

令和8年度 勝浦・那智地区クルーズ旅客受入・地域消費促進事業業務委託仕様書

1. 業務の目的

本業務は、勝浦漁港及び那智漁港で受け入れるクルーズ旅客に対し、那智勝浦町の世界遺産、自然、温泉、食、文化、信仰、祭礼及び地域産業等の魅力を、短時間かつ多言語で効果的に伝えるデジタル観光体験環境を整備することを目的とする。

町が別事業において整備中であり、本業務において町から提供又は利用を認められる地域観光 VR 素材を活用し、高解像度映像の再編集、多言語化、3 面マルチモニター表示及び VR ゴーグルによる体験環境を構築する。また、スマートフォンで動画を視聴できる多言語観光パンフレット、レシートキャンペーン及び限定ステッカーを組み合わせ、クルーズ旅客の町内周遊、飲食・物販等の地域消費及び SNS 等での情報発信を促進する。

事業全体の流れ

本事業は、クルーズ旅客に対し、漁港での 3 面マルチモニター及び VR ゴーグルによる没入型観光体験を入口として、多言語観光パンフレットを配布し、町内の観光地、飲食店、土産物店等への周遊を促すものである。

その後、町内での飲食・買物により合計 2,000 円以上の消費を行った旅客に対し、レシート確認を通じて限定ステッカーを配布する。これにより、「体験」から「周遊」「消費」「旅の記念品の獲得」「SNS 等での発信」へつながる一連の誘客・地域消費促進モデルを構築する。

2. 業務内容

- ・ 那智勝浦町が別事業において整備中であり、本業務において町から提供又は利用を認められる既存の 360 度 VR 映像、180 度立体視 VR 映像及び最大 11K 級の VR 素材について、内容確認、選定、多言語化及び再編集を行うこと。
- ・ 那智勝浦町内の文化財、世界遺産、信仰・祭礼、自然景観、温泉、食、漁業及び観光地等、本業務で取り上げる地域資源について、既存素材を活用した映像・VR コンテンツの編集を行うこと。
- ・ 既存素材の活用を基本とし、内容確認の結果、コンテンツの不足部分を補完する必要がある場合は、町と協議の上、那智勝浦町内の観光資源、文化財、自然景観、祭礼、食、漁業又は観光地等を対象として、8K 以上の解像度による部分的な追加撮影を行うこと。追加撮影は、1 回の現地撮影で完了する程度の簡易的な規模を想定する。撮影対象、時期及び具体的な作業内容は、町と受託者が協議の上で決定すること。
- ・ 既存素材には、撮影済みの複数カメラ映像等、スティッチング前の素材が含まれる場合を想定する。必要に応じて、映像のスティッチング、画角調整、水平調整、視差調整その他 360 度又は 180 度立体視映像として適切に再生するための処理を行うこと。
- ・ 既存素材及び必要に応じて撮影する追加素材を活用し、3 面マルチモニター及び VR ゴーグルの各再生環境に最適化したコンテンツを制作すること。

- ・3面マルチモニター、再生用PC、VRゴーグル、必要な周辺機器、再生ソフトウェア及び運用環境を整備すること。
- ・日本語、英語及びフランス語による映像・VRコンテンツを制作すること。
- ・動画視聴用二次元コードを掲載した多言語観光パンフレットを制作・印刷・納品すること。
- ・レシートキャンペーン用の限定ホログラムステッカーをデザイン・印刷・納品すること。
- ・現地設置、動作確認、操作研修、運用マニュアル作成及び納品後の初期運用支援を行うこと。

3. 実施場所

- ・勝浦漁港
- ・那智勝浦町内の観光案内拠点、町が指定するイベント会場その他必要な場所
- ・3面マルチモニターシステムは1式を整備し、勝浦漁港及び那智漁港で共用する。寄港等の予定に応じて必要な場所へ運搬・設置して使用し、両港への同時設置は要しない。

4. 映像・VRコンテンツ制作要件

4-1. 素材対応

- ・8K級の360度映像、180度立体視映像、最大11K級の高解像度VR素材、通常の平面映像及び静止画素材に対応すること。
- ・町から提供又は利用を認められる素材を確認し、町と協議の上、使用する映像、観光資源及び構成を決定すること。
- ・町から提供又は利用を認められる既存素材には、多眼式360度カメラにより撮影された、複数レンズ分の撮影元映像、低解像度プロキシ映像、プレビュー映像、プロジェクトファイル、ジャイロデータその他スティッチング又は再編集に必要な付随データが含まれる場合がある。受託者は、これらの撮影元データ及び付随データを確認し、必要に応じてスティッチング、画角調整、水平調整、視差調整及び色調整を行えること。

4-2. 編集品質

- ・最大11K級のVR映像素材を活用し、正距円筒図法(Equirectangular)による360度全天球映像として、横7,680ピクセル以上、縦3,840ピクセル以上の8K VR映像に再編集及び最適化すること。
- ・本仕様書における「8K VR映像」とは、正距円筒図法(Equirectangular)による360度全天球映像で、横7,680ピクセル以上、縦3,840ピクセル以上の出力解像度を有する映像をいう。
- ・180度立体視映像については、左右各眼用の映像として適切に編集し、再生機器の性能に応じて高画質かつ安定的に再生できるデータを作成すること。
- ・映像の色調整、明るさ調整、画角調整、映像切替、字幕挿入、音声編集及び多言語化を行うこと。
- ・那智の滝、熊野那智大社、青岸渡寺、熊野古道、温泉、生まぐろ、那智の田楽その他町と協議して決定する観光資源の魅力が、効果的に伝わる構成とすること。

- ・3面マルチモニター及びVRゴーグルの各再生環境に合わせ、画質、ビットレート、フレームレート及びファイル形式を最適化すること。

4-3. 多言語化

- ・映像・VRコンテンツは、日本語、英語及びフランス語に対応すること。
- ・各言語の表現は、字幕又はナレーションによるものとし、具体的な構成は町と協議の上で決定すること。
- ・VRゴーグルで再生するコンテンツは、日本語版、英語版及びフランス語版をそれぞれ独立した動画データとして制作し、インターネット接続なしで選択・再生できる状態で格納すること。

5. 3面マルチモニターシステム要件

5-1. 基本要件

- ・3面マルチモニターは、独立した液晶モニター3台で構成すること。
- ・中央・左・右の3面構成により、360度映像等の広がりを感じられる連続したパノラマ表示を行えること。
- ・3画面間で著しい映像ずれ、色差又は表示遅延が生じないこと。

5-2. モニター要件

- ・各モニターは、50インチの液晶ディスプレイとし、解像度は3,840×2,160ピクセル以上の4K対応であること。
- ・各モニターは、VA方式又は同等以上のコントラスト及び視認性を有する液晶パネルを採用し、反射を抑制するハーフグレア又は同等の表面処理を施すことで、明るい環境においても十分な視認性を確保できること。
- ・各モニターは、HDMI入力端子を3系統以上備え、3面同期再生用PCから映像を安定して入力できること。
- ・各モニターは、AC100V・50/60Hzで使用可能であり、定格消費電力は1台当たり120W程度以下とすること。
- ・各モニターは、使用温度0～40℃、湿度10～80%程度の環境で使用可能であること。
- ・中央画面及び左右画面を、視聴者へ向けて適切な角度で内側に配置できること。
- ・常設工事を必要とせず、町が指定する漁港又はイベント会場で安全に設置できること。

6. 3面マルチモニター再生用PC要件

- ・3面マルチモニター再生用PCは、50インチ・4K液晶モニター3台へ、それぞれ独立した映像を安定して出力できる小型デスクトップPCとすること。
- ・CPUは、12コア24スレッド以上の処理性能を有する高性能モバイル向けプロセッサを推奨仕様とする。ただし、高解像度360度映像のデコード、3面の4Kモニターへの独立した映像出力及び3画

面同期再生を安定して実行できることを実証できる場合は、これと同等以上の性能を有する別の CPU を採用できるものとする。

- GPU は、AMD Radeon 890M 又は同等以上の性能を有する GPU を推奨仕様とする。ただし、3 面の 4K モニター及び必要に応じた管理用モニターへの映像出力、高解像度 360 度映像の再生並びに 3 画面同期表示を安定して実行できることを実証できる場合は、これと同等以上の性能を有する別の GPU を採用できるものとする。
- メモリは 32GB 以上とし、映像再生、再生ソフトウェア及び必要に応じた管理用画面を同時に使用する場合にも、安定して動作できること。
- 内蔵ストレージは 512GB 以上とし、3 面マルチモニター用映像、再生ソフトウェア及び必要なバックアップデータを保存できる容量を確保すること。
- 映像出力端子は、3 面の 4K モニターへ独立した映像を出力できる構成とすること。管理用モニターが必要な場合は、3 面モニターとは別に映像を出力できること。
- 3 面モニター及び管理用モニターが必要な場合の同時出力に対応すること。管理用モニターが必要な場合は、納品物に管理用モニターを加えること。
- 3 面マルチモニター再生用ソフトウェア及び必要な映像出力設定を実装した状態で納品すること。
- 通常の映像再生時には、インターネット接続又は Wi-Fi 接続を必要としないこと。映像データ及び再生ソフトウェアは PC 本体内に保存すること。
- PC 本体は、運搬、設営及び保管が容易な小型筐体とし、概ね幅 210mm、奥行 210mm、高さ 60mm 程度以下とすること。

7. VR ゴーグル及び再生ソフトウェア要件

7-1. VR ゴーグル本体の性能要件

- 単体で VR コンテンツを再生できるスタンドアロン型 VR ゴーグルであること。外部 PC、スマートフォン、常時接続のインターネット環境を必要としないこと。
- 高解像度 VR 映像を安定して再生できる処理性能を有し、8K 級 360 度映像及び 180 度立体視映像の再生に対応すること。
- 内蔵メモリは 8GB 以上、コンテンツ保存領域は 500GB 以上を有すること。
- 表示解像度は、両目合計 4,128×2,208 ピクセル以上とすること。
- パンケーキレンズ又は同等以上の薄型・高視認性レンズを採用し、高精細映像を視認しやすい仕様であること。
- リフレッシュレートは 90Hz 以上とし、映像酔いを抑え、短時間の体験利用でも安定した視聴環境を提供できること。
- RGB カメラ 2 基以上及び深度認識機能を備え、現実空間及びコンテンツ識別マーカー（二次元コード等）を認識できること。
- 頭部の位置及び向きを認識する 6DoF トラッキング機能を備えること。ただし、本業務で制作する VR コンテンツ自体は、6DoF コンテンツであることを必須としない。

- ・内蔵スピーカー又は外部音声出力機能を有し、多言語ナレーション又は音声案内を再生できること。
- ・USB Type-C 等の汎用充電ケーブルによる充電に対応し、外部電源による連続運用が可能であること。

7-2. 装着方法・安全性及び衛生面に関する要件

- ・一般的な眼鏡を着用した利用者が、眼鏡を外さずに VR 体験を行えること。なお、特殊な装飾又は著しく大型の眼鏡については、この限りではない。
- ・不特定多数のクルーズ旅客が利用することを踏まえ、顔面への接触を最小限に抑える仕様とすること。
- ・VR ゴーグルは、額部を主な支持部とするグリップ又は専用マウントを備え、顔面への接触面は原則として額部のみとすること。
- ・利用者が手で保持するグリップ方式又は同等の方式とし、ゴムバンド、プラスチックバンドその他の固定具により、VR ゴーグルを頭部へ固定する構造としないこと。
- ・気分が悪くなった場合、緊急時又は利用者が体験を中止したい場合に、利用者自身が片手で速やかに目元から取り外せる構造とすること。顔面に固定され、容易に取り外せない構造は認めない。
- ・額部の接触パッド等は、清拭又は消毒が可能な材質・構造とすること。
- ・VR ゴーグル用コントローラーは、利用者が使用しない運用とすること。

7-3. コンテンツ識別マーカーによる言語・コンテンツ切替機能

- ・VR ゴーグルに搭載された前面カメラ機能を活用し、言語又はコンテンツごとに設定したコンテンツ識別マーカー（二次元コード等）を認識できること。
- ・コンテンツ識別マーカーには、少なくとも日本語、英語及びフランス語の言語選択、並びに複数の観光コンテンツ選択を設定できること。
- ・利用者又はスタッフがコンテンツ識別マーカーを VR ゴーグルの前面カメラに向けて認識させることで、該当する言語又はコンテンツを自動選択し、速やかに再生を開始すること。
- ・VR ゴーグルの前面カメラに、映像停止用として設定したコンテンツ識別マーカー（二次元コード等）を認識させることにより、再生中の映像を停止し、待機画面又はコンテンツ識別マーカー認識画面へ復帰できること。
- ・コンテンツ識別マーカーの認識後、VR ゴーグル用コントローラー、スマートフォン、外部ネットワーク又は Wi-Fi 接続を使用することなく、コンテンツ再生又は映像停止を実行できること。
- ・本機能を実現するためのコンテンツ識別マーカー認識・コンテンツ自動再生ソフトウェアは、受託者が本業務用に開発又は必要な改修を行い、VR ゴーグル内に実装した状態で納品すること。
- ・ソフトウェアは、少なくとも言語又はコンテンツごとに設定したコンテンツ識別マーカーの追加、変更及び削除に対応できること。操作方法は、町職員又は運用担当者が確認できるマニュアルに記載すること。
- ・利用者が OS 設定画面、アプリケーション一覧、開発者メニューその他の不要な画面に遷移しないよう、体験用アプリケーションとして運用できること。

7-4. VR 再生及びオフライン運用要件

- ・町から提供又は利用を認められる既存の 360 度 VR 映像、180 度立体視 VR 映像及び最大 11K 級の VR 素材を用い、8K 相当の映像マスターを基に再生用コンテンツを作成すること。
- ・VR ゴーグルの性能に応じて、8K マスターから高画質かつ安定再生可能な最適な再生データを生成すること。
- ・180 度立体視映像は、左右映像の整合性を保ち、立体視として正しく再生できること。
- ・日本語版、英語版及びフランス語版として分けて制作した VR コンテンツを、それぞれ再生できること。各言語版は字幕又はナレーションで対応すること。
- ・利用者によるコンテンツ体験時に、インターネット接続又は Wi-Fi 接続を必要としないこと。
- ・映像データ、言語データ、コンテンツ識別マーカース認識用データ及び再生に必要なデータは、VR ゴーグル又はローカル記憶装置に保存すること。
- ・通信が遮断された状態であっても、コンテンツ識別マーカース認識、言語・コンテンツ切替、映像停止及び映像再生が可能であること。

8. 多言語観光パンフレット及び動画配信要件

- ・動画視聴用二次元コードを掲載した、A4 両面・三つ折りの多言語観光パンフレットを制作すること。
- ・パンフレットには、那智勝浦町内の観光資源、町内周遊に関する案内、レシートキャンペーンの参加方法及び動画視聴用二次元コードを掲載すること。
- ・クルーズ旅客が、iOS 又は Android を搭載した一般的なスマートフォンの標準カメラ機能又は標準的な二次元コード認識機能により、二次元コードを読み取れること。
- ・二次元コードを読み取った利用者が、インターネット上に配置された動画ファイル又は動画配信ページへアクセスし、特別なアプリケーションのインストールを必要とせずに、紹介動画を再生できること。
- ・二次元コードから視聴する紹介動画は、日本語、英語及びフランス語に対応すること。言語ごとに動画を分ける方式のほか、1 本の動画に日本語ナレーション並びに英語及びフランス語の字幕を付す方式も認める。採用する構成は、町と協議の上で決定すること。
- ・動画は、一般的なアクセス性及びセキュリティを備えた動画配信基盤又はサーバー環境に配置すること。基本利用料を要しない動画配信基盤を活用するなど、通常運用における追加のサーバー利用料が発生しない方式を基本とすること。
- ・動画の公開方法、公開範囲、アカウント管理及び町への引継ぎ方法については、町と協議の上で決定すること。
- ・デザイン、原稿作成、翻訳、二次元コード生成、印刷及び納品を含むこと。
- ・印刷部数は 2,000 部を基本とし、詳細は町と協議の上で決定すること。

9. 地域消費促進キャンペーン及び限定ステッカー制作要件

9-1. キャンペーンの位置付け

- ・本施策は、VR・映像体験によって喚起した那智勝浦町への興味・関心を、実際の町内周遊、飲食、買物及び観光体験へつなげる地域消費促進施策として実施する。
- ・町内の飲食店、土産物店、観光施設その他町が指定する店舗等での消費を対象としたレシートキャンペーンを実施する。
- ・合計 2,000 円以上のレシートを、勝浦漁港又は那智漁港のカウンター、観光案内所又は町が指定する場所で確認し、限定ステッカーを配布する運用を想定すること。複数店舗のレシートを合算する取扱いを可能とする。
- ・確認済みレシートには、重複配布を防止するため、受取済印を押印する運用とする。
- ・キャンペーン案内は、多言語観光パンフレット、案内 POP、二次元コード及び口頭案内等を活用し、外国人クルーズ旅客にも分かりやすく周知できる構成とすること。

9-2. 那智勝浦 旅のきらめきコレクション（仮称）デザイン要件

- ・限定ステッカーは「那智勝浦 旅のきらめきコレクション（仮称）」とするが、最終的な名称及び表記は、町と協議の上で決定すること。
- ・那智勝浦町の旅の記憶として持ち帰りたくなる、地域限定かつ収集性の高いデザインとすること。
- ・那智の滝、熊野那智大社、青岸渡寺、熊野古道、生まぐろ、温泉、海岸景観、信仰・祭礼その他那智勝浦町を象徴する観光資源を題材とした 8 種類程度のデザインを制作すること。各デザインで取り上げる観光資源、店舗、場所又はテーマは、町と協議の上で決定すること。
- ・SNS 投稿及び旅の記念品としての視認性を考慮し、光を受けて輝きや色彩変化を感じられるホログラム加工を施すこと。
- ・表面は、ホログラム PP 又は PET 素材等を用いた光沢感のある仕上げとし、ラメ、オーロラ、レーザー又はプリズム調の反射表現を活用すること。具体的な加工方法は、デザイン性、耐久性及び印刷適性を踏まえて提案すること。
- ・印刷面はフルカラー印刷とし、文字、地域名及び主要なモチーフが、ホログラム加工によって判読しにくくならないよう配慮すること。
- ・持ち帰り、貼付及び保管を想定し、擦れ、水濡れ及び日常使用による劣化に配慮した耐久性を有すること。
- ・サイズ、台紙の有無、個別包装の有無及び最終的な印刷仕様は、町と協議の上で決定すること。

9-3. 印刷・納品要件

- ・8 種類程度、合計 2,000 枚程度を基本として、印刷・納品すること。
- ・印刷前に、全種類のデザイン案及びホログラム加工の見本又は校正見本を町へ提示し、承認を得ること。
- ・納品時には、種類及び数量を確認できるよう整理し、町が配布・保管しやすい状態で納品すること。

10. 設置・運用支援

- ・勝浦漁港及び那智漁港での利用を想定し、各機材の運搬、設営、撤去及び保管を考慮した構成とすること。
- ・設置場所の電源、導線、安全性及び視認性を確認し、適切なレイアウトを提案すること。
- ・現地担当者向けに、3面モニター及びVRゴーグルの起動、言語・コンテンツ切替、日常点検、清掃、再起動及び障害時の初期対応に関する研修を実施すること。
- ・日本語の運用マニュアル及び簡易操作マニュアルを作成すること。
- ・運用マニュアルには、インターネット接続なしでの通常利用方法及び障害時の初期対応を明記すること。

11. 検査・受入条件

納品時に、少なくとも次の事項を確認すること。

- ・8K相当のマスター映像が作成されていること。
- ・3面モニターにおいて、連続した映像が安定して再生されること。
- ・3面間で著しい映像ずれ、色差又は音声ずれがないこと。
- ・VRゴーグルで、利用者がコントローラーを使用せずに映像を再生できること。
- ・VRゴーグルの前面カメラ機能を用いてコンテンツ識別マーカートを認識し、利用者がコントローラーを使用せずに言語及びコンテンツを切り替えられること。
- ・映像停止用のコンテンツ識別マーカートを認識することで、再生中の映像を停止できること。
- ・日本語、英語及びフランス語の各コンテンツが再生できること。
- ・有線LAN、Wi-Fi及び外部通信を遮断した状態でも、3面モニター及びVRゴーグルが通常運用できること。
- ・一般的な眼鏡を着用した利用者がVRゴーグルを利用できること。
- ・VRゴーグルが、ゴムバンド、プラスチックバンドその他の固定具により頭部へ固定されない構造であること。
- ・体験中止時に、利用者自身がVRゴーグルを片手で速やかに取り外せること。
- ・多言語観光パンフレット、限定ステッカー、運用マニュアル及び簡易操作マニュアルが納品されていること。

12. 成果品

- ・8K相当の映像マスターデータ 一式
- ・3面マルチモニター用映像データ 一式
- ・VRゴーグル用コンテンツデータ 一式
(日本語版、英語版及びフランス語版を、それぞれ独立した動画データとして納品)
- ・3面マルチモニターシステム 一式(液晶モニター3面)

- ・3面マルチモニター再生用PC、映像出力用アダプター及びケーブル 一式
- ・管理用モニター（必要な場合） 1台
- ・VRゴーグル、グリップ又は専用マウント、充電機器その他関連機材 5式
- ・コンテンツ識別マーカース認識・コンテンツ自動再生ソフトウェア
- ・多言語観光パンフレット 2,000部
- ・限定ホログラムステッカー 2,000枚程度
- ・パンフレット及びステッカーの印刷用データ 一式
- ・運用マニュアル及び簡易操作マニュアル 一式

なお、映像マスターデータその他の成果品データの容量が大きく、CD-R、DVD-R等による納品が困難な場合は、外付け記録媒体その他の適切な納品媒体について、町と受託者が別途協議の上で決定すること。

13. 提案事業者を求める実績及び体制

提案事業者は、本業務を確実にかつ安定的に履行できる技術力及び体制を有することを示すため、次の要件を満たすこと。

- ・那智勝浦町の令和8・9年度入札参加資格を有すること。
- ・過去3年以内に、国又は地方公共団体が発注した11K以上の360度映像又は高解像度VR映像の編集・制作実績を有すること。
- ・過去3年以内に、国又は地方公共団体が発注した180度立体視映像の編集、最適化又はVR再生環境構築実績を有すること。
- ・国又は地方公共団体が発注したVRコンテンツにおける日本語及び複数の外国語に対応した観光、文化又は地域プロモーションコンテンツの制作実績を有すること。
- ・複数面ディスプレイを用いたVRコンテンツの同期映像表示又はパノラマ表示の構築実績を有すること。
- ・利用者によるコンテンツ体験時に、インターネット接続又はWi-Fi接続を必要としないオフライン型VR体験システム若しくは展示映像システムの構築実績を有すること。
- ・VRゴーグル用コントローラーを利用者に操作させることなく、コンテンツの開始、終了又は切替を行うVR体験環境の構築実績を有すること。
- ・VRゴーグルのカメラ機能及びコンテンツ識別マーカース（二次元コード等）を活用し、利用者がコントローラーを使用せずに複数言語又は複数コンテンツを選択・切替できるVR体験環境の構築実績を有すること。
- ・過去3年以内に、那智勝浦町内又は同等の文化的・自然的価値を有する地域において、文化財、世界遺産、信仰・祭礼、自然景観、食又は観光資源を対象とした映像及びVRコンテンツの現地撮影・編集実績を有すること。
- ・高解像度映像、VR体験機材、複数面ディスプレイ、多言語コンテンツ及びソフトウェア開発を統括できるプロジェクトマネージャーを配置できる体制を有すること。

14. その他

- ・ 本仕様書に定めのない事項又は疑義が生じた事項については、町と受託者が協議の上で決定する。
- ・ 映像、写真、音声、ソフトウェアその他成果物に係る著作権、利用権及び二次利用の取扱いは、契約時に町と受託者が協議の上で定める。
- ・ パンフレット及び限定ステッカーについては、町が納品後に追加発注できるよう、印刷用データを納品すること。
- ・ 町が追加発注を行う場合は、町が別途必要な印刷費、手数料及び送料を負担することで、同一仕様又は町と受託者が協議した仕様により、追加印刷を発注できるようにすること。
- ・ 本業務により整備する機材及びコンテンツは、クルーズ旅客の受入時に限らず、観光案内所、町内イベント、観光プロモーションその他町が認める用途で継続利用できるよう配慮すること。