

先端技術を活用したラグビー体験コンテンツ制作事業委託業務に関する仕様書

1 委託業務の目的

先端技術を駆使してラグビーの迫力などをリアルに感じられるコンテンツを制作し、イベント会場などでラグビー未経験者や非観戦客層を対象に提供することで、新たなラグビーファン獲得、観戦客数拡大に繋げることを目的とする。

2 契約主体

大分県（以下「委託者」という。）

3 契約期間

契約締結日から令和4年3月31日までとする。

4 委託業務内容

(1) コンテンツの制作

仮想現実（VR）、拡張現実（AR）、複合現実（MR）、アバターなどの技術により、コンテンツを体験する者（以下「体験者」という。）が、実際にラグビーをすることなく、ラグビーのプレー及び迫力・臨場感を体験できるコンテンツを制作すること。

① 所要時間

体験者がコンテンツを体験する時間は、概ね3分以内とすること。

ただし、複数のコンテンツを制作する場合、各コンテンツの所要時間が概ね3分以内であればよく、各コンテンツの合計時間は3分を超えてもよいものとする。

② 内容

タックル、スクラム、ラインアウト等、ラグビーを特徴付けるシーンを疑似体験できるものとする。

③ 出演選手

プロラグビーチーム（令和4年1月開幕予定のラグビー新リーグに属するチーム）に所属する選手を起用し提案を行うこと（選手・チームの指定はない）。選手の撮影等に係る旅費や選手への謝金は本委託業務の委託金額に含めるものとする。なお、起用した選手の肖像権については正当な手続きにより、概ね3年程度は問題なく使用できるように対応すること。また、選手の違いによりコンテンツに使用条件が付与される場合は説明を行うこと。

(2) コンテンツ提供の環境整備

① 必要機材の準備

イベント会場において同時に2名程度の体験者がコンテンツを体験することを想定し、コンテンツ提供にあたり必要となる機材を必要数準備するものとする。当該機材は、委託者へのリース扱いとし、本委託業務の委託金額にリース代金として計上すること。（令和4年1月以降に3回程度の実施を想定）

受託者は、イベントで使用する都度、当該機材をイベント会場へ持ち込み・設定するものとする。ただし、特別な機材・設定を要しない場合はこの限りではない。

② コンテンツの保守管理、不具合への対処

受託者は、イベント時に制作したコンテンツが提供できるようコンテンツの保守管理を行うものとし、コンテンツ提供にあたって不具合等が生じた場合は、速やかに不具合の解消にあたるものとする。

5 委託者へ納品する成果物

制作したコンテンツの仕様、体験シーンのキャプチャ、体験中の様子（写真）、利用マニュアルを1冊にまとめ、PDFデータで委託者に納品するものとする。

体験コンテンツのデジタルデータや、体験にあたり必要となる機材については、受託者が管理するものとし、委託者への納品は要しないものとする。

6 実施体制

受託者は、本委託業務の実施にあたり、委託者との連絡担当者を設置し、業務の遂行にあたり委託者と緊密に情報共有・連携すること。

7 注意事項

- (1) 本業務により取得した個人情報の扱いは、契約書添付の「機密保持及び個人情報保護に関する特記事項」を遵守すること。
- (2) 成果品についての著作権（著作権法第27条及び28条に規定する権利を含む。）は、正当な手続きにより使用又は借用した第三者のものを除き委託者に無償で譲渡するものとする。従って、受託者は本委託業務の目的以外に制作したコンテンツを他者に無断で提供することはできない。ただし、事前に委託者の同意を得られた場合はこの限りではない。
- (3) 本業務にあたっては、第三者のあらゆる権利を侵害しないこと。（侵害する恐れがある場合は、責任を持ってその解決に当たること。）
- (4) 新型コロナウイルス感染症の影響等やむを得ない事情により、制作スケジュールの遅延やイベントでのコンテンツ提供が困難となる場合は、事前に委託者・受託者が協議の上対応を決定するものとし、協議の結果、予定していたコンテンツの提供等が不可となった場合には、対象費用を減額した変更契約を締結するものとする。