

盛岡市短期集中型プログラミング講座実施業務委託  
公募型プロポーザル審査要領

(目的)

第1 この要領は、盛岡市短期集中型プログラミング講座実施業務委託について、公募型プロポーザルに参加した者（以下「参加者」という。）の中から受注候補者を選定するに当たり必要な事項について定めるものとする。

(選定方法)

第2 選定にあたっては、提案内容を一次審査及び二次審査により審査し、受注候補者の選定を行う。

2 参加者が3者以下の場合、一次審査は実施しない。

3 参加者が4者以上の場合においては、一次審査を実施し、上位と評価された3者により、二次審査を行う。

(資格確認)

第3 参加者が参加資格要件を満たしていることの確認は、ものづくり推進課が行う。

(一次審査)

第4 一次審査は、次に掲げる者を審査員として指名し、提案書類による審査を行う。

- (1) 盛岡市商工労働部ものづくり推進課長
- (2) 盛岡市商工労働部ものづくり推進課課長補佐
- (3) 盛岡市商工労働部ものづくり推進課工業振興係長

(二次審査)

第5 二次審査は、次に掲げる者を審査員として指名し、提案書類、プレゼンテーション及びヒアリングに基づき審査を行う。

- (1) 盛岡市商工労働部ものづくり推進課 課長又は課長補佐
- (2) 盛岡市商工労働部ものづくり推進課工業振興係 係長又は係員
- (3) 盛岡市商工労働部立地創業支援室 室長又は室員
- (4) 盛岡市市長公室都市戦略室 室長又は室員

(審査の基準)

第6 審査項目は次のとおりとする。

- (1) 業務目的の理解
- (2) 提案内容の創意工夫
- (3) 業務遂行能力
- (4) 業務執行体制
- (5) 費用

(審査の方法)

第7 盛岡市短期集中型プログラミング言語習得講座実施業務委託公募型プロポーザル審査シートを別紙のとおり定める。

2 審査員は、提案書類、プレゼンテーション及びヒアリングに基づき、個別の審査項目ごとに採点を行う。

3 参加者が1者のみであった場合にも、提案書類、プレゼンテーション及びヒアリングに基づく審査を実施する。

(受注候補者の選定)

第8 参加者が1者のみであった場合には、その者を受注候補者として選定する。ただし、その合計点数が満点の100分の50に満たない場合は、受注候補者は選定しないものとする。

2 参加者が2者以上あった場合は、その参加者ごとに、各審査員が採点した全ての審査項目の点数を合計し、その合計点数が最も高い参加者を受注候補者として選定する。ただし、その最も高い合計点数が満点の100分の50に満たない場合は、受注候補者は選定しないものとする。

3 前項の場合において、全ての審査項目についての合計点数が最も高い参加者が2者以上あった場合は、その参加者ごとに、各審査員が採点した「業務目的の理解」に関する審査項目の点数を合計し、その合計点数が最も高い参加者を受注候補者として選定する。

4 前項の場合において、「業務目的の理解」に関する審査項目についての合計点数が最も高い参加者が2者以上あった場合は、くじ引きにより受注候補者を決定する。

(審査結果の通知)

第9 審査結果は各参加者へ書面により通知する。

盛岡市短期集中型プログラミング講座実施業務委託公募型プロポーザル審査シート

審査員氏名： \_\_\_\_\_

参加者名： \_\_\_\_\_

審査項目及び点数

審査項目	審査対象	審査の観点	採点	重要度	点数	
提案内容	業務目的の理解	全般	業務の目的や趣旨を理解し、的確な内容の提案となっているか。	/ 5	× 4	
	提案内容の創意工夫	参加者の募集・選定	・プログラミング言語習得に対して熱意を有する人材を募集できるか。 ・市内での起業や地元定着に繋がる選定ができるか。	/ 5	× 4	
		講座内容、教育カリキュラム	・講座の内容は効果的であり、高度な IT 人材育成に繋がるものか。 ・講座終了後に起業や就職に結びつくものであるか。	/ 5	× 4	
		配慮事項、その他	・地元定着に係る意識の醸成に繋がる創意工夫があるか。 ・その他の創意工夫があれば適切であるか。	/ 5	× 3	
業務を適正かつ誠実に履行する能力	業務遂行能力	全般	・業務遂行能力は適切か。	/ 5	× 2	
	業務執行体制	全般	・業務の執行体制は適切か。 ・作業量は適切か。	/ 5	× 2	
	費用	全般	・費用対効果の観点から適正な見積額となっているか。	/ 5	× 1	
合計					/ 100	

点数の基準

- 5・・・特に優れている      4・・・優れている      3・・・創意工夫が認められる  
2・・・いくつかの創意工夫が認められる      1・・・仕様を満たしている。