

大阪・関西万博公式キャラクタープロモーション映像制作委託業務 質問と回答

2022年11月9日

| No. | 該当箇所 | 質問内容 | 回答 |
|-----|----------------------|--|---|
| 1 | 【応募要項】 7.応募資格 | 本案件に参加には、協会の「電子入札システムポータルサイト」の事業者名簿に登録は必須でしょうか。または、その他の参加資格（全省庁統一資格など）は必要でしょうか。 | 不要。応募要項に記載している応募資格の通りです。 |
| 2 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 採用者が制作段階において、当初見積った以上（以下）の経費が発生することが分かった場合、業務委託料の変更は可能でしょうか。 | 提出した金額提案書を上回る経費については一切認めません。 |
| 3 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 履行保証保険契約の保険会社やプラン（あるいは工事履行保証契約）の具体的な指定はありますか。（保険料や保証料の規模感を把握しておきたい） | 指定はありません。 |
| 4 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 「応募資格」と「プロポーザル参加資格」は同じでしょうか。 | 同じ意味です。 |
| 5 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | プレゼンテーション審査には選ばれた応募者のみが参加するのでしょうか。あるいは、全応募者が参加するのでしょうか。 | 現時点では全応募者が参加する想定です。 |
| 6 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 提出書類は公開されるのでしょうか、あるいは非公開として秘密性が確保されるのでしょうか。 | 提出書類は公開しません。 |
| 7 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 制作体制では、具体的な提携先・協力会社・請負業者の名前を入れる必要がありますか（提案時には主にコンセプト制作を行い、請負制作者が未定ということは可か）。また、制作者（または候補者）を記載する場合、副本ではマスキングする必要はありますか。 | 応募要項に記載の条件に従い、企画提案書について適切にマスキング処理等を行ってください。 |
| 8 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 制作する映像をより分かりやすく伝えるために必要な資料および映像があれば参考として企画提案書に含んでも構わないとあるが、企画提案書の最大15ページを超えて補足資料を提出しても構わないという認識でよいでしょうか。 | 最大15ページの企画提案書の枚数は保ったまま、ページ制限内に補足資料の有無を紙媒体に記載した上で、別途補足資料のデータを応募時に提出してください。 |
| 9 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 企画提案書はA4の紙媒体となっていますが、サンプル映像を動画で作成したのを見てもらうにはどうすれば良いでしょうか。紙媒体の絵コンテしか受け付けられないのでしょうか。 | サンプル映像の有無を紙媒体に記載した上で、別途参考映像のデータを応募時に提出してください。 |
| 10 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | ほぼ納品映像に近いムービーを提出することも可能ですがどうすれば良いでしょうか。 | 企画提案書にムービーは入っていないため、あくまで参考映像として提出することは可能です。 |
| 11 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 「最大15ページ」は表紙を除くページ数の認識でよいでしょうか。 | 表紙も含まれます。 |
| 12 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | それぞれの尺バリエーションに応じた、露出媒体イメージは何かありますか。 | 完全版は協会HPおよび協会が関わるイベント等での展開、簡易版は各種SNSおよびデジタルサイネージでの展開を想定しています。 |
| 13 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | キャラクターを映像でアクションする場合にキャラクターの動きに合わせてBGMやオリジナル音を付けることは可能でしょうか。 | そのようにすることで映像がより魅力的になる場合には否定はしません。 |
| 14 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | BGMはオフィシャルテーマソング想定でよいでしょうか。それとも提案事項になりますか。またテーマソングの場合のBGMは歌詞付きを想定していますか。 | BGMをオフィシャルテーマソングとしている訳ではありません。 |
| 15 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 「持続可能性の確保に向けたチェックシート」については、①全社姿勢または、②納品物に対してなのかどちらを問う内容と理解すればよいでしょうか。②の場合、今回の公募内容では原材料などの項目（C2.4-C2.10）はチェック不要でしょうか。 | ②本件業務の納品物に対してです。 なお、当該項目に対して理解がある場合は「1.調達コードの理解」欄にチェックしてください。 |
| 16 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 本映像で主として訴求すべきは、「大阪・関西万博公式キャラクター」でしょうか、「大阪・関西万博」そのものでしょうか。訴求ポイントがキャラクターである場合、キャラクターの何・どの部分を訴求すべきでしょうか。 | 応募要項（仕様書）に記載のとおり、プロフィールや特徴などキャラクターの魅力を伝えるのが本映像の主旨です。 |

| | | | |
|----|------------------------|--|--|
| 17 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | キャラクターの設定が https://www.expo2025.or.jp/overview/character/ の記載以外にあれば教えてほしい。上記以外の設定がない場合には、提案に設定を加える事は可能でしょうか。 | 左記の記載以外にはありません。新しい設定を加えることは不可とします。 |
| 18 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 動画の使用開始日はいつでしょうか。 | 2023年4月を想定しています。 |
| 19 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 動画は地上波テレビでの放映は無いでしょうか。（テレビがある場合制作プロセスが若干変わる為） | 現時点で地上波テレビ放映が無いとは言い切れません。 |
| 20 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 30秒・15秒形の役割/メインメッセージはどのようなものでしょうか。 | 30秒、15秒の簡易版は各種SNSおよびデジタルサイネージでの展開を想定しています。メインメッセージは企画提案内容となるため、応募要項をよく確認してください。 |
| 21 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 本動画にBGMとして大阪・関西万博 オフィシャルテーマソング「この地球の続きを」を使用する事は可能でしょうか。 | 使用は可能です。 |
| 22 | 【応募要項】 8.応募にかかる事項 | 二次創作できる公式キャラクターとして、「上記のキャラクターに限ります（キャラクター展開案は含みません）」とありますが、アニメーションの中で例えば赤い部分は「細胞」で、分かれたり、増えたりする。青い部分は「清い水」で、流れる様に形を変えることができる。というような、色味の変化や動きの表現、キャラクターボイスとしての音声や鳴き声のような音の表現は可能でしょうか。 | 展開案については表現上必要な場合は活用可とします。キャラクターの色見などを変えること、キャラクターの声を設定することは不可とします。その他映像制作上必要と思われる表現については否定はしません。 |
| 23 | 【応募要項】 11.契約手続きについて | 採用者の数は決まっていますか。（複数種類のプロモーション映像を用いることはあり得ますか） | 1社のみ採用とします。 |
| 24 | 【応募要項】 11.契約手続きについて | 採用者は、自らが採用者であることを公に発表・宣伝してもよいでしょうか。また、採用者の提携先・協力事業者・請負業者などはどうでしょうか。 | 契約期間が有効に満了するまではそのような行為は不可とします。 |
| 25 | 【仕様書】 4.業務内容 | 開幕2年前ビジュアルを差し込んだ物について、仮に開幕2年前ビジュアルを2秒とした場合、90秒本編+2秒差込=92秒でよいでしょうか。または、88秒+2秒=90秒とすべきか。30秒15秒の考え方についても。 | 2年前ビジュアルを含め、提示しているそれぞれの秒数内で制作してください。 |
| 26 | 【仕様書】 4.業務内容 | 映像の内容について縦型・横型の制作と記載がありますが、縦型画面の使い方（画面レイアウト）は提案可能でしょうか。 | 提案は可能です。 |
| 27 | 【仕様書】 4.業務内容 | 映像の内容について①記載の「テロップ」は字幕という理解でよいでしょうか。違う場合には詳細ご教示願います。 | 字幕含む言語での説明を指します。 |
| 28 | 【仕様書】 4.業務内容 | 映像の画角及び画素数について、縦型の仕様ですが、画面中央に横型の映像、上下は万博のロゴマーク等を表示するなど横型映像を活用した仕様は可能でしょうか。 | そのような表現を制限はしません。 |
| 29 | 【仕様書】 4.業務内容 | 制作する映像については、縦型サイネージに対応するものであると予想されますが、使用されるのは横型バージョンをメインと考えて問題ないでしょうか。 | 現時点で横型、縦型のどちらがメインになるかは断定できません。 |
| 30 | 【仕様書】 4.業務内容 | 制作する映像の横型と縦型で画角の違い上、若干の演出変更や尺の変更が出て問題はないでしょうか。 | 制作上どうしてもそのような変更が発生する場合には要相談とします。 |
| 31 | 【仕様書】 4.業務内容 | 「国籍、地域、言語を問わず伝える映像とすること」とありますが、テーマや開催期間等の情報はどの言語で表示するのでしょうか。またナレーションも一切入れない想定でしょうか。 | 映像制作上必要と判断される文字情報がある場合においても、どの言語もしくは数字で表現するかも含めて提案要素と考えます。ナレーションは一切入れない想定です。 |
| 32 | 【仕様書】 4.業務内容 | 「全体を通して3DCGもしくは2DCGアニメーションにて映像を制作すること」とありますが、実写素材は一切使用不可ということでしょうか。 | 実写素材の使用は不可ではありません。 |
| 33 | 【仕様書】 4.業務内容 | 映像の納品点数について、3（90秒1本+15秒1本+30秒1本）×2（それぞれ2年前ビジュアル入り）×2（縦横）=12作品 でよいでしょうか。 | 左記の通りの点数です。 |

| | | | |
|----|--------------------|---|---|
| 34 | 【仕様書】 4.業務内容 | 公式キャラクターは形を変えることができるキャラクターであるため、どこまで展開することが許されるのかが悩みどころです。実際、形は任意に変えてよいのでしょうか。色、目の数、、、などはどうでしょうか。 | 展開案については表現上必要な場合は活用可とします。キャラクターの色や目の数などを変えることは不可とします。 |
| 35 | 【仕様書】 4.業務内容 | 作品内にタレントなどの肖像、他の商用/公共キャラクター、有名建築物など、使用許諾を得た上での盛り込みは可でしょうか。 | 使用許諾を得ているのであれば否定はしません。 |
| 36 | 【仕様書】 4.業務内容 | BGM (音楽) の使用に制限はないでしょうか。(有名曲の使用など著作権の範囲で) | 特に制限はありません。 |
| 37 | 【仕様書】 4.業務内容 | BGM 以外の音声は使用可でしょうか。(例：ナレーション、キャラクター名の発声、感嘆表現など) | ナレーションやキャラクターの発声は不要です。 |
| 38 | 【仕様書】 4.業務内容 | 「join2025コンセプトムービー」内容の一部引用は可能でしょうか。また、このビデオのイメージ(色合い、動き、その他)との整合性の確保は審査項目「内容の理解」に含まれますか。 | 左記映像の一部引用は否定はしません。 |
| 39 | 【仕様書】 4.業務内容 | 開幕2年前ビジュアルはどのようなビジュアルになりますか。 | ビジュアルがまだ存在しないため現時点では不明です。 |
| 40 | 【仕様書】 4.業務内容 | 「必要に応じて協会が提供するデータを使用すること」について、テーマ、開催期間、ロゴマーク、会場イメージの他、現在想定されるものはありますか。 | 仕様書に記載のとおりですが、他の項目の提案も否定はしません。 |
| 41 | 【仕様書】 5.納品期日・場所 | 進行スケジュール(特に修正期間・納期など)仕様に記載されている日程に対して、こちらから、作業日程等を加味した現実的と思われる日程で提案をすることが可能でしょうか。 | 仕様書に記載された日程以外は認められません。 |
| 42 | 【その他】 | 大阪・関西万博のテーマは「いのち輝く未来社会のデザイン」コンセプトは「People's Living Lab」で間違いないでしょうか。 | そのとおりですが、協会のホームページを確認してください。 |
| 43 | 【その他】 | 持続可能性の確保に関する特約条項について、記載のリンクが切れになっているようなので、別途ファイルを共有頂くことはできますか。 | URLは有効です。URLをコピーするなどして再度試みてください。 |
| 44 | 【その他】 | キャラクターはなりたい自分を探して、いろんな形に姿を変えることができますが、制作時どこまで自由に表現することが可能でしょうか。 | 表現上必要な場合は変幻しているイラストも活用可とします。 |
| 45 | 【その他】 | 公式キャラクターについて、企画に際し、キャラクターのレギュレーションやガイドライン、及びデザインデータを事前に共有することは可能でしょうか。 | 事前に共有はしません。 |
| 46 | 【その他】 | キャラクターの変幻しているイラストも活用してよいでしょうか。 | 表現上必要な場合は活用可とします。 |
| 47 | 【その他】 | 企画が通った場合、ミャクミャクの3DCGデータは提供されますか。 | 提供はしません。キャラクターの3DCGデータ含めての制作とします。 |