【参考】主な設計者選定方式（コンペ方式・プロポーザル方式の比較）

タイプ区分	内　容	特　徴
設計競技方式（コンペ）	発注者が、複数の設計者から対象プロジェクトについての「設計案」の提出を求め、その中から最も良い「設計案」を選び、その提案者を設計者に指名する方式。	・発注者は、複数の具体的な設計案の中から優れた案を選ぶことができる。 ・設計者は、設計案が良ければ、過去の経験や実績にとらわれず選ばれる可能性がある。 ・具体的設計案を求めるので、発注者はプロジェクトの目的、内容など設計案作成に必要かつ十分な要件や条件を提示する必要がある。 ・提案作成に必要な時間と応分の費用を用意する必要がある。 ・具体的な設計案を作成、評価するため、プロポーザル方式等に比べて、発注者、設計者双方の労力、経費、時間の負担が大きい。 ・設計案を選ぶため、発注者、設計者双方とも、その後の設計過程において選ばれた設計案に拘束される。 ・選定には建築に関する専門的知識が求められる。
技術提案書競技方式（プロポーザル）	発注者が、複数の設計者から対象プロジェクトの設計業務に対する設計体制、実施方法、プロジェクトに対する考え方等についての技術提案（具体的な設計案を求めることはせず図形表現はイラスト、イメージ図程度まで）を求め、必要に応じてプレゼンテーションやヒアリングを行い、設計者を選ぶ方法。あくまで、設計委託にふさわしい組織と人を選ぶ方法。	・発注者は、提案ではなく「人」を選ぶので、初期の段階から設計者をパートナーとした協働体制のもとで設計を進められる。 ・発注者にとっても設計者にとっても、設計競技方式に比べて手間や経費、時間は少なくて済むのが一般的（具体的な設計案まで求めるなど、設計者側の負担を増加させないように配慮が必要）。 ・具体的設計案まで求めないので、設計競技方式のように設計案に拘束されることはない。 ・発注者と設計者との共同作業により設計を進めるため、発注者の意見や要望が反映できる。 ・具体的な設計案を選ぶことにはならないので、公平性、透明性を担保できる評価方法や評価基準が重要になる。