

## 【審査基準】

審査項目	評価内容	評価点	倍率	配点
①企画内容等				
(1) 仮想空間の開発	<b>【アプリの選定 / 仕様書 3(1)ウ、エ】</b> ①小・中学生及び高校生を中心に幅広い世代にアプローチできるゲームアプリケーションを選定しているか。	1/2/3/4/5	×3	15
	<b>【趣旨・目的の理解度 / 仕様書 3(1)オ】</b> ②開発する仮想空間に関する提案は、以下の内容を満たすことが見込まれるものであるか。  (構築予定の仮想空間) ・身近な取組から将来的なテーマまでネット・ゼロに向けた取組をゲーム形式で体験しながら理解できるもの ・取組によるCO2削減効果等を視覚的に学べるもの など	1/2/3/4/5	×3	15
	<b>【地域特性の活用 / 仕様書 3(1)カ】</b> ③和歌山県の地形やキャラクター等の特性を活かした内容であるか。	1/2/3/4/5	×2	10
	<b>【獨創性・創意工夫】</b> ④他社にない独自のノウハウや視点が盛り込まれており、特に小・中学生及び高校生が関心を持つような内容となるよう工夫が施されているか。	1/2/3/4/5	×2	10
(2) 仮想空間を活用した普及啓発	<b>【周知 / 仕様書 3(2)ア～オ】</b> ①県内の学校やイベントにおけるワークショップ等の内容、専用webページは、周知効果が期待できるものであるか。	1/2/3/4/5	×2	10
	<b>【関心 / 仕様書 3(2)カ】</b> ②提案された普及啓発は、メインターゲットである小・中学生及び高校生の興味・関心を引きつけることができるように設計されているか。また、彼らに届きやすい発信手法が用いられているか。	1/2/3/4/5	×2	10
②実施体制等				
実施体制・業務遂行能力	・指定の期間内に業務を遂行できる能力があるか。 ・業務遂行に必要な人員及び体制が十分確保されているか。 ※12月以降に実施する県イベントにおいて、実演・試用を行う必要がある。	1/2/3/4/5	×3	15
事業実績	本事業又は本事業に類似した事業の実績はあるか。	1/2/3/4/5	×2	10
経費積算の妥当性	見積内容及び積算は適当であるか。	1/2/3/4/5	×1	5
			合計	100

## 〈採点の考え方〉

評価点	評価
5	非常に高く評価できる
4	高く評価できる
3	概ね評価できる ※仕様を満たしているなど、適格水準にある。
2	あまり評価できない
1	全く評価できない