

学生・クリエイター等を対象とした最新デジタル技術による  
産業振興プロジェクト企画運営業務 仕様書

**1 業務名称**

学生・クリエイター等を対象とした最新デジタル技術による産業振興プロジェクト企画運営業務

**2 業務期間**

契約締結日から令和7年3月31日（月）まで

**3 業務目的**

3DCGソフトやゲームエンジンなどのソフトウェアは、アニメやゲーム、メタバース等の制作に活用されており、若いクリエイターがそうした技術を習得することで幅広い分野での活躍が期待される。

そこで、業界関係者、専門家、教育機関等と連携し、市内の学生等、クリエイター志望者を対象とした最新デジタル技術に関するセミナー等を開催し、スキルアップやコミュニティ作りを行うとともに、作品・成果物の発表の場や京都市内の関係企業等とのマッチングの場を提供し、将来的な雇用の創出等に繋げることで、本市におけるコンテンツ産業の振興を図る。

**4 業務内容**

(1) 最新デジタル技術に関するセミナーやワークショップ等の企画・開催・運営管理・検証

ア 京都市内の学生等、クリエイター志望者を対象としたセミナーやワークショップ等を複数回開催すること（講師への謝礼、交通費は委託金を含む）。

イ 開催は原則、実地開催とする。ただし、オンライン、ハイブリッド又は事前の動画配信による学習等、実地開催に限らない開催手法が効率的と考えられる場合にはこの限りではない。

ウ 内容については、業界の動向を踏まえたうえで、クリエイター志望者のコミュニティ構築、企業とのマッチングを念頭に、本市の他のクリエイター支援策との連携を図ること。なお、企画内容の検討や登壇者の人選等に当たっては、本市と事前に十分な協議を行うこと。

エ 参加者には、イベントの開催ごとにアンケートを実施すること。

(2) (1)のセミナーやワークショップで習得した技術による作品・成果物の発表の場の企画・運営及び参加者と市内企業とのマッチングの場づくり

ア 前記(1)のセミナーと連携した内容とする。なお、企画内容の検討に当たっては、本市と事前に十分な協議を行うこと。

イ 開催については、デジタル作品という特性を踏まえ、実地、オンライン、ハイブリッド等、最も効果的な開催手法を検討し、京都市と協議したうえで決定すること。

## 5 業務体制

本業務の遂行に当たっては、委託業務を総括する責任者を置き、本市、関係者との円滑な事業進行管理や意思疎通に努めること。また、何らかの事由により責任者が従事できない場合に備え、責任者を代理する担当者を置くこと。

画像やデザイン、映像、音声等のコンテンツ制作及びインターネット動画配信にあたっての必要な知識と技能を有する従事担当者を確保すること。

## 6 業務報告

委託業務完了後速やかに報告書を作成し、業務期間内に電子データを本市に提出すること。報告書については、以下の内容を踏まえたものを提出することとする。

- ・ 実施事業の概要
- ・ アンケート集約結果及び事業効果の分析結果
- ・ 参加者数及び参加者リスト

## 7 留意点

### (1) 協議事項

この仕様書に定めのない事項又は業務の遂行に当たり疑義が生じたときは、京都市と受託者との間で協議を行う。協議が整わないときは、京都市の指示するところによる。

また、委託事業の開始から終了までの間、事業の実施方法や進捗よく状況の確認等、事業の円滑な実施のために、定期的に京都市と連絡調整を行うこと。

### (2) 個人情報等の保護

受託者は、この委託業務によって知り得た個人情報及び通常秘密とされる企業情報をこの事業の目的外に使用してはならない。委託期間終了後も同様とする（その他詳細は個人情報取扱いに関する共通仕様書に記載）。

### (3) 損害賠償

委託業務の実施に伴い第三者に与えた損害は、京都市の責に帰すべきものを除き、全て受託者の責任において処理する。

### (4) 著作権

成果物の作成過程で発生した当該業務に固有のアイデア、デザイン等の著作権は全て京都市に帰属するものとする。

(5) 自主的な情報収集

受託者は、当該業務の遂行に必要な情報を自主的に収集し、報告するとともに、京都市に有益な提案を積極的に行うこと。

(6) 本事業に係る監査への協力

受託者は、本事業に係る会計検査や業務監査が行われる場合は、契約期間の終了後であっても協力すること。