

ウィズコロナで「まち」に必要なAggregate機能実装事業ーまちOSプラットフォーム構築事業ーに係るシステム設計・開発 仕様書

1. システム設計・開発の目的

本設計・開発では、ウィズ・ポストコロナといった時代の変化に左右されず経済活動を維持するため、株式会社まちづくり松山（以下、当社）が実施してきた中心市街地活性化まちづくり事業のノウハウに基づいた地域活性化策のデジタル・シフトを行い、地域の事業者に向けて早急に松山市内の情報発信及び需要者・供給者とのマッチングを可能にする「デジタルマーケティング機能を持ったまちのプラットフォーム」を構築、提供することにより地域活性化への寄与をはかることを目的とする。

具体的には、デジタルマーケティング機能を持ったまちのプラットフォームにアクセスするための「ビズ（事業者向け）」と「ユーザー（利用者向け）」のシステムを開発し、提供する。事業者・利用者は会員登録を行うことによってプラットフォーム上の基本機能（情報の閲覧・検索・メッセージング・マッチング等）を無料で使用することが可能になる。当社が既存事業として実施してきた「共通販促（駐車券・お買物券等）」「広告事業」「企画・運営（事務受託及び受託事業）」に関しても、このプラットフォーム上でのサービス提供に業態転換を図ることによって、今後の環境変化による収益悪化を回避する狙いのあるものである。プラットフォーム上での利用履歴は、オプトイン（同意）方式によって収集・データベース化され、今後の地域活性化策の検討にも役立てることができる。

多くの事業者・市民の利用を集めることによって、新たな地域のメディアを創出することも目論むため、ユーザーアプリの開発に関しては、当社の既存サービス（まちペイサービス・Sweet Matsuyama アプリ等）のユーザーを取り込む提案を期待する。

2. 業務内容

2.1 マッチングプラットフォーム ビズシステム開発

2.1.1 プラットフォーム設計

(1) システム要件定義、設計

システムの要件定義、全体の設計を行う。

システム仕様概要書を作成する。

開発言語・支援ツールは国際標準もしくは事実上の業界標準のものを採用すること。

(2) データベース設計、構築

データベースの設計を行う。

データベース設計書（テーブル設計書、ER図を含む）を作成する。

設計書に基づきデータベースをサーバ上に構築する。

(3) サーバ設定

実績のあるクラウドサーバを選定すること

使用するクラウドサービスについては、ISMS 認証を受けていることを必須とする

クラウド上にサーバを構築し、以下の設定を行う

- ・サーバは想定利用数に対応できる性能を有し、SSL/TLS を実装し、SSL サーバ証明書を発行し、その他セキュリティ対策を実施する。

- ・既知のセキュリティホールやバグ等については、全て対策を講じるとともに、新たな脆弱性関連にも対応すること。

信頼性・可用性について、端末での稼働率は 98%とし、サーバの稼働率は 95%以上とする

2.1.2 デザイン・コーディング

(1) 事業者アプリ

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・アプリ画面のデザイン（デザインデータを含む）
- ・アイコン、サムネイルアプリのストア登録に必要な画像素材を提供

(2) Web サイト

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・Web サイト画面のデザイン（デザインデータを含む）
- ・ファビコン、販促用バナー画像、その他当社が求める画像の画像素材を提供

2.1.3 フロント機能実装（事業者アプリ、Web サイト）

事業者アプリは、iOS 版と Android 版を作成すること

(1) マッチング機能

事業者と利用者、事業者と事業者がマッチングできる機能を実装すること

事業者については代理店が存在するケースも想定すること

(2) メッセージング機能

事業者と利用者、事業者と事業者がメッセージングできる機能を実装すること

事業者については代理店が存在するケースも想定すること

(3) 利用申込み

事業者と代理店がサービス利用開始の申し込みができる機能を実装すること

(4) オープン掲示板

事業者と代理店がサービス別の掲示板を閲覧、書き込める機能を実装すること

(5) 利用者マイページ

事業者と代理店が自身の情報を編集できる機能を実装すること

事業者と代理店には、それぞれスタッフが登録できるものとする

2.1.4 サーバ API 開発

API 仕様書を作成すること。

(1) マッチング API

事業者と利用者、事業者と事業者がマッチングできる API を実装すること

事業者については代理店が存在するケースも想定すること

(2) メッセージング API

事業者と利用者、事業者と事業者がメッセージングできる API を実装すること

事業者については代理店が存在するケースも想定すること

(3) 利用申込み API

事業者と代理店がサービス利用開始の申し込みができる API を実装すること

(管理画面については、API 方式以外のサーバサイドプログラムの実装でもよい)

(4) 管理画面用 API

事業者と代理店が案件管理や利用状況集計に利用する API を実装すること

(5) オープン掲示板 API

事業者と代理店がサービス別の掲示板を閲覧、書き込める API を実装すること

(6) 通知 API

運営から事業者と代理店向けに、事業者と代理店からサービス利用者向けのお知らせ (PUSH 通知) できる API を実装すること

2.1.5 事業者用管理画面

- (1) 事業者用管理画面
事業者向けの管理画面を作成すること。
スタッフごとにログインアカウントを持つこと
- (2) 代理店用管理画面
代理店向けの管理画面を作成すること。
スタッフごとにログインアカウントを持つこと
- (3) 案件情報登録編集
自社の案件情報を一覧で閲覧できる機能を実装すること
自社の案件情報を個別に登録、CSV アップロードにより一括編集できる機能を実装すること
自社の案件情報を個別に編集、削除する機能を実装すること
- (4) 通知機能（マッチング、メッセージ）
マッチング、メッセージの内容を確認できる機能を実装すること
マッチング、メッセージの際に、事業者と代理店に即時に通知できる機能を実装すること
- (5) マッチングリスト
マッチング結果の一覧を表示すること
マッチング結果を CSV にダウンロードできること

2.1.6 運営者管理画面

- (1) 利用者管理
運営がユーザーシステムの利用者を管理する画面を作成すること
運営スタッフごとにログインアカウントを持つこと
メッセージ、掲示板で不適切な発言を行う利用者を特定できること
- (2) 事業者管理
運営がビズシステムの事業者を管理する画面を作成すること
メッセージ、掲示板で不適切な発言を行う事業者を特定できること
事業者からの利用申込みに対して、承認、否認する機能を実装すること
- (3) 代理店管理
運営がビズシステムの代理店を管理する画面を作成すること
メッセージ、掲示板で不適切な発言を行う代理店を特定できること

代理店からの利用申込みに対して、承認、否認する機能を実装すること

(4) 案件管理

事業者と代理店が登録している案件を一覧で閲覧できること

事業者と代理店が登録している案件の詳細を確認できること

事業者と代理店が登録している案件が不適切な場合、表示停止処置ができる機能を実装すること

(5) 各種設定

以下の設定を行えること

- ・サービスの開始、停止
- ・1事業者あたり登録できる案件数の設定
- ・その他、全体的な設定の必要が生じた場合、各種設定画面でコントロールできるようにすること

(6) 利用状況集計

サービス別、月別、日別、利用者属性別に、以下の集計を行えること

- ・利用者の利用状況
- ・事業者の利用状況
- ・代理店の利用状況
- ・案件の登録、マッチング状況
- ・掲示板、メッセージの利用状況

2.1.7 その他

機能別の単体テストは、各機能実装の段階で行っておくこと

(1) 結合テスト仕様書作成

Bizシステムの結合テストの仕様書を作成すること。

結合テスト仕様書を作成し、発注者にテスト内容のレビューを行い、承認を得ること。

結合テストには、ユーザーシステムとの連動テストも含めること

(2) 結合テスト

結合テスト仕様書に基づき、Bizシステムの結合テストを実施すること。

テスト結果として、結合テスト仕様書を作成すること（テストで不可となったものは、その後の修正対応記録も添付すること）

結合テスト仕様書と結合テスト結果報告書は、合わせて、結合テスト仕様書兼

結合テスト結果報告書としてもよい

(3) アプリリリース

ビズシステムのアプリのリリース作業を行うこと

iOS 版と Android 版それぞれのストアで、審査をクリアしリリースを行うこと
ストア登録に必要な画像素材を用意すること

(4) 工程進捗管理

開発工程の進捗管理を行うこと。

アジャイル開発を行い、スクラムマスターを指定すること。スクラムマスターは、発注者の指定するプロダクトオーナーと適時協議し、開発を進行すること
発注者の求めに応じて、進行状況を確認できる資料を随時作成すること

2.2 マッチングプラットフォーム ユーザーシステム開発

2.2.1 プラットフォーム設計

(1) システム要件定義、設計

システムの要件定義、全体の設計を行う。

システム仕様概要書を作成する。

開発言語・支援ツールは国際標準もしくは事実上の業界標準のものを採用すること。

(2) データベース設計、構築

データベースの設計を行う。

データベース設計書（テーブル設計書、ER 図を含む）を作成する。

設計書に基づきデータベースをサーバ上に構築する。

(3) サーバ設定

実績のあるクラウドサーバを選定すること

使用するクラウドサービスについては、ISMS 認証を受けていることを必須とする

クラウド上にサーバを構築し、以下の設定を行う

・サーバは想定利用数に対応できる性能を有し、SSL/TLS を実装し、SSL サーバ証明書を発行し、その他セキュリティ対策を実施する。

・既知のセキュリティホールやバグ等については、全て対策を講じるとともに、新たな脆弱性関連にも対応すること。

信頼性・可用性について、端末での稼働率は 98%とし、サーバの稼働率は 95%

以上とする

2.2.2 デザイン・コーディング

(1) 利用者アプリ

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・アプリ画面のデザイン（デザインデータを含む）
- ・アイコン、サムネイルアプリのストア登録に必要な画像素材を提供

(2) Web サイト

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・Web サイト画面のデザイン（デザインデータを含む）
- ・ファビコン、販促用バナー画像、その他当社が求める画像の画像素材を提供

2.2.3 フロント機能実装（利用者アプリ、Web サイト）

利用者アプリは、iOS 版と Android 版を作成すること

(1) 案件検索機能

サービスごとの案件の検索機能を実装すること

検索条件は、サービスごとに変わる

検索結果を一覧表示すること

案件の詳細画面を用意すること

案件の詳細が面にはマッチングにつながるボタンを用意すること

(2) 案件地図表示機能

サービスごとの案件の検索機能を実装すること（サービスによっては地図表示が不要な場合もある）

検索条件は、一覧表示と同様にすること

検索結果を地図にマッピング表示（クリックで概要表示）すること

マッピングポイントから案件の詳細画面への遷移を用意すること

案件の詳細が面にはマッチングにつながるボタンを用意すること

(3) マッチング機能

利用者と事業者（代理店を含む）がマッチングできる機能を実装すること

マッチングすることで個別のメッセージングが行えるようにすること

(4) メッセージング機能

利用者と事業者（代理店を含む）がメッセージングできる機能を実装すること

(5) 利用申込み

利用者がサービス利用開始の申し込みができる機能を実装すること

(6) オープン掲示板

利用者と事業者（代理店を含む）がサービス別の掲示板を閲覧、書き込める機能を実装すること

(7) 利用者マイページ

利用者が自身の情報を編集できる機能を実装すること

2.2.4 サーバ API 開発

API 仕様書を作成すること。

(1) 案件検索 API

サービスごとの案件の検索 API を実装すること

検索条件は、サービスごとに変わる

検索結果は、一覧表示、地図表示に反映されること

(2) マッチング API

利用者と事業者、利用者と利用者がマッチングできる API を実装すること

利用者同士がマッチングするサービスも想定すること

(3) メッセージング API

利用者と事業者、利用者と利用者がメッセージングできる API を実装すること

利用者同士がマッチングするサービスも想定すること

(4) 利用申込み API

利用者がサービス利用開始の申し込みができる API を実装すること

(5) 利用者マイページ API

利用者が自身の情報を編集できる機能の API を実装すること

(6) オープン掲示板 API

利用者がサービス別の掲示板を閲覧、書き込める API を実装すること

(7) 通知 API

運営から利用者に、事業者と代理店からサービス利用者向けにお知らせ（PUSH 通知）できる API を実装すること

2.2.5 その他

機能別の単体テストは、各機能実装の段階で行っておくこと

(1) 結合テスト仕様書作成

ユーザーシステムの結合テストの仕様書を作成すること。

結合テスト仕様書を作成し、当社にテスト内容のレビューを行い承認を得ること。

結合テストには、Bizシステムとの連動テストも含めること

(2) 結合テスト

結合テスト仕様書に基づき、ユーザーシステムの結合テストを実施すること。
テスト結果として、結合テスト仕様書を作成すること（テストで不可となったものは、その後の修正対応記録も添付すること）

結合テスト仕様書と結合テスト結果報告書は、合わせて、結合テスト仕様書兼結合テスト結果報告書としてもよい

(3) アプリリリース

ユーザーシステムのアプリのリリース作業を行うこと

iOS 版と Android 版それぞれのストアで、審査をクリアしリリースを行うこと
ストア登録に必要な画像素材を用意すること

(4) 工程進捗管理

開発工程の進捗管理を行うこと。

アジャイル開発を行い、スクラムマスターを指定すること。スクラムマスターは、発注者の指定するプロダクトオーナーと適時協議し、開発を進行すること
発注者の求めに応じて、進行状況を確認できる資料を随時作成すること

2.3 マッチングプラットフォーム デジタル広告サービス

2.3.1 プラットフォーム設計

(1) システム要件定義、設計

システムの要件定義、全体の設計を行う。

システム仕様概要書を作成する。

開発言語・支援ツールは国際標準もしくは事実上の業界標準のものを採用すること。

(2) データベース設計、構築

データベースの設計を行う。

データベース設計書（テーブル設計書、ER図を含む）を作成する。

設計書に基づきデータベースをサーバ上に構築する。

(3) サーバ設定

実績のあるクラウドサーバを選定すること

使用するクラウドサービスについては、ISMS 認証を受けていることを必須とする

クラウド上にサーバを構築し、以下の設定を行う

- ・サーバは想定利用数に対応できる性能を有し、SSL/TLS を実装し、SSL サーバ証明書を発行し、その他セキュリティ対策を実施する。

- ・既知のセキュリティホールやバグ等については、全て対策を講じるとともに、新たな脆弱性関連にも対応すること。

信頼性・可用性について、端末での稼働率は 98%とし、サーバの稼働率は 95%以上とする

2.3.2 デザイン・コーディング

(1) 利用者アプリ

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・アプリ画面のデザイン（デザインデータを含む）

- ・アイコン、サムネイルアプリのストア登録に必要な画像素材を提供

(2) 事業者アプリ

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・アプリ画面のデザイン（デザインデータを含む）

- ・アイコン、サムネイルアプリのストア登録に必要な画像素材を提供

(2) Web サイト

ユーザーエクスペリエンスを配慮した画面デザインを行うこと。

成果物として以下を提出すること。

- ・Web サイト画面のデザイン（デザインデータを含む）
- ・ファビコン、販促用バナー画像、その他当社が求める画像の画像素材を提供

2.3.3 フロント機能実装（利用者アプリ、事業者アプリ、Web サイト）

利用者アプリは本仕様書の「2.2 マッチングプラットフォーム ユーザーシステム開発」において開発する利用者アプリを指す。

事業者アプリは本仕様書の「2.1 マッチングプラットフォーム ビズシステム開発」において開発する事業者アプリを指す。

アプリは、iOS 版と Android 版を作成すること

(1) 広告枠設置

利用者アプリ、事業者アプリ、Web サイト内に広告枠を設置すること

広告枠設置場所は、可能な限りサービス利用の妨げにならないように配慮すること

(2) 広告表示、クリック時機能

広告枠に広告を表示する機能を実装すること

広告をクリックされた場合に指定のアプリ内の画面、または外部サイトにブラウザ経由でのリンクとする機能を実装すること

(3) 属性別ターゲティング表示

閲覧者の属性によって表示される広告を制御する機能を実装すること

2.3.4 サーバ API 開発

API 仕様書を作成すること。

(1) 広告配信 API

閲覧者に広告を配信する API を実装すること

広告には掲載期間確約、表示回数確約、クリック数確約の方式をもつこと

(2) 広告編集 API

広告出稿者が広告画像の差し替え、広告文言の入れ替えができる API を実装す

ること

事業者については代理店が存在するケースも想定すること

(3) 属性設定 API

閲覧者の属性と広告出稿者が設定している属性をマッチングする API を実装すること

(4) 管理画面用 API

広告出稿者が広告出稿管理や利用状況集計に利用する API を実装すること
(管理画面については、API 方式以外のサーバサイドプログラムの実装でもよい)

(5) 広告費精算書 API

広告費を精算する API を実装すること

2.3.5 広告出稿者向け管理画面

(1) 広告出稿申込み

広告出稿者からの利用申込みができる機能を実装すること
スタッフごとにログインアカウントを持つこと

(2) 広告編集

広告画像と広告文言の入稿と差し替えができる機能を実装すること
掲載期間確約、表示回数確約、クリック数確約の方式を選択できる機能を実装すること
広告を表示する画面（画面グループ）を選択できること
スタッフごとにログインアカウントを持つこと

(3) 属性設定

掲載する広告ごとに、閲覧者の属性を設定できる機能を実装すること

(4) 集計

表示回数、クリック回数を、日別、時間帯別、曜日別、属性別に集計したものを閲覧できる機能を実装すること
マッチング、メッセージの際に、事業者と代理店に即時に通知できる機能を実装すること

(5) 広告費精算書

広告予算の消化状況を確認できること
月別に広告費精算書を生成できること

2.3.6 運営者管理画面

(1) 広告出稿受付、出稿者アカウント開設

出稿者からの広告出稿の受付け、アカウントを開設する機能をもつこと
運営スタッフごとにログインアカウントを持つこと
メッセージ、掲示板で不適切な発言を行う利用者を特定できること

(2) 広告承認・差止め管理

運営がビズシステムの事業者を管理する画面を作成すること
メッセージ、掲示板で不適切な発言を行う事業者を特定できること
事業者からの利用申込みに対して、承認、否認する機能を実装すること

(3) 集計

各広告出稿者の広告予算の消化状況を確認できること
各広告出稿者の月別に広告費精算書を確認できること

(4) 諸設定

以下の設定を行えること

- ・ 広告枠の追加削除
- ・ 各広告枠の表示、非表示
- ・ 1 広告枠あたり登録できる広告数の設定
- ・ その他、全体的な設定の必要が生じた場合、各種設定画面でコントロールできるようにすること

(5) 利用状況集計

全ての広告の表示回数、クリック回数を、日別、時間帯別、曜日別、属性別に集計したものを閲覧できること

2.1.7 その他

機能別の単体テストは、各機能実装の段階で行っておくこと

(1) 結合テスト仕様書作成

デジタル広告サービスの結合テストの仕様書を作成すること。
結合テスト仕様書を作成し、発注者にテスト内容のレビューを行い、承認を得ること。

結合テストには、ユーザーシステム、ビズシステムとの連動テストも含めること

(2) 結合テスト

結合テスト仕様書に基づき、デジタル広告サービスの結合テストを実施すること。

テスト結果として、結合テスト仕様書を作成すること（テストで不可となったものは、その後の修正対応記録も添付すること）

結合テスト仕様書と結合テスト結果報告書は、合わせて、結合テスト仕様書兼結合テスト結果報告書としてもよい

(3) アプリリリース

広告枠設置段階において、ユーザーシステム、ビズシステムのアプリのリリース作業を行うこと

iOS 版と Android 版それぞれのストアで、審査をクリアしリリースを行うこと
ストア登録に必要な画像素材を用意すること

(4) 工程進捗管理

開発工程の進捗管理を行うこと。

アジャイル開発を行い、スクラムマスターを指定すること。スクラムマスターは、発注者の指定するプロダクトオーナーと適時協議し、開発を進行すること
発注者の求めに応じて、進行状況を確認できる資料を随時作成すること

3. 業務期間

契約日～令和4年8月17日

4. 条件

(1) 契約形態

請負方式とする。

(2) 成果物・納品物

仕様書に記載のとおり。

(3) 支払条件

契約後、着手金を支払いし、成果物納品後、請求書受領月の翌月末（遅くとも7月31日）までに残額を支払うこととする。

(4) 支払方法

指定金融機関への口座振込みとする。

(5) 秘密保持

本業務で得た情報等に関する秘密は遵守する。

5. その他

記載なき事項は、双方協議し決定するものとする。

以上