

Technical Description

Fashion Technology

職種定義

洋裁



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

洋裁

1.1.2 関連する職務または職業の定義

洋裁の専門家は衣服を製作する。技術的なスキル（技能）として、デザイン、パターン構成、裁断、衣服の製造と仕上げがある。

洋裁の専門家は、いくつかのセクター（分野）の1つで働くが、多くの場合自営で顧客から注文を受けて仕事をするか、小売りメーカーで働くか、あるいは衣服生産のための見本製作を行っている。そのため、顧客に対応する際には、ビジネス感覚と優れた対人スキルが必要である。優れたカスタマーケアと販売スキルが重要である。重要なイベントのための仕事を依頼されることもあるので、洋裁の専門家は顧客の要望を的確に理解し、顧客の望む仕上がりのイメージを読み取り、エキスパートとして適切な助言を与えなければならない。顧客の指示を正しく理解し、正確に従わなければならないのである。

生地の中には高価かつデリケートで、不適切に取り扱えば簡単に傷つくものが多い。このため、洋裁の専門家は、扱う原材料に注意を払い、あらゆる材料の効果的な調達、購入、取り扱い、利用、保管についての幅広い知識を応用しなければならない。持続可能性、倫理と予算は、材料の調達や下請け業者の選定において、すべて真剣に考慮する。

衣服のデザインには、機能やその他のデザインの実用性のみならず、美的感覚も組み込んだ工夫や創造性、芸術的才能、デザインスキルが求められる。洋裁の専門家は、高度な構成技術のみならず、デザインの要素や原則を含めた組成の規則や理論を応用しなければならない。創造的で芸術性に優れ、デザインを見る目があり、人を喜ばせ、かつ機能的で目的に合った服作りの能力を持っている。さらに、専門器具とその用途に関する十分な知識と理解が必須である。加えて、パターン（型紙）作りや構成技術についての高い技術的知識も要求される。さまざまな生地がデザインにおいて多様に変わっていき、製作過程に対してさまざまな反応を見せるため、そうした特性をデザイン、準備や製作の過程を通じて考慮する必要がある。

ファッションセクターの仕事は、広範囲にわたる。洋裁の専門家の中には、小売店や高級な服飾会社向けに小規模の製造を行ったり、個々の顧客が注文したオーダーメイドの衣服を製作したりする者もいる。一方、大量生産のための試作品を作る工業環境で働く者もいる。仕事も世界中で異なる。ファッション業界はまさにグローバルである。例えば、ある衣服がある国でデザイン・試作され、その製造の下請けは他の国で行われることがある。

どのような職場で働くにしても、洋裁の専門家は、ファッション業界における最新の、そして新たに発生しつつある流行とトレンドに通じていることが不可欠である。同様に重要なのは、生地や繊維、また機械や設備における新しい進展についての認識である。ファッションのトレンドを読み違えれば、ビジネスや評判に大きなダメージを与えかねない。

1.1.3 チームの選手数

洋裁は、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開催年において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	6
	<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"> ● 素材/生地、その特徴、性質と用途 ● 世界におけるファッション業界の推移 ● 大量生産、小規模コレクション、注文仕立て、高級婦人服の推移 ● 業界用語、専門用語 ● ニットウェア、紳士服、子供服、幼児服などの専門分野やセクターが業界内に存在すること ● マーケティングと優良ビジネス事例の必要性 ● 継続的に専門能力を向上させることの重要性 ● 安全衛生規則と最良事例 ● 清潔で整理整頓された職場を維持することの重要性 ● 効果的な業務計画、構成、納期の重要性 ● 生産のために生地を準備する際の正確さと注意の重要性 ● ファッション業界で用いる専門的な道具や器具の種類、使用法と手入れ ● ファッションアイテムの購入、製作、販売における倫理面や持続可能性に関する問題 ● 生産のすべての段階で品質保証を評価する方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自主的に自身の知識やスキル（技能）を向上させる。 ● 衣服のデザイン、アクセサリ、色、生地などの現在のトレンドや流行に敏感であることを示す。 ● 制約のある生地/繊維を含めたさまざまな生地の性質を考慮する ● 安全で健康的な労働環境を維持するため、職場での安全衛生慣行を完全に遵守し、推進する。 ● あらゆる器具を、メーカーの製品使用説明書に従い安全に使用する ● ファッション業界で使用される専門的な道具や器具をすべて適切に使用し手入れする。 ● デザインや作業に応じて正しい道具や器具を選択する。 ● 職場において効率性を最大限に高め、納期に間に合うよう、作業を計画し、優先順位をつける。 ● 材料や仕上がった製品を保護するため、作業場ではどこでも清潔で安全に作業を行う。 ● 効率を高め、材料と道具を保護するため、すべての作業場所を清潔に保つ。 ● 事業開発のための支援を得る。 ● コスト効率と倫理面を考慮して材料と生地を購入し、生産方法、廃棄物ゼロ、リサイクルなどの持続可能性の原則を適用する。 ● 品質管理基準を満たさない工程や製品は、すべて見直す。 	

セクション		相対的重要度 (%)
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"> 顧客と会う際の、気配り、思慮深さ、交渉術、守秘義務の重要性 設計指示を含めた、顧客の要望を理解するための効果的なコミュニケーションの方法 デザインチームのメンバー、材料の注文、下請け業者、またはサプライヤーとの取引など、他の業界の専門家と効果的にコミュニケーションを図る方法 採寸やフィッティングの際、顧客に適切に対応する方法 プレゼンテーションや販売スキル（技能）を含めた効果的なコミュニケーションの方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 内外の顧客と効果的にコミュニケーションをとり、技術や業界の特殊用語をよく理解していることを示す。 顧客と明確にコミュニケーションをとり、クライアント固有のニーズとデザイン要件を理解する。 顧客と仕事をすることは、守秘義務、思慮、気配りのある立ち振る舞いをする。 顧客の要望や期待に沿っているかを確認するため、注意し気配りをして顧客の採寸やフィッティングを行う。 詳細な情報を得た上で購入あるいは仕立ての要望を顧客が決めることができるよう、顧客にプロとしての助言や案内を行う。 詳細な情報を得た上で購入あるいは仕立ての要望を決めることができるようにするため、他の業界の専門家からの助言や指導を求める。 顧客のニーズに沿い、特定のデザインに合うスタイル、色、生地についてプロらしい気の利いた案内を行う。 衣服購入後のアフターケアについて、顧客に助言や案内を行う。 内外の顧客に対して、アイデア、デザイン、ビジョン、生産の解決策を提示する。 	
3	問題解決、イノベーションと創造力	8
	<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"> ファッション業界のあらゆる分野における独立性と調和の両方の重要性 基本的な機械の手入れ、故障発見と解決方法 創造性とファッション業界におけるその関連性と重要性 生産工程におけるあらゆる技術的側面 生地の特性と特徴 特殊な生地の目的、特性と特徴 デザインと生産工程の制約、起こりうる技術的問題を予見し対処するための方法 	

セクション		相 対 的 重 要 度 (%)
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> デザインにおける革新性と創造性を示す。 創造的に考え革新的な解決法を見出す。 創造的な解決法を用いてデザインおよび/または製造における課題を解決する。 衣服が顧客によりフィットまたはぴったり合うようにし、さらに適切な衣服に仕立て直す。 特殊生地の特性を含む生地の特性に関するデザインや構成の問題を予見し、適切な裁断と構成技術（プレスを含む）の利用を模索する。 裁断や構成における材料（あるいは量）の入手可能性、デザインおよび/または構成技術ならびにコストに関する製作上の問題を解決する。 衣服や仕上げの質を厳しくチェックし、製造過程や製造後に発生したどのような不具合についても解決方法を積極的に探す。 針の破損のような基本的な機械の問題を解決する。 	
4	ファッションデザイン	13
	<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"> デザインの要素と原則 衣服製作における一般的な様式や裁断の種類、関連する専門用語や、それらがデザイン画や試作品デザインにおいてどのように表現されるのか ファッションデザイナーが入手可能な生地や素材の種類、その特徴、用途とケア 色、スタイル、素材/生地、アクセサリやテーマの調和 新しい生地や特殊生地の開発と、それがファッションや衣服に与える影響 素材や生地、色やスタイルに関する現在の流行、トレンドやテーマ ファッションデザインにおける文化や伝統の影響 流行服のデザインの一部として使用される素材の種類とタイプ（衣料の表と裏側両方） 生産プロセスとそのコストがデザインの機会や制約に及ぼす影響 ファッションデザインにおける世界的な影響、伝統や国の特徴がデザインにどのような影響を与えるか 体型やサイズが流行服のフィット感や見た目に与える影響 衣服構成の技術的要素、また、それらが素材、機能、耐久性、原価計算に関連して製造にどのような影響を与えるか デザインコンセプトや考えを、見込み客や業界の専門家に伝える方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> ファッションのトレンドを研究し、それらをデザインに適切に応用する。 	

セクション		相 対 的 重 要 度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> ファッションアイテムをデザインする際、ターゲットとなる市場や個人に向けたデザインにする。 テーマや設計指示に沿ったデザインを作る。 技術的なディテールを見せる衣服をデザインする。 テーマ/トレンドボードやイラストを作成してアイデア、コンセプト、ビジョンを伝える。 顧客のニーズに合わせたスタイル、色、生地について、プロとして気の利いたアドバイスをする。 多様な種類の生地を判別し、特定の用途に合った生地を選ぶ デザイン、開発、生産プロセスの中で、選択された特殊な生地の特性に配慮する。 様々なファッションデザインに適切な生地を選ぶ。 レース、ビーズ、リボン等の飾りの他、ジッパー、ボタン、肩パッドのような様々な小物を選んで使用する。 デザインにさまざまな装飾やアクセサリを適用する。 色、スタイル、素材/生地、アクセサリをコーディネートして高品質なデザインを作成する。 デザインを提示するために基本的な裁断やスタイルを使用するが、創造性や革新性については制約しない。 既製服に変更を加えて新しいデザインを生み出す。 与えられた設計指示を守りながら、顧客のニーズに合わせてデザインを修正し適応させる。 芸術性、創造性、革新性を活用して、多くの対象市場向けにさまざまな衣服をデザインする。 	
5	製図	8
	<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"> 専門的な製図を解釈し作成する方法 専門的な業界関連用語と記号 イメージやデザインを生み出すITや専門ソフトウェアの活用 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 顧客と効果的にコミュニケーションを取る。 アイデア、デザイン、ビジョンや生産の解決策を顧客に提示する。 内外の顧客と連携する場合は、特定の要件を考慮する。 業界で認知されている用語や記号を使用して、必要なデザインの詳細とビジョンを効果的に伝える専門的な製図を作成する。 製図とスタイル画あるいは写真の両方を解釈する。 製図の要素を示す線図/フラットスケッチを手描きで正確に作成する。 明瞭かつ論理的で連続し、正確に書かれた図示の指示書を作成し、あらゆる必要な情報を準備して製造ラインと製造工程（仕様書など）に伝える。 コンピュータと専門のソフトウェアを用いて2Dと3DCAD画像を作る。 内外の顧客が生地、デザイン、製造、原価計算について情報を得た上で判断できるように、プロとしての助言や指導を行う。 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> 図面と画像にわかりやすくラベルを貼る 	
6 パターン構成とドレーピング	22
<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"> 2Dフラットパターンあるいは3Dドレーピング（立体裁断）を用いた衣類の構成 ブロック、スローパーを用いて、あるいは測定からの下書きによって、さまざまな衣類の2Dパターンを製作する工程 専用のパターン作成装置の使い方 IT専門ソフトウェアを使用し、パターンを作成する パターンについて他のサイズへの基本的なサイズ展開（グレーディング） 衣類を構成、あるいはパターンをテストする際の人台の利用 さまざまなデザインの要件と、最適な裁断またはパターン作成の原則の利用方法 さまざまな生地が、さまざまなスタイルや生産技術にどのように反応するか 生地へのマーキング方法と正確さの重要性 さまざまなスタイルがフィット感や快適さにどのように影響するか パターン作成の利用方法 	
<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> テーラードジャケット、ドレス、スカート、ズボンなど様々な衣服のパターンを製作/開発または修正する。 人台でトップス、ドレス、スカート、ズボンなど様々な衣類の立体裁断を行う。 さまざまな生地、デザインや市場に適した最適な構成方法を選択する。 パターンを試作/テストするために、キャラコ/モスリンまたはトワルの衣服または衣服の一部を準備する。 ひだをつけた3Dパターンを紙やパターンボードに転写する。 正確な採寸とマーキング 生地とデザインの要件に応じて適切な裏地と溶着剤を選択し、それに応じてパターンを作成する。 衣類を特定のサイズに合わせる。 適切な縫い代、地の目線、ダーツなどを考慮に入れて裁断するためのパターンを作成する。 サイズ、スタイル、裁断などに関する明確な情報をラベルにしてパターンに貼る。 	
7 裁断、縫製と仕上げの技術	38
<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"> 無駄を最小限にとどめ最高の仕上がりにするため、生地の裁断を正確に行うことの重要性 パターンの作成、正しいレイアウトと生地へのマーキング 手動または電動の裁断器具の使用 衣服製造に使用する機械や道具 業務用機械のメンテナンスと使用 衣服構成の過程/技術 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> • さまざまな技術と仕上げに関する業界用語 • さまざまな種類のステッチや仕上げとそれらの適切な応用 • 糸、ジッパー、パイピング、ファスニングなど裁縫道具/装飾品とそれらの利用 • さまざまな生地の特性と、裁断、縫製、プレスの際の生地の取り扱い方法 	
<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • パターンに従って生地を正確に測る。 • 生地を最大限活用するためにレイアウトを正確に準備およびマーキングし、パターンの指示に従う。 • 最適な道具や器具を用いて生地を正確に裁断する。 • 縫製用ミシン、オーバーロックミシン、アイロン、溶着プレスなど、ファッション業界で用いられるさまざまな業務用機器を用いる。 • 作業に適した道具または器具を選ぶ。 • すべての機械は、製造業者の指示に従い安全に使用する。 • 機械の設定が使用する生地とその応用に合っているかどうかを確認するために、試しに試してみる。 • デザインのさまざまな部分に溶着剤を適切かつ効果的に行う。 • 見返し、芯地、芯材、裏地を適切に作成して縫い付ける。 • 生地が傷まず良い状態で保たれるよう、生地を注意して取り扱う。 • さまざまな種類の衣服あるいは衣服のパーツを機械で正確に縫製する。 • 仕様書、製図、パターンに従い、衣服や衣服のパーツにいろいろなステッチや仕上げを行う。 • 衣服を専門的に仕上げる。 • 衣服のパーツを手縫いで仕上げる。 • 専門的な縫製技能や技術をうまく使う。 • 製作中や製作終了時に衣類を効果的にプレスする。 • 仕上げた衣服をプロとして渡す。 • 質の良い製品を確実に作るために、品質管理の問題を解決する。 	
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WSII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	0.50
	3								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
合計評価点		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

基準の選択および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。

基準 A—デザイン

エキスパートは、ジャッジメント（判定）方式の採点を用いて以下の評価細目を評価する。

- 創造性/独創的なコンセプト/革新性
- デザインの要素と原則の活用
- 提供された材料の取り扱い
- 生地、デザイン、カラーコーディネート
- コンピュータによる製図（例えば、イラストレーター）

基準 B—パターン作り

エキスパートは、ジャッジメント方式とメジャメント（測定）方式の双方の採点を用いて以下の評価細目を評価する。

- デザインの解釈（図面を反映した形とバランス）
- 正確な採寸
- フラットパターン作りおよび/またはドレーピング（立体裁断）
- パターンの正確性/フロースルー
- パターン情報（地の目線、裁断の指示、合い印など）

基準 C—構成

エキスパートは、ジャッジメント方式とメジャメント（測定）方式の双方の採点を用いて以下の評価細目を評価する。

- レイアウトと裁断
- 採寸
- 縫製（縫い目、合わせ部分の整合、見返し、縁、裏地等）
- 手縫い、飾りの処理
- 全体的な構成の品質

基準 D—見た目

エキスパートは、ジャッジメント方式の採点を用いて以下の評価細目を評価する。

- 全体的なプレス
- 衣服のドレープと形状
- 仕上がった衣服の品質

基準 E—難易度

エキスパートは、ジャッジメント方式の採点を用いて以下の評価細目を評価する。

- デザインとパターンの複雑さ

構成技術の複雑さ

技能競技大会に先立って、チーフ・エキスパートがすべてのエキスパートに対し評価方法についての説明を行う。

チーフ・エキスパートは、採点と採点表の調整に向けて、評価担当エキスパートを複数のチーム

に分ける。

エキスパートは、すべての選手に対して同じ評価細目を採点しなければならない。

メジャメント方式の採点は、例えば セクション4.7で説明しているメジャメントなどの設定された基準に従って、チームにより採点される。

ジャッジメント方式の採点は、フラッシュカードを用いてチームにより採点される。

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4つのモジュールが一続きになったものである。

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。

競技課題は少なくとも3つのモジュールを含み、技能競技大会全体を通して評価できるものであること。

- 競技課題は、WSOSで概説されている業界の最良事例を反映していなければならない。
- 競技課題では、スケッチ、パターン作成、ドレーピング、衣服の裁断および構成を評価する。
- ドレープのモジュールはトップス、ドレス、スカートのいずれかになる。
- スケッチのモジュールには、ファストファッションとオートクチュールという2つのターゲット

ト市場が含まれる。

- すべての材料と生地は競技課題に適し、かつ市販されている必要があり、見本が確定された後は安全に保管されていなければならない。
- 競技課題には、さまざまな重量や種類の生地が含まれていなければならない（裏地は除く）。
- 競技課題には、選手の創造的デザイン技能をテストするため、テーマにマッチし競技課題を補完するような多様な生地や縁取り（オプション）を含む。
- 大会開催組織は、使用生地に加え、供給業者の詳細情報もインフラリスト内でウェブ公開する。
- 競技課題には、個別にデザインされた衣服と衣服のパーツを含めなければならない（ジャッジメント方式の採点）。
- WSOSに準拠した評価のために、競技課題には、手縫いの要素と多様な産業機械の要素を含む必要がある。

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

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4か月前	競技課題のコンセプトが、ワールドスキルズのウェブサイトで公開される。
技能競技大会の1か月前	競技課題/モジュールが、ワールドスキルズの職種競技管理マネージャに送信される。
技能競技大会の各モジュールの開始時	競技課題/モジュールが、選手とエキスパートに提示される。

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、この取り決めに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、各モジュールの開始時にエキスパートと選手に提示される。

競技課題のコンセプトは、技能競技大会の4か月前にワールドスキルのWebサイトで公開される。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。

主要な生地は、大会開催2日前（習熟日）に選手とエキスパートに提示される。

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。

- 大会開催組織は、技能競技大会の少なくとも3か月前に、生地の供給業者や代理店の連絡先の詳細を提供し、開示されるまでは各国に対して非公開としなければならない。
- 人台は、標準身体寸法のドレーピング（立体裁断）に適切なものでなければならない。
- 技能競技大会のパターンテストではキャリコを提供しなければならない。

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	最良事例の手順
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> 大会開催組織が提供した機器、道具が故障した場合には、延長時間が与えられる。選手は故障が起きたらすぐにチーフ・エキスパートに知らせなくてはならない。すべての機器の故障に対して、延長時間が与えられるというわけではない。選手は、ワークステーション（各選手用作業場）で自身の針の破損が発生した場合には、それを交換する必要がある。 選手は、機器の故障については直ちにエキスパートに通知し、機器の交換または修理の支援を受けること。
材料	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、習熟日あるいは技能競技大会に、いかなる種類の布地、飾り、裁縫小物、糸も持ちこんではならない。 選手は、習熟日と技能競技大会期間中に、いかなる種類のパターン紙、スローパー/ブロック、書籍、メモ帳/紙、見本も持ちこんではならない。それらが見つかった場合には没収され、習熟日後あるいは技能競技大会後に返却される。
評価/通訳者	<ul style="list-style-type: none"> 通訳者は、採点スキームを翻訳し、採点プロセス中の通訳を支援することができるが、実際の評価を援助することはできない。彼らは、同国/地域エキスパートに呼ばれるまでは離れて控えていなければならない。

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	つま先とかかどが閉じた頑丈な靴	髪を後ろで束ねる（長い場合）	ぶら下がるタイプのジュエリーは使用せず、ヘッドスカーフはしっかりと結ぶ
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）	√		
ミシンの操作時	√	√	√
プレス機器の操作時	√	√	√
生地のカット時	√	√	√

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

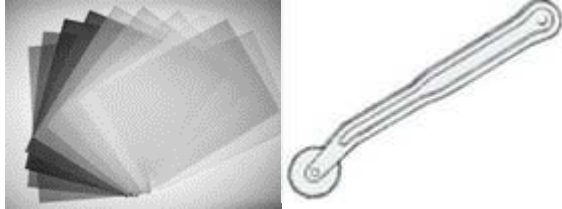

選手は、技能競技大会に工具箱を送ることはできない。全ての道具は大会開催組織が提供する。

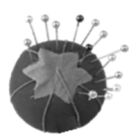



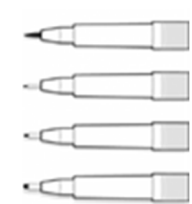
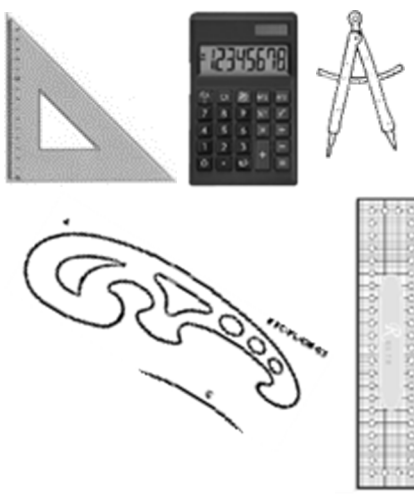

8.3 選手が提供する材料・機材・工具

選手が材料、機器、工具を競技会に持ち込むことはできない。ただし、選手は習熟日（大会開催2日前）の午前中に、以下の表に規定されている個人用の道具を持ち込むことができる。これらの道具は、選手の荷物に入れて持ち込むか、現地で購入することが推奨される。

さらに、選手は、セクション7の職種限定の安全要求事項で指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。

説明	写真
裁縫用チャコ	

説明	写真
鉛筆	
トレーシングウィール、トレーシングペーパー	
指ぬき	
目打ち（千枚通し）	
はさみ（紙用、布地用、糸切りばさみ、電動はさみあるいはロータリーカッター）	
ロータリーカッター用カッティングマット	

説明	写真
ピン	
ステッチリッパー	
手縫い針	
時計あるいはタイマー	
選んだ製図道具（フェルトペン等）	
パターン作成用道具（電卓、コンパス、定規、三角定規、雲形定規など）	
ループターナー	
ポイントターナー	

エキスパートは道具セットを毎日チェックする。

選手のデザインによる特殊な製作に必要な機器の使用は、技能競技大会開催前のワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムで提案され、検討されなくてはならない。

選手が自分の国/地域独特の特別な道具を必要とする場合、その道具は、大会開催2日前の習熟日にどの選手にも手に入るようにしなければならない（エキスパートあるいは選手が持参する）。

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、自分の個人用防護具を用意する必要がある。

大会開催組織が提供するオーバーロック用ミシンは、選手3名につき1台を共有する。

溶着プレス用の機器は共有する。

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。

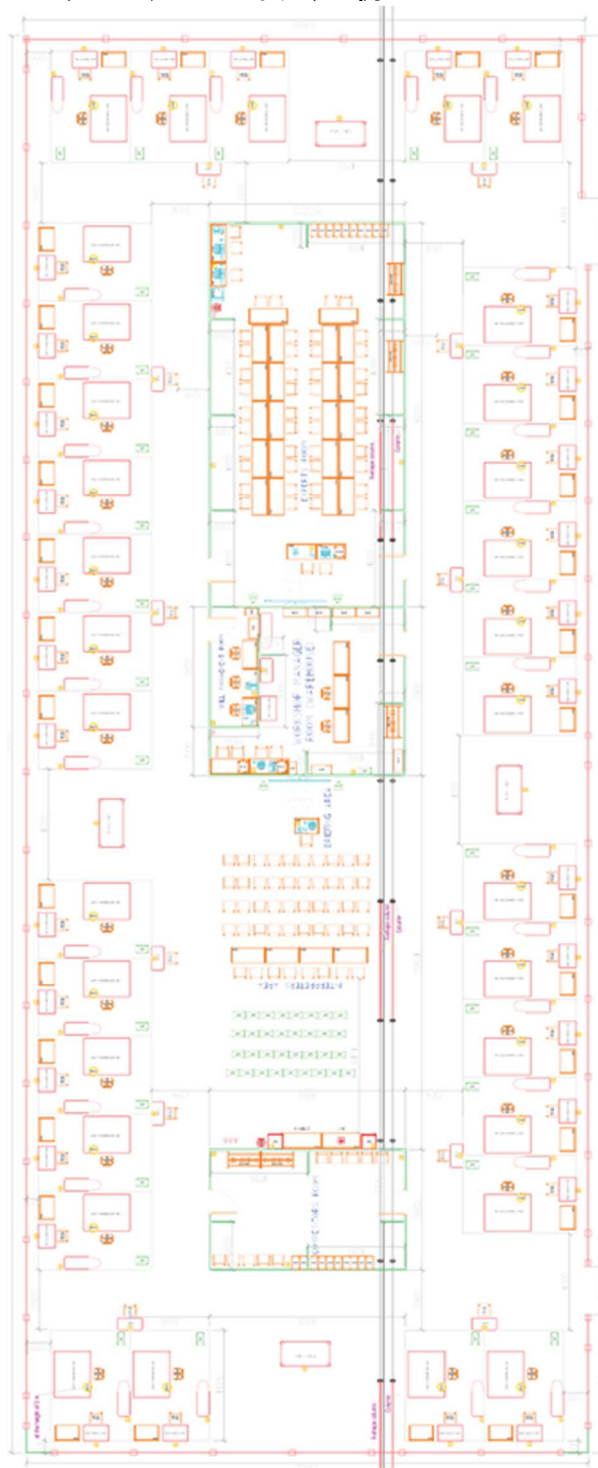
8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

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機材を持参することを禁止されている。

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 - USB、メモリスティック、時計、各種デバイス	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、メモリスティックをワークショップ（各職種競技場）に持ち込んで서는ならない。メモリスティックをワークショップに持ち込む場合は、個人用ロッカーに入れて施錠し、競技第4日目の職種競技終了時にのみ取り出すことができる。 エキスパートと通訳者は、翻訳目的に限り、メモリスティックをワークショップに持ち込むことが許可される。職種競技マネージャとチーフ・エキスパートは、プレゼンテーション目的でもメモリスティックを使用することができる。この場合、個人用のメモリスティックは、競技第4日目が終了するまで個人用ロッカーに入れて施錠したままにする必要がある。
テクノロジーの使用 - 個人のノートパソコン、タブレット、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、エキスパートおよび通訳者は、エキスパートルームでのみ個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話を使用することができる。これらのアイテムのいずれかがワークショップに持ち込まれた場合、それらは個人用ロッカーに入れて施錠され、毎日の終わりと昼食時にのみ取り出すことができる。 選手は、個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話または音楽デバイスをワークショップに持ち込み使用することは許可されていない。これらのアイテムのいずれかがワークショップに持ち込まれた場合、それらは個人用ロッカーに入れて施錠され、毎日の終わりと昼食時にのみ取り出すことができる。
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、選手、エキスパートおよび通訳者は、競技4日目の職種競技の終了時に限り、ワークショップで個人の写真・動画撮影機器を使用することができる。 チーフ・エキスパートによる作業記録を目的とした写真撮影は、ワールドスキルズが提供したタブレットで行わなければならない。
競技課題図面、記録情報	<ul style="list-style-type: none"> 選手、エキスパートおよび通訳者は、競技課題図面や自身がとったメモを、ワークショップ外に持ち出してはならない。 選手は、競技課題や材料のいかなる部分も、ワークショップ外に持ち出してはならない。

トピック/タスク	職種限定規則
テンプレート、補助器具等	<ul style="list-style-type: none">• 選手は、ワークショップに書籍、見本、その他指導書を持ち込むではない。• エキスパートと通訳者は、辞書と翻訳用デバイスを持参することができる。

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。

パターン用のトワルまたは衣服用のブロックは、選手や一般客が見ることができるように、ワークショップ（各職種競技場）内に見本として展示しなければならない。選手はトワルに触れてはならない。

- ディスプレイ画面
- 競技課題の説明
- 選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
- 競技状況の毎日の掲示

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
- 「グリーン」素材の使用
- 完成した競技課題の大会後の活用
- 競技課題では、必要な材料、機器、スペースの要件を減らす努力をする
- 選手が完成させた競技課題を使ったファッションショー（評価完了後）または開催国の民族衣装の展示

12 産業界との協議に関する情報

12.1 一般的な説明

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はファッション・デザイナー :

<https://www.onetonline.org/link/summary/27-1022.00>

およびファッション・デザイナー :

<http://data.europa.eu/esco/occupation/77bfd6e7-5598-4818-84cb-31e2651eb046>

と密接に関連している。このリンクは類似した職業の検索のためにも使用できる。

ILO 2163

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	担当者
Clothing Industry Training Authority	Yuen Shu Shan, プログラム・マネージャ
Louis Vuitton	Emilie Dubuis, テクニカル・スーパーバイザー
Rickis Fashions Inc	Aurora Dekker, ソーシング・マネージャ
Sample Room.	Julia Van Der Sommen, CEO

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。