

Technical Description

Visual Merchandising

職種定義

ビジュアル販売促進



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

ビジュアル販売促進

1.1.2 関連する職務または職業の定義

ビジュアル販売促進担当者は、ショップやデパートでのウィンドウ・ディスプレイやインテリア・ディスプレイを作成するため、本質的に小売店の「外観」に責任を持つ者である。ビジュアル販売促進担当者の最も重要な目的は、ターゲットオーディエンスとコミュニケーションを取り、好意的な雰囲気を作り出すことによって売上を最大化することである。ビジュアル販売促進担当者は、デザインを通じてターゲットオーディエンスと直接コミュニケーションを取り、ビジネスの売上に影響を与えるような好意的な印象を作り出す。ビジュアル販売促進担当者によるディスプレイの効果を正確に測定することはできないが、成功した小売ビジネスでは、マーケティングとセールスマックスの要素として、ディスプレイがますます重要になってきていると認識されている。

ビジュアル販売促進担当者は、中央によるサポート機能を持ったグループの一部である小売店や、個人の自主性・責任がより大きい小規模の独立したショップで働く。ビジュアル販売促進担当者が請け負う作業は、指示書の解釈と調査、デザインの作成、実施に基づくものであり、商品とプロップを用いる。

作業の構成と自己管理、コミュニケーション・対人スキル、問題の解決、革新と創造性。ターゲット市場を確実に引き付ける、あっと言わせる要素を利して独自の「人目を引く」コンセプトを作り出す能力、そして、細部/完成度に対する配慮は、優れたビジュアル販売促進担当者が持つ一般的な特性である。

ビジュアル販売促進担当者は、ビジネスの規模に応じて、チームで作業することもあれば、単独で作業することもある。中規模から大規模の企業では、マーケティングチームや販売チームと非常に密接に連携している。業務の体制に関わらず、訓練を積んだ経験豊富なビジュアル販売促進担当者は、高い水準の個人的責任と自主性を有している。

マーケティング部門と販売部門の目的と目標に対する理解にはじまり、指示書の正しい解釈、ターゲット市場の動きの理解、あっと言わせる要素を使用したディスプレイ作成まで、ビジュアル販売促進プロセスのすべての段階が重要であり、ディスプレイは売上収益と密接な関係を持つ。

ビジュアルイメージの国際化と人々の国際的な流動性により、ビジュアル販売促進担当者が直面する機会と課題は急速に拡大している。有能なビジュアル販売促進担当者には、多くの商業的および国際的な機会がある。ただし、これらには、多様な文化、トレンドと流行を理解し、対応する必要性が伴う。したがって、ビジュアル販売促進に関連するスキル（技能）の多様性は拡大することが予想される。

1.1.3 チームの選手数

ビジュアル販売促進は、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、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> 安全衛生に関する法律、義務、規制と文書 履物を含む個人用防護衣を使用しなければならない状況 手動/電動工具や機器の目的、用途、手入れ、メンテナンスと安全/厳重な保管 材料の目的、用途、手入れ、安全/厳重な保管 2Dと3D設計のためのITプログラム 生産性をサポートする時間管理のテクニック 効率的なワークフローをサポートする人間工学の原則 持続可能で環境に優しい仕事の仕方の重要性 自身の専門性の発展に継続的に取り組むことの重要性 	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> 安全衛生の基準、ルールと規則に従う。 必要に応じ安全な履物を含む適切な個人用保護衣を特定し、使用する。 すべての道具、絵筆と機器を安全/厳重に選択、使用、汚れ落としをし、保守および保管する。 塗料の混合など、材料の効果的/効率的な選択、使用、再利用と、安全に、厳重に、そして持続可能的に保管する。 期限に間に合わせる必要が生じた場合に、作業の計画、スケジュール設定と優先順位の再設定を行う。 事業の要求を満たすためプレッシャー下でも首尾よく作業する。 安全で人間工学に基づいた仕事の仕方を維持する。 持続可能な仕事の仕方を維持する。 清潔かつ整然とした作業エリアを維持する。 環境に配慮して廃棄物を処分する。 最新の業界や社会の流行、トレンド、展開を把握する。 	
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、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ブランドマネージャなど、ビジュアル販売促進に関わる同僚や専門家の役割と要件 マーケティングや営業など、組織全体の同僚と生産的な職場関係を構築し、維持することの重要性 効果的なチームワークのためのテクニック ビジュアル販売促進が果たす教育的/社会的義務の役割 デザインを通して顧客とコミュニケーションをとる 材料購入などの交渉方法 誤解や相反する要求を解決するためのテクニック 優れたプレゼンテーションの特徴 	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ターゲットオーディエンス（内部顧客と外部顧客）のニーズと願望を正確に見極める。 ストーリーテリングとデザインを通じて顧客と視覚的にコミュニケーションをとる。 ターゲットオーディエンス（内部顧客と外部顧客）との信頼を構築し維持する。 口頭や文字で常に同僚と効果的なコミュニケーションを行う。 同僚や外部顧客からのフィードバックに耳を傾け、熟考し、前向きかつ建設的に対応する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 同僚や関連する部門/専門家に対してアイデア、根拠とデザイン/ディスプレイをプロとして提示する。 同僚からの質問やアイデアを熟考し、適切に応答する。 	
3	問題解決、イノベーション、創造性	15
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> 即興的なプロップの制作など、ビジュアル販売促進の作業で起こりうる一般的な問題の種類 問題解決のための原因分析アプローチ 電気技師への相談など、問題を安全に解決するための境界 独創的で持続可能なデザインを生み出すための創造的思考テクニック 最新/未来のトレンドと流行 盗作とはどういうものかという理解 	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> 問題を迅速に認識し、自己管理プロセスに従って解決する。 状況に応じて、内部顧客の問題の優先順位を積極的に再設定する。 自身の専門知識/責任の境界を認識し、しかるべき同僚に問い合わせる。 本/雑誌/インターネット、都市/ショップ訪問、映画、展覧会、専門文献の調査などを通じて着想を得る。 ターゲットオーディエンス、内部顧客と外部顧客のニーズを正確に判断するとともに、「オープンマインド」を維持する。 想像力とインスピレーションを用いて、盗作することなくオリジナルのアイデアを生み出す。 「他とは違う」という自信を持ち、保持する。 最新の2Dと3D設計用ITプログラムに精通する。 組織のためのデザイン変更を主導する。 	
4	指示書の解釈と調査	10
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ビジュアル販売促進の概念：売上を最大化するために顧客を引き付け、顧客とつながり、顧客に関与することによってターゲットオーディエンスとのコミュニケーションを図ること。 関連する部門/専門家の役割と、マーケティングや販売の目標など、その対象/ニーズ 創造的なプロセス：デザイン・コンセプト作成のための調査、インスピレーション、ストーリーテリング、ルック・アンド・フィール ディスプレイに使用するエリアの間取図とサイズ ターゲット市場の消費者行動と願望 季節や現在の流行/トレンド、特別なイベント、プロモーションなどのテーマを決定する一般的な要素 オンラインまたはオフラインでデザインのアイデアを提示するための画像の合成 	

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"> • ライフスタイルのコンセプトやトレンド、店舗の属性を踏まえた調査を実施する。 • インターネットなど、調査ツールを特定し、効果的に使用する。 • ユニークなディスプレイをデザインするため、指示書、テーマ、製品/ブランドを調査する。 • 創造的なプロセスに基づいて、クライアント/組織の目標やターゲット市場のニーズと願望を満たせるディスプレイのアイデアを研究・創造する。 • ディスプレイ・デザイン、機器、材料における現在のトレンドを評価する。 • クライアント/組織の目標/ターゲット市場のニーズと願望を明確に満たす、創造的なプロセスに基づいて独創的なコンセプトを作り出す。 <p>スケッチ、画像、カラー・ファブリック・チャートなどを用いて、正確で巧みなムード・ボードまたはルック・アンド・フィールを作成し、クライアント、同僚、マネージャ、関連する部門/専門家に対してプロとして提示する。</p>	
5	デザイン	20
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 創造的なプロセス: デザイン・コンセプト作成のための調査、インスピレーション、ストーリーテリング、ルック・アンド・フィール • Photoshop、Illustrator、SketchupなどのITプログラムの最大活用 • 技術開発とそれらの活用方法 • レンダリング • グラフィック・デザイン/2Dデザイン • プロップとスペースのデザイン/3Dデザイン 	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 創造的なプロセスに基づいて、プロップやテキストを使用したディスプレイやウィンドウなどの2Dと3Dデザインを作成する。 • コンセプトとストーリーテリングに基づいて、アイデアやデザインを視覚化し、正確に「翻訳」する。 • ブランドへの共感を示す。 • PhotoshopとIllustratorを使用して、手作業とコンピュータ作業によって縮尺拡大図を作成する。 • 利用可能な予算の範囲内で作業する。 • プロとして、同僚、マネージャや関連する部門/専門家にビジュアルやルック・アンド・フィールを提示し、「承認」を得る。 	
6	実施	40
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ウィンドウ・ディスプレイの原則: 色、形とテキストの使用と効果、スペースの活用と最も効果的な使用、バランス、グループ化と製品のダイナミクス、重点、照明の特殊使用など • ウィンドウ・ディスプレイの目的: ブランドとの親和性、製品の効果的なディスプレイ、強い印象、劇的な効果、営利性、芸術的外観の実現 • 木材、MDF、PVC、接着剤、塗料などの材料とその目的/特性 • ストーリーテリングとスタイリングに基づいた顧客とのコミュニケーション • ビジュアル販売促進はオンラインとオフラインの両方で行われること。 	

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"> 商品の特性や元のコンセプトと指示書の解釈に応じて、商品の選択やディスプレイをストーリーテリングとスタイリングを使用して行う。 ファッション、アクセサリ、食器、書籍など幅広い商品を紹介する。 ストーリーテリングとスタイリングによってターゲット市場と効果的にコミュニケーションをとるための商品の収集、公開、サポートを行う。 家具、台座、支持構造物を含む、すべての商品、マネキン、材料を慎重に取り扱う。 タイミングを含め、設置の作業内訳を正確かつ効率的に計画する。 壁、作り付け備品、パネルを装飾するために、汚れのないきれいな表面の選択、着色、塗装をする。 さまざまな種類の材料と道具を使用して、正確な測定と切断を行い、ディスプレイを仕上げる。ディスプレイが安全で、定められた期間、持ちこたえる強度があることを確認する。 適切な材料を使用して床や壁を保護する。 テーマの強化、商品のサポート、また、ターゲット市場と効果的なコミュニケーションをとるために、デザインしたプロップをプロらしく構築し、安全で、定められた期間持ちこたえる強度があることを確認する。 	
<ul style="list-style-type: none"> テーマの強化、商品のサポート、そして、ストーリーテリングとスタイリングを利してターゲット市場と効果的なコミュニケーションをとるため、最大の効果を得ることを目的とした商品の収集、スタイリング、マネキンの着付けやスタイリングを行う。 テーマの強化、商品ブランディングのサポート、またストーリーテリングとスタイリングによりターゲット市場と効果的なコミュニケーションをとるため、あらゆる商品、プロップ、素材とマネキンを選択し、ウィンドウまたは店内での効果的な配置構成を行う。 同一または類似のディスプレイの写真を撮影し、オフラインでの展示と合わせてオンラインに投稿する。 エリアのスペースとレイアウトを最大限活用し、引き立たせる。 オンライン・オフラインで商品が適切に強調されることを確実にするため、独創的な照明の利用、スポットライトの配置、必要に応じた照明の調整を行う。 ディスプレイや写真を見直して、見た目に美しく、あっと言わせる要素があることを確認する。 目的の商品やブランドのサポートにおける、ウィンドウ・ディスプレイや写真の有効性を評価する。 ディスプレイや写真を設置する最終基準のチェック、また、それらが完成していること、安全で、整理整頓されていて、清潔で、専門的であることを確認する。 ディスプレイが予定通りに仕上げられること、定められた期間損なわれないことを確認する。 フィードバックの分析、適切な対応、改善提案を行う。 	
<p>合計</p>	<p>100</p>

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	WSOS の配点	相違		
	A	B	C	D	E	F	G	H	配点合計				
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。

選手は、AとBの2つのグループに分けられる。選手のワークステーション（各選手用作業場）番号とグループは習熟日のくじ引きで決まる。

Aグループ

	1日目	2日目	3日目	4日目
	モジュール1	モジュール1	モジュール2	モジュール2
最初の1時間	クライアントの指示書のQ&Aを読み、開始する	作成/設置	クライアントの指示書のQ&Aを読み、開始する	デザイン/作成/設置
2時間目	作成/設置	作成/設置	デザイン/作成/設置	デザイン/作成/設置
3時間目	作成/設置	作成/設置	デザイン/作成/設置	デザイン/作成/設置
4時間目	作成/設置	評価	デザイン/作成/設置	デザイン/作成/設置

	1日目	2日目	3日目	4日目
	モジュール1	モジュール1	モジュール2	モジュール2
5時間目	作成/設置		デザイン/作成/設置	評価
6時間目	作成/設置		デザイン/作成/設置	
7時間目	作成/設置		デザイン/作成/設置	

Bグループ

	1日目	2日目	3日目	4日目
	モジュール2	モジュール2	モジュール1	モジュール1
最初の1時間	クライアントの指示書のQ&Aを読み、開始する	デザイン/作成/設置	クライアントの指示書のQ&Aを読み、開始する	作成/設置
2時間目	デザイン/作成/設置	デザイン/作成/設置	作成/設置	作成/設置
3時間目	デザイン/作成/設置	デザイン/作成/設置	作成/設置	作成/設置
4時間目	デザイン/作成/設置	評価	作成/設置	作成/設置
5時間目	デザイン/作成/設置		作成/設置	評価
6時間目	デザイン/作成/設置		作成/設置	
7時間目	デザイン/作成/設置		作成/設置	

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2つモジュールが一続きになったものである。

競技課題は、技能競技大会前に公開される基本となる指示書と、競技1日目まで秘密にされている具体的なクライアントの指示書で構成される。

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。

競技課題は個人で完成させる。各選手には、店内ディスプレイ1ヶ所、ショーケース1台、作業エリアと保管スペースが与えられる。選手には同一の材料・道具の一式が提供され、電動工具は共有する。

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共同で考案する。

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。

時間	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。
遅くとも大会開催4か月前まで	競技課題の文書が、WSIの職種競技管理マネージャに送られる。
大会開催4か月前	基本的な概要が、ワールドスキルズのウェブサイトで公開される。
大会1日目	製品紹介についてのクライアントの特定の要望が、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

基本となる指示書は大会開催 4 か月前に公開される。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。

5.8 競技課題の変更

競技課題は大会前に公開されるため、独立した競技課題考案者はワールドスキルの要求に応じて 30%の変更を作成する必要がある。30%の変更は、クライアントの具体的な要望から構成され、競技 1 日目にエキスパートと選手に提示される。

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。

- 選手は、AグループとBグループの 2 交替で作業する。くじ引きでグループ分けをし、選手（A と B）は店内ディスプレイとショーケースを共有する。
- インフラリストに記載された、同一の主要材料と道具が各選手に提供される。
- スポンサーは、ディスプレイ設置でデザインや使用を特徴づける商品を提供する。
- 競技課題を支えるクライアントの指示書は、競技 1 日目に伝達される。
- サプライズ資料は、競技 1 日目の開始時、Aグループおよび/またはBグループが競技課題を確認した後、選手に提示される。
- くじ引きにより、各選手に割り当てられるサプライズの材料が決定される。
- サプライズ材料の種類は、スポンサーの提供商品と選択したテーマ/トレンドによって異なる。サプライズ材料は競技 1 日目まで秘密にされる。
- 材料の種類は、デザイン、プロップ制作、実施における革新をサポートするため、幅広いものとなる。これにより、各選手にはさらなる多様性と幅広いスタイルの選択肢が与えられる。
- 材料は、選手が選択するのに十分な量であるが、無駄遣いを最小限に抑えるよう促し、持続可能性を維持するため過剰な量は含まないものとする。

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 最良事例の手順	
評価	<ul style="list-style-type: none"> • すべてのエキスパートは必須の評価訓練を受ける。エキスパートが専門的な評価方法を理解していないことが判明した場合、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートは、競技運営委員会代理人との協議の上、採点チームからそのエキスパートを解任する権利を有する。エキスパートは、経験を積むために採点を観察することを許可されているが、採点プロセスに意見したり干渉したりすることはできない。 • 経験豊富なエキスパートが、採点チームを主導するように配置される。これらのリーダーは、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートによって配置される。 • 評価を行っている間、職種競技マネージャ、チーフ・エキスパートは、採点を監視し、採点基準を理解していないエキスパート、一貫性のない採点を行っているエキスパート、または偏見や個人的な好みによって採点しているエキスパートを解任する権利を有する。これは、競技運営委員会代理人と協議の上で実行される。
技能競技大会のエチケット	<ul style="list-style-type: none"> • エキスパートや通訳者は、選手の気を散らす可能性があるため、職種競技の時間中に選手のワークステーション（各選手用作業場）の周りをうろつかないこと。

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	側面保護付き安全メガネ	耐熱手袋	つま先とかかかとが閉じた頑丈な靴	耳栓または防音保護具	防塵マスク	保護手袋
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）			√			
塗装時			√			
発熱する照明器具の配置		√	√			
切断/穴あけ/研磨用の電動工具と共に使用	√		√	√	√	√

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、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

選手は材料、器具、道具を大会に持ち込むことはできない。

ただし、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準備する必要がある。

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。

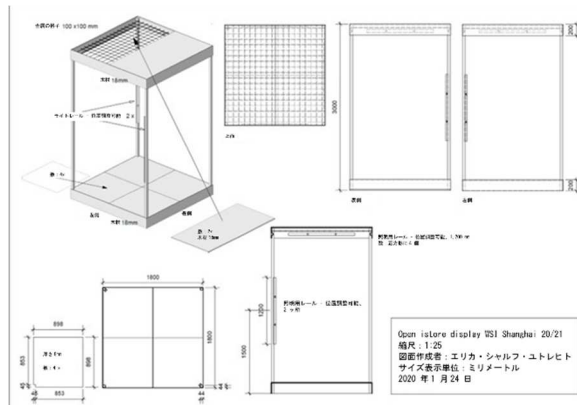
8.6 ワークショップとワークステーションのレイアウト案

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。

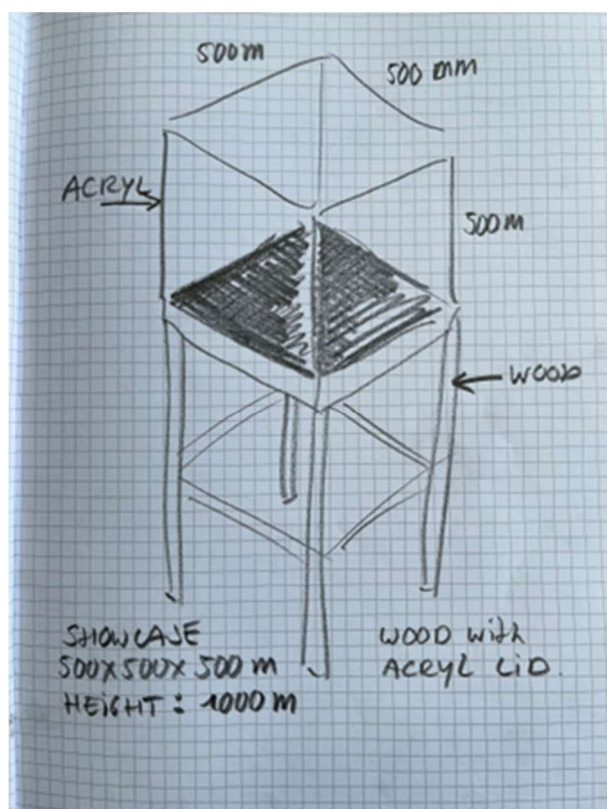
ワークショップのレイアウト例

技能五輪国際大会（2024年リヨン大会）では、高さ3000 mm x 幅2000 mm x 奥行2000 mmの土台を使用する。

各土台には、999 mm x 999 mmのサイズの追加フロアパネル4枚、格子付きの天井とレール上での位置調整が可能なスポットライトが備わっている。



店内ディスプレイ



ショーケース：500 mm × 500 mm × 1000 mm

- 各選手には作業エリアが与えられる。店内ディスプレイの隣にある作業エリアには、机と作業台があり、保管場所と追加の保管スペースが組み込まれている。ワークステーション（各選手用作業場）の大きさは約3 m × 3 mである。

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"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、個人のメモリースティックを持参または使用することはできず、大会開催組織が提供するメモリースティックのみを使用できる。それ以外のいかなるメモリースティックも、選手のコンピュータに挿入してはならない。私物をワークショップ（各職種競技場）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。職種競技マネージャとワークショップ・マネージャは、この規則から免除される。 • 職種競技マネージャとワークショップ・マネージャは、デバイスの欠陥またはデータ破損の有無を確認するためにITサポートが必要な場合のみ、ワークショップの外に記憶デバイスを持ち出すことができる。 • メモリースティックまたはその他ポータブル記憶デバイスは一日の終わりにチーフ・エキスパートに提出されて安全に保管されるものとし、ワークショップからの持ち出しはできない。
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"> • キスパートと通訳者は、エキスパート室内でのみ個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話の使用が許可されているが、ほとんどの場合、競技会場に留まる必要がある。 • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパートは、職種競技の業務を行っている際には、エキスパート室の外でこれらのデバイスを使用することが許可されている。 • 選手は個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話をワークショップに持ち込むことはできない。私物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、これは昼食時と一日の終わり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、エキスパート、選手および通訳者は、職種競技の各競技日の終わりに、個人の写真・動画撮影デバイスを使用して写真を撮ることができる。

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。

- ビジュアル販売促進の性質をより多くの観衆に伝えるため、競技課題に関する説明
- 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
- マネキンのスタイリング、商品の基本的なグループ分けなどの技能体験
- メディアとの交流
- タイムラプス動画を作成し、ウィンドウ・ディスプレイ作成のプロセス全体を説明

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。

- 可能な場合には「環境に優しい」材料を提供し、プロップ用にはリサイクル素材を使用する。
- 選手に廃棄物のリサイクルを奨励する。紙、プラスチックなどのごみ箱を分ける。
- 未使用時には返送可能な材料を購入する。
- さまざまな材料、塗料、ビニール、布地などの保管室を設ける。デザインに必要な材料を「購入」するための予算を、プラスチック・コインで選手に与える。
- 材料の保管室を設け、選手は抽選順に従って入室、一度に1つのアイテム/材料を選択できるようにする。このプロセスは、モジュールに必要なアイテムがすべて揃うまで繰り返すことができる。
- 共有の中央スペースには、選手5名につき1台のプロッタおよび選手5名につき1台のA3カラープリンタが設置される。
- 共有の中央スペースには、選手5人につき1つの大きなシンク、布地やビニールの保管場所、布地やビニールをカットするためのテーブルが設置される。

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、WSI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

当職種競技のWSOS（セクション2）は、商品陳列担当者とショーウィンドウ装飾家との関連が最も緊密であるように思われる。

<https://www.onetonline.org/link/summary/27-1026.000>

またはビジュアル販売促進担当者

<http://data.europa.eu/esco/occupation/35eb0aa6-b40d-449d-9390->。

類似した職業をこれらのリンクから検索することができる。

ILO 3432

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
Hermes Middle East South Asia Pte Ltd	Andy Seet、ビジュアル販売促進地域マネージャ
de Bijenkorf - departmentstore	Els Lieshout、VM・トレンド・予測部門責任者

13 付録

13.1 付録情報

該当なし。