

意見招請：「交通すごろく Web アプリ開発」に関する質問・意見への回答（2022年4月15日意見招請公示）

独立行政法人国際協力機構
調達・派遣業務部
契約担当次長

No	頁	項目	質問及び意見	回答
1		環境	Amazon Web Service(以下AWS)での構築を前提としております。オンプレミス環境及び他クラウドサービスを利用する場合、工数が増える場合がございます。	別途オンプレミス環境やクラウドサービス利用される想定の場合は、技術提案書にて明記いただき、積算いただければ問題ございません。
2			システムの環境構築作業及びJICA様との打ち合わせの参加に関してはすべてリモートを想定しております。作業場所の指定及びセキュリティルールの準備が必要な場合は別途お見積りとなります。	作業場所の指定はございません。
3			AWS環境への接続はインターネット回線を想定しております。専用線接続やVPN接続が必要な場合は別途お見積りとなります。	専用線接続やVPN接続は不要です。
4		作業	現時点でご提示をいただいている情報では[PoC・運用保守フェーズ]のお見積りが行えません。そのため本書は[業務仕様書(案)(交通すごろくアプリ開発).pdf][章6. 成果物・業務提出物等]の項番18. 22. 23. 24. 25の保守運用に関する作業は見積対象外としております。	見積対象外とするものについては入札時、技術提案書と見積書での記載をお願いします。
5			本書は[業務仕様書(案)(交通すごろくアプリ開発).pdf]を基に作成しており[質問共有_業務仕様書(案)(交通すごろくアプリ開発).xlsx]にて質問、指摘した内容は含んでおりません。業務仕様書の記載内容が変更となった場合別途お見積りとなります。	見積対象外とするものについては入札時、技術提案書と見積書での記載をお願いします。
6			本見積書には多言語化を行う際の言語翻訳は含んでおりません。翻訳作業を弊社にて実施する際は別途お見積りとなります。	言語は日本語・英語とします。 入札時、見積りに翻訳作業の費用も含めていただようお願いいたします。
7			[業務仕様書(案)(交通すごろくアプリ開発).pdf]には[アプリ開発フェーズ：2022年7月1日～2022年10月30日]と記載がございますが想定している作業内容を当該期間で実施することが難しいため[別紙 概算スケジュール]を想定しております。	入札時にも代替スケジュールのご提案をお願いします。
8		製品	本見積書にはソフトウェア利用料は含んでおりません。ウイルス対策ソフトウェアやログ管理ソフトウェア、指定のシステム監視ソフトウェアを利用する場合は別途お見積りとなります。	ソフトウェアの指定は特にありません。
9	P.2	(3) 交通すごろくの概要	作成されたユーザは保持しない(繰り返し使うモノではない)という認識で良かったでしょうか？	ユーザは保持しません。
10	P.3	(4) アプリの構成 2) すごろくルームの作成	オブザーバーを含めたルームの入出制限は考えていますでしょうか？	オブザーバーを入出制限をする必要はありません。
11	P.3	(4) アプリの構成 4) ゲームモードの設定	ルームへの招待は、このアプリにログイン中の相手を想定している機能でよろしいでしょうか？	はい、ログイン中の相手を想定しています。
12	P.3	(4) アプリの構成 4) ゲームモードの設定	花見、登山についてのルールは既に決まっていますでしょうか？	ルールは決定済みです。花見は、場所取りの役割を持つプレイヤーが先にゴールすること、登山は全員が(つまり最後にゴールするプレイヤーが)出来るだけ早くゴールすることを目指すものです。
13	P.3	(4) アプリの構成 4) ゲームモードの設定	舞台、モードの違いによる変化はどの程度を想定してますでしょうか？	舞台による違いは、見た目とマス数が変わるのみです。モードによる違いは、ルールが変更されます。また、花見モードや高齢者社会モードの場合は誰が役割担当プレイヤーか分かりやすくする必要があります。
14	P.4	(4) アプリの構成 8) すごろくの終了	渋滞回数や、CO2排出量などを踏まえた最終的な評価のようなものは不要でしょうか？	ゲームが終了した際に、プレイヤー向けのモック画面と同様に当該ゲームの ・各プレイヤーがゴールするまでに出した各カードの枚数の合計 ・各プレイヤーが各回で出したカードの順番と種類 ・各プレイヤーの順位 ・途中でCPUに切り替わった場合は、それが分かるような表示をcsvファイル等に出力してください。 可能であれば以下のものも出力してください。 ・各プレイヤーが排出したCO2 ・全プレイヤーが排出したCO2の合計

15	P.2	(4) アプリの構成 1) トップページ、ユーザの作成	プレイ中にブラウザ等が落ちた場合、ゲームが続いているときには復帰させてはどうでしょうか？	ゲームへの途中参加は想定していないため、復帰機能は不要です。
16	P.27	すごろくルームにユーザを招待	invite playersの online/offline 判別は、何を基準にする想定なのでしょうか？	onlineとofflineはブラウザのネットワーク接続状態の真偽値により判断します。
17	p.24 ~32	システム画面デザイン	仕様書の画面イメージを流用できるか？1から開発サイドで構築か？	仕様書で利用している画面イメージについて、figmaで作成したデザイン及びファイル（拡張子fig）を流用可能ですので、一から構築いただく必要はありません。
18	p.24 ~32	システム画面デザイン	仕様書の画面イメージで使用している電車などの画像は提供してもらえるのか？	仕様書で利用している画面イメージについて、figmaで作成したデザイン及びファイル（拡張子fig）を流用可能です。
19		開発言語	アプリの開発言語の規定はあるか？（Java, C++等）	開発言語の指定はございません。
20		データベース	データベースの規定はあるか？（Oracle, PostgreSQL, SQLServer等）	データベースの指定はございません。
21		データベース	データベースもクラウドで運用するか（AWSのRDSサービス等）	指定はございません。
22		Webサーバー	WebサーバーはWindowsもしくはLinux系か？	Webサーバーの指定はございません。
23	P.34	Webサーバー構築	Webサーバーの公開のためのグローバルIP取得の手続き申請、SSLの申請手続きも必要か？	基本的には、ネームベースでのSSL証明書取得を想定しており、同申請手続きも必要です。
24		クラウド	クラウドの利用料金は定額制かもしくはアクセス数などによる変動する課金制か？	ユーザー数は年間200名程度（20名/回×10回）で、アクセス数に依るが、可能であれば、両制度で見積を提出いただけるとありがたく存じます。
25		クラウド	AWS EC2のインスタンスタイプは決まっているか？（クラウド利用料金に関わります。）	インスタンスタイプは未定です。
26	P.24 ~32	アプリモック画面	事前に提供される素材（画像・音声・音楽BGM）について。 音声、音楽については指定がないため不要と判断したが間違い無いか？ 画像については、何か「これを使用してくれ」という素材が提供されるのか？ アプリモック画面について。 アプリモック画面は、画面上の要素の配置や機能を確認、イメージするためのものか？ それとも、最終的な成果物のデザインをアプリモック画面に合わせる必要があるのか？ デザインをアプリモック画面に合わせる必要がある場合、アプリモック画面は素材として事前に提供されるか？ 提供される場合、ファイル形式は何か？（HTML化されているか？画像ファイルか？） デザインにこだわりが無い場合、モックの素材を提供して頂き、それをそのまま流用すれば工数が少なく済むため、そのような対応が可能であれば、応札を検討したい。	・音楽・音声については不要です。画像と色は、「色指定用スライド」の指示に従ってください。 ・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル（拡張子fig）を流用可能です。最終的な成果物については、モックと画面に合わせて開発いただくようお願いいたします。
27	p.4	(5) アプリの稼働環境	4言語のフォントの指定 及び メッセージ等の指定は、開発側で行うのか、発注者側で行うのか？ ・単純な翻訳では、意味が通じなかったり、おかしな表現になる事が想定されます。各言語に精通している方の校閲が必要だと思います。	フォントはモックアップを参考に、発注者側での検討をお願いします。言語については参考にします。
28	p.5 ~7	3) セキュリティ機能の装備	既に構築済みのソースコードの流用 または 信頼できるツール（発注者側が指定したもの）の使用は可能か？ ・全て作成するには、工数不足です。	可能ですが、採用するツールについては、権利関係の確認、JICAと協議のうえ、決定をお願いします。
29	P.10 ~11		提出期限を明記する事は可能か？ 履行期間（予定）に基づき、仮の日程を記載して頂いた方が、開発スケジュールのイメージがつかめます。特に基本設計部分に関しては、開発側と発注者側での仕様すり合わせ完了予定日（基本設計の確定時期）が必要だと思います。	こちらの要望と開発側での現実的なスケジュールのすり合わせの上、検討させていただきます。
30	P.13	No.2,3,5	プレイヤー（ユーザー名）名・ルームID・ルームパスワード として有効な言語は、【言語選択機能】に依存するのか？それとも英数字と一部の記号とするのか？ ・英数字と一部の記号とした方が、工数は少なそうですみますが、プレイヤーから見れば、自国言語のほうが親しみやすいと思います。	英数字のみでお願いします。

31	No. 5	ルームパスワードを自動発行する場合のパスワード設定方法は？ ・ルームを作成したプレイヤーが、パスワード設定する/しないを選択できるので、ルームパスワード自動発行機能の必要性を再検討してもよいと思います。	自動発効機能もあればよいですが、必須ではありません。
32	No. 7	入室したいルームがプレイ中の場合、入出できるのか？ ・途中入出ができない場合、ルーム選択画面で、「プレイ中」「待機中」の表示が必要だと思います。	ゲームへの途中参加は想定していないため、復帰機能は不要です。 ルーム選択画面表示については参考にします。
33	No. 29	CPUがプレイする時のルールは？ ・単純に「車」「公共機関」を繰り返すとか 乱数で決めるとか 事前にお手本のカード提出順を決めるなど	仕様上はCPUの出し手はランダムとしています。
34	No. 35	「出力データ」シートの1行は、プレイヤーがカード出す単位で記入されているのか？	「出力データ」シートの1列目【Time Stamp】はプレイヤーがカードを出す度に出力されます。
35	P. 14	「出力データ」の項目別の説明が欲しい	参考にします。
36		Player No. とは、なにか？ ルーム内の通し番号 または プレーヤー毎のIDを指すのか？	各ゲームごとに新規作成されるプレイヤーごとのIDとなります。
37	P31 ゲームの終了、結果表示	C02は数字で表示されるのか？それともわかりやすいアイコン等を使用するのか？ ・C02を数字で表現した場合、その数字が多いのか少ないのかがわかりにくいと思います。表現の工夫があればよいと思います。	数字表現をお願いします。相当するようなイラストも同時に表示いただけるとなおります。
38	P32 ゲーム結果の一覧表示、データ出力	絞り込み条件がありませんが、全部のデータを表示するのか？ ・全件出力する機能と別に、使用目的を明確にし、絞り込んだ情報を表示する方法がよいと思います。	モック画面を参考に表示してください。
39	全体	各種のマスタ（路線名・駅名・車・公共交通機関・役割）の汎用性について明記されていない ・路線の追加を考慮するか否か、マスタ値の変更が発生した場合のメンテナンス機能の設計ができないと思います。	PoC・運用保守フェーズにて、改修要望があれば、各種マスタ値を変更しうるため、路線等の追加の可能性も考慮してください。現行マスタでは、路線追加レベルの拡張が不可能な場合、その旨技術提案書に含めていただけるとありがたく存じます。
40	P10	想定業務量は7.1 人月とありますが、 1) 業務管理者 1.0人月 2) アプリ開発 5.5人月 3) システムインフラ技術者 1.0人月 4) システムエンジニア 2.5人月（開発フェーズ以外ののドキュメント作成を含む） 計 10.0人月と見積ります。	参考にします。
41	P. 4 2. アプリの概要 (4) アプリの構成	ゲーム中のルームチャット機能については、テキストでのやり取りのみを想定しています。画像やエモーション、絵文字などを含むことはありますか？	日本語、英語のみチャットに対応をお願いします。画像や絵文字等は必要ありません。
42	P. 4 ~5 2. アプリの概要 (5) アプリの稼働環境	スマートフォン・タブレット・パソコンとありますが、想定している機種やOSなどはありますか？（範囲が広すぎるとテスト工数が増大します） ※ブラウザについては、Edge(Chromium)とChrome最新版を想定しております。	Webブラウザアプリの場合、端末のOSがどの程度影響するのでしょうか。 PCではWindows、Mac、携帯ではiOS、Androidに対応できれば十分です。ブラウザについては、Edge(Chromium)とChromeを想定しています。
43	P. 4 ~5 2. アプリの概要 (5) アプリの稼働環境 (6) アプリの情報セキュリティに関する事項	機能実現のためにHTTPS上でのWebSocket利用が必須となりますがよろしいでしょうか？	構いません。
44	P. 5 2. アプリの概要 (5) アプリの稼働環境	AWSを使用する場合、実質EC2のみが利用可能の範囲でしょうか？	EC2に限定する必要はなく、ISMAP登録等、他項目の条件に則っていれば他サービスも利用可能です。

45	P.7 ~8	2. アプリの概要 (7) アプリの展開ロードマップ 3. 履行期間(予定) (1) アプリ開発フェーズ (2) PoC・運用保守フェーズ	アプリ展開のロードマップで、アプリ開発:3ヶ月、PoC・運用保守フェーズ:開発後12ヶ月とありますが、履行期間(予定)ではそれぞれ4ヶ月と13ヶ月となっております。どちらの想定でしょうか? ※概算見積り上は長い方で想定しております。	長い履行期間でご検討ください。
46	P.8 ~11	4. 業務の内容 5. 業務実施体制及び業務量 6. 成果物・業務提出物等	開発環境構築に掛かるインフラ技術者が体制として記載されていますが、インフラ関連の作業項目について記載されていません。本調達に調達に含まれないという認識でしょうか?また、含まれるとした場合、インフラ基盤に関する成果物は非機能設計以外には特に必要ないという認識でしょうか? ※概算見積りには含んでおりません。	サーバー環境構築に際して、設計からサービスの調達、設定作業等実施していただくことになります。
47	P.8 ~9 P.11	4. 業務の内容 (1) アプリ開発フェーズ 6. 成果物・業務提出物等	アプリの利用マニュアル(=ユーザマニュアル)についても、多言語対応を実施する必要があると想定しておりますが、問題ないでしょうか? ※概算見積り上は、マニュアルも対象としております。	日本語、英語のみで構いません。
48	P.13	機能一覧	CPUはランダムでカードを選択するとありますが、完全なランダム操作でよろしいでしょうか?(ゲームAI等の利用は必要ないでしょうか) ※概算見積りはランダム操作としております。	完全なランダムで構いません。
49	-	調達範囲について	本アプリを動作させる際にサウンドなどは必要になりますでしょうか? ※概算見積りには含んでおりません。	サウンドは必要ありません。
50	-	調達範囲について	アプリモック画面のソースやアイコン画像についてはご提供いただける前提でよろしいでしょうか?また、デザインの取り込み(素材の形式、位置合わせなど)は調達範囲に含まれますでしょうか? ※概算見積りでは、モック画面のソースやアイコン画像は提供頂ける前提です。 ※デザインの取り込みについては範囲には含んでおりません。	・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル(拡張子fig)を流用可能です。
51	P.8	履行期間(予定)	期限は2022年10月末となっておりますが、こちらは後ろに変更可能な期限でしょうか?	検討いたします。
52	P.8	履行期間(予定)	「アプリの展開ロードマップ」にはアプリ開発は3ヶ月と記載がありますが、履行期間は4ヶ月だと思われま。どちらが正しいでしょうか。	長い履行期間でご検討ください。
53	P.8	業務の内容	デザインはmockのものが本番相当ではなく、別途デザインを新しく作成するというのでしょうか?仮にデザインも新しく作成ということであれば、開発期間が仕様書通りとなりますと実現不可能だと思われま。	・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル(拡張子fig)を流用可能です。
54	P.5	アプリの概要	「AWSを利用する場合は、EC2(IaaS)でWebサーバを構築して公開する」と記載がありますが、こちらはなにか他のアプリケーションとの兼ね合いでAWS前提になるのでしょうか。もしくはAWSではない他社のクラウドサービス(mBaaS等)の提案は可能でしょうか。	ISMAP登録等、他項目の条件に則っていれば他サービスも利用可能です。
55	P.8	業務の内容	(1) アプリ開発フェーズ の記載について 「別添2: アプリモック画面イメージ図」を拝見して確認をさせていただきます。 今回の開発案件としてのベースとなるソフトウェアのモックが存在するのでしょうか。	・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル(拡張子fig)を流用可能です。
56	P.8	業務の内容	(1) アプリ開発フェーズ の記載について 「別添2: アプリモック画面イメージ図」を拝見して確認をさせていただきます。 上記質問に関連いたしますが、ベースとなるソフトウェアが存在する場合は、ご提供いただけますでしょうか。	・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル(拡張子fig)を流用可能です。
57	P.7 ~8	アプリの概要	(7) アプリの展開ロードマップ の記載について (2) PoC 運用保守フェーズ」とありますが、検証などに使用する場合にもレンタルサーバーやドメイン、SSLが必要になるため経費として概算見積りに記載しておりますが、ドメインやSSLは既存のものを使用される予定でしょうか。	新規契約の想定のため、SSL証明書の取得等、経費として含めてください。
58			JavaScript, c#, c++などでの開発経験という条件が記載されますが、具体的にフロントエンドがJavaScript(ReactJs)で、バックエンドがPHPかJavaで開発されるという解釈でよろしいでしょうか。	指定はありません。
59			AWSのEC2での構築というところについてですが、AWSの他のサービスを使用しない方針で宜しいでしょうか。例えば、Serverless、RDS、S3、CloudFrontなどです。	EC2に限定する必要はなく、ISMAP登録等、他項目の条件に則っていれば他サービスも利用可能です。

60		JavaScriptと記載されるので、今回の対象端末は、ウェブブラウザ（PC Web, Mobile Web）のみだと認識しておりますが、合っていますでしょうか。	ウェブブラウザのみです。
61		モバイルアプリのバージョンも必要な場合： ・どの端末が対象となる想定でしょうか。 ・ネイティブアプリではなく、WebView使用で実装する方向でも宜しいでしょうか。	モバイルアプリは不要です。
62	P3	アプリ仕様 「CPUユーザ」がどう振舞うかの仕様を定義した方が良いです。	CPUはランダムで構いません。
63	P3	アプリ仕様 「ルームへの入室」において、プレイヤーとオブザーバーの参加上限数は定義した方が良いです。	プレイヤーは、4-8人のルールしか設定していないためこの人数内のみで設定してください。オブザーバーを出入制限をする必要はありません。
64	P4	アプリ仕様 7の「すぐろく中の機能」に「ルーム内のユーザ間のチャット機能を追加する。」の記載がありますが、不特定多数が参加するアプリでは無く、対象ユーザが研修の受講生と決まっていると思いますので、チャット機能は無しにして別途ZOOMなどで繋がって会話する形でも良いかと思いました。すぐろくをやりながらのチャットはやりづらいたと考えられるためです。	参考にします。 チャット機能を落とすことも検討します。
65	P4	業務範囲 「本開発においては、英語・日本語・仏語・西語の設定を行うこと。」とありますが、各言語の翻訳はJICA様に実施される役割分担でしょうか？ 明記された方が良いです。	言語は日本語・英語とします。翻訳対応も含めてご対応をお願いします。
66	P5	非機能要件 「AWS を利用する場合は、EC2 (IaaS) で Web サーバを構築して公開すること。」とありますが、EC2の利用を指定している背景はありますか？ サーバーの構築手段としてFargateの利用も普及しており、EC2の指定をしない方が、より良い環境で構築できると考えます。	EC2に限定する必要はなく、ISMAP登録等、他項目の条件に則っていればFargateも利用可能です。
67	P7	スケジュール アプリ開発期間を3ヶ月とするのは、非常に困難と考えます。 仕様の確認から含めて、最低でも6か月は必要です。	参考にいたします。
68	P8	業務内容 業務の内容に「デザイン制作」の行程を含めた方が良くと思います。	・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル（拡張子fig）を流用可能ですので、イチからデザインを制作することは考えておりません。 ・上記想定の方で、必要な場合は技術提案書に含めていただきますようお願いいたします。
69	P9	業務実施体制及び業務量 体制に「デザイナー」が必要と考えます。	・アプリモック画面について、figmaで作成したデザイン及びファイル（拡張子fig）を流用可能ですので、イチからデザインを制作することは考えておりません。 ・上記想定の方で、必要な場合は技術提案書に含めていただきますようお願いいたします。
70	P11	成果物・業務提出物等 受入テスト仕様書、受入テスト結果報告書は、一般的に受入側であるJICA様が制作される資料と考えます。 そのため、記載は削除でよいかと思いました。 業者側に提出を依頼する場合には、「ユーザーテスト仕様書」の提出で良いと考えます。	ユーザー（JICA研修員を想定）のみならず、JICA側（職員）での運用についてテストが必要なため、重複する点もあるかと存じますが、受入テストの成果物・業務提出物も含めていただくよう、お願いいたします。
71		非機能要件 インターネット上で一般に公開をするサービスでは無いかと思いますが、理解あっていますでしょうか？ あっていたら、「JICAのネットワークからのみアクセスできること」などのアクセス要件を記載した方が良いです。	URLを知っている人へのみ公開するサービスです。
72		アプリ仕様 運営者向けの機能は不要でしょうか 例えば、システムの利用履歴が確認できる機能などがあると、システムがどれだけ利用されているかが把握できて便利かと思えます。	出力データの取得機能は必要です。他の機能についてもご提案をお願いします。
73	P.6 ~7	(6) アプリの情報セキュリティに関する事項、のみに対する参画は可能か？	不可です。
74	P13	機能一覧 アプリの情報セキュリティに関する要件定義が複数項目あり、現状は非機能設計の項目として扱っているかもしれませんが、セキュリティ対策の工程や期間を別記載すると良いと感じます。	参考にさせていただきます。
75		見積り ・記載の7.1人月程度、というはおおよその開発見積りとしてはできなくはありません。ただしかなり厳しいもの or 無理をした開発会社かと思えます。	参考にさせていただきます。
76		見積り ・実態はさらに+3~5人月くらいかけたほうが望ましいですし、我々の場合はもっと工数をかけると思えます。	参考にさせていただきます。

77	見積り	・我々の場合、5,000万前後はないと、自社バリューおよび自分たちで許容できる世の中への品質には満たないと思っています。	参考にさせていただきます。
78	見積り	・中小企業で品質を落とす場合は、2000-3000万円あれば概算ですが作れるかと思われます。	参考にさせていただきます。
79	見積り	・1500万円以下ですと、作り込みに欠陥が出るか、仕様等を大幅削減するか、同じ目的ですがコンパクトなものにしないと実現できないかと思えます。	参考にさせていただきます。
80	スケジュール	・4ヶ月というのは難しいと思います。 ・これは弊社のみならず他社でも苦しく、受けた場合は開発組織としては非常に難易度があるor欠陥がでる可能性があります。	参考にさせていただきます。
81	前提	・どこまで作り込むか、ありますが、目的のとおり、研修やイベント等での利用でしたら～ とします。	JICAの主催する研修や関連するイベントでの利用が目的であり、1つのルームに4~8名が参加する想定です。
82	前提	・一般ユーザーにオープンに提供する場合は全く作り方が異なりますのでご注意ください。	URLを知っている人へのみ公開するサービスです。
83	・おおよ必要な期間	開発工数とは別に、スケジュールは一般的には急いでもこれくらい必要です。 ・企画/仕様のすり合わせ、開発詳細化で2-4週間。 ・開発は2-3ヶ月 ・監修は5~10回行うとして、確認および修正で1-1.5ヶ月。※クライアント様の返答の速さとフィードバックが適切かつ、方針変更がない場合に限る ・デバッグ/修正 2週間。デバッグは3-4営業修正で1週間 これを2回はやったほうがよい。※研修アプリとして1週間で修正含めてやりきることも妥協できると思います ・外部企業による脆弱性診断と致命的な箇所修正対応は、3~6週間。ここが短いとまず開発会社の脆弱性診断状況を怪しむべきです。 ・とはいえ、オープンにリリースしないプロダクトであり、ユーザー個人情報や決済基盤などがなければ、そもそも脆弱性診断そのものは不要だと思います。実施する目的がありません。 これらで見ての通り、工数とは別に、RFP記載のこを守る場合は、期間だけで中小企業やスタートアップ企業でもかなり厳しいものかと思えます。	参考にさせていただきます。
84	提案	・企画やデザインなど初期に決めるものは前倒しではじめて、各社でブレない方針と開発期間に余裕をつくり、 ・監修は当日~翌日に返答いただく、 ・脆弱性診断は実施しないor簡易的に実施し、何か合っても対応する場合は運用以降で対応するなど。※そもそもこの手であれば脆弱性診断は、一般的には実施しません。 同じく、セキュリティ周りも過度だと思われます。RFP記載のものを真面目に対応するとすると、それだけで7人月はIT業界だと超えます。 ・不要な企画の見直し ・企画ですがCPUがそもそも必要かどうか。AI機能は別の工数、作り方が必要です。 ・研修目的であれば、参加者のみで遊ぶ仕様が良いとか、そういった仕様の削り方が必要です。 ・他にも気になる点は、見積もり段階ならびに、仕様を詰める際に諸々出るものだと思います。	参考にさせていただきます。
85	・企画、デザイン、UI/UX	・まずこのゲームが、面白い、わかりやすく伝わる、研修やイベントで利用するにあたり相応しい設計にする、が難易度が高いです。 ・エンタメもしくはゲーム企業が得意領域だと思います。ゲーミフィケーション領域で言うと、国内でBtoBを行っている企業はグリーカセガさんが主流。 ・モック開発をまずちゃんとしてみて、そこで監修といいますか確認会を集まって実施し、本当にこの仕様で作るのかどうかの見極めもいると思います。 ただしオープンリリースではなく研修目的であれば、70-80点くらいの満足度であればそのまま進めて問題ないと踏み切れると思います。	参考にさせていただきます。
86	・端末	・端末ごとに大きく費用やスケジュール、そもそも開発するエンジンの選定など異なります。本当に必要なものだけに絞るほうが良いと思います。 ・開発体制 ・体制メンバーのキャリアなども要確認かと思えます。特にこの案件に相応しいエンジニア、UI/UXデザイナー、ディレクターかどうか、略歴やスキルセットが重要です。	参考にさせていただきます。

以上