

## Web3.0 人材育成検証事業仕様書

### 1 業務名

Web3.0 人材育成検証事業

### 2 業務期間

契約締結の日から令和6年3月31日まで

### 3 業務目的

愛媛県では、令和4年2月にDX実行プランを発表し、「デジタル人材の1万人輩出」「県民所得の向上」を目標に、高い付加価値を持つIT産業の振興や生産性の向上、県外企業の誘致及びDX推進の基盤となるデジタル人材の育成・確保に取り組んでいるところ。

また、テレワークによる時間や場所にとらわれない自由な働き方の広がりにより、専門性の高いデジタルスキルを活用して、フリーランスや副業、兼業として収入を得る人が増加している。

政府においては「スタートアップ育成5ヵ年計画」や「デジタル社会の実現に向けた重点計画」でWeb3.0の新しい環境整備や推進の方針を示し、世界ではWeb3.0関連技術を用いた多様なスタートアップが誕生し、新たなデジタル経済圏の創出に向かっており、既存の枠組みにとらわれないデジタル人材育成が求められている。

本県ではこのような環境の変化をいち早く捉え、県内でWeb3.0人材を育成するため、Web3.0関連技術などの個人として稼ぐことができるデジタルスキルを習得可能な人材育成プログラムを構築するとともに、Web3.0に対する県民の機運醸成を図ることとしている。

これらの取組みを通じて、地方に居ながらテレワークで首都圏等から高単価の仕事を得る仕組みを全国に先駆けて構築し、様々なライフスタイルに適した働き方による、女性の活躍推進や若年者の県外流出の抑制、地域経済の活性化による県民所得の向上を目指す。

### 4 業務内容

3の業務目的を理解したうえで、以下の業務をディレクションすること。

#### (1) 人材育成スキーム構築業務 (KPI①: 育成人数 20人)

以下①②により、Web3.0人材を育成するスキームを構築すること。なお、実際の実施内容については、受託決定後に提案内容を基礎として、愛媛県と調整の上、正式決定するものとする。

#### ①Web3.0 人材育成プログラムの構築

##### ア 概要

Web3.0を構成する分野のスキルを身に付け、実際に稼ぐ経験が可能なプログラムを構築すること。当該プログラムの実施に当たっては、実際に募集した受講生へのヒアリング及び学習成果を検証のうえプログラムの改善を図ること。また、1プログラムは最低20人が同時期に受講可能なものとして、来年度以降受託事業者が自走して運営することを前提に、講座回数や学習期間、受講料等を検討のうえ提案すること。

なお、当該プログラムの受講生からは、申込み時に受講料として5,000円以上を徴し、

委託料とは別に事業の歳出に充てること。

#### イ ターゲット像

本プログラムの受講者として、以下のようなターゲット（愛媛県在住 18 歳以上）を設定しているが、提案者はこれらを参考のうえ、事業効果の最大化を図るため最適と考えられるターゲット像を検討の上、根拠となるデータと合わせ提案すること。

##### 【ターゲット①】

最新のテクノロジーやガジェットに興味を持っている学生。ネットを中心に情報収集しているが、松山ではそういった技術にリアルで触れられる機会が少なく歯痒く思っている。

##### 【ターゲット②】

小学生低学年と幼稚園の子どもが二人いる 30 代の専業主婦。学生時代にイラストやゲームを嗜んでおり、在宅でそういった経験を活かせないかと漠然と考えている。

##### 【ターゲット③】

あまり残業が多くない職場で働いている 30 代男性社会人。帰宅後の時間もあり、副業等でもう少し稼ぎたいと考えている。

### ②コミュニティ運營業務

①の受講生を中心とする県内の Web3.0 の推進に資するコミュニティを構築するとともにその運営を行うこと。

なお、来年度以降も運営されることを前提として、コミュニティのテーマや活動場所、ルール、議論が活性化するための具体的な取り組み等を検討のうえ提案すること。

### ③留意事項

受講生の募集や面談、参加料の受領、コミュニティ参加者からの連絡対応について、原則受託事業者が対応すること。なお、コミュニティ内でのトラブル等が発生した場合は、速やかに県に連絡するとともに、受託事業者が主となってトラブル等の解決に努めること。

### (2) 県民向け Web3.0 リテラシー向上業務 (KPI②: 関係人口 500 人創出)

県内における Web3.0 活用の機運を醸成するため、(1) ②で構築したコミュニティのメンバーや県内外の団体・個人と連携の上、以下のイベントを企画・運営することとして、それらイベントの概要を愛媛県へ提案すること。

また、イベント参加者が 5 (1) ②で構築するコミュニティと関係性が生まれるスキームも提案すること。なお、実際の実施内容は、受託決定後に提案内容を基礎として、愛媛県と調整の上、正式決定するものとする。

また、本業務に係るアポイントメント、調整、撮影、編集・校正、制作・運用、調査、分析、報告等の一切の経費（交通費、宿泊・車両コーディネート費、各種データ費等）は、全て当初委託金額に含むものとする。

#### ①Web3.0 親子体験会

親子で Web3.0 関連技術を体験できるイベントを企画し、実施すること。

- ・ターゲット：県内在住の小学生及びその保護者

- ・時 期：小学校の夏休み期間
- ・開 催 数：1回以上
- ・開催場所：提案による

## ②「愛媛県オリジナルNFT 限定配信企画」第2弾イベント

県が令和4年12月に実施した「みきゃんNFT 流通実証実験」の趣旨に沿った新たなNFT 無料配信イベントを企画し、1回以上実施すること。

(参考)「みきゃんNFT 流通実証実験」概要記事 URL  
<https://www.pref.ehime.jp/h12110/web3/nft.html>

## ③その他イベント

上記のほかに、(2)のKPIを達成するために有用な企画を1個以上提案すること。

## (3) 広報業務

ターゲット像に応じた広報手段を活用して、(1)、(2)の参加者等を募集すること。なお、詳細な手法については愛媛県と協議の上、決定すること。

## (4) 報告書作成業務

(1)から(3)までにに関する報告書を作成すること。

## 5 総括責任者

受託者は、本業務の実施に当たり、十分な経験を有する者を総括責任者として定めなければならない。なお、業務計画書提出時点で確約するものとし、原則として変更できない。

## 6 業務報告

### (1) 進捗状況報告

本業務の進捗状況について、定期的にウェブ会議等により報告すること。なお、報告頻度や手段については、愛媛県と十分協議すること。

### (2) 中間報告

令和5年10月上旬を目安に中間報告を行うこと。なお、報告資料については、愛媛県と受託者が協議の上、書面及び電子データにて提出すること。

### (3) 最終報告

本業務の終了後、構築した人材育成スキームについての詳細や、開催したイベントの実績報告、今後の県内のWeb3.0機運醸成のための提案等を盛り込んだ報告書を作成し、最終報告を行うこと。

## 7 成果品

### (1) 提出物

- ① Web3.0人材育成スキーム報告書
  - ・構築した講座のカリキュラムやコミュニティ運営のノウハウが分かるもの

- ② 県民向け Web3.0 リテラシー向上業務報告書  
・各イベントにおける概要や開催結果、参加者の反応が分かるもの
- ③ 今後の県内の Web3.0 機運醸成のための提言

(2) 提出部数・留意事項

- ① 上記業務別に冊子 5 部、電子データを記録した光学ディスク (DVD-R、CD-R 等) 一式を提出すること。
- ② 冊子については、日本工業規格 A4 判で簡易製本、カラー印刷とすること。
- ③ 電子データについては、「Microsoft Office Professional 2016」で利用可能な保存形式によって提出すること。

(3) 提出場所

愛媛県企画振興部デジタル戦略局デジタルシフト推進課

## 8 留意事項

- (1) 業務実施のための個人情報の取扱いについては、別記 1 「個人情報取扱特記事項」を遵守しなければならない。
- (2) デジタル広告実施時には、別記 2 「デジタルプロモーション実施時における留意事項」に基づき実施すること。
- (3) 本業務の実施に際して知り得た秘密を他に漏らしてはならない。また、業務終了後も同様とする。
- (4) 愛媛県は、必要に応じ、受託者に対して委託事業の処理状況について調査し、報告を求めることができる。
- (5) 本仕様書により制作された成果品の一切の著作権（著作権法第 27 条及び第 28 条の権利を含む。）は、完了検査をもって全て愛媛県に移転すること。
- (6) 受託者は、愛媛県が認めた場合を除き、成果品に係る著作権者人格権を行使できないものとする。
- (7) 成果品については、第三者の知的財産権を侵害していないことを保証すること。
- (8) 第三者が有する知的財産権の侵害の申立を受けたときには、受託者の責任（解決に要する一切の費用負担を含む。）において解決すること。