

仕様書補足資料

I 素材コンテンツ一覧

項目	概要
質問文	ステージ1：自己理解（10問＋10問） ステージ2：職業理解（10問） ステージ3：社会理解（10問） 各ステージ内において質問はランダム表示
回答選択肢	5つ
配点	1～5点（重複なし）
結果コメント	3段階（得点によって該当する結果コメント表示）
解説文	正答がある質問は正答の表示 解説が必要な質問には解説記載
ワークシート	5種類（予定） （結果シート、振り返りシート、職場体験事前学習シート、 ヒアリングシート、リフレクションシート）

II 業務イメージ

発注者が求めている WEB ブラウザ型キャリア育成アプリのイメージ等は以下に示すとおりである。企画提案に当たり参考にさせていただきたい。

なお、具体的な画面構成、デザイン、演出、実装方法については、受託者からの自由な提案を妨げるものではない。

1. 育成アプリ概要

- ・中学生向け
- ・Web ブラウザ型
- ・学校利用及び個人利用
- ・授業時間を考慮した約 20 分の構成
- ・自己理解・職業理解・社会理解について主体的に考え、気づきを得ることが目的
- ・適職診断ではない

2. 育成アプリコンセプト

- ・「正解を当てるゲーム」ではなく、利用者が気づきを得るツール
- ・自己理解・職業理解・社会理解の自分の現状を知り、理解を深めることに前向きになれる構成
- ・自己肯定感を損なわない表現
- ・教育現場で扱いやすいシンプルな操作性

3. 世界観

3つの世界を巡りながら質問に回答していく、ステージ進行型の教育ゲームを基本とし、RPG のような世界観を取り入れた構成を想定している。(※開発費用・教育現場での操作性・端末負荷を考慮)

世界	テーマ	教育的意図	獲得アイテム
洞窟の世界	自分を知る	自分の興味・価値観を知る	ランタン
山の世界	職業を知る	仕事や職業理解を深める	登山靴
海の世界	社会を知る	社会の広がりを知る	航海図

4. 一般利用・学校利用の流れ

【一般利用】

トップページ → 育成アプリ開始 → 質問回答 → 結果・解説表示 → 結果表の印刷又は PDF 出力 → 終了

【学校利用】

教員：アカウント登録・ログイン → 生徒コード発行、CSV 出力等

生徒：生徒コード入力 → 育成アプリ開始 → 質問回答 → 結果・解説表示 → 結果表の印刷又は PDF 出力 → 終了

5. ゲーム進行

(1) 一般利用

利用者は公開 URL からゲームを開始し、ゲームトップ画面、タイトル画面及びオープニング (スキップ可) を経て、未実施のステージを選択し、質問に回答しながらゲームを進行するものとする。

各ステージ終了後には、ステージごとの結果コメントを表示するとともに、結果表及び解説画面を表示できるものとする。

全てのステージを終了した後、エンディングを表示するものとする。

(2) 学校利用

教職員は学校管理画面からログインし、生徒コードの発行、保存データの管理等を行うものとする。

生徒は教員が発行した生徒コードを入力してゲームを開始し、一般利用と同様の流れでゲームを進行するものとする。

6. ゲームシステム要件

(1) ゲーム構成

ア 育成アプリは、「自分を知る」「職業を知る」「社会を知る」の3つのステージで構成するものとする。

イ 各ステージは質問への回答を通じて進行するものとし、回答内容によってストーリーが分岐しない構成とする。

ウ 質問数、配点及び結果判定に必要な教育コンテンツは発注者が提供するものとする。

エ 質問の表示順については、発注者が提供する内容を踏まえ、各ステージ内の質問はランダム表示とする。

(2) 結果表示

- ア 回答内容に応じた内部得点を集計し、その結果に応じて結果コメント及び結果表を表示するものとする。
- イ 結果表は印刷及び PDF 保存ができるものとする。
- ウ 任意の質問については、正答及び解説を表示できるものとし、解説画面についても印刷及び PDF 保存ができるものとする。
- エ 「自分を知る」ステージは、計 20 問で構成し、10 問は仕事内容に対する興味・自信度、残り 10 問は日常生活における興味や行動のタイプに関する質問とする。日常生活における興味や行動のタイプに関する質問については、その結果をレーダーチャート（五角形を想定）等により表示するものとし、仕事内容に対する興味・自信度に関する質問については、段階等を結果表に表示するものとする。

(3) 学校利用機能

- ア 教員は学校管理画面において生徒コードを発行できるものとする。
- イ 生徒コードは重複しないものとし、一度使用したコードは再利用できないものとする。
- ウ ゲームを途中終了した場合は、同一生徒コードにより途中から再開できるものとする。
- エ 教員は受検結果等を CSV 形式でダウンロードできるものとする。
CSV には、回答内容、得点、結果コメント等を含めるものとする。
- オ 学校利用を目的としたワークシートをダウンロードできるものとする。

(4) データ管理

- ア 学校利用時に生徒コードが入力された場合のみ、回答データ等を保存するものとする。
- イ 保存対象は、生徒コード、回答内容、得点、結果情報、ゲーム進行情報その他結果表示に必要な情報とする。
- ウ 保存期間は 3 年度とし、保存期間終了後は自動削除するものとする。
- エ 保存期間中であっても、管理者が保存データを削除できるものとする。

(5) 性能要件

学校授業での利用を想定し、100～300 人程度の同時アクセスに対応できるものとする。

7. 画面要件

(1) 利用者画面

利用者画面には、少なくとも次の機能を備えるものとする。

- ・ゲームトップ画面
- ・タイトル画面
- ・オープニング及びエンディング
- ・ステージ選択画面
- ・質問画面
- ・ステージ結果画面
- ・結果表示画面
- ・解説画面

(2) 学校管理画面

学校管理画面には、少なくとも次の機能を備えるものとする。

- ・ ログイン機能
- ・ 学校登録機能
- ・ 生徒コード発行機能
- ・ 保存データ管理機能
- ・ CSV ダウンロード機能
- ・ ワークシートダウンロード機能

(3) 協会管理画面

協会管理画面には、少なくとも次の機能を備えるものとする。

- ・ 教育コンテンツ管理機能（質問、回答選択肢、配点、結果コメント、解説等）
- ・ 学校別利用状況確認機能（都道府県、学校名、受検者数等の一覧表示）
- ・ 学校管理者アカウントのパスワード初期化機能
- ・ 育成アプリ全体の利用件数を確認できる機能

8. セキュリティ及びデータ管理

- ・ 通信の暗号化
- ・ 不正アクセス対策
- ・ 利用者情報及び保存データに対するアクセス制御及び保護措置
- ・ 管理者機能における認証機能
- ・ 保存期間経過後の自動削除

9. 画面イメージ ※画面構成及びデザインは受託者提案による。

※掲載している画像は世界観及び画面構成の参考イメージです。

・ トップ画面イメージ



・ 内容画面（質問・回答）イメージ

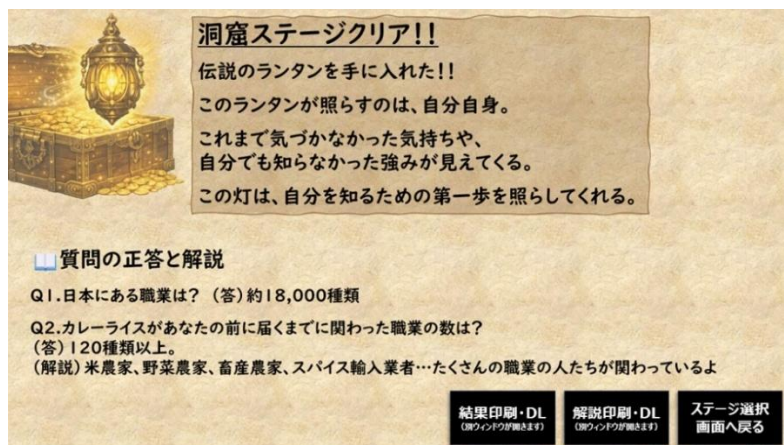
Q1. 自分に合う仕事は何かを知りたい
と思うことがありますか。
一番近いものを一つ選びましょう。

- A. とてもあてはまる
- B. ややあてはまる
- C. どちらともいえない
- D. あまりあてはまらない
- E. まったくあてはまらない

次へ



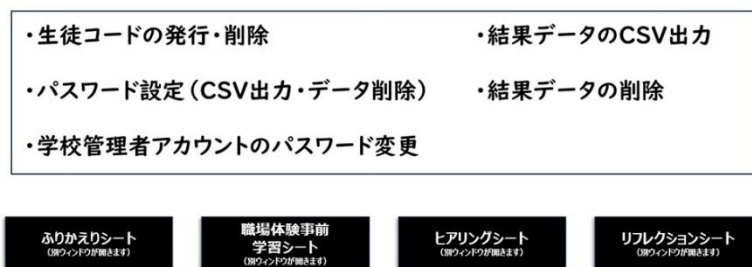
・結果・解説画面イメージ



・学校管理画面イメージ

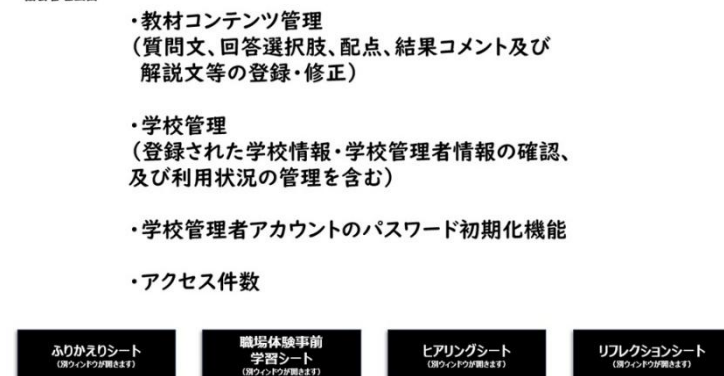
学校管理画面

〇〇中学校 様



・協会管理画面イメージ

協会管理画面



6 提案に期待する事項

受託者は、本資料の趣旨を踏まえ、教育効果、操作性、保守性及び費用対効果を考慮した画面デザイン、演出及び実装方法を提案すること。

利用者が最後まで意欲的に取り組めるよう、教育効果とゲーム性のバランスに配慮した提案を期待する。