

Technical Description
Cabinetmaking

職種定義
家具



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

家具

1.1.2 関連する職務または職業の定義

家具製作は木材を唯一または主な材料として、自立した、または作り付けの家具や部品の製作を扱う。家具のデザインを含むこともあるが、通常は、他の者が作成したデザインを使用しての家具または部品を製作する。家具製作は、使用される木材と関連材料の品質や完成品の複雑さと美観性の点で建具とは異なる。ただ、家具製作と建具の間にはいくつかの重複点がある。

木製家具職人は通常、商業用および住宅用の高品質かつ高価格の仕事を手がけている。したがって、木製家具職人は顧客の期待や支払い意欲を裏切らないよう、非常に高いスキル（技能）や専門性を発揮する。木製家具職人のほとんどが小規模の会社で働いており、経営を左右しかねない市場や顧客の評判に常に敏感でなければならない。

木製家具職人は、作り付けの家具が据え付けられるまで作業場で家具や付属品を製作する。その一方で木製家具職人は顧客のニーズを満たすため、注文品について、それらが置かれる環境の美観を増すことを含め、どこに置かれるものであるかを良く知っている。既存の顧客のためではなく思索にふけりながら製作された家具の場合、木製家具職人は、最善の設置や場所に関する明確な意見や見識を持っている。

木製家具職人は図面を作成、解釈および/または適合させ、位置決めをし、測定し、切断し、接合部分を形成し、組み立て、必要であれば設置し、そして高い基準の完成品を作る。彼らの作業の質は以下に現れる。

- 木材とその他の材料の選択
- 木材固有の特徴を引き出す配置
- 木材の自然な動きを可能にし、家具の寿命と品質を実現する建築技術
- 化粧板や付属品など、追加材料の選択
- 正確な測定、切断、組み立てと部材の最終仕上げを経た、各部分のほぼ完璧に近いフィット性

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、問題解決能力、革新性や創造力、作業の正確性と精密性は、木製家具職人の求められるべき普遍的な特質である。家具製作者は、高いレベルの個人的責任感と自主性を有する。安全に作業を行うことから例外的な計画と構成、優れた仕上がりを達成するための正確性、集中力や細部への注意まで、工程におけるあらゆるステップが重要である。失敗は多くの場合取り返しがつかず、大きな代償を伴う。

現在の技術と大量生産により、以前は富裕層だけのものであった家具や付属品は多くの人が入手可能なものとなった。しかしながら、木製家具職人は、自由に使える所得のある目の肥えた人たちが鑑賞と使用の両方の面で長く楽しめるような家具や付属品を製作することができる。このような鑑識眼を持つ人々の市場では、常に優れた木製家具職人が求められている。

1.1.3 チームの選手数

家具は選手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、また、競技を運営する上での評価指針や方法と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	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"> 作業プロセスを管理する安全衛生に関する法律、義務と規則 電動器具または工具を使った作業に関する安全の原則 事故、応急処置、火災時の緊急手順と報告プロセス 個人用防護具（PPE）を使用しなければならない状況 工具、機械、器具、材料の使用、手入れ、メンテナンスと保管 作業場を清潔に保ち、整理整頓することの重要性 無駄を最小限に抑え、コスト管理に役立つ仕事の仕方 「環境に優しい（グリーン）」材料の使用とリサイクルに適用される持続可能性対策 作業計画、操業と時間管理の原則 すべての業務の遂行における計画、正確性、確認、細部への注意の重要性 ビジネスの成功を維持する中での各自の役割 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"> 安全衛生の基準、ルールと規則に従う。 安全な作業環境を維持する。 安全靴、防音保護具、保護眼鏡など、適切な個人用防護具を特定し、使用する。 すべての手工具、電動工具、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 効率的に計画と作業を行い、進捗や結果を定期的に確かめ、不必要な費用やペナルティを避ける。 自身の作業を批評的に評価する。 	
2	コミュニケーションと対人スキル	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"> 顧客の信頼を確立し維持することの重要性 非言語的コミュニケーション 交渉プロセス 関連業者や専門職の役割と要件 異なるグループや個人との効果的なコミュニケーション方法 同僚やマネージャと生産的な仕事関係を構築し、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 報告方法 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 顧客の信頼を得て、要望に積極的に対応する。 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、または改善するための助言、提案、選択肢の提示を行う。 サプライヤーと連絡を取り、価格を交渉して発注する。 顧客向けに見積もりを作成する。 変化する状況や要件を認識し、尊重し、適応する。 十分な生産の時間を考慮して、計画を妨げずに自身の製造を継続できるよう、適時に他の部門へ構成部品を発注する。 図面、文書への変更や制限に関し関係者と連絡を取る。 指示に従い、期限を守り、適切な形式で進捗状況を報告する。 	
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"> • スタイル、形状、美学における原則 	
セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • スタイルとテクニックを通じて品質を向上させるために利用できるオプション • 作業過程で起こり得る一般的な問題 • 問題解決のための診断アプローチ • 複雑な課題への挑戦 • 業界のトレンドと展望 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • スタイル、形状や美観について顧客や専門家と検討、調査、協議する。 • 作業を定期的に確認し、後工程での問題を最小限に抑える。 • 問題を迅速かつ適切なプロセスを通じて把握し、明確化し、解決する。 • 複雑な課題に取り組む際に、課題に対する創造的な解決策を策定する。 • 製品と顧客の全体的な満足感を向上させるためのアイデアを提案する。 • 業界の最新の変化とトレンドに遅れないようにする。 • 新たな方法を試みる意欲を示す。 	
4	図面の作業	15
	<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"> • 製作図に含めなければならない必須の情報 • 図面が準拠しているISO規格 • 幾何学と三角法 • 高品質な作業の基礎となる正確な製作図の重要性 • エラーや見落としを確認し、訂正することの重要性 • 製造スタイルやテクニックに付加価値を加えるオプション 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 完成品に必要な使用法と使用環境を確立する。 • 製品に必要なまたは適切な材料を定める。 • 要求される製品の寸法、特性やスタイルを確立する。 • 縮尺図と原寸図の両図面を作成する。 • 製造方法を明示した図面を作成する。 • 与えられた図面を解釈し、高品質な組み立ての可能性を最大限に引き出す。 • 不足情報や誤った情報を把握、修正する。 • 製品に要求される材料の種類や量を確定する。 	
5	材料選択と準備	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"> • それぞれの仕事を完成させるために必要なものがすべて整っていることを、念入りに確認することの重要性 • 正しく設計しなかった場合のビジネス/組織への影響 • 正確性、時間や材料の効率的な使用を高めるための計算 • 硬材、軟材の特徴と用途 • 板材の特徴と用途 • 化粧板の特徴と用途 • 選択した材料の欠点や制約を見極める方法 • 顧客が使用する際の、選択した材料の特性 • ヒンジ、ロック、キャッチ、ステイ、ハンドル、棚板の金具選びの基本 	

	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題の全体像を視覚化して問題を特定し解決する。 不具合を避け、外観を美しくするための材料選択 用途や外観に応じた金具の選択 すべての寸法、断面、角度、留め継ぎ、接合部を決定するために材料の位置決めをする。 複雑な角度、接合部および交差部を算出するために幾何学的方法を利用する。 必要に応じて、材料やアイテムにラベルを貼る。 計画の点、寸法、角度を材料に正確に転記する。 場合によっては、材料に直接位置決めをする。 CNC機械で製造した製品に適合する構成部品を製造する。 図面に基づき、安全要件の範囲内で、定置式機械用の治具を製造する。 定置式機械用の治具を使用して、成形部材を作成する。 	
セクション		相対的重要度 (%)
6	接合と組み立て	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"> 無垢材と板材製品の構成部品を組み合わせて製品を作成および組み立てる方法 建具の品質と作業時間のバランスを取る 接着剤と他の固定用材料の特性、用途や制限事項 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 準備された無垢材を使用して、所定の組立品を作るために必要な接合部の形式と寸法の位置出しをする。 伝統的な手工具、ポータブル電動工具およびCNCの選択肢を含む様々な定置式の木工機械を使って、ほぞ穴とほぞ、フィンガージョイント、留め継ぎ、だぼ継ぎ、相欠き継ぎ、蟻継ぎ（蟻組み）など幅広い接合部の切断と加工を行う。 木工機械を使用して、または機械と手工具とを組み合わせ、様々な種類の木工接合部を作る。 木工機械を使用して、溝、切り込み、線形を加工する。 走行丸のご盤を使用して、板材製品を切断し、接合部を作る。 縁取りストリップと表板をパネルに貼る。 引き出しやドアの機械部品など、外部のサプライヤーの部品を使用して作業を行う。 CNC機械で製造された部品など、他の部門で作られた課題の部品を組み込む。 	
7	表面仕上げ、仕上げ	15
	<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"> 各種部材の表面をラッカーなどの透明塗料を使って研磨（仕上げ）可能な状態に準備する方法 下仕事技術や研削剤などの材料の用途と制限事項 キャビネットの骨組みに扉や引き出しを取り付ける方法 研磨材や研磨剤の用途と制限事項 顧客の要求や期待、個人の基準に沿った仕上がりかどうかを確認することの重要性 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> ヒンジの位置決めと取り付け ドアの端面周りに必要なはめ合いの調整 滑るようなはめ合いになるよう、引きだしその他可動部を骨組みに取り付ける。 欠陥がない表面に仕上げる。 完成組立品の表面を疵がない状態に仕上げる。 構成部品または組立品の縁を滑らかに仕上げる。 構成部品または組立品を磨く。 調和、バランス、フィット性や仕上げの状態について製品を確認する。 	
	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た評価基準（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

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ズ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	0.50	
	3								11.00		10.00	1.00	
	4			5.00							5.00	0.00	
	5				10.00	10.00	10.00				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および手順は、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。

A - 寸法

特定の寸法が測定される。すべての寸法の採点に、ワークショップ・マネージャから提供されるテンプレートを使用する。

B - 図面との整合性

課題は図面とすべての局面で一致していなければならない。

C - フェイスマーキングと接着前の接合部

フェイスマーキングシステムの説明。接着前に、接合部の内側をはめ込み性、正確性も含めて評価する。採点対象であるダボやビスケットが均一にはめ込まれていなければならない。

選択された蟻継ぎは、手工具だけで作成しなければならない。電動工具の使用は許されていない。

D - 接着後の接合部

評価時に接合部の検査を行う。接合部に隙間がなく、充填された形跡（接着剤、おがくず、ワック

スなど)があってはならない。

E - 金具と可動部

図面と情報シートに沿った、ドアや引き出しなどの金具類。可動部品のフィット性と機能。外部の部門または外部のサプライヤーで製造された部品の組み込み。可動部への使用が許されるのはワックスと潤滑油のみである。

F - 表面仕上げ

無垢材、化粧板などの表面と端面は、研磨可能な品質に仕上がっていないなければならない。表面に充填の形跡（接着剤、おがくず、ワックスなど）があってはならない。表面は、最大番手が240の研磨紙で処理される。表面は、目視で確認できる傷がなく、水平であること。

G - 材料の使用

誤って余分な材料を使用した場合、最大3点の減点を与える。失敗1つにつき0.5点を減点する。

H - 安全性

- 安全衛生および環境の基準、規則、規制に従うこと。
- 安全な作業環境を維持すること。
- 安全靴、防音保護具、保護眼鏡、防塵用品など、適切な個人用防護具を特定し、使用する。
- 定置式機械での治具の使用に関する安全ガイドと指示に従うこと。
- すべての手動工具、電動工具、器具を安全に選択、使用、洗浄、保守、保管すること。

エキスパートのチームが採点を実行する場合は、割り当てられたチームとSMTのメンバーのみが参加できる。採点に関与していないエキスパートは、採点エリアに立ち入らないこと。エキスパートは、採点手順のより深い学習を目的として職種競技マネージャとチーフ・エキスパートに申請し、短時間、間近で採点を観察することができるが、同国/地域選手の作業を観察することはできない。それ以外の場合は常に、評価に関与していないエキスパートは、2メートル離れた場所から採点を観察できる。

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、段階的に評価される単一の競技課題である。

競技課題の一要素は、管理された条件下で、限定された器具を使用して実行することができる。

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に記載されているように、WSOS全体において十分に、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。

- 競技課題案の図面はDWGフォーマット（AutoCAD）によって作成し、ワールドスキルズのテンプレートに、正しい仕様を含めてPDF形式で保存する。
- 図面の縮尺は1:1、1:2、またはその他の適切な縮尺とし、図面サイズは最大A1サイズ2枚とする。技能競技大会での作業を迅速に進めるのに適切であれば、紙のサイズを小さくしてもよい。
- 特定の縮尺を小さくして正投影図で描いても良い。競技課題案は、30%変更の必要性を考慮に入れて設定しなければならない。

- 競技課題（案）は英語版とする。
- 競技課題には、少なくとも2つの可動部が必要である。
- クランプの最大寸法は900 mmとする。これは、クランピングブロック（あて板）を可能にするために、クランプのジョー間の最大寸法が1000 mm以下であることを意味する。課題の最大寸法（高さ + 幅 + 奥行き）は2500 mmとする。
- 競技課題は22時間で仕上げられるものとする。
- 材料リストには治具作成用のシート材料が含まれていなければならない。

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。

5.4.2 競技課題/モジュールの作成者

最初に提案される競技課題/モジュールは、すべてのエキスパートによって独自に作成される。

最終競技課題/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協力して作成する。

5.4.3 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12か月前	すべての競技課題案が、ワールドスキルズのウェブサイト上で公開される。
大会準備週間（CPW）の1か月前	ワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムでの投票によって、エキスパートが競技課題案の最終候補を3つに絞る。投票結果は非公開となる。
技能競技大会の8か月前	最終候補に残った競技課題案は、最終競技課題の準備に向けて、独立した競技課題考案者に提供される。最終競技課題は、最終候補に残った3つの競技課題案を組み合わせたものとなる。
技能競技大会1か月前	職種競技マネージャは、最終競技課題の木取り図を競技会主催者に提出し、すべてのエキスパート向けにワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムにアップロードする。
技能競技大会開催1日前	職種競技マネージャが、最終競技課題をエキスパートに提示する。
技能競技大会第1日目	職種競技マネージャが、最終競技課題を選手に提示する。
技能競技大会終了後、第1日目から12か月目まで	今回の技能競技大会では、エキスパートは次回の技能競技大会に向けた競技課題案を提出し、検討することができる。

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

すべての競技課題案/モジュール案は、技能競技大会の12か月前にワールドスキルズのウェブサイトで公開される。

最終競技課題/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、技能競技大会の開催1日前にエキスパートに提示され、競技第1日目に選手に提示される。

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）によって作成されているため、技能競技大会で競技課題/モジュールへの変更が求められることはない。ただし、競技課題文書の技術的ミスとインフラの制約から生じる修正は除く。

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
定置式機械	<ul style="list-style-type: none"> 定置式機械用の共有工具は、使用後に工具ステーションに返却しなければならない（パネルソーとバンドソーのブレードを除く）。 すべての定置式機械は、使用後にゼロに設定（きちんとかたづけ、整理）する必要がある。選手は、常に自身の責任で作業開始前に機械をチェックする。 選手は、準備ができた状態で機械に向かわなければならない。計算と木取り図は、機械に向かう前に作成しなければならない。 選手はIDカードを使用して機械を予約する必要がある、選手がそれを使用する準備ができていない場合、そのカードはリストの一番下の順番になる。 選手は、自身の責任で、パネルと化粧板を真空バッグに配置する。選手は、プレスに納得するまで待つ必要がある。
選手 の ワークショップ （各職種競技場） エリア	<ul style="list-style-type: none"> 共有ワークショップエリアのカート/トロリーに図面ボードを取り付けてはならない。書類をクリップボードに留めるのは認められる。クリップボードの大きさはA3サイズまでとする。 選手は、観客またはエキスパート側への障害を最小限に抑えながら、ワークショップエリアをセットアップする必要がある。
工具	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、クランプを使用後直ちにクランプ棚へ返却しなければならない。 選手は、共有電動工具を使用後直ちに工具エリアへ返却しなければならない。 選手はIDカードを使用して共有機械を予約する必要がある、選手がそれを使用する準備ができていない場合、そのカードはリストの一番下の順番になる。
テクノロジーの使 用 - 個人の写真・ 動画撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、チーフ・エキスパート、エキスパート、ワークショップ・マネージャ、ワークショップ・マネージャ・アシスタントおよび通訳者は、職種競技期間中（競技第1日目から競技第4日目）、選手の邪魔にならない場合に限り、ワークショップにおいて個人の写真・動画撮影機器を使用できる。 ワークショップエリア内でのデジタルおよび/または通信機器の使用は、必要なタスクの実行に関連する場合、許可される。
評価	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートのチームが採点を実施する場合、割り当てられたチームとSMTのメンバーのみが参加できるものとする。採点に関与していないエキスパートは、採点エリアに立ち入らないこと。エキスパートは、採点手順のより深い学習を目的として職種競技マネージャとチーフ・エキスパートに申請し、短時間、間近で採点を観察することができるが、同国/地域選手の作業を観察することはできない。それ以外の場合は常に、評価に関与していないエキスパートは、2メートル離れた場所から採点を観察できる。
共有ワークショッ プエリア	<ul style="list-style-type: none"> 共有ワークショップエリアのカート/トロリーに図面ボードを取り付けてはならない。書類をクリップボードに留めるのは認められる。クリップボードの大きさはA3サイズまでとする。

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	両面保護付 安全メガ ネ	防塵マスクミニ ムFFP2タイプ	保護キャッ プ付き安全 靴	つま先と かかどが 閉じた頑 丈な靴	体にぴった りと合った 作業服（長 ズボン）	ヘアネット/ 縁のある帽子 （長髪のみ）	防音保護具
安全エリア 用の一般的 な PPE （個人用防 護具）				√	√		オプション
機械研磨	√	√	√		√	√	√
手研磨	√	√	√		√	√	√
固定式機械 の使用	√	オプション	√		√	√	√
ポータブル 型機械の 使用	√	オプション	√		√	√	√

- すべての機械について、製造業者の推奨事項に従い適切な保護措置がなされる必要がある。
- すべての丸鋸には、割刃とトップガードを取り付けなければならない。
- すべての機械に対し、エキスパートが木製の安全補助装置の取り付けを要求する場合がある。
- 圧縮空気は使用しないこと。
- 指定されたエキスパートのチーム（機械安全チーム）は、すべての機械の安全性を毎日チェックし、「安全」または「安全ではない」の決定を下す。
- すべての選手に対して照明の状態を均一にし、各作業台上と機械の作業面で300ルクス以上を確保しなければならない。
- 各選手用に、作業エリアとして15 m²（3 m x 5 m）を確保する。各々の作業台には、長手方向に木片を取り付けた万力を最低1個、設置する。
- 作業台の作業面の高さは調整可能としなければならない。
- 選手の作業スペースでは、真空ホースと照明器具を除き、図面ボードを含めていかなる物品も高さ1,500 mmを越えてはならない。
- チョップソー（ドロップソー）は観客の方に向いていないこと。
- 各選手の作業場所の電源は220/240Vで最小20アンペアヒューズとする。

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が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 1.25 m^3 を超えない範囲で、最大3つの工具箱を持参することができる。

(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。

工具箱の容積超過が判明した場合、同国/地域エキスパートは、残りの器具が 1.25 m^3 以内に収まると職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが納得するまで、物品を減らすよう求められる。これは、容積を表す立方体を工具箱に挿入し、同国/地域エキスパートに対し、立方体を組み込んだ形で再梱包するよう依頼してテストする。

8.3 選手が提供する材料・機材・工具

以下の電動工具は工具箱に入れて持ち運ぶことができる。

電動工具はモーターを備えた工具として定義され、これにはドリル、ドライバーおよび真空ポンプが含まれる。

電動工具	写真
ドミノジョイナー	
ルーターテーブル	
ラメロ/ビスケットマシン	
ルーター	
オービタルサンダー	
エッジトリマー	
ジグソー	

以下の手工具は工具箱に入れて持ち運ぶことができる。

手工具	写真
平かんな	
台上彫刻刀	
きさげ	
木工用やすり	
手引きのこ	
木槌	
け引き	
ルータービット	
巻き尺	

手工具	写真
スチール定規	
組合せ定規	
斜角定規	
デジタルノギス	

- 排塵用アタッチメントを備えたすべての電動工具を使用する際は、提供される抽出ユニットに接続する必要がある。
- 選手ごとに許可される抽出ユニットは1つだけであり、これは大会開催組織から提供される。
- 必要に応じて、選手は、使用しているさまざまなブランドの電動工具に対応するために、追加のホース、備品、アダプターを持参しなければならない。
- 選手が持参を許される唯一の定置式機械は、カッターの選択機能を有するルーターテーブル（1台）である。
- ドリルビットを除き、選手は、大会開催組織が提供する定置式機械用の工具を持参することはできない。
- 無垢材や治具製作用のシート素材を含む練習用具は大会主催者から提供される。
- 選手は、希望する従来型の手工具を持参することができる。
- 選手は、競技課題と同じ木材ではない研磨ブロック、当て板、締め付けブロック、直線定規、フェンスライナーを持ち込むことができる。

さらに、選手は、自身が選んだポータブル式電動工具を5台まで持参することができる。ただし、以下のリストの電動工具が大会開催組織から供給された場合は除く。

- ビスケットジョイナー（選手4人につき1台）
 - 目地払いかな（選手4人につき1台）
 - ドミノ機械（選手4人につき1台）
 - ダボ穴加工機（選手4人につき1台）
- 電動工具の確認については、スポンサー決定後、技能競技大会前にワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムにて協議し決定する。
- 大会開催組織とスポンサーは、各選手に以下を提供する。
 - 多機能テーブル（MFT）または同様の設備。
 - 高品質のクロスカッティングブレードを備えたチョップ/ドロップソー。提供されるブレード

は、職種管理チームによって受け入れ可能と見なされた、極めて高い水準のものでなければならない。

- ポータブル式電動工具、テーブルルーター、チョップ/ドロップソーでの使用に適した抽出システム。
- すべての選手用のコードレスドリル、最小13 mmチャック。
- 各選手のワークショップ（各職種競技場）周辺で資材を運ぶためのカート/トロリー。
- 大会開催組織および/またはスポンサーも提供する。
- 職種競技マネージャが指定する各選手用の各種クランプ。
- 消耗品（接着剤、ビスケット、ダボ、研磨剤など）。各作業台には集塵機が据え付けられる。選手は限られた数量の研磨剤、接着剤、接着テープを持ち込むことができる。
- 大会開催組織は、エキスパートと選手以外の者が競技中にワークショップへの立ち入りが許可された場合、若干の耳栓、安全メガネ、防塵マスクを提供しなければならない。

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、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機材を持参することを禁止されている。

選手は固定済みまたは組み立て済みのジグ、固定具や型板を持ち込むことはできない。

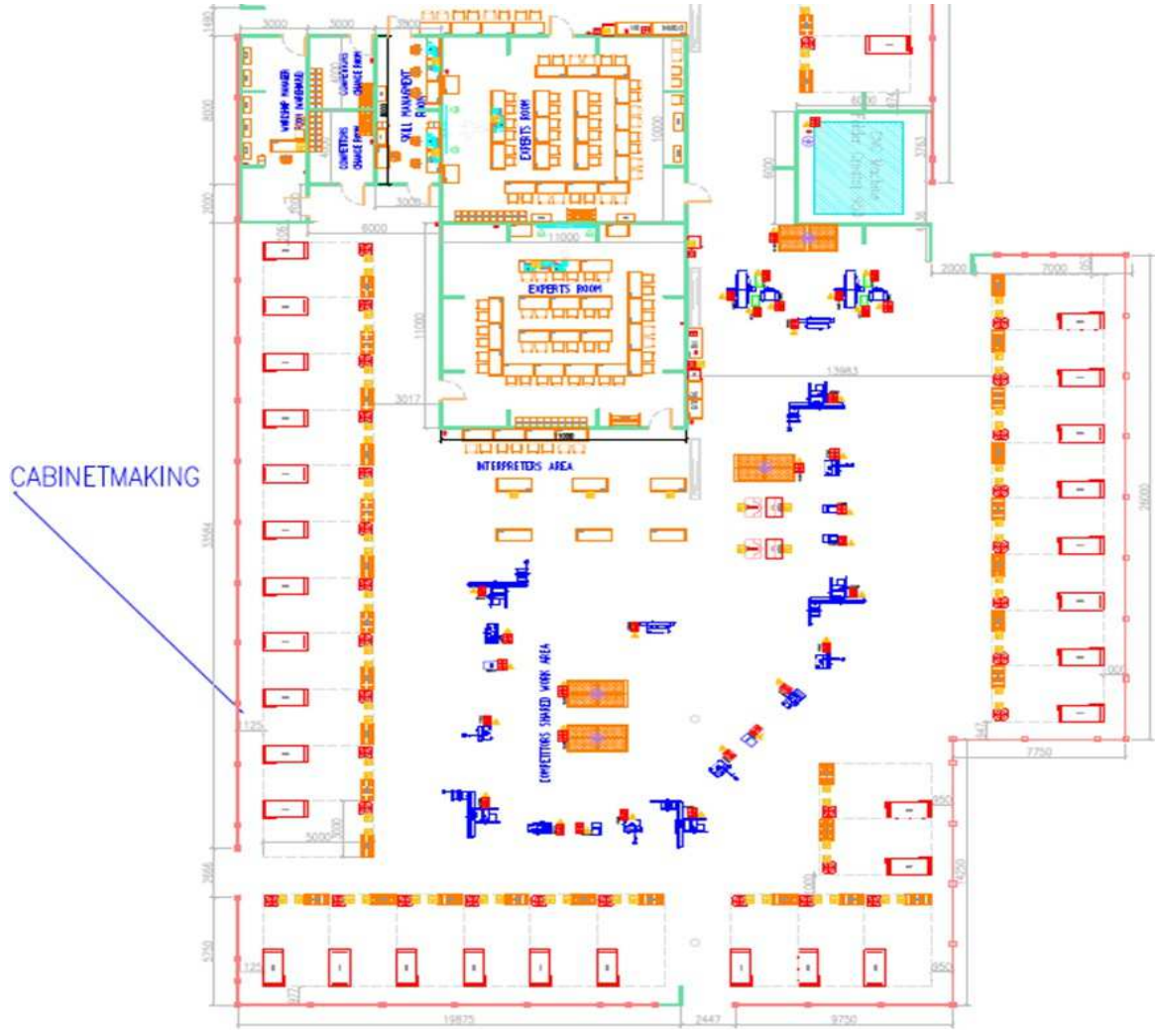
長さが400 mmを超える固定クランプは使用できない。

選手は無垢材、合板素材またはMDFを持ち込むことはできない。

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。

ワークショップのレイアウト例



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 - 個人用ノートパソコン、タブレットおよび携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> • 競技の時間中、選手がワークショップ（各職種競技場）エリア内で個人用ノートパソコン、タブレットまたは携帯電話を使用することはできない。競技の時間中、デジタル通信機器は選手のロッカーに保管しておかなければならない。これらは昼食時または各競技日の終了時に取り出すことができる。 • チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、エキスパート・ルーム内に限り、個人用ノートパソコンまたはタブレットを使用することができる。 • 選手は、通信機能や音楽機能を備えていない認定済みの防音保護具のみを使用できる。 • この規則は、職種競技マネージャには適用されない。
テクノロジーの使用 - 個人の写真・動画撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> • 競技課題の図面や、評価と採点に関係する文書や情報の写真を撮ることは禁じられている。
同国 / 地域人のコミュニケーション (CC) 時間	<ul style="list-style-type: none"> • CC時間は選手ワークステーションの外で行われなければならない。 • CC時間中、選手とエキスパートは口頭でのみコミュニケーションをとることができる。図面、スケッチやメモなどの使用は許されない。 • 競技用の材料は、エキスパートの助けを借りることなく、選手が確認しなければならない。
選手のワークステーション	<ul style="list-style-type: none"> • エクスパートは、緊急事態、怪我または病気の場合を除き、大会開催1日前から競技第4日目までの間、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートの許可なしに選手のワークステーションに立ち入ることはできない。 • チョップソーは、他の選手への干渉を最小限に抑えると共に、一般の人々に向けて配置してはならない。 • 真空ホースと照明器具を除き、1500 mmを超える物品があってはならない。工具
	<ul style="list-style-type: none"> • 選手は、長さが400 mmを超える固定クランプを持ち込むことはできない。 • 選手ごとに許可される抽出ユニットは1つだけとする。 • 選手が持ち込める唯一の定置式電動工具は、ルーターテーブルである。 • ドリルビットを除き、選手は、大会開催組織が提供する定置式機械用の工具を持ち込むことはできない。 • 選手は無垢材、合板素材またはMDFを持ち込むことはできない。選手は、競技課題と同じ木材ではない研磨ブロック、当て板、締め付けブロック、直線定規、フェンスライナーを持ち込むことができる。 • 選手は、ポータブル式電動工具を5台まで持参することができる。 • 選手は固定済みまたは組み立て済みのジグ、固定具や型板を持ち込むことはできない。
競技課題	<ul style="list-style-type: none"> • 選択された蟻継ぎは手工具だけで作成しなければならない。いかなる電動工具またはのこぎりガイドの使用も許されない。 • 表面は、最大番手が240の研磨紙で処理される。 • 可動部への適用が許されるのはワックスと潤滑油のみである。
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> • 紙またはデジタル形式の競技課題の図面と文書は、競技第4日目の職種競技が終了するまで、職種競技エリアから持ち出すことはできない。
定置式機械	<ul style="list-style-type: none"> • 指定されたエキスパートまたはワークショップ・マネージャ・アシスタントのみが、選手が工具を機械に取り付けるのを支援できる。エキスパートが同国/地域選手のために取り付けを行うことはできない。

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。

- 技能体験
- ディスプレイ画面
- 競技課題の説明
- 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。

- リサイクルの実施
- 技能競技大会終了後に、完成した競技課題を利用すること。
- 可能であれば、品質などが保証された木材を競技課題に使用すること。
- 課題に必要な資材は、できるかぎり大会開催組織の地元のものを調達する。

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）は、木製家具職人と木工職人：

<https://www.onetonline.org/link/summary/51-7011>

および木製家具職人：

<http://data.europa.eu/esco/occupation/e1416610-ad08-4f37-8b46-9f99632a5c0f>

に最も密接に関連している。類似した職業もこれらのリンクから検索することができる。

ILO 7522

以下の表に、技能五輪国際大会（2024年リヨン大会）に向け、関連する職業の役割の説明とワールドスキルズ職業基準について打診され、有益なフィードバックを提供した組織を示す。

組織	連絡先
シルバーライニング家具	Tom Keogh、ワークショップ・マネージャ

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。