

【モバイルアプリケーション開発職種】

第 48 回技能五輪国際大会（中国・上海） 日本代表候補選手選考会 開催概要

【モバイルアプリケーション開発職種】

第 48 回技能五輪国際大会（中国・上海）

日本代表候補選手選考会 開催概要

第 5 版

| | |
|-------|----------------------|
| 作成者 | モバイルアプリケーション開発職種 分科会 |
| 作成日 | 2025 年 3 月 25 日 |
| 最終更新日 | 2025 年 6 月 9 日 |

目次

| | |
|-------------------------------------|----|
| 目次..... | II |
| 1. 開催概要 | 1 |
| (1)競技会場..... | 1 |
| (2)選手数 | 1 |
| (3)参加要件..... | 1 |
| (4)参加費用..... | 1 |
| (5)応募期間・応募方法..... | 1 |
| 2. 課題 | 2 |
| (1)機能の開発 | 2 |
| (2)インターフェースの実装..... | 2 |
| (3)開発とテスト | 2 |
| (4)参考課題と採点表（marking scheme） | 2 |
| 3. 下見 | 3 |
| (1)期間..... | 3 |
| (2)内容..... | 3 |
| 4. 評価の内容・基準とその方法 | 4 |
| (1)評価の内容・基準 | 4 |
| (2)評価方法..... | 5 |
| 5. 競技日程 | 6 |
| 6. 使用機材 | 7 |
| (1)選手用 PC 選手 1 名につき 1 式 | 7 |
| (2)USB メモリ 選手 1 名につき 1 つ..... | 7 |
| (3)備品..... | 8 |
| (4)選手自身が用意し競技中に PC 以外で使用可能なもの | 8 |
| 7. 注意事項 | 9 |
| 8. 禁止行為 | 10 |

1. 開催概要

今回行われる日本代表候補選手選考会の開催概要は以下の通りである。

(1)競技会場

- ・ KEN スクール新宿本校
東京都渋谷区代々木 2-9-2 久保ビル 4F

(2)選手数

- ・ 5 名（上限 7 名）
- ・ ただし、上限を上回る応募があった場合には、各社・校・団体（以下、所属先）で 1 名の選手に絞って参加いただくことを原則とする。
- ・ 上限を上回る申し込みが判明した時点で、本分科会の HP および既に申し込まれている各所属先に対し上限を上回る申し込みがあったことを通知する。
- ・ 各所属先で応募選手を 1 名に絞ることになった場合は、応募期間終了後、選考会 1 週間前までに当分科会宛に参加選手情報を通知すること。

(3)参加要件

- ・ JAVADA の HP を参照すること

(4)参加費用

- ・ 本選考会の参加費用は無料とする
但し、会場までの交通費・宿泊費などは参加者各自で負担すること

(5)応募期間・応募方法

- ・ 応募期間：令和 7 年 6 月 1 日（日）～令和 7 年 6 月 3 0 日（月）
- ・ 応募方法：本分科会の HP に掲載される応募フォームより応募すること

2. 課題

本競技課題では以下の 3 つのモジュールで行う。基本的なコンピュータの管理・操作スキル以外に、モジュールに取り組むために必要な知識・技能は次の通りである。

(1)機能の開発

- ・ Restful API データの取得
- ・ データの分析および活用
- ・ システム機能 API の利用

(2)インターフェースの実装

- ・ インターフェースの詳細なレイアウト
- ・ インタラクティブなアニメーション

(3)開発とテスト

- ・ インターフェースの基本的なレイアウトと操作（機能）の開発
- ・ 自動テストスクリプトの作成

(4)参考課題と採点表(marking scheme)

本選考会の課題と採点表は、過去の技能五輪国際大会の課題と採点表を参考にして作成する。
本選考会への参加希望者は、以下の課題と採点表を使って訓練を行い、参加されることを推奨する。

- ・ 2022 年 技能五輪国際大会スペシャルエディション（韓国・高陽）
<https://mobile-app-dev.org/wp-content/uploads/2023/08/WSC2022SE.zip>
- ・ 2024 年 技能五輪国際大会（フランス・リヨン）
https://mobile-app-dev.org/wp-content/uploads/2024/10/WSC2024_TP08_actual.zip

3. 下見

次の期間に必ず下見を完了させておくこと。

(1)期間

7 月 19 日(土) 9 : 00 ～ 10 : 30 ※開場は 8 : 30

(2)内容

- ・ PC の起動、終了操作等の確認
- ・ 机や椅子等の確認
- ・ USB メモリの取り付け取り外しや、動作（read/write）の確認
- ・ OS や事前にインストールされているアプリケーションプログラムの動作確認
- ・ 許可された機材の接続や動作の確認
- ・ その他、競技に関すること

4. 評価の内容・基準とその方法

(1) 評価の内容・基準

モバイルアプリケーション開発職種のワールドスキルズ職業基準（WSOS）は7つのセクションがあり、それぞれの相対重要性（Relative importance）は、次の通りである。

本選考会においても、WSOSと同じセクションで評価し、相対重要性は7割以上一致するものとする。

| 項番 | セクション | 相対重要性(%) |
|----|----------------------------|----------|
| 1 | 作業の構成と管理 | 8.00 |
| 2 | コミュニケーションと対人スキル | 7.00 |
| 3 | 持続可能なプラクティス | 5.00 |
| 4 | 初期計画、設計、テスト、フレームワーク | 25.00 |
| 5 | システム方式設計 | 15.00 |
| 6 | 実装と製品開発 | 30.00 |
| 7 | 最終製品テスト、トラブルシューティング、および最適化 | 10.00 |

競技日当日の提出物に対して、上記の観点に基づきそれぞれの競技課題で採点が行われる。主要な項目について、以下に記す。

- ・ 利用者が使い易いインターフェースが作られているか
- ・ 要求された機能が作られているか
- ・ テスト作業が適切に行われているか
- ・ 依頼者からの要求されたインターフェースが作られているか
- ・ 情報の共有や協同作業を意識したものになっているか
- ・ 指定された方法で、制限時間内に課題が提出できているか

(2)評価方法

評価方法は、ジャッジメント（判定）またはメジャメント（測定）、あるいはその両方で評価および採点を行う。採点は 2 名以上で構成されたチームで行う。同じ採点チームがすべての選手を評価し、採点を行う。採点は競技日ごとに行う。

競技課題では、アプリケーション UI を作成するためのレイアウトリソースも提供される。選手の作業を確認する際、エキスパートは、タスクのリソースとして提供されたレイアウトと実際のアプリケーションとの一致に注意を払いながら採点する。例えば、レイアウトに 4 つの要素がある場合、エキスパートは、定められた要素の視覚的な一致を確認し、各要素の操作性を確認する必要がある。

ジャッジメント（判定）による評価と採点

ジャッジメント（判定）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に関するベンチマーク（文言、イメージなど）
- ・ 0～3 の数字の指標
 - 0：業界水準以下
 - 1：業界水準を満たしている
 - 2：業界水準を満たしており、特定の分野においては業界水準を上回る
 - 3：全体的に業界水準を上回り、優秀と判断される

メジャメント（測定）による評価と採点

特に規定のない場合には、最高点または 0 点が付与される。評価細目ごとに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明確に定義している。

採点項目と配点

詳細は本選考会の競技終了後、2 週間後に公開予定。

5. 競技日程

1 日間で 3 つの競技課題を実施する。使用機材や競技環境などにより、競技の順番が変更になる場合がある。

- ・ 競技課題 A 「機能の開発」 120 分
- ・ 競技課題 B 「インターフェースの実装」 120 分
- ・ 競技課題 C 「開発とテスト」 120 分

7 月 19 日(土)のタイムスケジュール

| | |
|---------------|------------------------|
| 8:30 | 開場 |
| 9:00 ～ 10:30 | 下見 (90 分) |
| 10:40 ～ 10:55 | 競技課題 A の発表と質疑応答 (15 分) |
| 10:55 ～ 12:55 | 競技課題 A (120 分) |
| 12:55 ～ 14:00 | 昼休憩 (65 分) |
| 14:00 ～ 14:15 | 競技課題 B の発表と質疑応答 (15 分) |
| 14:15 ～ 16:15 | 競技課題 B (120 分) |
| 16:15 ～ 16:30 | 休憩 (15 分) |
| 16:30 ～ 16:45 | 競技課題 C の発表と質疑応答 (15 分) |
| 16:45 ～ 18:45 | 競技課題 C (120 分) |

6. 使用機材

(1)選手用 PC 選手 1 名につき 1 式

以下の通り競技実施に支障のないものを分科会が準備する。

ハードウェア

- ・ Mac mini Z16K
 - ・ PC 液晶モニター 23 型
 - ・ Magic Keyboard 日本語（JIS）
 - ・ Magic Mouse 2
- ※ 一部変更になる可能性があります

ソフトウェア

- | | |
|--------------------|---|
| ・ Android Studio | Meerkat 2024.3.1 |
| ・ JDK | Open JDK 21.0.6 |
| ・ OS | macOS Sonoma 14.7.4 |
| ・ Xcode | v16.2 |
| ・ Flutter SDK | v3.29.2 |
| ・ Android SDK | Android 15 (API 35) |
| ・ Android Emulator | Android 15 (API 35) for AVD Pixel 5 (phone) |
| ・ iOS Emulator | OS 18.3 for iPhone 13 mini |
| ・ Postman | v11.37.5 |
| ・ Sourcetree | v4.2.11 |
| ・ Dart | v3.7.2 |
| ・ Git | v2.44.0 |

※バージョンなどが一部変更になる可能性があります

(2)USB メモリ 選手 1 名につき 1 つ

競技課題の提出に支障のない容量のものが用意される。

(3)備品

- ・ 机 選手 1 名につき 1 台
- ・ 椅子 選手 1 名につき 1 脚

(4)選手自身が用意し競技中に PC 以外で使用可能なもの

- ・ キーボード
- ・ マウス
- ・ マウスパッド（ショートカットやプログラムリストなど、本競技に関連するものがプリントされているものは不可）
- ・ イヤフォン（有線のみ）
- ・ イヤーマフ（スピーカーが付いているものは不可）
- ・ 耳栓
- ・ 目薬
- ・ ティッシュペーパー

7. 注意事項

- ・ 競技課題の作成は競技員から指定されたものだけを使用して行わなければならない。指定されたものをカスタマイズして使用してもよいが、それによって障害が発生しても競技時間の延長などの措置は一切行わない。
- ・ 競技中に 5. (3)で許可されたものに障害が発生しても、競技時間の延長などの措置は一切行わない。
- ・ ハードウェアの障害が発生した場合は、選手がハードウェアの障害が生じていると考えられる根拠を競技委員に示すこと。競技委員によってその根拠が合理的と判断された場合に限りハードウェアの交換を行う。ただし 競技時間の延長などの措置は一切行わない。
- ・ 選手自身が持ち込むキーボードでマクロ機能を有するものは、競技開始前にキーボードのリセットを行う。何らかの理由でリセットができない場合は、キーボードの使用を禁じる等の対応を取る（リセットの方法等について競技委員や競技補佐員から問い合わせがなされる場合がある）。
- ・ PC やアプリケーションソフトウェアの操作に関する質問は受け付けない。
受け付けない質問の例：
「右クリックしたが、メニューが表示されない。どうしたら良いか。」
「リソースの保存先がわからない。」
- ・ 競技課題は当日、競技会場で配付する。
- ・ 不正行為、競技委員・競技補佐員の指示に従わないなどの行為を行った選手に対しては、失格と即時退室を含め厳格に対処する。選手として適切な行動を心がけるとともに、不正行為と疑われるような行動を取らないよう、十分注意すること。

8. 禁止行為

次の行為，あるいはそれに類するものを禁止する。

- ・選手用 PC をインターネットやその他の競技で指示されていないネットワークに接続してはならない（競技委員・競技補佐員が許可した場合を除く）
- ・競技委員が用意したものや許可されたもの以外の使用
- ・他の選手の競技を妨げる行為（奇声を発する，不必要に音を立てるなど）
- ・選手同士の用具の貸借
- ・カンニングや他の選手へのなりすまし
- ・競技に対する妨害行為（暴力行為，器物破損など）
- ・方法の如何を問わず，競技課題を漏えいする行為
- ・競技会場へのカメラなどの持ち込みまたは使用，その他競技課題の録画，複写などにあたる一切の行為
- ・本会の主旨に反する行為

上記の「禁止行為」を行った場合、また競技委員・競技補佐員が選手として不適格と判断した場合は注意・警告、状況により失格と即時退室を命じる場合がある。また、不正行為が発覚した場合は、結果発表後でも成績を取り消すとともに、今後の本競技への参加を認めない場合がある。

第 48 回技能五輪国際大会 日本代表選手選考会 開催概要

(発行元)

モバイルアプリケーション開発職種分科会

(お問い合わせ)

<https://mobile-app-dev.org/contact/>