

3 D都市モデルを活用したデジタルツイン環境構築業務公募型プロポーザルに係る質問整理表

	質問事項	回答
1	他事業者との共同提案は可能か。	共同企業体でも応募は可能です。その場合、共同企業体でそのすべての構成員が実施要領5の応募資格を満たすものとします。応募時に共同企業体の構成に係る協定書（案）、共同企業体編成表、事業者すべての財務諸表、会社概要等をご提出ください。
2	共同応募は可能と回答いただいたが、配置予定技術者がいる事業者が主幹事でなくても問題はないか。	応募に関して問題はありません。しかしながら、業務の確実な履行や品質確保の観点から、配置予定技術者は共同企業体の代表者から配置することが望ましいものと考えます。
3	貴市は過年度にデータ整備済と把握しているが、過年度に整備したデータは本業務では、「バージョンアップ対応を含めて対応する必要がない」との理解でよいか。	本業務において過年度整備済みの3D都市モデルのデータ更新は予定しておりません。
4	道路データも LOD3 での整備が必要か。 その場合、MMS 計測車両や可搬型 MMS などによる計測が必要となると思うが、そのような整備を想定してよいか。	道路データ等の各地物について LOD3 と同等以上の詳細度にて整備を行うものとします。その際に MMS 等による計測は必要になるものと考えます。
5	「既存の建築物 LOD2 データのモデル加工」との記載があるが、何をもって加工と表現しているのか。	現地調査等を基に、BIM ソフトを用いて形状の精緻化、材質分けを行うことを指します。
6	整備するモデルについて測量精度が必要か。	本業務は高精度な本市のデジタルツインデータを作成するものであることから、精度を確保することは必要と考えます。なお、精度管理表等の提出は必須ではありません。
7	本業務において公共測量の申請は不要か。	不要です。

8	BIM データ（IFC 形式）での整備は必須か。また、整備する全データに対して IFC 形式の納品は必須か。	仕様書に記載のとおり、本業務は BIM データを作成し、整備するすべての地物について IFC 形式で納品いただくことを予定しております。 データ形式の変更については企画提案書及びプレゼンテーションの中で分かりやすい形でご提案ください。なお、変更の可否については契約後に監督員と協議のうえ決定するものとします。
9	BIM データ（IFC 形式）を作成する 10 棟について、CAD データや図面や BIM データの提供はあるか。	レーザースキャン等で取得したデータを基に BIM データを作成することを想定しています。なお、データ等の提供はありません。
10	整備したユースケースデータは G 空間情報センター等で公開を予定しているか。	整備データのオープンデータ化は予定しておりません。
11	企画提案書の様式は自由とあるが、ページ数に制限はあるか。	制限はありません。
12	業務実施体制申告書における過去の実績（同種事業）とは、国土交通省が取り組む「Project PLATEAU」に参画した他都市における 3D 都市モデル整備またはユースケース開発のことを指すと考えてよいか。	ご質問のとおりです。
13	実施体制における配置技術者は、同種事業の実績を有する必要があるという認識でよいか。	同種事業の実績を有する必要はありません。
14	ゲームエンジンは Unity or Unreal Engine で問題無いか。	使用するゲームエンジン及び開発プラットフォームに指定はありません。
15	BIM データとは高詳細なテクスチャのモデルデータのみで良いか。その他属性データ等の再現は不要か。	BIM データへの属性データの付与は想定しておりません。

16	「什器や植栽などの配置がプランニングできる機能」は、ゲームエンジン上での配置で良いか。	ゲームエンジン上での配置を想定しております。
17	拡張性に関しては、ゲームエンジンで開発することにより、ゲームエンジン プロジェクトとして開発の拡張性がある、という意味で認識は合っているか。 例：ゲームエンジン上で木を追加、道路付帯物を追加等、アプリとしてビルドすることが可能である	ご質問のとおりです。
18	拡張性に関して、OSS として公開する必要があるか。	ソースコード等の公開は予定しておりません。
19	拡張性に関して、ゲームエンジンのプロジェクトとしての拡張性を持たせるという意味で良いか。	ご質問のとおりです。
20	ダッシュボードは、ゲームエンジン上のエディタービューのダッシュボードとして活用する形で良いか。 例：PLATEAU SDK for Unreal https://project-plateau.github.io/PLATEAU-SDK-for-Unreal/manual/ImportCityModels.html	仕様書を確認の上、ダッシュボードについて分かりやすい形でご提案いただくようお願いいたします。
21	SHP 形式のファイルは、3D モデリングソフト（Blender など）を介して、ゲームエンジンに読み込み可視化する、という認識で良いか。	ご質問のとおりです。
22	建物データ、道路データは CityGML 形式で良いか。	仕様書に記載のとおり、本業務は BIM データを作成し、整備するすべての地物について IFC 形式で納品いただくことを予定しております。 データ形式の変更については企画提案書及びプレゼンテーションの中で分かりやすい形でご提案ください。なお、変更については

		契約後に監督員と協議のうえ決定するものとします。
2 3	「将来的なデータ追加が可能なシステム」はゲームエンジン上のプログラムを修正することで、データ追加が可能となる拡張性を持たせる、という認識で良いか。	ご質問のとおりです。
2 4	利用者の定義は、ゲームエンジン開発者もしくは、自治体などで、ゲームエンジンを利用できる初心者、という認識で合っているか。	本業務で作成したデジタルツインは各種施策の可視化のほか、ワークショップ等において、幅広く市民に利活用されることを想定しています。
2 5	J Vを組成して応札することは可能か。 また応札可能の場合、J V全企業での入札参加資格が必要か。	共同企業体でも応募は可能です。その場合、共同企業体でそのすべての構成員が実施要領5の応募資格を満たすものとします。応募時に共同企業体の構成に係る協定書（案）、共同企業体編成表、事業者すべての財務諸表、会社概要等をご提出ください。
2 6	一部業務を外部企業へ再委託、または外注する場合、発注比率（契約金額に対する発注比率）の上限はあるのか。	特にありませんが、受注者が業務の一部を第三者に委託し、又は請け負わせようとするときは、あらかじめ発注者の承認を得るものとします。