

○次の1～3について企画提案すること。

○各業務項目の遂行にあたっての考え方、組織体制などを明確にし、具体的な内容を提案すること。

1. 事業実施方針

(1) 事業目的・内容の理解度

ア 本事業を実施する上での基本的な方針や、企画提案する事業の趣旨及び目的

2. 企画提案の内容

(1) バーチャルプラットフォーム及びイベント会場となるワールド、アバターの仕様

ア 使用するバーチャルプラットフォームの特徴

① リリースされた時期や背景・コンセプト

② アクセス可能なデバイス

③ 動作環境

④ 利用者層

⑤ 想定参加者数と根拠

・本事業で想定する1日最大アクセス数・参加者数

・アプリメタバースの場合、直近の総ダウンロード数及びアクティブユーザー数、利用者の1日平均アクセス数などの計算根拠

・webメタバースの場合、本件と同規模事業の総アクセス数、1日平均アクセス数などの計算根拠

⑥ ワールドに同時参加できるアバターの数（別途インスタンスを複数用意する場合、インスタンスの最大アバター接続可能数及びインスタンスの数量）

※インスタンスの定義

→ワールド内でのアバター混雑を避けることなどを目的として、別途同じ仕様のワールドを用意すること

⑦ バーチャルプラットフォーム内に存在するワールド数、ワールド間の行き来の方法など

⑧ 神奈川県の他の事業の情報など、ワールドに出展できる数量（常設コンテンツには含めない）

⑨ 他のバーチャルプラットフォームとの相互運用の実績（運用可能と見込まれるバーチャルプラットフォーム）

⑩ アバター

・デザイン、種類、機能（行動、対話機能など）

・独自アバターやパーツの作成方法、作成イメージ

イ 常態的に参加者を呼び込むために施すワールドでの仕掛け・工夫の内容

ウ ワールドのセキュリティ上の対応策（仕様書別添1-(1)イを踏まえた対策が講じられているか）

エ 会場イメージ図（仕様書別添1-(3)アを踏まえたデザインとなっているか）

(2) コンテンツの内容

ア 常設コンテンツ及びリアルタイムイベント

- ① 常設コンテンツの内容（多くの参加者を常態的に呼び込むための仕掛け・工夫を施すなど、仕様書 3-(1)ウ(ア)①～②を踏まえた内容となっているか）

＜想定参加人数等（参考）＞

ワールド会場期間中の参加人数：3,500人以上

上記のうち、ひきこもり当事者の割合：30%以上

- ② リアルタイムイベントを開催する場合の内容や開催方法、実施頻度

イ 交流イベント

a 受注者が配置するファシリテーターによる交流イベント

- ① 交流イベントの開催方法（進行方法）

- ② 開催日数及びそのスケジュール、1回あたりの所要時間

- ③ 各回のテーマ（重複可）

- ④ 空間の環境（コミュニケーションを取ることに適した環境となっているか）

- ⑤ 参加上限の人数、ファシリテーター及び運営スタッフの人員配置内訳

- ⑥ ファシリテーターについて、有資格者が保有している資格や若者自立支援に係る活動歴などが分かるもの

b ひきこもり支援団体と連携した交流イベント

- ① 参加団体との打合せ方法及び内容

- ② 打合せ等調整期間を含めた実施スケジュール

- ③ 想定される交流イベントの開催方法（進行方法）

c 発注者が主催する交流イベントの補助

- ①補助方法

d a・b・c 共通事項

- ① 各回イベントのチャット内容や概要の記録の活用方法

- ② 悪質な参加者による不適切な行為、言動を規制するために、想定しているルールや対処方法

- ③ 交流イベントに継続的な参加を促す仕掛け・工夫の内容

ウ こまりごと相談窓口

- ① こまりごと相談窓口の開催方法（進行方法）

- ② 開催日数及びそのスケジュール

- ③ 空間の環境（プライバシーに配慮した環境となっているか）

- ④ 相談員が保有している資格や若者自立支援に係る活動歴などが分かるもの

エ 県内地域サポートステーションに係る空間の設置

- ① 本コンテンツ専用の空間のコンセプト、デザイン案

- ② 相談スペースの環境（プライバシーに配慮した環境となっているか）

- ③ 地域若者サポートステーションスタッフの入場に係る操作説明やマニュアル整備等のフォローメンテナンス

- ④ 地域若者サポートステーションスタッフ用のアバター衣装、アクセサリー案

オ 県内ひきこもり支援団体・大学など研究機関等への空間貸し出し

①貸し出し方法

(3) 周知方法（プロモーション）

- ア ワールドに参加者を呼び込めるような仕掛け・工夫を施した周知活動の案
- イ 交流イベントの周知方法
- ウ こまりごと相談窓口における参加者募集方法
- エ 県内地域サポートステーションの空間及び地域若者サポートステーションスタッフの入場に係る周知方法

(4) 参加人数及びアンケート調査など集計方法

- ア アクセス数・参加者数の把握方法
- イ 参加者が回答しやすいアンケート調査の手法及び周知方法などの工夫
- ウ 仕様書 3-(3)アからエの各アンケート調査において、アクセス数や参加者数から想定するアンケートの回収率及び回収件数

(5) セキュリティ上の配慮

- ア 仕様書別添2「ワールドの参加者ルールについて」に係る参加者へのルール周知方法のほか、チャットログの確認方法、不適切な行為をする参加者への対応や事前対策など、参加者が安心・安全に参加するための対応策
- イ 当該事業で使用するバーチャルプラットフォームの利用規約の写しを別途提出（外国語表記の場合、原文と日本語に翻訳したものを提出）
- ウ 個人情報の管理やサーバーへの不正アクセスの防止等のセキュリティ対策（使用する機材やソフトウェア、ネットワークの構築方法等、サーバー構築に関する具体的な内容を含む）
- エ バーチャルプラットフォーム運用上のサービスレベル（稼働時間/計画停止の周知・報告/定期メンテナンスの頻度/同時接続可能数/セキュリティログやアクセスログの取扱い/サービスデスク対応 等）

3. 事業実施能力

(1) 実施主体の組織体制・運営基盤

- ア 責任者、担当者などの組織、実施体制、緊急時の連絡体制
- イ ワールドの管理・運営手法
- ウ 各事業内容にかかる準備期間、周知期間、実施時期など、契約期間中の具体的な実施スケジュール

(2) メタバースを活用した活動実績

- ア 過去に同種、類似する事例に取り組んだ実績（事業概要・参加人数・運営期間等）
- イ 過去の実績に基づいた当該事業に活かせるノウハウなど