

令和5年度デジタルクリエイター育成講座実施委託業務
公募型プロポーザルの質疑に対する回答

令和5年4月11日
高知県産業デジタル化推進課

Q1 事業の目的にある「①受講者への県内コンテンツ関連企業及びクリエイティブスキルを使った職種（キャリアデザイン）の周知」と「③クリエイティブスキルを身につけ県内で関連職種に就きたい人材の掘り起こし及び裾野の拡大」について、想定している行動目標や数値目標はありますか。（例）①求人開拓活動&求人案件数、③20代の受講者数、大学や専門学校、高専とかへの説明会数など

A1 明確な目標値は設定しておりません。

①については、令和4年度の成果発表会への企業の参加が6社（うち、求人中の企業は5社）であったため、令和5年度には6社以上の企業の参加を目指します。

③については、講座の集客のための広報活動の一環として、より広範に本講座の存在及びメッセージが伝わる方法について、契約時に県と協議のうえ実施することとします。（プロポーザル審査会において提案を求める事項ではありません）

Q2 「2DCG デザイナー育成講座」と「ゲームプログラマー育成講座」では講師費（2講座合わせて57万円）以外の経費（ソフトの利用料など）はかからないという理解でよろしいでしょうか。

A2 2DCG デザイナー育成講座については、Live2Dを使用するため、受講者の人数分のライセンス料金を委託料からご負担ください。講師費とライセンス料金以外の経費はかかりません。

ゲームプログラマー育成講座については、講師費以外の経費はかかりません。（使用ソフトについては無料機能のみ使う予定です。）

なお、提案依頼書4-（7）に記載の「受託者が用意するもの」が、委託料により負担するものとなります。

Q3 「2DCG デザイナー育成講座」と「ゲームプログラマー育成講座」それぞれ想定している受講人数は何名でしょうか。

A3 過去に実施していた、同じソフトウェアを扱う同規模の講座の受講者数の平均は以下のとおりとなっておりますので、同程度の受講人数を想定しています。

- ・2DCG デザイナー育成講座：約9名
- ・ゲームプログラマー育成講座：約20名

Q4 提案依頼書内に「全ての講座について運営スタッフを配置し」という文章があるが、スタッフが複数の講座の運営を担当することは問題ないか。

A4 一名のスタッフが複数の講座を掛け持ちで担当する形で問題ございません。