

Technical Description

**Graphic
Technology**

Design

職種定義

グラフィックデザイン



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

グラフィックデザイン

1.1.2 関連する職務または職業の定義

グラフィックデザイン技術は、グラフィックデザインの制作とアウトプットにおいて数多くの異なるスキル（技能）や分野から成る。業界で必要とされるスキルの多様性は非常に広い。つまり、この分野で仕事をしている者は、一般に特定の側面における専門家である。その結果、グラフィックデザイン技術のプロセスはチームで担当することがあり、チームの各メンバーが自身の強み、専門性、そして役割を持っている。

グラフィックデザイン技術には、組織外および組織内のクライアントと協力して、彼らのニーズに対する独自のソリューションを作成することが含まれる。ここには、印刷やオンライン出版物の制作、または視覚的コミュニケーションのためのデジタルメディア機能の統合も含まれる場合がある。この業界で働く者は、クライアントの目標を首尾よく達成できるようにするため、しばしばクライアントと密に連携して仕事をし、効果的なコミュニケーションを行わなければならない。業界水準を満たすために、アートとデザインにおける意思疎通、調査、デザインおよび専門的スキルが必要とされる。これらを実現するためには、ターゲット層、市場、傾向、文化の違い、そして顧客の要望を理解する必要がある。

グラフィックデザイナーは公式または非公式のチームの中で、または独立して働くことができなければならない。

調査および計画段階が終了したら、プロジェクトは適切な業界固有のソフトウェアでデザインを形成すると解釈される。デザインはアウトプットのための正しい技術仕様に基づいて行われなければならない。グラフィックデザイナーは、特定のアウトプット工程の制約を含め、手順の全ての段階を理解することが必須である。これらのスキルは、デザインを再設計または更新する際にも当てはまる。

世界のクリエイティブ産業にはさまざまな雇用の機会がある。ここには、フリーランサーやビジネスオーナーになることや、広告会社やマーケティング会社、デザイン会社、印刷会社に雇用されることが含まれる。また、デザイン部門を持つ企業に雇用されることもあれば、社内の独立したグラフィックデザイナーとして雇用されることもある。グラフィックデザイナーは幅広い役割を持って働くこともあれば、あるいは専門性を持ち、例えばグラフィックデザイナー、グラフィックアーティスト、製版オペレーター、タイポグラファー、植字工、書体デザイナー、画像操作スペシャリスト、イラストレーター、アートディレクター、プロダクションマネージャ、デジタルプリンター、情報デザイナー、出版者、またはブランド若しくは包装の専門家という役割を持つこともある。

1.1.3 チームの選手数

グラフィックデザインは、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"> 労働安全衛生（OHS）の規則、安全な業務の遂行 業界の時間的制約 業界特有の用語 クライアントの仕様やプロジェクトの性質と目的 求められる成果を出すための適切なソフトウェアの使用 組織の制約の中での仕事の仕方 共通の目標を達成するためのチーム内での仕事の仕方 	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> クライアントの仕様とプロジェクトを解釈する。 プロジェクトのスケジュールを守る。 プロとして振る舞う。 プレッシャー、時間制約の下で、仕事量を管理する。 持続可能な方法でプロジェクトを解釈し、クライアントや会社が負担する無駄やコストを最小限にする。 一時的な失敗から回復する。 問題を解決し、プロジェクトの変更に適応する。 マルチタスク 時間管理能力を実証する。 デザインのフレームワークに到達するためにプロジェクトについて調査する。 	
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"> アクティブリスニング（積極的傾聴）能力の重要性 デザインプロジェクトを解釈し、クライアントの考えを明確に理解しクライアントに質問するための手段 顧客の要望を視覚化および解釈し、顧客のデザインと予算の要件に合う提案を行う方法 生産的な仕事上の関係を構築し維持することの重要性 誤解や相反する要求を解決することの重要性 チームがデザインプロジェクトを正しく理解することを保証する方法 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> リテラシーを活用して次のことを行う： <ul style="list-style-type: none"> プロジェクトのための文書化された指示事項に従う。 職場における指示やその他の技術的資料を解釈する。 最新の業界ガイドラインに精通する。 クライアントに概要を提示し、デザインの選択肢の正当性を説明する。 口頭でのコミュニケーション・スキルを用いて次のことを行う： <ul style="list-style-type: none"> 論理的かつ相手が理解しやすいようにコミュニケーションをとる。 クライアントとは慎重にやりとりし、秘密を守る。 クライアントに提示するプレゼンテーションを整理および編集する。 	

セクション		相 対 的 重 要 度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 適切な方法で、クライアントに質問する。 ○ クライアントの対応において自信に満ちた態度と配慮を示す。 ● スケッチを用いてアイデアと進捗を提示する。 	
3	問題解決	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"> ● 仕事のプロセスにおいて起こり得る共通の問題と失敗 ● ソフトウェアやアウトプットの小さな問題の解決法 	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 分析スキルを用いて、仕様の要件を決定する。 ● 問題解決スキルを用いて、必要とされる仕様の成果を適切な解決策へと変換する。 ● 時間管理スキルを用いる。 ● 後の段階で現れる可能性のある問題を最小限に抑えるために、作業を定期的にチェックする。 	
4	革新性、創造性とデザイン	35
	<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"> ● 業界における創造的な動向と発展 ● 適切な色、タイポグラフィや構成の適用方法 ● 各用途にグラフィックを適用する原則と技術 ● 異なるターゲット市場とそれぞれの市場の要求を満たすデザインの各要素 ● 企業イメージ、ブランドとスタイルガイドを維持する手順 ● 一貫性を提供し、デザインを洗練させる方法 ● 心地よく有意義な美的感覚を生み出すためのデザインの原則 ● 印刷やインタラクティブ製品の現在のデザイン傾向 ● ソフトウェアを使ったアニメーションの作成方法 ● アニメーション要素を作成するためのオプション ● 手動およびデジタルモックアップの有用性 ● インタラクティブな要素/リンクの有用性 ● 業界で一般的に使われている標準のサイズ、形式、設定 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 階層、タイポグラフィ、美学、組版およびイラストの理解を含めたコミュニケーションの問題に対する視覚的な回答を作成し、分析し、発展させる。 ● 印刷物とデジタル出版の両方に向けた画像を作り（写真の撮影を含む）、操作し、最適化する。 ● ターゲット市場と提供されている製品を分析する。 ● ターゲット市場にふさわしいアイデアを考案する。 ● デザインプロセスの際に追加される各要素が与える影響を考慮に入れる。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 必要な全ての要素を使用してデザインを作成する。 現行の企業イメージのガイドラインとスタイルガイドを尊重する。 元々のデザインコンセプトを維持し、視覚的アピールを改善する。 アイデアを適切で創造的なデザインに変換する。 ソフトウェアを使ってアニメーションを作成する。 アニメーション要素とリンクを選択し、作成する。 手動およびデジタルモックアップを作成する。 インタラクティブな要素とリンクを適用する。 	
5	技術的側面とアウトプット	35
	<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"> 業界における技術的な動向と発展 印刷およびその他のメディアのためのさまざまなインプットやアウトプットのプロセス。また、それらの制約、技術や関連する専門的実践 画像の入力、操作と編集 適切なファイルサイズ、形式、解像度および圧縮 表色系：色域、インク密度、カラーマッチング、スポットカラーやICCプロファイルなど プリンターのマークと裁ち切り、ダイライン、光沢、空押し加工とその他の装飾 適切なソフトウェアアプリケーション さまざまな種類の素材とデジタルデバイス 	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーション用のプロトタイプと可視化モックアップを作成する。 プレゼンテーション用の実装を適切に行う、および/またはデジタルな手段により提示する。 クライアントに視覚的プレゼンテーションを行う。 指定されたアウトプットのために正しく適切な調整を行う。 デザインと技術の仕様に合うよう画像をキャプチャ、調整、操作する。 タスクに応じて正しい色を用いる。 正しい形式でファイルを保存する。 総合的かつ適切にソフトウェアアプリケーションを使用する。 フォルダを整理し、維持する（最終的なアウトプットと記録保存のため）。 	
	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。

採点スケールの範囲内で、モジュール作成の性質により、メジャメント（測定）評価により重きを置くモジュールもあれば、ジャッジメント（判定）評価により重きを置くモジュールもある。以下は、過去の評価細目の例である。

基準A - 創造性のプロセス

- A.1 デザインのためのアイデアと独創性
- A.2 ターゲット市場を理解する
- A.3 全てのタスク間での統一性と関係性（該当する場合）

基準B - 最終的なデザイン

- B.1 デザインの視覚的構成の質（美的魅力とバランス）
- B.2 デザインの視覚的影響力とコミュニケーションにおける有効性
- B.3 デザインにおけるタイポグラフィーの質（種類の選択、読みやすさと書式設定）

- B.4 デザインにおける色彩の質（選択、バランス、調和）
- B.5 画像操作の質（リタッチ、クローニング、ブレンディング、色調整等）
- B.6 デザインのためのベクトル描画アプリケーションにおけるオブジェクトの再描画の質
- B.7 デザインにおける他の要素のデザインの質（図、グラフ、表、地図、段落スタイル等）
- B.8 準備したプレゼンテーションまたは3Dアセンブリの質

基準C - ソフトウェアとハードウェアの応用

- C.1 タスクの指定に応じたリンク先、埋め込み、または元々の画像の解像度
- C.2 タスクの指定に応じたリンク先の画像のカラーモード
- C.3 タスクの指定に応じた画像または要素の寸法
- C.4 タスクの要求に応じたレイアウトでのスタイルやマスター要素の使用
- C.5 タスクの指定に応じたレイアウトの最終的な寸法
- C.6 全ての必要なテキストがタスクの中に入っている
- C.7 全ての必要な要素がタスクの中に入っている
- C.8 タスクに適切な企業ガイドラインの使用

基準D - 視覚的プレゼンテーションのスキル

- D.1 プレゼンテーションのためにプリントアウトをボードに取り付ける
- D.2 プリントアウトのみ提供
- D.3 3Dでの組み立て（モックアップ）
- D.4 デジタルを利用したプレゼンテーション
- D.5 スケッチ、プリントアウト、モックアップなどによる、自分自身の創造的な作品の個人的なライブプレゼンテーション

E - 製版に関する知識

- E.1 タスクの指定に応じてPDFのレイアウトファイルに裁ち切りの値を適用
- E.2 タスクの指定に応じて、折り目、トリムマーク、見当マークおよびカラーバーを作成
- E.3 タスクの指定に応じてIllustratorのファイルでトラッピング値を適用
- E.4 タスクの指定に応じてPDFでのレイアウトファイルに重ね刷りを適用
- E.5 タスクの指定に応じてPDFファイルでのレイアウトにスポットカラーとCMYKの色を適用
- E.6 タスクの指定に応じて、ダイライン、のり付け部分を作成

基準F - デジタルメディアの統合

- F.1 必要に応じてレイアウト内で使用するチェックリスト、クリック可能な機能、入力可能な機能を備えた双方向型のフォームを構築
- F.2 タスクの要件に応じてレイアウト内で使用する音声や動画などのメディアの提供
- F.3 タスクの要件に応じてレイアウト内で使用するハイパーリンク、ブックマークおよびボタンの挿入
- F.4 タスクの指定に応じてPDFファイルのレイアウト内で使用するページ遷移効果の作成
- F.5 モバイルアプリ、インターフェイス設計、または双方向型アプリケーションに適用する、タスクに適した企業ガイドラインの使用
- F.6 タスクの要件に応じてレイアウト内に適用する、クロスリファレンスを使用して双方向性をつけた目次
- F.7 タスクの必要に応じてレイアウトに適用するギャラリーとスライドショー
- F.8 タスクの必要に応じてレイアウトに適用されるポップアップパネル/メニューとオーバーレイ

基準G - 保存とファイル形式

G.1 全てのファイルをタスクで指定された正しい形式で保存

G.2 タスクの指定に応じてICCプロファイルを画像、PDF、またはレイアウトファイルに適用

G.3 タスクの要求に応じて特定のPDF形式で保存

G.4 指定した形式で保存

G.5 タスクの要求に応じて最終的な制作フォルダを保存

G.6 タスクの指定に応じて適切な形式でインタラクティブPDFをエクスポート

各モジュールに同じプレゼンテーションが使用される。独立した競技課題考案者またはスキル管理チームが、モジュールに向けた適切な評価細目を選択する。モジュールに複数のタスクがある場合（例：ロゴ作成とポスター作成）、必要に応じて、それぞれのタスクに評価細目を適用できる（例：B.6は、ロゴに関して1回、ポスターに関して1回の採点を行うことができる）。

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、独立した4つのモジュールが一続きとなった形式になっている。

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/モジュールは、次のモジュールで構成される。

1：企業と情報のデザイン（ロゴと付加的資料、標識、シンボル、グラフ、表、案内機能、ソーシャルメディア要素、または同様の要素）には、数行のテキスト、イラスト、ロゴ作成、シンボル、ベクトル描画、または同様の要件を含めることができる。

2：パッケージデザイン（標準的な箱、トレイ型の箱、破って開けるタイプのパッケージ、既存の

パッケージやコンテナ、または同様の製品に貼るラベル)には、テキストとヘッダーおよびタスクで指定されたその他の標準化されたデータを含めることができる。

3: エディトリアルデザインとデジタル出版 (表紙および/または中身ページ、リーフレット、レストランのメニュー、新聞、小冊子、電子書籍、データ結合、簡単なアニメーションGIF、双方向型フォーム、画像スライドショー、または同様の通信の課題)には、ヘッダー、サブヘッダー、テキスト、画像、グラフィック、表、マスター要素、その他の適切な要素を含めることができる。印刷出版物に対する追加または代替としてのオンライン出版物(デジタル出版)のデザイン。

4: 新しいメディアを使用した広告とディスプレイデザイン (ソーシャルメディア、デジタルサイネージ画面、モバイルアプリのアイコン、アプリケーションのインターフェイス、メニュー、商品、ポスター、バナー、ビルボード、車用のマッピング、全ページ広告、大規模なフォーマット、または同様の要件)には、数行のテキストまたはスローガン、画像操作またはフォトモンタージュ、大きなファイルの使用、または同様の仕様を含めることができる。

一般的なモジュールには次のものがある。

- 正しい値を指定することによって画像の取り込み、デジタル化、最適化を行い、調整や操作に適したツールを使用することによる画像の改良
- 図表、グラフ、地図などの情報デザイン要素の作成または再作成
- ピクセルベースのロゴとシンボルやアイコンなどの単純な画像のベクトルトレース
- デジタル原稿から活版印刷テキストへの変換
- 課題で使われるテキストは常に英語でなければならない(または他の言語のテキストを添える)。(必要な場合)翻訳は参加国によって行うことができる。
- 本、ブックカバー、雑誌、雑誌カバー、新聞、ロゴやロゴタイプ、企業イメージの要素(レターヘッド、名刺等)、ポスター、広告、フォルダ、標識等を含むほとんどの種類の印刷物のデザイン
- 3Dフォーマットでのグラフィックデザイン、例えばパッケージ、袋等
- 動画や音声トラックなどのメディアオブジェクトの出版物内への埋め込み
- Photoshop、After Effects、Animateなどで作成されたシンプルなモーショングラフィックス
- クリック可能なボタン、テキストフレーム、グラフィックフレームの適用など、双方向性のレベルを高めるための、非インタラクティブ型オブジェクトのインタラクティブ型オブジェクトへの変換
- マルチステータスな外観、効果とアクションの制御
- 印刷フォーマットには、オフセット、フレキソ印刷、凸版印刷、シルクスクリーン、デジタルまたはインクジェットがある。
- カラーフォーマットには、デジタルプロセスと印刷プロセス、スポットカラーを含む場合がある。

写真および/またはスキャンがモジュールに含まれている場合がある。

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
大会開催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。
大会開催1か月前	競技課題の文書が、ワールドスキルズ・インターナショナルの技能競技大会管理マネージャに送られる。
技能競技大会時、各モジュールの1日前に	競技課題モジュールがエキスパートと通訳者に提示される。
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、エキスパートには翻訳のために各モジュールの開始の1日前に、選手には各モジュールの開始時に提示される。

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エラーとイン

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。

ハードウェアとソフトウェアの仕様書は、大会開催組織の提供するインフラリスト上でエキスパートが利用できるようになる。

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	最良事例の手順
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> 機器の故障が発生した場合には、選手は手を挙げて、直ちにエキスパートに知らせなければならない。エキスパートは選手が機器を使用できない時間をメモする。機器の故障により失われた時間は、モジュールの標準時間の最後に選手に与えられる。機器の故障前に保存していなかった作業には、追加の時間は与えられない。
毎日のTPブリーフィング中	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートは、読解のための時間中に話してはならない。 エキスパートは、Q&A中に選手の質問に自分の質問を差し挟んではならない。 TPブリーフィング中はハンドマイクを使用する必要がある。
その他	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートは、自分の採点グループを伴わずに選手のワークステーション（各選手用作業場）に行ってはならない。同国/地域選手のワークステーションへのアクセスは、厳禁とする。 ワークショップ マネージャまたはワークショップ マネージャ アシスタントのみが、選手の職種競技用コンピュータ上にソフトウェア/デバイスを読み込むことが許される。 競技課題は、公表されない。また、競技課題を技能競技大会前に選手に配布することは禁止されている。
競技課題の翻訳	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートは、競技課題の翻訳においては、文書作成アプリケーションと翻訳ソフトウェアのみを使用できる。翻訳作業中には、競技課題の翻訳に関与する者のみが翻訳エリアに居るものとする。 競技課題の翻訳は、ワールドスキルズの提供するコンピュータ上で（または手書きにより）、またエキスパートルーム内でのみ、完成させるものとする。翻訳は、課題がエキスパート全員に明示されてから開始する。 技術仕様の翻訳は許可されていない。

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	丈夫な靴	耐切創手袋
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）	√	√
ワークステーションの一般的作業エリアに居る時	√	√

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。全ての工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、工具を技能競技大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工具を持ち込むことができる。これらの工具は、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	量	写真
パントン色見本または類似の見本帳	1	
スケッチ用紙とペン、蛍光ペン、ポストイットパッド、色付きマーカー、色鉛筆、ボーンクリーザーフォルダー	1	
較正チャート	1	

説明	量	写真
自身の言語のキーボード（無線であってはならない - スクリーン対応タブレット（デュオスクリーン）は使用禁止）		
マウス、デジタイザーやタブレット（希望する場合）ワイヤレスであってはならない		

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、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。

- 大会開催7日前の2か月前に、エキスパートは職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートと、共有するフォントセット（10以下のフォントファミリー）を決定する。すべてのフォントセットは、技能競技大会開催15日前にすべての選手が利用できるようになる。
- エキスパートは、大会開催1か月前までに職種競技マネージャに音楽を送ることができる。この音楽は職種競技の期間中、すべての選手が自分のコンピュータ上で利用できるようになる。

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。

スプレー式接着剤は禁止。接着剤と両面テープは、大会開催組織によって提供される。

選手は以下を持参することはできない。

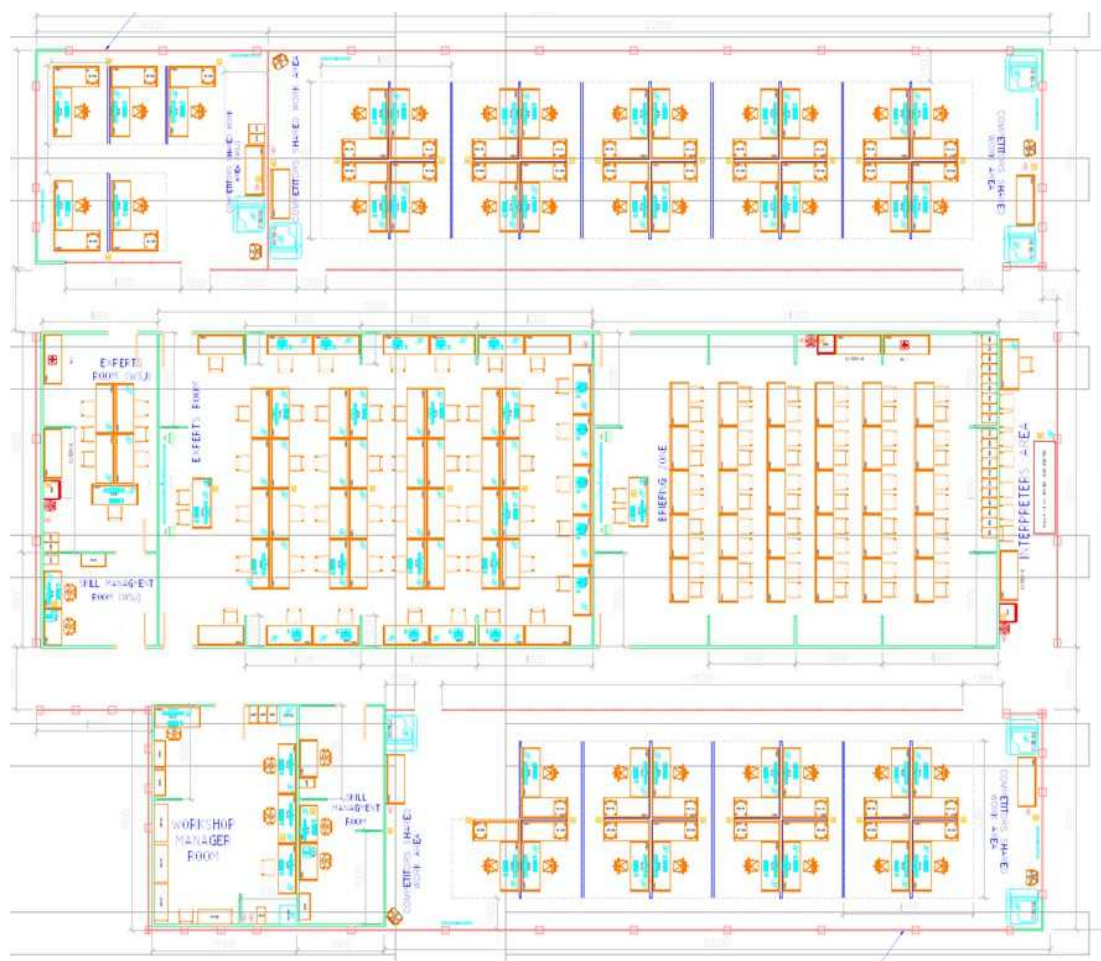
- Bluetoothアクセスが必要なデバイス（タブレット、マウス、キーボード）
- 追加のRAM
- 追加のハードドライブ

- デザインに関する参考資料
- 画像/クリップアート
- マウンティングボード、カッティングマット
- 電子デバイス（携帯電話、iPod等）は禁止（Wi-Fi機能のないMP3プレーヤーを除く）
- 競技課題で述べられてない限り、選手がインターネットを利用することはできない。
- スプレー式接着剤は禁止されている

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、メモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> 選手、エキスパートおよび通訳者は、いかなる形態のデジタルストレージ（USB/SSD/ハードドライブ）もワークショップ（各職種競技場）内に持ち込んで서는ならない。これらの物品をワークショップに持ち込む場合は、すぐに個人用ロッカーに入れて施錠する必要があり、競技第4日目の職種競技終了時まで取り出すことはできない。 チーフ・エキスパートと職種競技マネージャには、この規則は適用されない。
テクノロジーの使用 – 個人のラップトップ、タブレット、携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートと通訳者は、エキスパートルームでのみ、個人のラップトップやタブレットを使用できる。職種競技に持ち込まれた個人用タブレットとラップトップは、使用しないとき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までそこに置いておく必要がある。 エキスパートと通訳者は、携帯電話をワークショップに持ち込むことができるが、ワークショップの中央にある箱に入れるものとし、職種競技マネージャの承認があれば緊急時のみ使用できるものとする。携帯電話は、昼食時と一日の終わりにワークショップから持ち出すことができる。 選手は、個人のラップトップ、タブレットおよび携帯電話の持ち込みと使用を禁止されている。これらの物品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する必要があり、一日の終わりにのみ取り出すことができる。 チーフ・エキスパートと職種競技マネージャには、この規則は適用されない。
テクノロジーの使用 – 個人の写真・動画撮影用デバイス	<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後に限り、ワークショップ内で個人の写真・動画撮影用デバイスを使用することができる。

トピック/タスク	職種限定規則
テクノロジーの使用 – その他のデバイス	<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、内部メモリを備えたキーボードまたはマウスを持ち込んで서는ならない。 • 選手はMP3プレーヤーを使用してもよいが、Wi-Fi/インターネットアクセス機能のあるデバイスを使用してはならない。 • 選手は、有線方式の（ワイヤレスではない）、ワコム（またはその他の）ペン タブレット、マウス、またはキーボードを使用してもよい。 • 競技課題の特定の評価細目用に選手が使用するために、カメラが大会開催組織によって提供される場合がある。
ツール/インフラ	<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、通訳者および選手は、競技課題に明記されていない限り、ワークショップ内に居る間にインターネットにアクセスすることはできない。 • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、通訳者および選手は、職種競技エリア内に次の物を持ち込むことはできない。 <ul style="list-style-type: none"> ○ デザインに関する参考資料 ○ 画像/クリップアート ○ 接着スプレー（または安全基準に適合しないその他の接着剤） ○ マウンティングボード、裁断機、カッティングマット（または選手が不当に遊離になると思われるその他のあらゆるツール）
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> • いかなる場合でも、選手はワークショップにメモを持ち込むことはできない。選手のワークステーションで作成されたすべてのメモは、常に選手のデスクに残しておく必要がある。競技4日目に職種競技が終了するまで、ワークショップの外にメモを持ち出すことはできない。 • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者には、この規則は適用されない。

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
- エキスパートと来場者のために談話エリアを設ける（作業エリアから遮断する）
- 選手のタスクについて説明する情報が提示される。
- 必要に応じて、観客席の壁をグラフィックデザインの作品で飾る。

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
- 「環境に優しい」材料の使用
- 廃棄物を最小限に抑える
- 技能競技大会後に、完成した競技課題を活用する
- 砂糖菓子の代わりに健康的なスナックを提供する

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

このWSOSが最も密接に関連していると思われるのは、グラフィックデザイナー：
<https://www.onetonline.org/link/summary/27-1024.00>

および、グラフィックデザイナー：
<http://data.europa.eu/esco/occupation/69bcbb0a-8d80-4ecd-b0a4-9adea2a40de2>

これらのリンクから、類似した職業も検索することができる。

ILO2166。

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
Newyonder	Jon Cleave、創設者兼CEO
Innovation Print	Prasit Klongngluerm、マネージングディレクター

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。