

## 令和8年度 eスポーツを活用した次世代共創型デジタル人材育成循環事業業務委託 審査基準書

### 1. 審査基準書の位置付け

本審査基準書は、令和8年度 eスポーツを活用した次世代共創型デジタル人材育成循環事業業務の受託候補者を選考する際の審査での審査基準について記述したものであり、本基準に基づき、提案された企画提案書及び契約の誠実な履行に関わる参加者の体制を含めた総合的な審査を行い、最も優れた提案者を選考する。

### 2. 受託候補者の決定

各項目の合計点をその提案者の評価点とする。また、選定委員会の委員による審査の結果、各委員の評価点の合計点数が最も高い提案者を受託候補者として選定する。

### 3. 審査基準

項目	評価項目	評価の基準	配点
企画提案書の内容	事業目的の理解	本業務の目的（探究学習・人材育成・地域展開）を適切に理解しているか。	20点
	事業全体の企画性	eスポーツを活用した探究学習プログラムとして、魅力的かつ教育効果の高い構成となっているか。	20点
	学習効果・教育設計	主体性・創造力・コミュニケーション能力等の育成につながる設計となっているか。	15点
	参加者の主体性・対話性	参加者同士の対話・発表・振り返りが促される構造となっているか。	10点
実施体制	業務執行体制	安定した運営が可能な人員配置・役割分担となっているか。	10点
	eスポーツ運営能力	ゲーミング環境構築・トラブル対応など、技術的対応力があるか。	10点
実績・信頼性	類似業務実績	教育事業・eスポーツイベント等の実績を有しているか。	5点
実現可能性	実施計画の妥当性	6回以上の講座運営が現実的かつ無理のない計画か。	5点
見積書		見積書は適切な積算に基づいており、不備が無いか。	5点
合 計		／100点	