委託期間

令和8年4月1日から令和9年3月31日まで

4 業務の実施場所

・高崎女子高校（tsukurun TAKAJ0）

所在地：群馬県高崎市稲荷町20番地

設置場所：高崎女子高校内1F 図書室

・伊勢崎高校（tsukurun ITAKA）

所在地：群馬県伊勢崎市南千木町5239-1

設置場所：伊勢崎高校内2F DX ルーム

・吾妻中央高校（tsukurun AGATSUMA）

所在地：群馬県吾妻郡中之条町1303

設置場所：吾妻中央高校内環境工学科棟2F 第2PC室

※各実施校の機材については、添付資料1を参照

5 業務の内容

本業務の内容は以下のとおりとし、具体的な開館回数、開館時間、実施するイベント内容等については、県及び tsukurun 高校サテライト実施校（以下、「実施校」という。）と協議の上、決定すること。

(1) 管理・運営業務

ア tsukurun 高校サテライトの利用に関する受付・案内業務

- ・開館日程 各実施校 年間150日程度(1日当たり2時間程度)
※開館日程については、各実施校と協議の上決定すること
【参考】各校のR7年度の開館日程
 - ・高崎女子高校 主に月・木 15:45～17:30
 - ・伊勢崎高校 主に火・木 15:30～18:00
 - ・吾妻中央高校 主に火 16:00～20:00／第1・3土 13:00～18:00
- ・利用対象者 在校生又は近隣地域の小中学生
- ・利用料 無料

イ 利用者情報の管理(登録者数、日別利用者数等を記録すること)

ウ 消灯、戸締り、鍵の管理

エ PC等機材の保守・管理(利用者の機材・ソフト使用状況について記録すること)

※開催時間中においては、通常の利用の範囲内で発生した機材の不具合やトラブルについて、受託者が責任を負うこと

オ 建物内の清掃作業(開館前に毎日実施。委託も可。)

カ ホームページの更新作業、SNS(X、Facebook、Line)等による広報、必要な素材の作成。SNS等については適切に運用を行うこと。

キ 利用者増大のための企画・運営業務(利用者アンケート等による利用者意見を、企画・運営に反映すること)

ク 必要に応じて、各種視察・施設案内などに対応すること

ケ その他、tsukurun 高校サテライトの運営・管理に必要なこと

(2) 人材育成業務

以下のデジタル分野を軸に人材育成・指導を行う。初心者から中上級者まで、それぞれのスキルに合わせて楽しんで学ぶことができる人材育成が行われることが必要であり、スキルの到達度合いを評価するシステムとして、tsukurun バッジシステムを利用すること。なお、以下の人材育成内容、ツール等に加えて、別の提案も可とし、最終的には県と委託事業者が相談の上、決定するものとする。

ア 3DCG

- ・体験内容:モデリング、シェーディング、リギング、アニメーション等
- ・ツール例:Blender、Zbrush、3ds Max、Mudbox 等

イ ゲームプログラミング

- ・体験内容:プログラミング理論の基礎から、ゲームの動きを付ける演算等
- ・ツール例:Unreal Engine、Unity、Scratch、Roblox 等

ウ 2DCG

- ・体験内容:デジタルツールを使った絵画、ペンタブ、デジタル作画等
- ・ツール例:CLIP STUDIO PAINT、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe Fresco 等

エ VR、VFX

- ・体験内容:VR空間上での創作、映像合成技術、視覚効果等
- ・ツール例:Open Brush、VRChat、Adobe Premiere Pro、Adobe Animate、Adobe Character Animator、Adobe After Effects、OBS Studio 等

オ 映像編集、DTMスキル

- ・体験内容：映像編集、BGM、効果音作成 等
- ・ツール例：Adobe Premiere Pro、Studio One 5 Professional、初音ミク NT 等

カ 生成 AI スキル

- ・体験内容：ア～オのスキルへの生成 AI 活用、基礎リテラシー習得 等
- ・ツール例：Chat GPT、Gemini 等

※tsukurun バッジシステム：施設利用やスキル認定などによりポイントを付与し、そのポイントによりカードランクが昇格するシステム。旗艦施設の「tsukurun」で導入している本システムを、本事業にかかり無償で提供を受けることができる。

(3) 人員配置

開館時にはスタッフを2名以上配置し、少なくとも1名以上は複数分野の指導ができる能力のあるスタッフを配置すること。

(4) 自主企画の実施業務

利用者のスキルアップ及び上記デジタルスキルの獲得を促すため、在校生及び近隣の小中学生を対象としたイベントを企画・運営すること。具体的には、利用者獲得を目的とした初心者向けイベントを実施するとともに、経験者を対象としたスキル向上を目的とする連続講座等についても、必要に応じて実施すること。

なお、これらのイベントは、週1回以上の実施を基本とする。

(5) その他

県が必要とする施策に係ること。

5 成果品

(1) 月例報告

本事業に係る実績報告を作成し、翌月10日まで（契約期間満了日の属する月については、契約期間満了日まで）に報告すること。

(2) 勤務実績表

本事業に従事した職員の勤務実績表を作成し、翌月10日まで（契約期間満了日の属する月については、契約期間満了日まで）に報告すること。

(3) 事業報告

事業終了後速やかに、事業実施の成果をまとめた事業報告書を提出すること。なお、事業報告書は公開を前提とする。

(4) 成果物

本委託事業内で制作した素材・データ等の成果物については、編集可能な状態で納品を求める場合がある。

(5) 随時報告

その他、月例報告、事業報告とは別に実績や進捗状況等に関する報告を求める場合がある。

6 その他

- ・本業務の成果は、全て群馬県に帰属する。
- ・本仕様書に記載のない事項等については、その都度、群馬県との協議により決定する。