

## 令和8年度「ひきこもり×メタバース」社会参加支援事業 仕様書

### 1. 事業目的

ひきこもり当事者が外出することなく、気軽に参加できる「メタバース(仮想空間)」を活用し、他者との交流が社会参加のきっかけとなるよう、ひきこもり当事者を含めた多くの青少年を常態的に呼び込める、かつ初めてメタバースを使用した参加者でも、会場の全景が分かりやすくアバターでの探索を促す仕掛けや工夫を施したメタバース会場を設置する。

会場では、多くの参加者を常態的に呼び込む常設のコンテンツ発信や、社会参加や就労のきっかけとなる「交流イベント」の実施及び「こまりごと相談窓口」の設置等により、ひきこもり当事者の社会参加支援、相談支援を行う。

また、本事業で設置したメタバース空間において、参加者同士のトラブルや心の安全、参加者層等を検証し、メタバースにおけるひきこもり当事者の居場所や相談窓口のあり方について検討する。

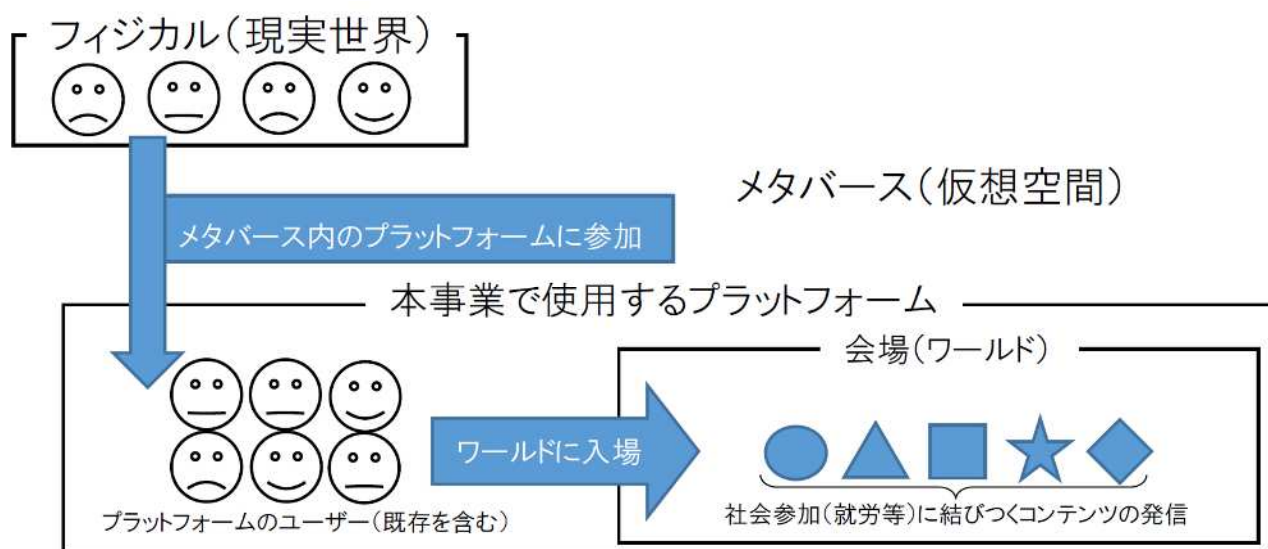
### 2. 契約期間

契約締結日 から 令和9年3月31日(水) まで

### 3. 業務内容

- ・本委託で実施する業務は、次の(1)～(4)とする。
- ・下記の事業イメージ図を参考とし、業務を遂行すること。
- ・業務の実施にあたって、発注者と十分に協議・調整すること。

#### ○事業イメージ図



#### (1) ワールドの整備・運営

##### ア ワールドの整備について

メタバースのプラットフォーム（以下、バーチャルプラットフォームという）内の会場（以下、ワールドという）は、ひきこもり当事者が安心して社会参加(他者との交流)が出来るよう、セキュリティに配慮すること。また、ワールドは24時間開場し、参加者が1人で参加しても楽

しめるよう工夫を施すこと。

※本事業でのメタバースの定義は、以下のとおりとする。

- (ア) 現実世界と同様、時間軸が一続き(リアルタイム)であること
- (イ) 他者と同一体験を共有できること
- (ウ) 技術的な制約を除き、同時参加人数に制限がないこと

本事業においては、ワールドに50名以上が同時参加できる環境整備がなされていることを前提とする。

#### イ バーチャルプラットフォームの仕様及び運用並びにワールドについて

別添1「バーチャルプラットフォームの仕様、運用及びワールド(会場)について」を遵守すること。

#### ウ コンテンツについて

コンテンツ内容については、本事業の主な対象年齢と想定している10代後半から30代の青少年が興味、関心を持つ内容とし、「1 事業目的」を加味した上で、基本方針、コンセプト、事業推進計画を明確に示すこと。また、イベントは土・日・祝日や平日の夜間など、参加者が参加しやすいと考えられる日時を優先して実施すること。

##### (ア) 常設コンテンツ

インタラクティブ機能やゲーム性を有するなど下記①及び②を念頭に入れて、ワールドの開場中に常に参加者が利用できるコンテンツを企画、実施すること。

なお、例外としてリアルタイムイベントをコンテンツの一つとして企画、実施することについては差し支えないものとする。

※リアルタイムイベントとはワールド内においてリアルタイムでの講演会、トークイベント、ワールド周遊ツアーなどを実施することをいう。

- ① ログインボーナスのように、参加者がワールドへ継続的に参加することで、本事業のワールド内で使える限定的なアバターやそれに付随する機能、ポイントが付与されるなど、アクティブユーザーの確保や参加者同士の会話のきっかけになる仕掛け・工夫を必ず1つ以上施すこと。
- ② 次の3点を必ず設置し、さらに参加者が少ない時でも孤独感を感じないようワールドを賑やかに見せる工夫や、イベント開催時以外にも継続的な参加を促すような工夫を施すこと。
  - ・NPCアバター又はアバター画像を複数配置すること。
  - ・ワールド内に複数のアイテムを配置し、探索を促す「宝探し」をテーマにしたゲームを必ず設置すること。アイテムの種類や配置等は、ワールドの開場期間中、複数回変化をつけること。
  - ・異なる時間に参加した参加者とも交流できる仕組みを、2個以上設置すること。(例：履歴が残るコメントノート、参加者が1つずつアイテムを持ち込んで完成させる展示物、参加者みんなで食事をあげることで少しずつ成長する動物等)

## (イ) 交流イベント

ワールドの一部区域等に交流イベントができる空間及びファシリテーターを設置し、参加者間で音声チャットやテキストチャットでコミュニケーションがとれるイベントを開催する。また、一部のイベントをひきこもり支援団体と連携して開催することで、ひきこもり支援団体スタッフのメタバースへの理解を深めるとともに、実際にメタバース上で支援を行う機会を創出する。

### 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 内容…各回でテーマを決定し、ファシリテーター進行のもと、参加者間でコミュニケーションを取ること。（テーマ例：オンラインゲーム・飲食店・観光・仕事・ひきこもりのこと等）なお、「e-sports」をテーマに参加者がゲームを楽しむ回を1回以上、「本ワールドについて」をテーマに良い点や改善してほしい点などを参加者から聞き取る回を1回以上、参加者の中からファシリテーターを募る回を3回以上設けること。
- ② 開催回数…ワールドの開場期間中に18回以上実施。全て異なる日で実施すること。
- ③ 開催時間…原則1回につき1時間から2時間程度を目安に実施
- ④ 空間の環境…開催中の音声チャット、テキストチャットの内容は、交流イベントの参加者間のみで共有される環境を整えること。
- ⑤ 対象者…先着順とする。参加者募集などの事前申込みは行わず、気軽に参加できるイベントにすること。
- ⑥ 参加人数…1回の開催につき原則20名まで
- ⑦ ファシリテーター…1回のイベントにつき2名以上配置し、内1名以上は関連資格（キャリアコンサルタント、産業カウンセラー、臨床心理士、公認心理師、精神保健福祉士、社会福祉士、教員免許等）を保有する者、または3年以上の若者自立支援の経験を有する者を配置すること。
- ⑧ 報告…各回の概要及び参加人数を必須とし、その他可能な限りの詳細を3-（4）アに基づいて発注者へ報告すること。

### 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…発注者と協議の上、神奈川県内で活動しているひきこもり支援団体の内、3団体以上の参加団体を選定すること。
- ② 内容…参加団体のスタッフを対象に、イベント内容の打合せと併せてワールド内のコンテンツ紹介や操作方法の説明、体験等を行い、その後参加団体スタッフが中心となって、参加者同士が交流できるイベントを実施する。詳細な内容は参加団体と調整の上決定すること。
- ③ 開催回数…原則1団体につきイベントを1回以上実施。全て異なる日で実施すること。詳細な回数や日時は、参加団体と調整の上決定すること。
- ④ 開催時間…原則1回につき1時間から2時間程度を目安に実施すること。
- ⑤ 打合せ…イベントに関する打合せは、3-（1）ウ（イ）b③及び④に関わらず必要な日数、時間で実施すること。また、必要に応じて発注者が指名するひきこもり支援者やひきこもり経験者等を招へいし、意見を伺うこと。
- ⑥ 謝礼…参加団体及び3-（1）ウ（イ）b⑤のひきこもり支援者やひきこもり経験者等には、1回の打合せ、イベントにつき、参加者1名あたり謝金一律8,000円を支払うこと。

- ⑦ 空間の環境…打合せに音声チャット、テキストチャットを利用する場合は、参加者間のみで内容が共有される環境を整えること。イベント開催中も同様とするが、参加者を限定しないイベントの場合はこの限りではない。
- ⑧ 報告…打合せ、イベントの概要及び参加人数を必須とし、その他可能な限りの詳細を3-(4)アに基づいて発注者へ報告すること。

c 発注者が主催する交流イベントの補助

- ① 内容…イベントの内容及びファシリテーター等を発注者が設定し、参加者間でコミュニケーションを取るイベントを実施する。受注者は、空間の設定等イベント実施に必要な措置を講じ、発注者を補助すること。詳細な内容は、発注者と協議の上決定すること。
- ② 開催日数…ワールドの開場期間中に5回までとする。
- ③ 報告…参加人数を必須とし、その他可能な限りの詳細を3-(4)アに基づいて発注者へ報告すること。

d a・b・c共通事項

- ① 記録及び活用…ファシリテーター及び参加者のチャット内容や交流イベントの概要を記録し、次回交流イベント開催前に、ワールドに内容を一部公開するなど、ワールドの参加者に向けて交流イベントの周知を目的とした工夫を施すこと。
- ② ルール等の設定…悪質な参加者による不適切な行為、言動を規制するため、別添2「ワールドの参加者ルールについて」を基準とした交流イベント専用のルールや対処方法を別途定め、参加者に滞りなく周知を図ること。
- ③ 継続参加を促す工夫…交流イベントに継続的な参加を促す仕掛け・工夫を施すこと。(例：一定回数参加することで、本事業のワールド内で使える限定的なアバターやそれに付随する機能、ポイントが付与される等)

(ウ) こまりごと相談窓口

ひきこもり当事者等を対象とした相談窓口及び相談員を設置し、相談者の状況に応じて、ひきこもり支援機関等を紹介する。なお、ひきこもり支援機関等の紹介先は発注者と協議の上、決定すること。

- ① 開催日数…ワールドの開場期間中に6日以上実施。各回、全て異なる月で実施すること。
- ② 開催時間…1日4コマ、1コマ1時間で実施すること。
- ③ 空間の環境…開催中の音声チャット、テキストチャットの内容は、こまりごと相談窓口の参加者間のみで共有される環境を整えること。
- ④ 対象者…神奈川県内在住のひきこもり当事者とそれに準ずる方、その保護者。
- ⑤ 参加方法…事前申込み制とし、受付及び申込み情報の管理は受注者が行うこと。1コマ原則1名とするが、保護者などを含めた複数名で参加を希望する場合はこの限りではない。周知方法はワールド内に相談窓口の募集内容を掲示するなどワールド参加者への周知を進める他、ひきこもり当事者の参加を促進する効果的な周知活動を行うこと。
- ⑥ 相談員…3-(1)ウ(イ) b①の参加団体に所属する支援者又は以下のいずれかに該当する者を1名以上配置すること。

関連資格(キャリアコンサルタント、産業カウンセラー、臨床心理士、公認心理師、精神保健福祉士、社会福祉士、教員免許等)を保有する者、または3年以

上の若者自立支援の経験を有する者であること

- ⑦ 謝礼…3-（1）ウ（イ）b①の参加団体に所属する支援者を相談員として配置した場合は、相談日ごとに1名あたり謝金一律8,000円を支払うこと。
- ⑧ 報告…各日の相談人数、相談の概要を必須とし、その他可能な限りの詳細を3-（4）アに基づいて発注者へ報告すること。

（エ）県内地域若者サポートステーションに係る空間の設置

県内に7箇所設置されている地域若者サポートステーションについて、情報の掲示を行う空間を整備するとともに、定期的に地域若者サポートステーションスタッフが入場し、参加者と交流しながら地域若者サポートステーションの情報を案内するほか、必要に応じて個別相談ができる環境を整える。

a 空間

- ① 本コンテンツ専用の空間を作成し、画像データを複数貼り付け周知できる掲示板を、各地域若者サポートステーションごとに1枚ずつ、合計で7枚以上設置すること。なお、掲示板は地域若者サポートステーションスタッフ及び発注者が自由にデータを貼り換えられ、必要に応じて関連HPへのリンクを設定できること。
- ② 地域若者サポートステーションスタッフと参加者が個別に相談できる相談スペースを設置し、相談スペースでの音声チャット、テキストチャットの内容は、相談スペースの参加者間のみで共有される環境を整えること。また、相談対応等で地域若者サポートステーションスタッフが情報案内から離席する場合は、他の参加者にその旨が分かるよう工夫すること。（例：相談中である旨を周知する看板を表示する等）
- ③ 空間は独立した空間、又は他のコンテンツと同一の空間など形式は問わないが、空間への参加者数が集計できること。
- ④ 参加者がいない時も孤独感を感じないよう、NPCアバター又はアバター画像を1体以上配置すること。
- ⑤ 空間は、カフェのような温かい雰囲気にする。

b 地域若者サポートステーションスタッフの入場

- ① 地域若者サポートステーションスタッフの入場頻度は、1週間に1回、1時間程度とし、7箇所の地域若者サポートステーションが、週替わりの持ち回りで入場することとする。入場する曜日や時間帯、持ち回りの順番は、発注者及び各地域若者サポートステーションと協議の上決定すること。
- ② 地域若者サポートステーションスタッフの入場予定日時については、一覧表を空間内に掲示するほか、直近の予定は、3（1）ウ（エ）a④で設置したNPCアバター又はアバター画像を活用して周知すること。（例：NPCアバターが自動で予定を回答する、予定が記載された看板をアバターが所持している画像を空間に配置する等）
- ③ 地域若者サポートステーションに対し、7箇所全体に1回、各箇所へ個別に1回、計8回の操作説明を行うこと。また、操作方法等の問い合わせについては、受注者が随時対応すること。
- ④ 地域若者サポートステーションスタッフに向け、操作方法等の必要事項をまとめたマニュアルを提供すること。なお、マニュアルは既存のものも可とする。

- ⑤ 各地域若者サポートステーションと調整し、スタッフ用アカウントを必要数発行すること。  
また、一目で地域若者サポートステーションスタッフであることが分かるようなアバター衣装やアクセサリ等を用意し、地域若者サポートステーションスタッフのアバターのみが身に着けられるよう設定すること。
- ⑥ 予定日時になっても地域若者サポートステーションスタッフが入場しない場合は、受注者から連絡し状況を確認するとともに、入場を促すこと。

c 謝礼

- ① 入場に係る地域若者サポートステーションスタッフへの謝礼は不要とする。
- ② 地域若者サポートステーションスタッフと調整の上、ひきこもり経験者や地域若者サポートステーションの支援経験者等が入場する場合は、1回につき2名まで入場可とし、1名あたり謝金一律2,000円を支払うこと。（全体で28名程度を想定）

(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出し

県内で活動するひきこもり支援団体・大学など研究機関等が、セミナー相談、交流会等の活動を行う場として空間の貸出しを行う。

- ① 貸出しは事前申込み制とし、受付及び貸出し可否の判断は発注者が行う。貸出し回数は1か月あたり2回までとする。
- ② 発注者が貸出し可と判断した場合、受注者は必要な手立てを講じ、申込者が滞りなくリハーサルや広報を行えるよう貸出日の2週間前には環境を整えること。（例：受注者が空間の設定を行い、利用に必要な情報を貸出日の2週間前までに申込者へ共有する等）
- ③ 貸出しを行う空間は、本事業のワールドの一部、又は貸出し専用の新規空間など、形式は問わないものとする。また、空間は主に居場所支援や相談支援等に利用すると想定し、誰でも参加できるオープン空間か、招待された参加者のみが参加可能なプライベート空間かは、申込者が任意に選択できること。
- ④ 申込者からの操作方法等の問い合わせについては、受注者が随時対応すること。

(カ) 県共生推進本部室との連携

県共生推進本部室が実施する「メタバースを活用した居場所づくり事業」のイベント会場として、本事業のワールドのインスタンスを活用する。

※インスタンスの定義は、別途同じ仕様のワールドを用意することとする。

計8回のインスタンスの利用、その他必要な経費を見込むこと。なお、イベントの運営は他の委託事業者となるため、必要に応じて連携すること。

【参考・メタバースを活用した居場所づくり事業の概要】

生きづらさを抱える方々に対して、互いに対話を通じてお互いを受け入れ合う「FiKA（フィーカ）」プログラムをメタバース上で提供し、自らの課題の解決（悩みの解消や生き方の再発見）と当事者同士の相互理解（新たな仲間づくりやコミュニケーションの創出）を同時に実現し、共生社会を実現する。

・FiKA とは：スウェーデン語でフィタイムの意味。お茶を飲み、休憩しながら、対話などを通じ、ゆっくり時間をかけて自分自身に向き合う機会のこと。

エ ワールドの開場開始時期及び開場期間について

下記①～②の条件を全て満たしていること。

- ① 令和8年9月4日(金)までにワールドを開場すること。
- ② 180日以上連続して開場すること。なお、令和8年12月29日(火)から令和9年1月3日(日)までの期間、一時的なワールドの開場を妨げないものとする。

(2) 周知活動（プロモーション）

ア ひきこもり当事者の参加を促進する適切な周知活動を行うこと。ただし、インターネットを利用した周知を行う場合、事前に発注者と協議のうえ、別添4「ウェブサイトの開設・運用における特記事項」及び別添5「ウェブページ作成・管理における特記事項」を遂行・遵守すること。

イ SNS等での広報、動画投稿サイト等で本事業へのワールドの参加を促す、リアルタイムイベントなどの配信を共有する場合は、原則として県公式アカウントから発信すること。アカウントを作成する必要がある場合は発注者と協議を行うこと。

ウ チラシの作成について

以下(ア)～(オ)を条件として、1種類の周知チラシを作成すること。

(ア) ひきこもり当事者支援団体などへの周知及びひきこもり当事者の参加を促すことを目的として、以下の情報を掲載したチラシを作成すること。

- ① ワールドのコンセプト・キャッチフレーズなど
- ② 概要
- ③ 開場日時及び閉場日時  
※開場日時及び閉場日時は、契約後に発注者と協議の上決定する。
- ④ プログラム（リアルタイムイベントを実施する場合など）
- ⑤ 参加方法

(イ) デザインは、以下を条件として作成すること。

- ① 別添7「広報用印刷物のデザイン制作に係る受注者の方へのお願い」及び「3秒で伝わるデザイン～受け取る人の目線に立った9つのポイント～」を踏まえて作成すること。
- ② 校正前に3パターン以上のコンセプトの異なるデザイン案を発注者に提示し、事前調整の上で校正に入ること。
- ③ デザインのイメージは、寒色を基調としたデザイン・写真を除き、明るく前向きになるようなイベントの印象を持たせるため、暖色を基調としたデザイン・写真を採用し作成すること。
- ④ 発注者が提供する 別添8「KIデザイン」を使用すること。
- ⑤ 別添7「広報用印刷物のデザイン制作に係る受注者の方へのお願い」に記載のある、ポイント1(写真等の優位性)は、本事業の性質上「人物写真」に変えて、メタバースの世界がイメージ出来る写真、イラストを優先して使用すること。
- ⑥ 紙質・斤量は問わないものとする。

(ウ) 3- (2) ウ (イ)で作成したデザインを基に方向性が大きく変更にならない範囲で、デザイ

ンや文章の校正を最大で計4回まで実施できるものとする。この結果を基に、発注者は校正結果の反映を確認のうえ、デザインを確定する。

(エ) 発注者が所有するイラスト、写真などは必要に応じて発注者へ提供依頼をすることが出来る。

(オ) ワールドの開場1か月前までに、チラシ7,500部及び電子データを発注者へ納入すること。

エ その他、イベント開催中は常態的に参加者を呼び込めるような仕掛け・工夫を施し、発注者と連携した広報展開を行う。

### (3) アンケートによる参加者の検証

参加者に向けて、以下3-(3)アからエのとおりアンケート調査を実施すること。なお、3-(3)ア、エについては、参加者からの回答は任意、3-(3)イ、ウについては、参加者からの回答が必須になるような仕組みづくりや工夫を施すこと。また、3-(3)ア、エは参加者からの回答が任意であるとしても、ワールドにアンケートのリンク先を分かりやすく設置することや、アンケート回収率を高めるための工夫(例：アンケートを回答することにより、ワールド内で特別な体験をできるクーポン発行などのインセンティブ提供)を施すこと。

#### ア 3-(1)ウ(ア)のコンテンツ発信に係るアンケート調査について

メタバースが一部の人々の交流の場にとどまらず、多種多様な人々に様々な目的で利用されうることや、就労まで含んだ多方面での活用が広がっていくことを想定し、参加者層やひきこもり当事者の居場所などのあり方について検討するため、ワールド参加者に向けて、下記①～④が網羅できるアンケート調査を実施し、集計結果を報告すること。

① 居住地(県内・県外)

② 年齢層(10代・20代・30代・40代以上)

③ 参加者がひきこもり当事者であるかの有無

※ 参加者へ直接的な問は不可。発注者と調整の上、参加者の内、ひきこもり当事者を抽出できる手法、アンケート内容を用いること。

④ ③で抽出したひきこもり当事者の内、ワールドに参加したことにより社会参加を目指す意識が向上したかの有無

例：前向きな気持ちになった、人に相談しようと思った、将来を考えるきっかけになった、新しい趣味(旅行・スポーツ・グルメなど)に関心を持つようになった、また参加したいと思えた等

#### イ 3-(1)ウ(イ)のコンテンツ発信に係るアンケート調査について

交流イベントを通じて、他者との交流において積極的にコミュニケーションが取れる会話のテーマや参加者同士のトラブルや心の安全、参加者層等について検証し、メタバースでの他者との交流のあり方やひきこもり支援団体におけるメタバースの有用性について検討するため、交流イベント参加者に向けて3-(3)アの①から④及び下記①、参加団体スタッフに向けて下記②がそれぞれ網羅できるアンケート調査を実施し、集計結果を報告すること。

① 交流イベントに参加した満足度

② 交流イベントを実施した満足度



ウ 3-（1）ウ（ウ）のコンテンツ発信に係るアンケート調査について

メタバースでのひきこもり相談窓口機能及び参加者層について検証するため、こまりごと相談窓口に参加者に向けて、下記①から③を網羅できるアンケート調査を実施し、集計結果を報告すること。

- ① 年齢層（10代・20代・30代・40代以上）
- ② こまりごと相談窓口に参加した満足度
- ③ 相談したことにより社会参加を目指す意識が向上したかの有無

例：前向きな気持ちになった、将来を考えるきっかけになった、また相談したいと思えた、支援機関に話をしに行こうと思えた等

エ 3-（1）ウ（エ）のコンテンツ発信に係るアンケート調査について

参加者へ地域若者サポートステーションの情報を提供することの有用性を検証するため、県内地域若者サポートステーションに係る空間の参加者に向けて、3-（3）アの①から④及び下記①から④が網羅できるアンケート調査を実施し、集計結果を報告すること。

- ① 現在、就労に関して悩みを有しているか
- ② 地域若者サポートステーションのことを知っていたか
- ③ 地域若者サポートステーションへの理解が深まったか
- ④ 就労に関して悩みを有した際、地域若者サポートステーションに相談したいか

（4）発注者への進捗報告など打ち合わせ・協議

ア 契約期間中は、必要な頻度で定例打合せの場を設けること。また、ワールドの開場期間中は、アクセス数や参加者数、1時間ごとのアクセス数、参加者のリピート率、3-（3）アンケート調査などの情報について、2週間に1度以上の頻度で発注者に報告すること。提出方法・様式は発注者及び受注者と協議の上、決定すること。

なお、本事業における参加者数の数え方は、日ごとの参加者数をカウントして集計する方法、またはそれに準ずる方法とする。

イ 委託期間中の参加者数はユニークユーザー数としてカウントする。想定する参加人数は3,500人以上として、これを下回るなど達成が困難と予測される場合は、随時発注者と協議すること。

4. 成果物の納入

本業務の成果物及び納入時期は、以下のとおりとする。

成 果 物	内 容	納入時期
① 業務実施計画書・ 業務工程表	・業務の実施体制、実施内容、スケジュール等を業務実施計画としてまとめたもの	契約日以降、速やかに
② 設計書	・イベント開催時のワールド内の各コンテンツの配置、デザインなどが分かる設計書	各イベント開催前までに
③ 操作マニュアル及び 運用マニュアル	・システムの操作方法や運用方法をまとめたマニュアル	公開開始時及び契約満了日までに

④ 周知チラシ	・ 3-(2)ウに係る周知チラシ	ワールド開場1か月前までに
⑤ 業務実施報告書	・ 本業務の実施経過・実施結果やアクセス件数、参加者数等の実績をまとめた報告書	契約満了日までに
⑥ アンケート集計結果	・ 3-(3)に係るアンケートの集計結果	アンケート実施後1か月以内または契約満了日いずれか早い日までに

※①業務実施計画書・業務工程表の提出は、別添6「成果物の著作権等、契約不適合等に関する責任の範囲、その他について」（3）ア及びイを遵守し作成、提出すること。

5. 成果物の著作権等、契約不適合等に関する責任の範囲、その他については、別添6「成果物の著作権等、契約不適合等に関する責任の範囲、その他について」を遵守すること。

6. バーチャルプラットフォームの仕様及びワールド、セキュリティに配慮した運用などについては、次のとおり別添1から9において定めているため、内容を遵守すること。

- ア 別添1 バーチャルプラットフォームの仕様、運用及びワールド（会場）について
- イ 別添2 ワールドの参加者ルールについて
- ウ 別添3 個人情報及び重要情報の保護に係る特記事項
- エ 別添4 ウェブサイトの開設・運用における特記事項
- オ 別添5 ウェブページ作成・管理における特記事項
- カ 別添6 成果物の著作権等、契約不適合等に関する責任の範囲、その他について
- キ 別添7 「広報用印刷物のデザイン制作に係る受注者の方へのお願い」及び「3秒で伝わるデザイン～受け取る人の目線に立った9つのポイント～」
- ク 別添8 KIデザイン
- ケ 別添9 セキュリティチェックリスト