



職種定義

服飾技術

職種31



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.....	3
2	ワールドスキルズ職業基準 (WSOS)	5
3	評価戦略と仕様	12
4	評価設計と実践	13
5	競技課題	17
6	職種管理および情報伝達.....	20
7	職種限定の安全要件	22
8	材料および機材	23
9	職種限定規則	30
10	エキスパートの知識と経験	32
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動.....	33
12	持続可能性.....	34
13	産業界との協議に関する情報.....	35
14	付録.....	36

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

服飾技術

1.1.2 関連する職務または職業の定義

服飾技術の専門家は衣服を制作する。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。

服飾技術の専門家は、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。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、服飾技術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。服飾技術の専門家は、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。また、創造的で芸術性に優れ、デザインを見る目があがり、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。もうひとつの条件は、パターンメイキングと製作技術に関する高度な技術知識だ。異なる生地はデザインに影響を与え、製造工程において様々な反応を示す。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。服飾技術の専門家の中には、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、ある国でデザイン・試作された服が、別の国で下請け製造されることもある。この業界には、婦人服、紳士服、子供服の分野と、スポーツウェア、下着、ブライダルや特別な日のための服、コスチュームなどの専門分野がある。

どのような職場で働くにしても、服飾技術の専門家は、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、生地やテキスタイル、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。

1.1.3 チームの選手数

服飾技術は、選手1人による職種競技である。

1.1.4 選手の年齢制限

選手はその大会開催年において22歳以下でなければならない。

1.2 本書の位置づけおよび重要性

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。各エキスパートおよび各選手は、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・行動規範
- 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に関する一般的な注意事項

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を実証する知識や理解および特定の技能について詳述している。これらは職業に特有のものであると同時に、横断的なものでもある。産業界およびビジネスにおいてその関連する職務または職業が象徴するものについて、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、それらを覆す理由が無い限り、別途行うことはない。

WSOS は、見出し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性が示されている。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限り、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、オーダーメイド、クチュールファッションのプロセス • 業界用語、専門用語 • ニット、紳士服、子供服、幼児服など、業界には専門的な分野や領域が存在すること。 • 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 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> • 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。 	
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、材料の発注、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 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 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。 顧客と仕事をする際は、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。 購入や生産要件について十分な情報に基づいた意思決定ができるよう、他の業界専門家にエキスパートとして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。 衣服のアフターケアについて、顧客に適切なアドバイスと指導を行う。 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 特殊な生地のための目的、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 	
	<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。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 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コーディネート • 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と伝統の影響 • 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（衣料の表地と裏地両方） • 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・デザインにおけるグローバルな影響と、伝統や国民性がデザインに与える影響 • 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反映させる。 • 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。 • テーマやデザイン概要に沿ってデザインを作成する 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 技術的な詳細を示す衣服のデザインを図示する • 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考慮する。 • 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生み出す。 • 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性があり、正確に書かれた図表や指示書を作成し、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ソフトウェアを使用して、CADの2Dおよび3D画像を作成する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> ・社内外のクライアントが生地、デザイン、生産、原価計算について十分な情報を得た上で決定できるよう、専門家としてのアドバイスやガイダンスを提供する。 ・図面や画像にはっきりとラベルを貼る、表示する。 	
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用具の使い方 ・パターンを作成するためのIT専門ソフトウェアの使用 ・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） ・衣服の構成やパターンのテストに人台（ドレスフォーム）を使用すること。 ・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 ・多様な生地が、色々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（印付け）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 ・パターン作成の活用法 	
	<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（ドレーピング）を行う。 ・さまざまな生地、デザインや市場に適した最適な制作方法を選択する。 ・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（印付け） ・生地とデザインの要件に応じて適切な裏地と接着芯を選択し、それに応じてパターンを作成する。 ・衣類を指定されたサイズに合わせる。 ・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ラベル付けする。 	
7	裁断、縫製と仕上げの技術加工	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、生地のカットを正確に行うことの重要性 	

セクション	相対的重要性 (%)
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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、芯地接着プレスなど、ファッション業界で使用されるさまざまな種類の産業機器を使用する。 • 課題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適切かつ効果的な接着芯を使う。 • 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縫製用ミシンで正確に縫製する。 • 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。 	
<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する。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。

技能五輪国際大会での評価は、大きく分けて2種類に分けられる：メジャメント（測定）とジャッジメント（判定）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、競技課題の設計過程でその指標となる。その後、採点スキームおよび競技課題は、両者一体となって **WSOS** および評価戦略との関係性を最適化することを保証するため、反復作業を通して設計、開発、および検証される。採点スキームと競技課題は共にその品質および **WSOS** との一貫性を示すためにエキスパートの同意を得、**WSI** からの承認を求めて提出される。

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、その品質を保証し、**CIS** の実効性を確保するために、**WSI** の職種アドバイザーと連携する。

4 評価設計と実践

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、ならびに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種スキル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設計される。

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設計のためのパラメータを確立することになる。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、競技課題設計の手引きとして、最初に採点スキームをより詳細に開発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開発するべきである。

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 内の重要度から乖離してよいかを説明している。

誠実性と公平性のために、採点スキームと競技課題は、関連する専門知識を持つ 1 人以上の独立した者によって設計および開発されるようになってきている。こうした例として、採点スキームおよび競技課題は、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および競技課題がエキスパートによって設計される場合、独立した認証と品質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、規則を確認すること。

エキスパートおよび独立した評価者は、完了前に十分な余裕を持って、検討、検証、および妥当性確認のために採点スキームおよび競技課題を提出する必要がある。また、品質保証のため、そして CIS の機能を最大限に活用するために、設計および開発のプロセス全体を通じて、職種アドバイザー、検討者、および検証者と協力して作業することも期待される。

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手助けする。

4.2 評価基準（の項目）

採点スキームの主要な見出しは、評価基準（の項目）である。これらの見出しは競技課題よりも前に、または競技課題と連動して生成される。職種競技の中には、評価基準（の項目）が WSOS のセクション見出し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。見出しが一致する、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。

評価基準は採点スキームを作成する人によって作成されます。採点スキームを作成する人は、競技課題の評価と評点に最も適していると考えられる評価基準を自由に定義することができます。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、評点の配分、および評価方法は、この「職種定義」内に記載してはならない。なぜなら、評価基準、評点の配分、

そして評価には、以下の要素が含まれるからである。すべての採点方法は採点スキームと競技課題の性質に依存し、それはこの職種定義が公表された後に決定される。

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) および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) は一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見出しになる。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、採点日および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 の配点表に表示され、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。(4.1 を参照)

	CRITERIA								TOTAL MARKS PER SECTION	WSSS MARKS PER SECTION	VARIANCE	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
STANDARDS SPECIFICATION SECTION	1	5.00								5.00	5.00	0.00
	2		2.00					7.50		9.50	10.00	0.50
	3								11.00	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
TOTAL MARKS		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

各副基準にはひと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および採点を行う。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動作を行わなければならない、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人の採点をしないよう手配される。(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。

- 各評価細目に対する詳細なガイダンス（言葉、画像、成果物、またはセパレーターによるガイダンスノート）のベンチマーク（基準）。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

3 人のエキスパートが、通常は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、同国選手の採点を防止するために、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 0 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、職種競技を設計する過程で、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継続的な改善に取り組んでおり、それは過去における制限の振り返りや良い慣行を築くことを含む。下記に記す本職種競技の評価戦略と手順は、上記を考慮し、採点プロセスの管理方法について述べる。

評価と採点は以下の分野を対象とする：

- 基準A—デザイン
- 基準B—パターン作り
- 基準C—構成
- 基準D—見た目
- 基準E—難易度

手順

競技に先立ち、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、評価担当エキスパートを複数のチームに分け、採点スケジュールを設定する。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、セクション4.7で説明されている通り、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

3（評価戦略と仕様）および4（採点スキーム）では、競技課題の開発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、および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、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提供することである。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。実際の作業パフォーマンスとの関係性についても同様である。

競技課題は、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。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、知識および理解を評価することができる。競技課題は、ワールドスキルズの規則と規制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設計および開発されている。これらは、職種競技マネージャまたは独立した競技課題開発者によって、通常は大会開催12か月前から設計および開発される。それらは、独立した検討、検証、および妥当性確認の対象となる。（4.1を参照）

以下に提示する情報は、この職種定義の完成時点で判明している内容および機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すること。

5.2 競技課題の形式／構造

競技課題は、個別に評価される最低3つのモジュールが一続きになったものである。

5.3 競技課題の設計要件

競技課題は、基礎となる職務の目的、構造、プロセス、結果を反映すること。また、その職務の小規模バージョンを目標とする。実用性に注視する前に、SMTはセクション5.1に記載のとおり、その競技課題が、WSOSにおいて包括的で、バランスの取れた、正真正銘の評価採点を提供していること示すこと。

競技課題は最低4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。
- ドレーピング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。
- スケッチモジュールには、ファストファッションとクチュールという2つのターゲット市場が含まれる

- 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オンラインのインフラリストに提供する。
- 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（ジャー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 競技課題の調整と開発

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）

競技課題の調整は、SCMが行う。

5.4.2 競技課題／モジュールの開発者

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 競技課題の開発時期

競技課題／モジュールは以下のタイムラインに従って開発される。

時期	活動
技能競技大会の15ヶ月前	ITPDが決定され、WSIとITPDの間で機密保持契約が結ばれる。
技能競技大会の4ヶ月前	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2ヶ月前	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 競技課題の初期検討および検証

競技課題の目的は、特定の職業における傑出した実践者の作業生活を真に象徴するように、選手へ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、競技課題はその文脈、目的、行動、および期待において特有なものである。

競技課題の設計と開発をサポートするために、厳密な品質保証と設計プロセスが実施されている（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1人以上の独立した、信頼できるエキスパートのアイデアや計画を競技課題の妥当性確認に先立って初期的な検証を行い、その後競技課題を検証する。

職種アドバイザーは、この手配を確実に調整し、競技規則の 10.7 を支えるリスク分析に基づいて、初期検討および検証の双方の適時性と完全性を保証する。

5.6 競技課題の妥当性確認

職種競技マネージャは、妥当性確認に関する調整を行い、競技課題／モジュールが選手の材料、機材、知識、および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的な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。

モジュールのサンプルやデザイン画像などの追加モジュール情報は、該当モジュール開始後にエキスパートに表示される。

5.8 競技課題の変更

競技課題は、独立した競技課題作成上の要求事項（ITPD）により作成されるため、競技会で競技課題／モジュールに変更を加える必要はない。ただし、競技課題文書の技術的な誤り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、故障診断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、生地の供給業者または代理店の詳細情報を技能競技大会の少なくとも3か月前に提供し、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。
- 開催国は、標準化使用と評価のために、各選手に巻尺を提供しなければならない。
- 開催国は全選手にプレス・クロス（当て布）を提供する（最大60cm×40cmで、オーバーロック・エッジ付き、キャリコではない。）

6 職種管理および情報伝達

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、協力および意思決定の全ては、技能競技大会に先立ち、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および情報伝達は、フォーラム で実行された場合のみ有効とする。チーフエキスパート（またはチーフエキスパートが指名したエキスパート） が、この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および職種競技開発の要件については、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 競技課題および採点スキーム

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の管理は、SCM（職種競技マネージャ）が指揮する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および副チーフエキスパートで構成される。職種管理計画は、技能競技大会の6ヶ月前から順次策定され、競技大会で最終決定される。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、エキスパートおよび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、延長時間が認められる。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（選手のミスによる場合）。選手は、その作業場で破損した自己の針を自分で交換しなければならない。 • 選手は、以下のことをワークショップ・マネージャまたはエキスパートに報告しなければならない。 装置の故障が発生した場合は、直ちに交換または修理の支援を受ける。
材料	<ul style="list-style-type: none"> • 選手は、習熟日あるいは技能競技大会中に、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。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終了後に返却される。
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。通訳者は、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 個人の保護具

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	つま先閉じた頑丈でヒールのない靴	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つけず、ヘッドスカーフはしっかりと結ぶ	傷口はガーゼ付き絆創膏（バンドエイド）、および／または保護カバーで覆われていなければならない
安全なエリアでの一般的なPPE	✓			
縫製用ミシンの操作	✓	✓	✓	✓
プレス機の操作時 設備	✓	✓	✓	✓
生地のカット	✓	✓	✓	✓

8 材料および機材

8.1 インフラリスト

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ます、技能競技大会の前に公開されないことがあることに注意すること。**そのような物の中には、故障診断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、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


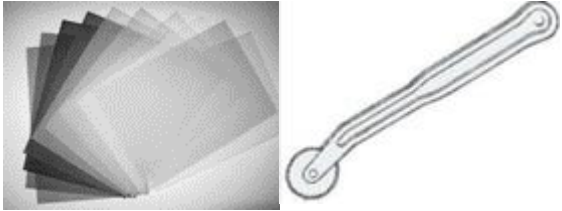



選手は、技能競技大会に工具箱を送ることはできない。全ての道具は大会開催組織が提供する。

8.3 選手が持参する材料・機材・工具

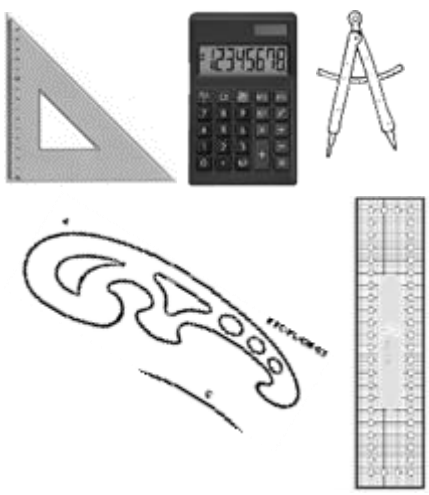

選手が材料、機器、工具を競技会に持ち込むことはできない。ただし、選手は習熟日（大会開催2日前）の午前中に、以下の表に規定されている個人用の道具を持ち込むことができる。これらの道具は、選手の荷物に入れて持ち込むか、現地で購入することが推奨される。

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	
鉛筆	

説明	写真
	
<p>トレーシング・ホイール（ルレット）とその使用に適した紙（カラーまたはワックス）</p>	
<p>指ぬき</p>	
<p>目打ち（千枚通し）</p>	
<p>はさみ（紙用、布用、糸切りニッパ、電動はさみ、ロータリーカッターなど）</p>	
<p>ロータリーカッター用カッティングマット</p>	

説明	写真
	
ピン	
リッパー	
手縫い針	
時計／タイマー（アラーム機能付き、オフも可能）	
選んだ製図用具一式（フェルトペンなど）	

説明	写真
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 糸くずローラー／ブラシ 重し プレス用具 マスキングテープ、スコッチテープ、モジュール4用のドレーピングテープなど。	*****画像は提供される

エキスパートは、道具セット／道具箱とワークステーションを、少なくともモジュールごとに1回、長いモジュールがある場合は午前中と昼食後にチェックする。

巻尺は、標準化するための使用と評価のために開催国から提供される。

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。

接着プレス機器は共有する。

8.4 エキスパートが持参する材料・機材・工具

セクション7. 職種限定の安全要件に記載のとおり、エキスパートは自身の保護具を持参する必要がある。

エキスパートは、通訳者の保護具の持参にも責任を負うこと。

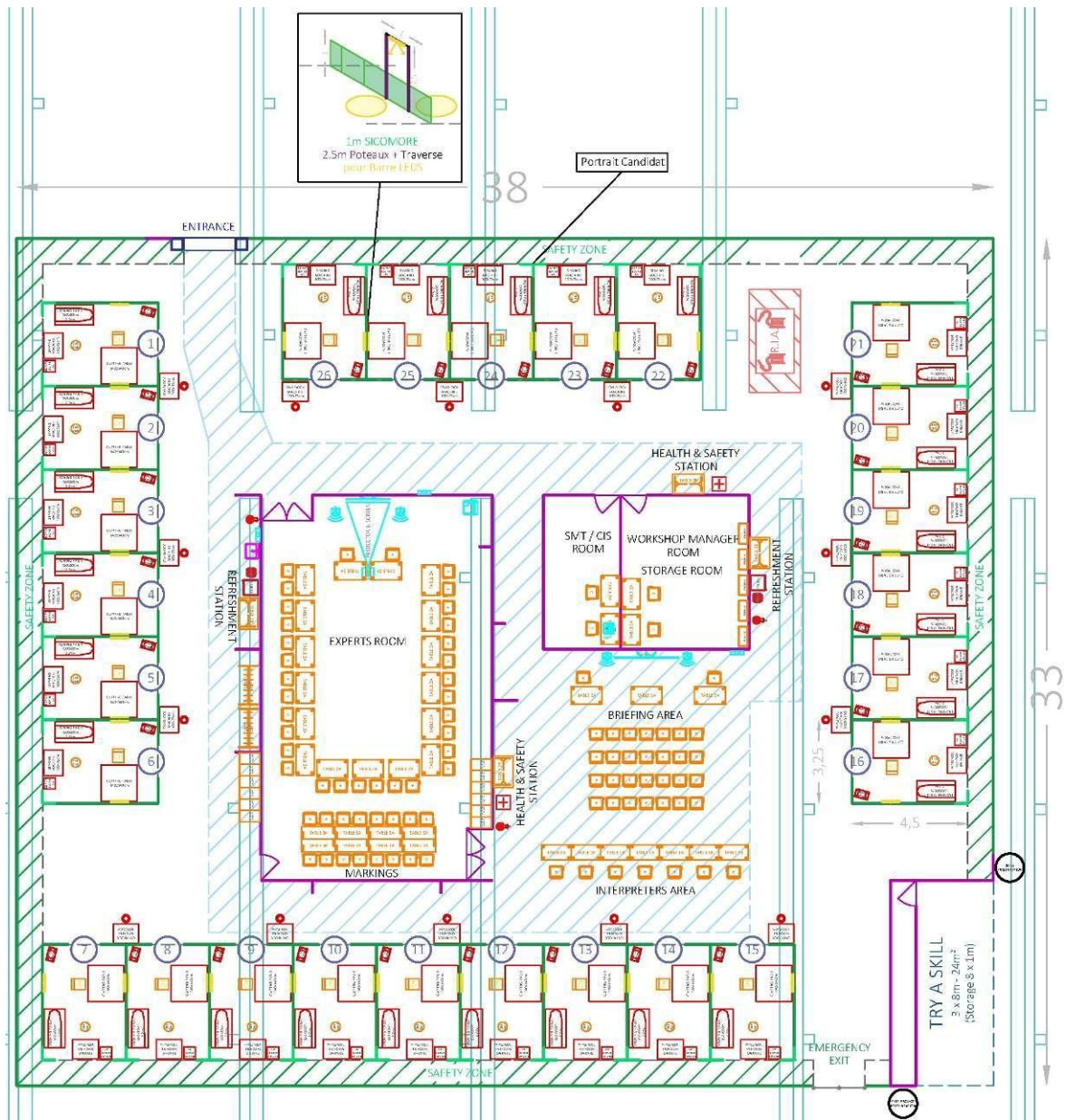
8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

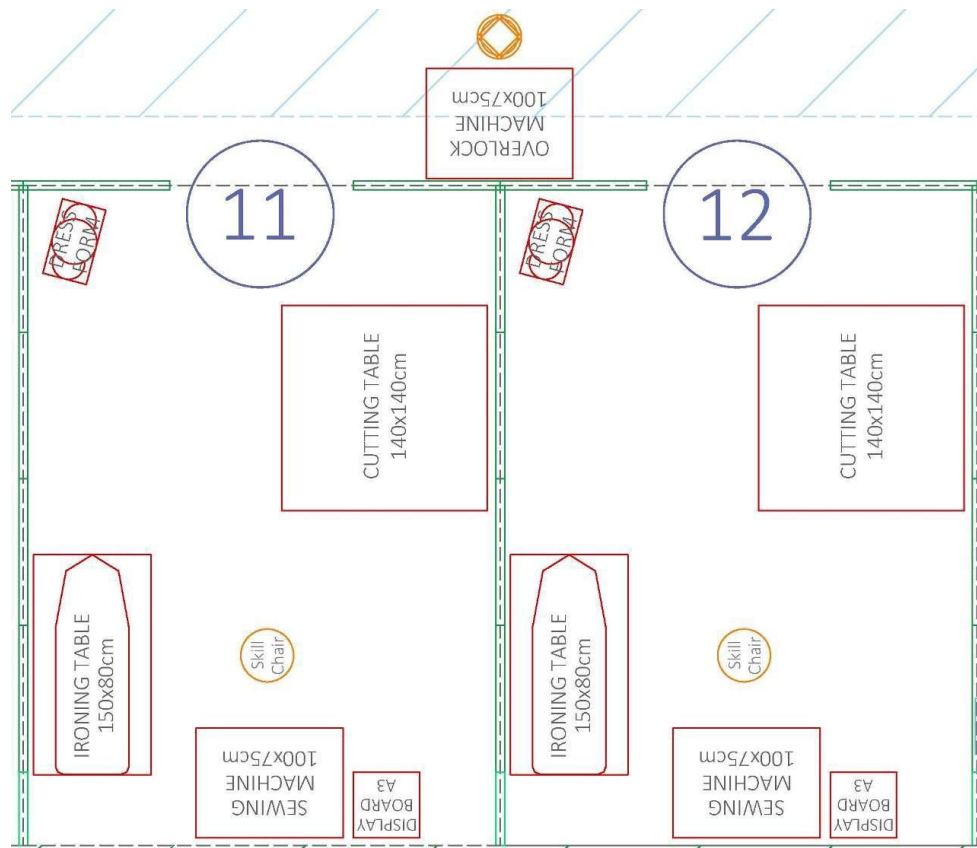
選手とエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない材料または機材を持参することを禁止されている。

8.6 ワークショップおよび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。

ワークショップレイアウトの例





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、時なし、各種デバイスなし	<ul style="list-style-type: none"> • 選手のメモリスティックのワークショップへの持ち込みは禁止されている。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、通訳者は、エキスパート・ルームでのみ私物のノートパソコン、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、個人用ロッカーに鍵をかけ、一日の終わりや昼食時のみ取り出すこと。 • 選手個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話、音楽機器の使用は禁止する。と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、施錠され、毎日の終わりや昼食時のみ取り出すことができる。
テクノロジーの使用 - 個人用写真・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。
競技課題の図面、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。
テンプレート、補助ツールなど。	

テーマ/タスク	職種別規則
	<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んではいけません。• 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ます。

10 エキスパートの知識と経験

10.1 要件

本職種のエキスパートは、**セクション1.1.2**に記載されているとおり、適切な職務または業務の実施において、下記の知識と経験を有する必要がある。

- **ファッション／テキスタイル研究における高等教育資格**：ファッションおよびテキスタイル分野を専門とする、証明書、ディプロマ、学士号などの関連資格を有すること。
- **専門性の維持と継続的成長**：ファッション業界または職業訓練（VET）分野における積極的な関与を通じ、継続的な専門能力開発により業界の進歩やベストプラクティスを常に把握する。ファッションコミュニティへの積極的な参加により知識と技能が業界基準や新たな動向に即した関連性を維持している。
- **ファッション業界の生産プロセス**：オーダーメイドの高品質衣料生産から、大規模な大量商業生産まで、様々な生産段階における経験と経験と専門知識。
- **市場別の生産方法の違い**：オートクチュールの職人技とファストファッションの大量生産との違いに焦点を当てながら、異なる市場セグメントにおけるさまざまな生産方法についての洞察。
- **デザインルームとサンプル制作**：サンプル開発、試作、および全ての衣料品開発プロセスを含む、デザインルーム業務の詳細な理解。
- **産業用工具と設備**：現行の生産用工具、設備、機械、その安全な使用方法、および基本的な機械メンテナンス技術の知識と経験
- **衣服の生産技術**：衣料生産プロセスの各領域における知識。例えば、生地のカット、接着芯、ミシン縫製、パターンメイキング、ドレーピング／ムラージュ、仕上げを含む衣服仕上げ、プレスなどの工程を熟知していること。また、完成パターンの作成と修正、技術／生産スケッチ／イラストの作成と解釈。衣料品生産プロセスの各工程における個々の専門分野や特化領域を特定する能力。をよく理解している。
- **品質管理と保証**：フィット感、仕上げ、プレゼンテーション、ハイエンドなパターンメイキング、および衣服の構造基準の検査方法を含む、品質保証プロセスに関する専門知識。
- **ベストプラクティスに関するグローバルな視点**：国際的マーケットにおける多様な生産方式を学び、理解することに前向きであり、国際的な成功事例を特定し、採用し、実施する能力を有すること。
- **繊維と生地の特性**：様々な繊維と生地の組成、性質、性能、特性、および異なる生産工程や最終用途における応用について深い理解を有すること。
- **ファッション・デザインの原則**：デザイン要素と原則の応用に関する高度な知識を有し、それらを創造的に活用して、ファッションおよび服飾デザインにおいて美的魅力を持ちながらも機能的で革新的なアイデアを開発する能力を有すること。

11 来場者とマスコミに対する職種の情報活動

11.1 情報活動の方法

来場者とマスコミに対する職種の情報活動が最大限に見込める方法を以下に挙げる。

- 競技課題の展示と説明ー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
- 選手の活動に対する理解を深める
- 選手のプロフィールの紹介
- 競技状況の日毎の掲示

12 持続可能性

12.1 持続可能な実践活動

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

13 産業界との協議に関する情報

13.1 一般的な説明

ワールドスキルズは、ワールドスキルズ職業基準において、産業界およびビジネスにおいて国際的に認められた最良事例のダイナミズムが完全に反映されるように保障することをコミットしている。そのために、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および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できる、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つの国際職業分類とデータベースを利用している。

- 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/)

13.2 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（2026年上海大会）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提案し、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
MCスポーツウェア&ユニフォーム	ジェーン・チャン、デザイン・ディレクター

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。