

神戸企業紹介ページ掲載事業 参加規約

神戸企業紹介ページ「若手社員リアルインタビュー」への掲載を希望する企業は、本規約並びに応募要領（別紙）に記載の内容について同意・承諾の上、神戸市へ掲載の申込を行うものとします。

1. 掲載内容・情報発信

(1) 神戸市雇用・就労関係情報ポータルサイト「KOBE JOB PORT」に、以下の情報を企業情報として掲載します。

| | 掲載情報 | 具体的な内容 |
|---|------|---|
| ① | 紹介記事 | 神戸市から委託を受けた記事制作者（有限会社コパン・デザインソース）が掲載企業を訪問し、取材・写真撮影を行います。若手社員や取扱い製品・サービスなどを紹介することで、若者にその企業で働くイメージが湧くような紹介記事を制作します。 |
| ② | 企業概要 | 名称、所在地、企業ホームページ・採用サイトへのリンク、業種、事業内容、従業員数、選考フロー、年間休日日数、平均有休取得日数、社内各種制度等 ※上記は予定ですので、一部変更となる可能性があります。 |

(2) 紹介記事の文章や写真の一部は、神戸市の SNS や WEB 広告等の広報媒体に掲載し、情報発信を行う場合があります。

2. 紹介記事制作への協力

掲載企業は、次の各号に掲げるとおり、紹介記事の制作に協力するものとします。

- (1) 掲載企業は、取材対象となる従業員（神戸市内の事業所で勤務する正規社員に限る。少なくとも 1 名は、2022 年 1 月 1 日現在で満 32 歳以下の若手社員が望ましい。）を神戸市に報告します。また、報告にあたっては、KOBE JOB PORT 等における取材記事・写真・氏名の全部又は一部の掲載について、当該従業員の事前の同意を得ておかなければなりません。
- (2) 掲載企業は、記事制作者と取材のための事前の日程調整を行うほか、取材を行うための場所の確保など取材及び写真撮影に必要な準備を行うものとします。
- (3) 掲載企業は、記事制作者からの依頼に基づき、取材記事の校正を行うものとします。なお、記事内容に誤りがある場合、掲載企業又は掲載企業の従業員若しくは第三者に直接的な不利益を発生させるおそれがある場合を除いて、神戸市が KOBE JOB PORT 全体の方針やテイストを優先し、掲載企業の希望通りの修正を行わない場合があることを、掲載企業は予め了承するものとします。
- (4) 掲載企業は、企業情報に係る資料等を神戸市に提供します。神戸市は応募要領に定める掲載期間及び掲載継続の意向を確認した期間中、本企業情報を使用することができるものとします。
- (5) 神戸市は、掲載企業から提供を受けた資料等について善良な管理者の注意義務を以って保管・管理し、掲載企業の事前の同意を得た場合を除いて、本企業紹介ページへの掲載及び情報発信以外の目的で使用（複写・複製・編集等を含む）しません。

3. 企業情報の更新

(1) 名称、所在地など企業情報に変更があった場合、掲載企業から変更の連絡を受けた時点又は神戸市が変更を

認識した時点で、神戸市は当該情報について修正を行うことができます。

- (2) 神戸市からの企業情報の更新に係る照会に対して、回答期限を過ぎても掲載企業からの回答がない場合は、神戸市は、企業情報の更新を行わない又は企業情報の一部若しくは全部を削除します。

4. 著作権等

- (1) 紹介記事に係る著作権（著作権法（昭和 45 年法律第 48 号）第 21 条から第 28 条までに規定する権利をいう。）、所有権その他の権利は、神戸市に帰属するものとします。
- (2) 掲載企業及び取材の対象となった従業員は、神戸市が必要に応じて紹介記事の内容変更(但し、事実に基づかない変更を含まない。)、削除その他の改変を行うことを了承するとともに、神戸市の行為に対し著作者人格権を行使しないものとします。

5. 責任

掲載企業は、本企業紹介ページへの掲載及び情報発信に起因する第三者からの問合せ、苦情等については、参加要項に定める掲載期間中はもとより掲載終了後に発生したものであっても自らの費用と責任にて対応するものとします。

6. 専属的合意管轄その他雑則

- (1) 本規約又は本規約に関連して生じた紛争については、神戸市の所在地を管轄する裁判所を専属的合意管轄裁判所とします。
- (2) 本規約の成立、効力、履行及び解釈については日本国の法令に準拠するものとします。
- (3) 掲載終了後も、第 4 項（著作権等）、第 5 項(責任)、本項（専属的合意管轄その他雑則）は有効に存続するものとします。
- (4) 本規約について、疑義の生じた事項又は定めのない事項については、関係の法令によるほか、神戸市と掲載企業の協議の上定めるものとします。