

Technical Description

Painting and Decorating

職種定義

廣告美術



ワールドスキルズインターナショナルは、その競技運営委員会の決議により、またその憲章、運営規則および競技規則に基づいて、技能五輪国際大会の本職種における下記の最低要件を承認している。

本職種定義は以下の内容で構成されている。

- 1 序文
- 2 ワールドスキルズ職業基準 (WSOS)
- 3 評価戦略と仕様
- 4 採点スキーム
- 5 競技課題
- 6 職種管理と情報伝達
- 7 職種限定の安全要件
- 8 材料と機材
- 9 職種限定規則
- 10 来場者とマスコミに対する職種の広報活動
- 11 持続可能性
- 12 産業界との協議に関する情報
- 13 付録

1 序文

1.1 職種競技の名称と説明

1.1.1 職種競技の名称

広告美術

1.1.2 関連する職務または職業の定義

塗装工・装飾工は、商業と公共セクター（分野）で働き、建物の外装や内装と水・錆・腐食・かび・昆虫侵入などからの建物の保護に責任を負っている。サービスに求められる特質・品質と顧客からの報酬との間には、直接的な関係が存在する。したがって塗装工・装飾工は、顧客の要求を満たし、それにより事業を維持・成長させるために、プロとして、かつ顧客と双方向的に業務を行う継続的な責任を負っている。

広告美術は、建設業界の他の部門およびそれを支援する多くの製品と密接に関係している。塗装工・装飾工は、例えば企業、工場、学校、ホテル、顧客の住宅、建設現場など非常に多様な環境で、あらゆる天候条件でも、屋内でも屋外でも仕事をする。塗装工・装飾工は、幅広いサービスを提供する可能性がある。これには、顧客の要求事項の解釈から材料/図面の環境持続可能性、デザイン/色彩に関するアドバイス、塗装、スプレー噴霧、装飾コーティング、壁紙貼り、ギルディングと看板制作を高い基準で行うことが含まれる。

作業の構成と自己管理、コミュニケーションと対人スキル（技能）、問題解決、イノベーション、創造性、そして鉛やアスベストなどの有害な表層を含む面全体を細心の注意を払って処理する能力。これらは、優れた塗装工・装飾工の普遍的な特質である。流動的な労働市場では、塗装工・装飾工は、チームまたは個人で業務にあたり、時にはその両方に従事する場合もある。作業構造に関わらず、訓練と経験を積んだ塗装工・装飾工は、高い水準の個人的責任と自主性を担う。顧客要件を慎重に決定し、安全にかつ整然と作業し、例外的な計画立案やスケジューリングを行うことから、対象物への繊細なギルディングや調度品の仕上げを精密にかつ細心の注意を払って行うことまで、全ての工程が重要であり、ほとんどのミスは取り返しがつかず、損失をもたらすことになる。

人材の国際的な流動に伴い、塗装工・装飾工は急速に拡大する機会と課題に直面している。有能な塗装工・装飾工には、多くの商業的および国際的な機会が用意されている。しかし一方で、多様な文化、トレンドや流行を理解しそれらに対応することも必要となる。したがって、広告美術に関するスキルの多様性は、今後も拡大していくと思われる。

1.1.3 チームの選手数

広告美術は、選手1人による職種競技である。

1.1.4 選手の年齢制限

選手はその技能競技大会の年において22歳以下でなければならない。

1.2 本書の位置づけと重要性

本文書は、この職種競技で競うために必要となる基準、そして競技を運営する上での評価指針や方法および手順に関する情報を含む。

各エキスパートと各選手は、この職種定義について理解しておく必要がある。

「職種定義」の異なる言語間の解釈の相違に際しては、英語版が優先される。

1.3 関連書類

この職種定義は職種限定の情報のみを含むため、以下のものと共に用いること。

- WSI-倫理行動規程
- WSI-競技規則
- WSI-ワールドスキルズ職業基準の枠組
- WSI-ワールドスキルズ評価戦略
- WSI-本文書に記されているオンラインの情報源
- ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制
- ワールドスキルズ基準評価ガイド（職種限定）

2 ワールドスキルズ職業基準 (WSOS)

2.1 WSOSに関する一般的な説明

WSOSは、技術的および職業的能力における国際的な最良事例の土台となる知識、理解、技能と能力について詳述している。これらは職業的役割に特化していると同時に横断的である。それらは共に、業界や企業においてその関連する職務または職業が何を意味するかについて、全世界で共有される理解を反映したものでなければならない (www.worldskills.org/WSOS)。

職種競技はWSOSの記述に従い、国際的な最良事例を可能な限り反映することを目的としている。したがって、WSOSは職種競技のために必要とされる訓練や準備についての指針でもある。

職種競技において、知識や理解の評価は実技の評価を通して行われる。知識や理解力のテストはやむを得ない理由が無い限り、別途行うことはない。

WSOSは項目付きのセクションで区切られ、参照番号が付いている。

各セクションで合計点における割合（パーセント）が定められ、WSOSに占める相対的重要度が示されている。これはしばしば「重要度」と呼ばれる。パーセント評価をすべて合計すると100になる。重要度は、採点スキーム内の評点の配分を決めるものである。

競技課題を通して、採点スキームはWSOSに記載されている技能と能力のみを評価する。それらは職種競技の制約内で可能な限り包括的にWSOSを反映する。

採点スキームは実際に可能な範囲で、WSOS内の評点の割り当てに従う。WSOSで規定されている重要度を歪めないのであれば、最大5%までの変動は許容される。

2.2 ワールドスキルズ職業基準

セクション		相対的重要度 (%)
1	作業の構成と管理	5
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 安全衛生に関する法律、義務と文書 事故/応急処置/火災緊急時の手順と報告 電気を使用する作業を安全に行う方法 個人用防護具を使用しなければならない状況 すべての工具と器具の使用目的、用途、手入れ、メンテナンス、保管と安全上の意味 温度や日光による影響も含めた、材料の使用目的、用途、手入れ、保管 表面処理、入り隅、シェーディング、塗布など、製造業者の指示に従うことの重要性 「グリーン」マテリアルの使用とリサイクルに適合する持続可能性対策 無駄を最小限に抑え、コスト管理に役立つ作業の仕方 ワークフローと測定原則 あらゆる作業の仕方における計画、正確性、チェックと細心の注意の重要性 自身の専門能力開発に継続的に取り組むことの価値 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 製造業者の使用説明書を含め、安全衛生の基準、規則、規制に従う。 建設現場に関する安全衛生上の危険を発見し、リスク評価を実施する。 一般人の安全を確保するために、警告標識・掲示を設置する。 適切な個人用防護具（安全靴、防音保護具、保護眼鏡）を特定し使用する。 高所での作業に必要な危険予防措置を講じる。例えば足場やはしごの使用 すべての工具・器具を安全に選択、使用、洗浄、保守、保管する。 すべての材料を安全に選択、使用、保管する。 作業エリアを最大限に効率化しよう計画し、定期的に整理整頓する規律を保つ。 常に正確に測定する。 効率的に作業し、定期的に進捗状況と結果を確認する。 一貫して高い品質水準と作業工程を維持する。 	
2	コミュニケーションと対人スキル	10
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 顧客の信頼を確立し維持することの重要性 遺産/保存作業に関連する技術的考慮事項 建築士と関連業界の役割と要件 信頼や生産的な仕事上の関係を構築し維持することの価値 誤解や相反する要求を迅速に解決することの重要性 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 顧客の要件を解釈し、顧客の期待を積極的に管理する。 顧客の要望を視覚化して解釈し、設計や予算の要件を満たす/改善する提案を行う。 歴史的遺産プロジェクトにおいて、専門家として技術的な助言と指導を行う。 これまでの仕事のポートフォリオを提示し、経験や専門技能の範囲と質を示す。 顧客向けに費用と時間の見積りを作成する。 建築家と関連業者のニーズを認識する。 建築家や関連業者を紹介して顧客の要望をサポートする。 効率性/生産性/品質・コスト管理を促進するため、チームで効果的に作業を行う。 	
3	問題解決、イノベーションと創造力	5
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 貼り付け不良など、作業工程内で起こり得るトラブルの種類 問題解決のための診断的アプローチ 新素材、手法、器具/技術（例えば混色）を含む業界の動向と展望 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 定期的に作業をチェックし、後工程での問題を最小限に抑える。 不正確な情報に注意し、問題を未然に防ぐ。 問題には素早く気づいて理解し、自己管理プロセスに従って解決する。 製品と顧客満足度の全体的なレベルを向上させるアイデアを提案する機会を見分ける。 新しい方法を試し、変化を受け入れる意欲を示す。 	
4	計画書/製図の作成と解釈	10
	<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 断面図、基準面、壁式構造、材料コード、奥行き寸法、高さ、スケジュール、仕様など、組立図の平面図に必要な詳細情報 記号（例えば材料に関するもの） 縮尺 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> 材料所要量と所要労働量（数量明細書、作業計画書、在庫システム、クリティカルパス分析、リードタイム、スケジュール、価格決定方式の使用を含む）の順序の計画を立てることの利点 屋外と屋内の色彩設計（例えば、単色・類似色・補色、暖色/進出色・対比色・寒色/後退色） 正確な作品を作成するための正確な図面の必要性 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 手描きまたはコンピューター支援設計（CAD）による設計 図面の正確な解釈 色彩設計を行う。 カラーマッチングによる色の再現・調整（建物の種類や年代などに合わせる） 専門的な要件を確認する（例えば耐火性があること） 製図と縮尺から正確に測定する。 正確性を確認し、建築家/クライアントに意見を述べ提案する。 必要な材料の量を正確に計算し、作業の価格を決定する。 作業スケジュールを作成する。 	
5 ブラシとローラーによる塗装	25
<p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> 塗装の目的: 保護、保存、衛生、装飾、識別（カラーコードなど） 製造業者のガイドラインに従うことの重要性 COSHH（健康有害物質衛生管理規則）の要件 材料の公衆への影響と必要な予防措置（例えばアレルギーなど） 様々なブラシ、ローラー、こて/テクスチャリングツールの種類 水溶性や溶媒系などの様々な表面コーティング、着色剤や防腐剤などの木材処理 	
合計	100

3 評価戦略と仕様

3.1 一般的なガイダンス

評価はワールドスキルの評価戦略を用いて管理される。この戦略では、ワールドスキルの評価と採点において遵守すべき原則や技法を規定している。

エキスパートによる評価の実施は技能五輪国際大会の中核を成している。この理由により、継続的な専門性開発や精査の対象となっている。評価においてより多くの専門性が求められると、採点スキームや競技課題、また競技情報システム（CIS）などの技能五輪国際大会で使用される主要な評価手段において、将来的な使用法と方向付けに影響を与えることになる。

技能五輪国際大会の評価方法は、メジャメント（測定）とジャッジメント（判定）の2つに大きく分けられる。両方の評価方法につき、各評価細目を採点するのにどちらの方法を使用するかについて明確なベンチマークを適用することが、質を保証する上で不可欠となる。

採点スキームはWSOSにおける重要度に従う必要がある。競技課題は職種競技の評価手段であり、したがって、WSOSにも従うものである。CISはタイムリーで正確な採点の記録を可能にする。CISの精査、サポート、フィードバックの可能性は継続的に拡大している。

採点スキームは、概ね競技課題の考案過程でその指標となる。その後、採点スキームと競技課題は両者一体となってWSOSと評価戦略との関係性を最適化することを保証するため、反復作業を通して考案、作成および検証される。採点スキームと競技課題は共にその質とWSOSとの適合性を明らかにするため、エキスパートの同意を得、承認を求めてWSIに提出される。

WSIの承認を得るための提出以前に、採点スキームと競技課題はその質を保証しCISの実効性を確保するため、WSIの職種アドバイザーとの情報交換の対象となる。

4 採点スキーム

4.1 一般的なガイダンス

ここでは、採点スキームの役割と位置づけ、競技課題を通して実施された選手の作業に対するエキスパートの評価方法、また、採点の手順と必要事項について記述する。

採点スキームは、それが各職種競技を表す基準と評価をつなぐものであるという点において、つまりそれ自体が世界的な職業を表すという点において、技能五輪国際大会における極めて重要なツールである。また採点スキームは、作業に対する各評価細目の評点がWSOS中の重要度に応じて配点されるように考案される。

WSOSにおける重要度を反映することにより、採点スキームは競技課題考案の制限範囲を定めることになる。職種競技の性質やその評価のために必要なニーズによっては、競技課題考案の手引きとして最初に採点スキームをより詳細に作成することが適切な場合がある。あるいは、最初の競技課題は採点スキームの概要に基づいて考案することができる。この時点より後においては、採点スキームと競技課題は同時に作成することが望ましい。

セクション2.1では、実行可能な代替案がない場合、採点スキームと競技課題がどの程度までWSOS内の重要度からかい離してよいかを説明している。

整合性と公平性のため、採点スキームと競技課題は関連する専門知識を持つ1人以上の独立した競技課題考案者によって考案および作成されるようになってきている。こうした例として、採点スキームと競技課題は職種競技または職種競技モジュールの開始直前まで、エキスパートには見られないようにしている。詳細かつ最終的な採点スキームと競技課題がエキスパートによって考案される場合、独立した認証と質の保証のための提出に先立ち、エキスパートのグループ全体でそれらを承認する必要がある。詳細は競技規則を参照のこと。

エキスパートと独立した競技課題考案者は、完了前に十分な余裕を持って、評価、検証および妥当性確認のために採点スキームと競技課題を提出する必要がある。また、質の保証のため、そしてCISの機能を最大限に活用するため、考案と作成のプロセス全体を通じて職種アドバイザー、評価者や検証者と協力して作業することも求められる。

全ての場合において、採点スキームの草案は遅くとも技能競技大会の8週間前までにCISに入力しなければならない。職種アドバイザーはこのプロセスを積極的に支援する。

4.2 評価基準（の項目）

採点スキームの主要な項目は評価基準（の項目）である。これらの項目は競技課題よりも前に、または競技課題と連動して得られる。職種競技の中には、評価基準（の項目）がWSOSのセクション項目と類似しているものもあれば、異なっているものもある。通常5～9個の評価基準（の項目）がある。項目が一致する、しないに関わらず、採点スキームは全体としてWSOSにおける重要度を反映しなくてはならない。

評価基準（の項目）は採点スキームを作成する個人（または複数人）により案出され、案出者は競技課題の評価や採点に最適であると考えられる評価基準（の項目）を自由に決定できる。各評価基準（の項目）はAからIまでのアルファベットで示される。評価基準（の項目）、評点の配分と評価方法は、この職種定義内に記載してはならない。これは、評価基準（の項目）、評点配分、そして評価方法がす

べて、この職種定義の公開後に決定される採点スキームと競技課題の性質に依存するためである。

CISにより作成される採点集計様式（Mark Summary Form）は、評価基準（の項目）と副基準のリストを構成するものである。

各評価基準（の項目）に割り当てられた評点は、CISによって計算される。これらは、その評価基準内の各評価細目に付与された評点の累積合計になる。

4.3 副基準

各評価基準（の項目）は1つ以上の副基準に分けられる。各副基準はワールドスキルの採点様式の項目になる。各採点様式（副基準）は、メジャメントまたはジャッジメント、あるいはその両方により評価され採点される評価細目で構成される。

各採点様式（副基準）には、採点日と採点チームの識別情報を記載する。

4.4 評価細目

各評価細目は、評価および採点される単一の項目を評点とともに規定し、また採点のためのガイドとしての詳細な説明または指示を細かく定義する。各評価細目は、メジャメントまたはジャッジメントによって評価される。

この採点様式は、配点とともに各評価細目を細かくリスト化している。各評価細目の配点の合計は、WSOSの該当セクションで指定された評点の範囲内に収めなければならない。これは、以下に示すようなCISの配点表に示され、大会開催8週間前の採点スキームの検討時に実施される。（セクション4.1を参照）

	評価基準（の項目）								セクションごとの 配点合計	WSOSの配点	相違	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
WSOSのセクション	1	5.00							5.00	5.00	0.00	
	2		2.00					7.50	10.00	10.00	0.50	
	3							11.00	11.00	10.00	1.00	
	4			5.00					5.00	5.00	0.00	
	5				10.00	10.00	10.00		30.00	30.00	0.00	
	6		8.00	5.00				2.50	9.00	24.50	25.00	0.50
	7			10.00				5.00	15.00	15.00	0.00	
合計評点	5.00	10.00	20.00	10.00	10.00	10.00	15.00	20.00	100.00	100.00	2.00	

4.5 評価と採点

各副基準には1つの採点チームが存在し、ジャッジメントまたはメジャメント、あるいはその両方で評価と採点を行う。同じ採点チームがすべての選手を評価し、採点しなくてはならない。これが実行不可能な場合（たとえば、すべての選手が同時に行動を取らなければならない、それを監視していなければならない場合）、競技運営委員会管理チームの承認のもとに第2段階の評価と採点が行われる。採点チームは、いかなる状況でも同国/地域人の採点をしないよう組織されなければならない。（セクション4.6を参照）

4.6 ジャッジメントによる評価と採点

ジャッジメント（判定）には0から3の数字を用いる。厳密に一貫性を保った尺度を適用するため、

以下を用いて判定する。

- 評価細目ごとの詳細なガイダンスのためのベンチマーク（基準）（文言、画像、人工物、あるいは別のガイダンス）。これは、基準評価ガイドに記述されている。
- 0～3の数字の指標
 - 0：業界水準以下の実技
 - 1：業界水準を満足する実技
 - 2：業界水準を満足しており、特定の分野においては業界水準を上回る実技
 - 3：全体的に業界水準を上回り、優秀と判断される実技

通常は3人のエキスパートが同時に各評価細目を判定し、得点を記録する。4人目のエキスパートは採点を調整および監視し、それらの妥当性を確認する。また、彼らは同国/地域選手の採点を防止するため、必要な場合には判定員としての役割を果たす。

4.7 メジャメントによる評価と採点

通常、3人のエキスパートが各評価細目の評価を行い、4人目のエキスパートが監督する。状況によっては二重採点のためにチームを2組のペアとして構成する場合がある。特に規定のない場合には、最高点または零点が付与される。点数を細分化する場合は、その採点に関するベンチマークを評価細目ごとに明確に定義すること。計算または送信のエラーを回避するためCISには多数の自動計算オプションが用意されており、その使用が義務付けられている。

4.8 メジャメントとジャッジメントの使用

基準の選択と評価方法に関する決定は、職種競技を考案する過程で、採点スキームと競技課題を通して行うこと。

4.9 職種の評価戦略と手順

ワールドスキルズは過去の制約の見直しや優良事例の積み重ねなど、継続的な改善に取り組んでいる。下記に示す本職種競技における職種評価戦略と手順はこのことを踏まえ、採点プロセスがどのように管理されているかを説明したものである。

ジャッジメント（判定）とメジャメント（測定）採点の日程と割り当ては、技能競技大会にてエキスパートが最終決定する。ただし、メジャメント（測定）の最低30%と/または目隠し採点は、競技第4日目に実施しなければならない。

完成した各モジュール（またはその一部）は、壁紙貼りを除き、完成したその日に評価される（第1日目に壁紙のカットとマッチング、第2日目に隙間、重なり、気泡、浮き上がりといった一般的な外観について評価される）。

モジュール1 - スピード壁画とカラーマッチング

- 表面のきれいさ、色調（カラートーン）の調整、色あい（カラーシェード）の調整、寸法の正確性、全体的外観（ジャッジメント）
- モジュール1（スピード競技）
- スピード、正確な塗装
- モジュール1（混色）
- 色調（カラートーン）
- 色あい

最初に、様々なエレメントがその品質に従って配置される。最も品質の優れた作品が第1位になり、最も品質の低い作品は最下位となる。品質が同等の作品は同じグループにまとめられ、同じ点が与えられる。

次に、最も優れた作品には、そのエレメントで獲得できる最大得点が与えられ、その他の作品にはその品質に応じて、それよりも低い点数が与えられる。

スピード競技

スピード競技では、すべての選手は可能な限り迅速かつ正確に作業しなければならない。費やした時間には最大2点の得点が与えられる。最も速かった選手には2点の得点が与えられ、その他の選手はタスクを完了した順に0.10点ずつ減点された得点となる（選手が20名を超える場合は、この採点を変更する必要がある）。同時に終了した選手には同じ得点が与えられ、その次の選手がそこから0.20点あるいはそれ以上減点された得点となる。

寸法の正確性

寸法精度試験では、要求される測定値から±1.0 mmの偏差が許容される。要求される測定値から1.0 mmを超える偏差は得点がゼロになる：

メジャメントポイントごとに、最大1点の得点が与えられる。

モジュール2 - フリーテクニック

情報シート、芸術的構成（ジャッジメント）、技術的な出来映え、色のコンセプト、正確な製作
フリーテクニックは、次の3つの基準に従って得点が与えられる。

- 技術的な出来映え：最大3点（メジャメント）
- 技術的な出来映えはメジャメント基準に基づいて評価される。詳細にわたる最終的な採点スキームは、技能競技大会までに作成されエキスパート全員の合意を得る。
- 芸術的構成：最大2点（ジャッジメント）。
- 芸術的構成は、エキスパート全員により、ジャッジメント基準に基づいて評価される。
- ジャッジメントグループは難易度についても評価しなければならない。
- 情報シートはメジャメント基準に基づいて評価される：最大0.50点
- カラーコンセプト：最大1点。
- 正確な製作：最大2点。
- 最終的な作品は情報シートと一致させる必要がある。

モジュール3 - レタリング

- 色の正確さ、表面のきれいさ、直線、角のきれいさ、目に見える基準線がないこと、寸法の正確性

モジュール4 - メインデザイン

- 色の正確さ、表面のきれいさ、直線、角のきれいさ、目に見える基準線がないこと、寸法の正確性、全体的外観（ジャッジメント）

モジュール5 - 壁紙

- 入り隅に沿った切断とパターンマッチング（柄合わせ）、表面のきれいさ、継ぎ目、寸法の正確性

モジュール6 - ドアとアーキトレーブ

- パネルドア（モールディングあり）、内側パネル（スプレーのみによる）、ドア枠と幅木のマーク。外側パネル、内側パネル、モールディングは、異なる3色で塗装。

手順:

メジャメント採点の最終的な評価細目の詳細は、エキスパートが技能競技大会前に決定する。

エキスパートは、採点を行うために以下の通り配属される。

- ジャッジメント採点
 - フリーテクニック（芸術的構成）
 - メインデザイン（全体的外観）
 - 芸術的構成はチーフ・エキスパートを含むすべてのエキスパートによって評価され、平均点が計算される。
- メジャメント採点
 - エキスパート3名が共同で評価を行う
 - エキスパート1名が結果を取りまとめる
 - エキスパート1名がそれを確認する
- スピード競技
 - エキスパート1名が結果を取りまとめる
 - エキスパート1名がそれを確認する
 - エキスパート2名が報告書を確認する
 - その他のエキスパート全員がそれを確認する
- 混色
 - エキスパート5名がその品質に従ってエレメントを並べる。少なくともエキスパート4名がそれに同意する必要がある。
 - エキスパート1名が結果を取りまとめる
 - エキスパート1名がそれを確認する
- エキスパートのグループ
 - エキスパートのグループは、チーフ・エキスパートが中心となって構成される。
 - 各グループには、経験者と未経験者のエキスパートを両方含めなければならない。
 - グループ内の各エキスパートが、すべての選手を評価する。

5 競技課題

5.1 一般的な説明

セクション3（評価戦略と仕様）と4（採点スキーム）は、競技課題の作成について規定している。以下の記述は補足である。

競技課題は、それが単体のものでも、複数の独立または関連したモジュールの集合体でも、WSOSの各セクションで規定された応用知識、技能や振舞いに対する評価を可能とすること。

競技課題の目的は、WSOSを通して十分に、均衡が取れ、かつ真正な評価と採点の機会を採点スキームとの連携において与えることである。競技課題と採点スキームおよびWSOSの関係性が、品質における重要な指標となる。実際の作業能力との関係性についても同様である。

競技課題は、セクション2（ワールドスキルズ職業基準）で示された状況以外では、WSOSの範囲外の領域をカバーしたり、WSOS内の評点のバランスに影響を与えることはない。この職種定義では、WSOSに関係する全範囲の評価をサポートするため、競技課題の性質に影響を与えるいかなる問題についても記載する。セクション2.1を参照のこと。

競技課題は、実際の作業における応用を通してのみ知識や理解の評価を可能とする。競技課題は、ワールドスキルズのルールと規則に関する知識を評価するものではない。

現在、ほとんどの競技課題（および採点スキーム）はエキスパートから独立して考案、そして作成されている。これらは職種競技マネージャまたは独立した競技課題考案者によって、通常は大会開催12か月前から考案、作成される。それらは独立した評価、検証と妥当性確認の対象となる。（セクション4.1を参照）

以下に掲げる情報は、この職種定義の完成時点で判明する内容と秘密保持要件の対象となるものである。

詳細については、最新版の競技規則を参照のこと。

5.2 競技課題の形式/構造

競技課題は、個別に評価される6つのモジュールのシリーズである。

5.3 競技課題の考案要件

競技課題は、その基礎となる職業的役割の目的、仕組み、プロセス、成果を反映すべきである。競技課題は、その役割の小規模版を目指すことが望ましい。職種管理チームは実用性に注力する前に、競技課題の考案がセクション5.1に記されているように、WSOS全体において十分で、均衡が取れ、かつ真正な評価と採点の機会をもたらす方法を示すべきである。

提出にあたり満たすべき基準

- 競技課題は、以下の通りでなければならない。
 - 現行の有効な職種定義に準拠していること
 - ワールドスキルズが定義する要件と採番方法に準拠していること
 - モジュール4は、デザインとレタリング（会場名・開催年）と詳細な構造を示したカラー図面1枚で構成される。

- カラーによる輪郭線（M1：10）
- 単位cmで測定した設計図面、（M1：10）
- 国際カラーコードを使用した色調（カラートーン）の仕様
- 所定の時間内に構築可能かつ実現可能である旨の証明を添えて提出すること（セクション5.6を参照）
- 必要な使用材料は、職種競技の開催場所において、混合済みの状態で利用される。したがって、デザインとレタリングの色は、競技課題の提出時に正確に示されていなければならない（例えばRAL、NCSまたはその他の国際カラーコード）。
- 職種競技で使用する全ての色は、世界的に入手可能なものでなければならない。
 - ドアへのプライマー、ミドルコーティングとセミグロスまたはグロス塗装
 - ドアのモールディングタイプ：ポリウレタンNMCウォールスタイルWL3
 - パネル用壁塗装、廻り縁
 - デザインカラー
 - ペーストまたは壁紙用のり
- 壁紙は、世界的に入手可能なものでなければならない。

モジュール1 - スピード壁画に必要な基準

- エキスパートは、技能競技大会の準備期間（大会開催4日前から大会開催1日前まで）にモジュール1のスピード壁画を描かなければならない。エキスパートは、技能競技大会でエキスパートが準備した、少なくとも3つ、最大で9つのスピード壁画から選択する必要がある。エキスパートは、スピード壁画が合理的な時間内に完成し、実現可能であることに同意する投票を行う。その後、無記名で1つのスピード壁画に投票する。すべての壁画のデザインは技能競技大会マネージャに手渡され、技能競技大会マネージャは、無記名投票で最高票を獲得したデザインを完成させる。エキスパートは、競技第2日目にスピード壁画モジュールの開始前に配布されるまで、最終的なスピード壁画を知ることはない。スピード壁画の寸法は、約2200 mm～2400 mm x 800 mm を超えてはならず、乾いていない塗料の上に新たな塗料が塗られないように設計されなければならない。

スピード壁画はスピード競技の形式とする。スピード競技の最大時間は1.5時間である。選手は、エキスパートが今回の技能競技大会のために調合した色調（カラートーン）を、自身の手で正確に再現し、競技課題に沿ってスピード壁画に使用しなければならない。残りの3色は色合い（カラーシェード）の通りに調合しなければならない。混色は、競技第1日目のスピード競技の前に完了させる。

- スピード壁画は、カラーマッチプロジェクトの背景色を含む4色で4つのグラデーショントーンで描かれ、詳細に構成されていなければならない。
- 課題が時間内に作成可能であり、実現可能である旨の証明を提出しなければならない。

モジュール1 - カラーマッチングの設計要件

エキスパートはモジュール1の色見本として、色合い（カラーシェード）を決定する。すべての選手に、エキスパートが調合した4つの色見本をそれぞれ乗せた木製プレートと、混色とカラーグラデーション用に白色のアンダーコートが塗られた木製プレート1枚が提供される。この木製プレートの大きさは、約21 cm × 29.7 cm（A4サイズ）でなければならない。これらのプレートの裏面には、その選手の番号が記載されている。表面には文字や印などを記入してはならない。

選手には、カラーマッチング・サンプルの塗布用に、質感が同じローラー刷毛のミニローラー2本が提供される。

選手は、ブラシまたはローラーで、色彩調整グラデーションを塗ることができる。選手は、競技日の終日にわたって一定の明るさがあるワークショップ（各職種競技場）エリア内の明確に規定された

テーブルの上で、自分の混色を確認する必要がある。

モジュール 1、2、3 には 20 のメジャメント（測定）点が定められている。

これらのうち 13 のメジャメント点は職種競技終了時にくじ引きで決定し、採点に含められる。

エキスパートは、提出された評価基準に基づいてモジュール 4 と 1 の最終評価を行う。

5.4 競技課題の調整と作成

競技課題は、必ずワールドスキルズインターナショナルが提供するテンプレートを用いて提出すること（www.worldskills.org/expertcentre）。テキスト文書には Word テンプレートを、図面には DWG テンプレートを使用すること。

5.4.1 競技課題の調整（技能競技大会の準備）

競技課題/モジュールの調整は、職種競技マネージャが行う。

競技課題/モジュールの作成者

競技課題/モジュールは、独立した競技課題考案者（ITPD）が職種競技マネージャと共同で作成する。モジュール 1 は、今回の技能競技大会でエキスパートが作成する。

5.4.2 競技課題の作成時期

競技課題/モジュールは以下のタイムラインに従って作成される。

時期：	活動
技能競技大会の 10 か月前	ITPD が特定され、WSI と ITPD の間で秘密保持契約が締結される。
大会準備週間（CPW）中	職種競技マネージャ（SCM）とワークショップ・マネージャ（WM）が、壁紙のデザインを決定する。壁紙のデザインは 530 mm 以上で、繰り返しのあるパターンがあり、洗える必要がある。
技能競技大会の 2 か月前まで	競技課題文書が、ワールドスキルズインターナショナルの技能競技管理マネージャに送られる。
競技技能大会第 1 日目の前日まで	エキスパートはスピードモジュールの提案を作成し、無記名で投票する（セクション 5.3 を参照）。
技能競技大会の第 1 日目	競技課題/モジュールが、エキスパートと選手に提示される。

5.5 競技課題の初期評価と検証

競技課題の目的は、特定の職業における卓越した専門家の職業生活を忠実に表現するよう、選手の課題を作成することである。こうすることにより、競技課題は採点スキームを有用のものとし、WSOS を完全に表現するものとなる。この意味で、競技課題はその背景、目的、活動と期待において類する物がない。

競技課題の考案と作成をサポートするために、厳密な質の保証と考案プロセスが整っている（競技規則の 10.6-10.7 を参照）。ワールドスキルズによって承認されると、独立した競技課題考案者（ITPD）は競技課題の妥当性確認に先立って独立した競技課題考案者のアイデアと計画に対する初期的な検討を行い、続いて競技課題を検証するための 1 人以上の独立した専門家で、かつ信頼できる個人を特定することが求められる。

スキルアドバイザーは、競技規則のセクション 10.7 に根拠を与えるリスク分析に基づき、初期評価と検証の両方の適時性と徹底性を保証するため、この取り決めを確保および調整する。

5.6 競技課題の妥当性確認

職種競技マネージャは、競技課題/モジュールの妥当性確認に関する調整を行い、選手の材料、機材、知識と時間の制約内で完了できることを保証する。

5.7 競技課題の公開

競技課題/モジュールは、技能競技大会以前には公開されない。競技課題/モジュールは、技能競技大会第1日目にエキスパートと選手に提示される。

4つのモジュールのコンセプトに関する一般的な選手の競技前情報は、ワールドスキルのWebサイトを通じて技能競技大会の3か月前に提示される。競技課題/モジュールに関する技術情報や詳細情報は共有されない。

5.8 競技課題の変更

競技課題は独立した競技課題考案者（ITPD）によって作成されるため、技能競技大会で競技課題/モジュールに変更を加える必要はない。ただし、競技課題文書の技術的エラーとインフラの制約に対する修正は除く。

5.9 材料または製造業者の仕様

選手が競技課題を完了するために必要となる特定の材料および（または）製造者の仕様は、大会開催組織より提供され、エキスパートセンターにあるリンクwww.worldskills.org/infrastructureより入手できる。ただし、特定の材料および/または製造者仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障発見モジュールや公開されていないモジュールの物品が含まれる場合がある。

6 職種管理と情報伝達

6.1 ディスカッションフォーラム

職種競技に関する議論、情報伝達、協力と意思決定の全ては、技能競技大会に先立ち、ワールドスキルズの職種限定のディスカッションフォーラムで実施すること (<http://forums.worldskills.org>)。職種に関連する決定と情報伝達は、ワールドスキルズのディスカッションフォーラムで行われた場合のみ有効とする。チーフエキスパート（または職種管理チームが指名したエキスパートリード）が、このディスカッションフォーラムの進行役となる。情報伝達に関するタイムラインと職種競技作成の要件については、競技規則を参照のこと。

6.2 選手の情報入手

大会登録された選手のための情報は、すべて選手センター (www.worldskills.org/competitorcentre) から入手できる。

入手可能な情報は以下の通り：

- 競技規則
- 職種定義
- 採点集計様式（該当する場合）
- 競技課題（該当する場合）
- インフラリスト
- ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制
- その他の技能競技大会関連の情報

6.3 競技課題と採点スキーム

公開中の競技課題は、www.worldskills.org/testprojects および選手センター (www.worldskills.org/competitorcentre) から入手できる。

6.4 大会期間中の各日の職種管理

技能競技大会中の日々の職種競技の管理は、職種管理チームが作成した職種管理計画に定められている。職種管理チームは、SCM（職種競技マネージャ）、チーフエキスパートとエキスパートリードで構成される。職種管理計画は技能競技大会の6ヶ月前から順次作成され、技能競技大会時に完成する。職種管理計画はエキスパートセンター (www.worldskills.org/expertcentre) で閲覧することができる。

6.5 一般的な最良事例の手順

一般的な最良事例の手順では、最良事例の手順と職種限定規則（9）の違いを明確に説明する。一般的な最良事例の手順は（倫理行動規程罰則システムを含む問題および紛争解決手順の一部として罰則が適用されるであろう）競技規則または職種限定規則への違反として、エキスパートや選手が責任を課されてはならないものである。場合により、選手に向けた一般的な最良事例の手順が採点スキームに反映されることもある。

トピック/タスク 手順の最良事例	
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> すべての競技課題文書は、チーフ・エキスパートによってエキスパートルームのロッカーに保管されなければならない。
持続可能性	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、フリーテクニックモジュールに必要な最小限の材料のみを持ち込むことができる。
ペナルティ制度	<ul style="list-style-type: none"> 選手が禁止された材料、工具、手順、または機械を使用した場合、3名以上のエキスパートが署名した用紙にその旨を記載して、チーフ・エキスパートに報告しなければならない。可能な場合には、禁止されている工具、材料、手順、または機械の写真を撮らなければならない。

7 職種限定の安全要件

7.1 個人用防護具

開催国/地域の規約の情報として、ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制を参照すること。

タスク	側面保護付き保護メガネ	防塵マスク	塵有機蒸気に対する呼吸保護	創傷防護手袋	使い捨てゴム手袋	つま先とかかとが閉じた、つま先保護付きの頑丈な靴	体にぴったり合った作業服（長ズボン）	防音保護具	バリアクリーム/ゴム手袋
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）						√			
作業エリア用の個人用防護具						√	√		
サンディングマシン使用時	√	√		√		√	√	√	
接近用装置（はしご、プラットフォームなど）使用時						√	√		
壁紙の塗布時				√		√	√		
塗装時	√				√	√	√		√
スプレー噴霧時	√		√		√	√	√		√

8 材料と機材

8.1 選手の工具箱

インフラリストには、大会開催組織が提供するすべての機材、材料、設備の詳細が記載されている。

インフラリストは、www.worldskills.org/infrastructureで入手可能である。

インフラリストには、次回の技能競技大会に向けて職種管理チームが要求した品目と数量が記載されている。大会開催組織は、順次この品目の実際の数量、種類、ブランド、型式を指定したインフラリストを更新する。特定の材料および/または製造元の仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会の前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障発見モジュールや公開されていないモジュールの詳細が含まれる場合がある。

各技能競技大会において、職種管理チームは次回の技能競技大会に備えたインフラリストの検討と更新を行わなければならない。職種競技マネージャは、スペースおよび/または機材の増加がある場合は必ず技能競技大会ディレクターに報告しなければならない。

各技能競技大会において、技術オブザーバーは次回の技能競技大会に向け、その技能競技大会で使用されるインフラリストを監査する必要がある。

インフラリストには、選手および/またはエキスパートが持参する必要のある品目や選手の持参が禁止されている品目は含まれない。これらの品目は以下に記載する。

8.2 選手の工具箱



選手は、総外部容積が1.50 m³ を超えない工具箱を複数持ち込むことができる。








(容積 = 長さ × 高さ × 幅、または $V = L \times H \times W$)

容積の測定には、梱包箱、その他の保護梱包材、輸送用パレット、車輪などは含まない。

8.3 選手が提供する材料・機材・工具

次の物品は、工具箱で持ち込むことができる。

物品	説明	写真
1	木材用の水性充填剤	
2	研磨材	
3	すべてのモジュールのための個人用工具	
4	モジュール3 - フリーテクニック用の材料	

物品	説明	写真
5	製図・測定用工具（市販品）	
6	ペイントブラシ、ローラー、パッドセット	
7	壁紙貼り用の工具セット	
8	マールスティックと/または塗装工 用 定規セット	
9	使い捨てふるい	<p style="text-align: center;">100PCS</p> 
10	ドライバーセット	
11	水準器および/またはデジタル 水準器	

物品	説明	写真
12	スポンジセット	
13	パレットナイフセット	
14	ガラススクレーパー	
15	ローラートレイ用グリッド、 気泡ゴムロール数本のセット	
16	マスキングテープディスペンサー セット	
17	研磨機セット	
18	掃除機セット	
19	照明器具セット	
20	はしごセット	

物品	説明	写真
21	平台セット	

選手は、セクション7の職種限定の安全要求事項で規定されているように、自身の個人用防護具を用意する必要がある。

8.4 エキスパートが提供する材料・機材・工具

エキスパートは、セクション7の職種限定の安全要件に明記されているとおり、自身の個人用防護具を用意しなければならない。

エキスパートは、通訳者の防護具の用意についても責任を負うこと。

8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

選手とエキスパートは、セクション8.3 および8.4 に記載されていない材料または器具を持参することを禁止されている。

水性でない物は禁止されている。

市販されていない測定器具は禁止されている。

8.6 ワークショップとワークステーションのレイアウト案

過去大会におけるワークショップのレイアウトは、www.worldskills.org/sitelayoutで入手できる。

ワークショップ（各職種競技場）のレイアウト例

ドアのある側：2.00 m x 2.50 m、ドアのない側：4.00 m x 2.50 m

エキスパートは、技能競技大会に先立ち、以下の基準を考慮し確認する。

- ワークステーション（各選手用作業場）

各選手が、作業用の壁1枚を有するワークステーションを利用できるようにする。技能競技大会の開催場所の条件を考慮しなければならない。各選手のワークステーションのエリアは、5.0 m x 6.0 m とする。

- 構造物の種類
- 壁は中密度繊維板（MDF）で構成し、技能競技大会の開始前に傷や隙間を埋め、やすりで磨き、下塗りを行い、壁に適した品質の水溶性塗料でつや消しの白色不透明コーティング（ディスページョン塗料）を施しておかなければならない。完成した壁は、粘着テープを使って粘着強度をテストすること！
- 技能競技大会会場での準備（ワークショップ・マネージャーが行う）
- 処理対象の表面（壁、ドア、パネルなど）は、割り当て指示/チーフ・エキスパートからの指示に従い、各ワークショップ・マネージャ・アシスタントが準備しなければならない。テンプレート、レタリングと転写シートは、表面（ブース内の作業面）に接着している必要があるが、取り外すときに損傷を起こさないようにしなければならない。これらのシートはワークショップ・マネージャがテストを行い、チーフ・エキスパートとの協議の後に使用が可能となる。
- ワークステーションのレイアウト
- セクション8.6に従い、スペースは選手のワークブースおよびワークステーションとして利用できるようにしなければならない。このレイアウトには拘束力がある。
- ワークステーションに関する利用規約
- ワークステーションには以下の利用規約が適用される。
 - 作業対象の壁の明るさは、常に600ルクス（影なし）に保たなければならない。
 - 評価中は、昼夜を問わず常に、すべてのワークベイの明るさを均等にしなければならない。
 - 室温は18° C以上、24° C以下とする。
 - ワークステーションは、粉塵が発生する職種の近くに設置してはならない。また、可能な限り多くの日光が当たるようにしなければならない。
 - ワークステーションの前には、エキスパートと選手のための通路を設ける必要がある。当該通路は片付いており歩行可能でなければならない。ワークステーションは、通路の一部ではない。

各選手の個人用ワークステーションを以下に示す（寸法はセンチメートル単位）。器具や機械のための十分なスペースがなければならない。

9 職種限定規則

9.1 一般的な説明

職種限定規則は競技規則と矛盾があってはならず、競技規則より優先されてはならない。職種限定規則は職種競技によって異なるであろう分野において具体的詳細を示し、明確にする。これは、個々のIT機器、データ記憶装置、インターネットアクセス、手順やワークフロー、文書管理や配布を含むが、その限りではない。これらの規則に対する違反は、倫理行動規程罰則システムを含む、問題および紛争解決の手順に従って解決される。

9.2 職種限定規則

トピック/タスク	職種限定規則
テクノロジーの使用 - USB、メモリスティック	<ul style="list-style-type: none"> 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、メモリスティックをワークショップ（各職種競技場）内に持ち込むことができる。ただし競技第4日目の職種競技終了時まで、ワークショップからこれらを持ち出すことはできない。夜間はこれらをロッカーに保管しなければならない。
テクノロジーの使用 - 個人用ノートパソコン、タブレットと携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、個人用ノートパソコンとタブレットをワークショップ内に持ち込むことができる。ただし、競技第4日目の職種競技終了時まで、ワークショップからこれらを持ち出すことはできない。夜間はこれらをロッカーに保管しなければならない。 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、携帯電話をワークショップ内に持ち込むことが許されている。これらは日中、個人用ロッカーに保管する必要があるが、昼食時と一日の終わりに取り出すことができる。
テクノロジーの使用 - 個人の写真・ビデオ撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、個人の写真・ビデオ撮影機器をワークショップに持ち込むことができる。ただし、競技第4日目の職種競技終了時まで、ワークショップからこれらを持ち出すことはできない。夜間はこれらをロッカーに保管しなければならない。
テンプレート、補助器具等	<ul style="list-style-type: none"> 選手はモジュール2（フリーテクニク）に限り、テンプレートを使用してよい。
ペナルティ制度	<ul style="list-style-type: none"> 禁止されている材料、工具、機械を使用した選手にはペナルティが課される。ペナルティはその時点で競技運営委員会代理人（CCD）と競技運営委員会委員長によって承認されなければならない。 選手が禁止されている材料、工具、手順、または機械を使用した場合、3名以上のエキスパートが署名付きの用紙にその旨を記載して、チーフ・エキスパートに報告しなければならない。可能な場合には、禁止されている工具、材料、または機械の写真を撮らなければならない。

10 来場者とマスコミに対する職種の広報活動

10.1 広報活動の実施方法

来場者とメディアの参加を最大化するために考えられる方法を、以下に掲げる。

- スピードモジュール（モジュール 1）
- ディスプレイ画面
- 競技課題の説明
- 選手の活動に対する理解の促進
- 選手のプロフィールの紹介
- 就業機会の情報提供
- 競技状況の日毎の掲示

11 持続可能性

11.1 持続可能性の実践

本職種競技では以下の持続可能な実践活動を重視する。

- リサイクル
- 「グリーン」材料の使用
- 技能競技大会終了後に、完成した競技課題を利用
- ブラシをすすぐ水を効率的に使用
- 工具、材料、機材の輸送を削減
- 材料の効率的な使用による廃棄物の削減

12 産業界との協議に関する情報

12.1 職種限定規則

ワールドスキルズは、ワールドスキルズの職業基準が業界や企業における国際的に認められた最良事例のダイナミズムを完全に反映するよう努めている。そのため、ワールドスキルズは2年周期で関連する職業の役割についての説明案とワールドスキルズ職業基準に対するフィードバックが提供可能な、世界中の多くの組織にアプローチを行っている。

並行して、WSIIは3件の国際職業分類とデータベースを参照している。

- ISCO-08: (<http://www.ilo.org/public/english/bureau/stat/isco/isco08/>)
- ESCO: (<https://ec.europa.eu/esco/portal/home>)
- O*NET OnLine (www.onetonline.org/)

12.2 参考情報

本WSOS（セクション2）が最も密接に関連していると思われる職種は建設塗装工：

<http://data.europa.eu/esco/occupation/15620506-fb5d-49cd-87a2-1c9047fb406a>

および/または塗装工および関連労働者：

<http://data.europa.eu/esco/isco/C7131>

および/または塗装工、建設、保守：

<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2141.00>

および壁紙貼り職人：

<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2142.00>

これらのリンクから、類似の職業も検索することができる。

ILO 7131

このサイクルでは、フィードバック要求に対する応答はなかった。

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。