

職種定義

洋菓子製造

職種32



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	21
7	職種限定の安全要件	23
8	材料および機材	24
9	職種限定規則	37
10	エキスパートの知識と経験	38
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動	39
12	持続可能性	40
13	産業界との協議に関する情報	41
14	付録	42

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

洋菓子製造

1.1.2 関連する職務または職業の定義

洋菓子製造業界には、幅広い種類の複雑かつ主に甘い菓子を作る高度なスキル（技能）を持つ専門家がいる。彼らは、ホテルやレストランでの給仕用、または専門店や直販店での小売り用に、手仕上げのチョコレート、キャンディ、ミニサイズのケーキなどの様々な菓子製品を作る。洋菓子職人は、高級ホテルやブティックホテル、レストランでの給仕用や洋菓子店での小売り用の、あらゆる種類の温菓から冷菓、ケーキ、ビスキュイや氷菓を作る。また、チョコレート、砂糖、氷、マジパンその他のデコレーション用の素材や原料を使用した精巧な展示用作品を作る場合もある。特別なイベント用のデコレーションケーキや、テーマのあるケーキを作ることを専門とする者もいる。高度な専門知識と技能が求められる仕事である。

洋菓子職人は、必要とされるレベルのスキルを身に付けるため、何年にもわたる訓練を受ける。彼らは、菓子類やスイーツ品を製造し装飾するための幅広い専門技術に精通している。所定の時間、予算と食物に関する制限事項の範囲内で素晴らしい成果を得るためには、効率的かつ経済的な作業ができるだけでなく、芸術的才能や調理に長けていることも必要である。

洋菓子職人は直接顧客とともに仕事をする必要がある場合もあるため、顧客の要望について話し合う能力とアドバイスを提供する能力とともに、高い顧客サービススキルも必要である。自発的に取り組む能力は不可欠である。

有能な職人は、様々なプロ用の道具や材料を使用して仕事をする。洋菓子職人は、材料の品質に配慮し、材料を大切にし、高レベルな食品衛生や安全衛生に沿った仕事をしなければならない。

洋菓子職人はハイクラスなホテルやレストランで働くことが多い。一部の国においては、手作りや装飾を施したペストリー製品、ケーキ、菓子製品を販売する専門小売店が、パティシエ/菓子職人のスキルを頼りにしていることが多い。専門職人の中には自営業者として、特殊な製品を求める顧客からの要望に直接対応して働く者もいる。

1.1.3 チームの選手数

洋菓子製造は、選手1名の単独で行う職種競技である。

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		相対的重要性 (%)
1	作業の構成と管理 各自は、以下を知り理解する必要がある： <ul style="list-style-type: none"> • 材料を正確に組み合わせて最適な結果を得るための基本原則、また、結果が計画通りでなかった場合のトラブル対応 • 製造技術を通じた原材料の加工 • 季節、入手可能性、コスト、保管、用途など、洋菓子製造に使用される材料に影響を与える要因 • 着色、味の組み合わせと食感の調整 • 製品の仕上げにおける技巧と芸術的審美眼 	14

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 無駄の最少化や持続可能性と、あらゆる材料を大切にすることの重要性 • 効果的なチームワークの重要性やチーム内や顧客との効果的なコミュニケーションの重要性 • 予期せぬ状況や要求への対応力 • 良好な時間管理のための計画立案 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • ワークフローと効率性を最大化するための、道具と器具の確認と準備 • 所定の時間枠内で作業するための、作業の効果的な優先順位付けと計画 • 原材料や完成した製品を大切にすること • コスト効率よく材料を使い、無駄を最小化すること • 計画された作業のための、商品と材料の正確な事前発注 • デザインや製造の技術に関して、ひらめき、美食に関する才能や新しい工夫を示すこと • 与えられたテーマの中での作業 • 書面・口頭による詳細な指示に従い、イメージ通りに作ること • 製品イメージや製造・プレゼンテーション方法を含むポートフォリオを、要望によりビジョン・ステートメントを付けて顧客のために作成すること • 予期せぬ状況や要請に対し専門的かつ効果的に対応すること • 予測外の不足をカバーするため、他の材料を策定し代用すること • 同僚、チームや顧客と効果的にコミュニケーションをとること • 所定の時間枠内でさまざまな製品を生産し、指定された時間に提示すること 	
2	食品衛生と安全衛生（食物制限を含む）及び環境	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"> • 食物制限やアレルギー、安全、環境を含む健康に関する要件、製品の製造、陳列、販売に関する食品衛生と法律 • プロ用の道具や器具の使用と手入れ、また、安全な作業方法に関する法制と好ましい実践例 • 食品の劣化の原因 • 生鮮食品、保存食品、乾燥食品の品質指標 • 製造とサービスのための安全な温度範囲 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 衛生的に作業し、食品の保管、準備、調理、サービスのための規則に責任を負う 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 予期せぬ悪い環境状態を解決するため効果的に対応すること • 常に自分の清潔さと身だしなみに気を配る • 食物制限やアレルギーの情報に関して、すべての安全プロセスと安全要件を順守する • 正確なメニューを作成し、栄養やアレルギー情報などの通知義務に責任を負う • 作業エリアと器具がすべて最高基準に従って清潔にされていること、かつ器具の交換を確実にする • 安全に作業し、事故防止規則を守る • 工具や器具を安全に、メーカーの指示の範囲内で使用する • すべての商品と製品を安全かつ衛生的に保管する • 安全衛生を維持するために、製造と提供においてすべての製品の使用温度を監視する 	
3	ケーキ、ガトー、アントルメ	14
	<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"> • あらゆる種類の伝統的または現代的なケーキ、ガトー、アントルメ • ケーキ、ガトー、アントルメの製造、保管とプレゼンテーション方法 • ケーキ、ガトー、アントルメの製造に使われる専門道具 • ケーキ、ガトー、アントルメの製造とデコレーションに使用する様々な材料 • 世界の慣習や慣行の違いと、食事に関連する考慮事項 • ケーキ、ガトー、アントルメに関する多様な期待と定義 • 消費に最適な温度 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 様々な技術や様々な種類のケーキとデコレーションを用いて、与えられたテーマやトピックに基づいたものを含む、あらゆる種類のケーキを製造すること • 才能と新しい工夫を発揮し、あらゆる種類のガトーを組み立てて仕上げる • スポンジ、ビスケット、クリーム、カスタード、ガナッシュ、ゼリー、ムース、果物などの層を効果的に組み入れ、あらゆる種類のアントルメを製造すること • 適切な味の組み合わせ、食感、プレゼンテーション、装飾に関して質の高いケーキ、ガトー、アントルメを製造すること • ポーション・コントロール、コストと無駄を最小化するよう配慮しつつ、生産する製品の大きさ、重量、品質、見た目の一貫性と正確さを保証すること 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 味、食感、色彩を効果的に組み合わせること • 魅力を最大にし、かつ場面、環境、提供スタイルに適した形で、設定された時間内にケーキ、ガトー、アントルメを提示すること • 食するために安全かつ好ましい温度ですべてのケーキを提供すること 	
4	温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザート	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"> • あらゆる種類の伝統的、また現代的な温かい/冷たい/凍ったデザート。これには製造方法、材料、代替プレゼンテーションと製造コストを含む • アレルギーと食物制限 • 温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートの製造に使用する材料の種類、保管、季節、入手可能性、コスト • 温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートを様々なセッティングや場面で提示および安全に提供し、伝統的な、また現代的なトレンドを反映する方法 • イースト、ベーキングパウダー、卵白、また、あらゆる新しく現代的な商品を含む膨張剤の使用と影響 • 温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザート製品の種類と範囲 • 温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザートの製造時と提供時における無駄の管理 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • アレルゲン等の食物に関する配慮の有無にかかわらず、一貫して高水準なあらゆる種類の温かい/冷たい/凍ったデザートを製造すること • ベイク（焼く）など、適切な調理方法を使用し、すべての製品が消費するのに安全かつ好ましいものであることを保証すること • 整然としていて、適切な味付け・食感のある、調和のとれた、工夫があり、かつバランスの取れた皿盛りデザートを提示すること • 露店コンセプト、ビュッフェ形式、バンケットや高級料理店向けなど、様々なセッティングや場面で提供するデザートを提示すること • 指示書、レシピ、料理の仕様書に従い、自発的にデザートを作ること • 原材料の不足や変更に対応し、適切に補うこと • 作りすぎを防止すること • 余ったものを他の製品に活用すること • 利用可能な器具に適した方法を使用すること • 最適な安全温度で提供すること 	

セクション		相対的重要度 (%)
5	菓子類とチョコレート	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"> • チョコレートと菓子製品の幅広い種類 • 手作業でのクーベルチュール・チョコレートをテンパリングする方法 • 様々なクーベルチュール・チョコレートとチョコレート製品の種類、品質と使用方法 • フルーツゼリー、マシュマロ、ヌガー、ヌガティーンなどの砂糖をベースにした製品または食生活のニーズに対応するための多様な糖類や砂糖代用品を用いた専門製品の製造原理 • チョコレートの産地の持続可能性と倫理 • 高温の砂糖製品を取り扱う際の安全問題 • 菓子類やチョコレートの製造に使用する材料に関する食物やアレルギーの情報や効果的な代替可能性 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • ファット・ブルームまたはシュガー・ブルームの見られない、光沢と「スナップ性」のある製品を作るためにクーベルチュール・チョコレートをテンパリングできること • ダーク/ミルク/ホワイトチョコレートのクーベルチュールを限られた時間内で効果的かつ経済的に扱うこと • 均一な大きさと性質で、チョコレートや菓子類のパイピング、フィリング、レイヤー、カットなどを行うこと • 食感と味を組み合わせ調整すること • 滑らかできめ細かい被膜を得るために、手作業用のディッピング・フォークを使用して製品をディップおよびコーティングすること • 流し型を使用して許容可能なレベルのライニング、キャッピングを行うこと • ガナッシュを製造、使用すること • サービスまたは販売に適したスタイルで菓子類とチョコレートを提供すること • 品質保持期間が最大になるよう、菓子類、チョコレート、チョコレート材料/製品を保管すること • キャラメライズや砂糖漬けにした果物、ナッツ、ハーブとチョコレートの形（パイピング、カット、流し型での成形など）を含む装飾を適切に製造、使用すること • チョコレートや菓子類を特定の重量、大きさや数量で正確に製造すること • 廃棄物を最小限に抑え、配慮すること • 様々なスキルや材料を用いてさまざまな菓子製品を製造・引き渡しすること • 食の最も重要な要素に注意を払うこと • 予期せぬ要望に対応し、それに沿った作業計画を立てること • 高温の製品を扱う際には手際よくかつ安全に作業すること 	

セクション		相対的重要度(%)
6	ミニサイズのケーキと1人用のケーキ	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"> あらゆる種類の製品、材料（食物制限やアレルギーに関する情報を含む） ミニサイズのケーキ、小型のケーキの技術とプレゼンテーション方法 ミニサイズのケーキ、1人用ケーキ、ペストリーの保管と陳列 商業ケータリング・サービスでのポーション・コントロールの重要性 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> ショート、シュー、スイート、サブレなどのあらゆる種類のペストリーを製造し適切に使用すること あらゆる種類の1人用ケーキ、ビスケットを製造すること 一貫した正確な品質、重量と大きさで、設定された時間枠内で指示の範囲内の最終製品を製造すること 以下のようなスイート・ビスケットとケーキの組み合わせをベースとしたミニサイズのケーキ、1人用ケーキを製造すること <ul style="list-style-type: none"> ドライケーキ、ペストリー 装飾 市場の需要に沿ったミニサイズのケーキ、1人用ケーキを提示すること 	
7	展示用作品	12
	<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"> ディスプレイや展示用作品の効果 展示用作品が使用できる場面 環境（熱、光、湿度への暴露）が展示用作品に与える影響 展示用作品の制作に使用できる材料、道具、テクニックの範囲 砂糖を使う作業とプロ用器具の取扱いに特有の安全問題 特注の流し型に頼らずにドラマチックで巧みな成果を達成する方法 	
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 割り当てられたテーマやトピックを反映したデザインを創造し、整った形や仕上げで上品さを生み出すこと 顧客の要望、また、会場や環境に関する制約を考慮しながら、芸術的才能や新しい工夫を発揮した展示用作品をデザインすること 	

セクション	相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 注入、成形、カット、パイピング、ブラッシング、つや出し、彫刻、カービング、モデリングなどの技術をチョコレートに施し、チョコレートを使用した展示用作品を製造すること • 流し飴、引き飴、吹き飴、砂糖の成形、パステイヤージュ、ヌガティースなどの技術を施し、砂糖を使用した展示用作品を製造すること • 食用にデザインされた展示用作品を製造すること • 砂糖やチョコレートの作品に着色すること • 既製の使用は最小限にし、砂糖やチョコレートの作業に専門的な道具を使用すること • 指示を読んで効率的に作業し、割り当てられた時間内で作業計画を管理すること • 所定の大きさ以内の展示用作品を製造し、発生しうる変更に合わせて調節して取り扱うこと
8	様々な材料によるモデリング
	<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"> • モデリング・成形過程が使用する素材に与える影響 • モデリングされた形を使用した展示の視覚的効果 • モデリングされた形の制作に効果的に使用できる材料の範囲 • モデリングされた形のモデリング、成形、着色、提供の技術と方法 • モデリングが効果的かつ使用に適している時と場面
	<p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 人物、果物、動物、花などのテーマやトピックを含めるために、滑らかでひび割れのないマジパンとシュガーペーストの形を手作業で成形すること • 顧客の言葉または絵による要望の通りに、作品を視覚化し製造すること • 手作業での成形において、正確な大きさと重量で作ること • エアブラシをかける、ペイントする、バーナーで焼く、着色料を使用するなどの様々な技術を使用して、モデリングされた作品に着色すること • 必要に応じて、カッター、流し型、プレスなどのモデリング用の道具を効果的に使用すること • 形と色において創造的かつ調和的に外観をデザインすること • スタイリッシュでコーディネートされたモデルによる展示を提供すること • 特徴を強調するためにロイヤルアイシングやチョコレートを使用して装飾すること • 手作業によるモデリングの際には、徹底的な安全衛生手順を順守すること • 時間の制約内で作業すること
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（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）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。

- 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。

職種評価基準（の項目）は、特定の評点が付与される方法と理由を正確に説明した明確かつ簡潔な評価細目仕様である。

すべての評価細目の説明は各モジュールに応じてWSOSから引用される。一部の評価細目は、その細目内での減点を可能にする記述を含んでいる。

評価細目は一般的に、衛生、食品の損傷、安全衛生、廃棄物、構成、味、食感、仕上がり、技術、技量、見栄え、創造性、デザイン、予期せぬ要望への対応やサプライズ仕様に従う能力を含んでいる。

エキスパートは交代制の混成グループに分けられ、ワークショップ（各職種競技場）での採点またはブース/部屋での採点に関わる。各グループにはチーフ・エキスパート（CE）が選んだチームリーダーが置かれる。採点は、技能競技大会の4日間にわたって予定が組まれる。

ブース/部屋の中で採点を行うエキスパートは、そのモジュールの採点中はその場所にとどまり、チーフ・エキスパートの許可を得て、グループとしてのみ、退室することができる。

味に対する評価が行われるモジュールの場合、審査チームがサンプルを試食することが必須である。何らかの理由で特定の過敏症/好みが味覚能力を無効にしてしまう場合は、採点グループが編成される前にチーフ・エキスパートにそれを申告しなければならない。

質感/構造に対する評価が行われるモジュールの場合、採点グループの各メンバーは、質を見るために対象物1個を受け取る。もし単一の製造品である場合には、製品の内部を査定するためにその品を切り開く必要がある。

重量に対する評価があるモジュールの場合、1種類の製品の集まりから2個のサンプルを計量する必要がある。疑わしい場合には、もう1個計量する必要がある。

エキスパートは評点の配分/減点の正当性を示すために、メモを取って採点の際にそれを使用しなければならない。当該メモは評点が問題なく入力された判定終了時、チーフ・エキスパートに引き渡すことになっている。

ジャッジメント（判定）による採点の差は、書面によるメモが必要となる協議の前に、最大1点まで許容される。チーフ・エキスパートは必要に応じて点数差について指摘し、再採点のためにエキスパートを再招集する。したがって、採点担当のエキスパートはすべての評点が承認されてチーフ・エキスパートが退出を認めるまでワークショップを離れてはならない。

採点の際、エキスパートは選手の同意なしに選手の作業エリアに入ることは認められない。この制限エリアには線で印が付けられる。

採点用タブレットの使用はCISの手順で規定されており、採点の公平性を維持するためには厳格な遵守が不可欠である。各エキスパートは、自分たちの評点を入力し終えたら、タブレットから完全にログアウトする必要がある。

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、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、個別に評価される一連のモジュールである。（できる限り正確な情報を記載しなければならない）。

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。

競技課題は以下のモジュールのいずれかを含みうる：

- ケーキ、ガトー、アントルメ：複数名分の段重ねケーキ、テーマに沿ったケーキ、ローフケーキ、グレーズドアントルメタイプのレイヤードケーキ、スポンジ、ロールケーキなどが含まれる。
- 温かい/冷たい/凍った/皿盛りデザート：材料とスタイルのガイドラインの有無を問わず指定される可能性がある。

- チョコレート/菓子：パイピング、カット、レイヤー、ディップ、成形し、さまざまなフィリングを使ったチョコレート/バー/ロリポップ/菓子の製造。
- ミニサイズのケーキまたは1人用のケーキ：構成要素を組み合わせて、または単独で提示する、多様に異なる1人用ケーキとビスケットの製造。
- 展示用作品（大サイズと小サイズ）：砂糖、パステイヤージュ、チョコレート、ヌガティース、マジパン、焼き菓子、またはこれらの素材の組み合わせによって作ることができる。
- モデリング：モデリング用の素材で同一のフィギュアを複数、支持構造物を使わず手作業で彫る。
- ペストリー製品：イースト生地、パイ生地、ショートペストリー、シュー生地、スイート生地、サブレ生地をベースとしたペストリー製品で、このうちの一部は塩味を含んだ製品でもよい。

上記については秘密の要素またはサプライズ要素を含めても良く、それは必ずしもWSOSの2.1の同じセクションからのものである必要はない。

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	実施内容
技能競技大会の開催 15か月前	ITPDが特定され、WSIとITPDの間で機密保持契約が結ばれる。
遅くとも技能競技大会の開催2ヶ月前まで	競技課題は技能五輪国際大会運営マネージャに送られる。
技能競技大会開催 の1か月前	競技課題が、ワールドスキルズのウェブサイトで公開される。秘密の要素については公開内容から除外される。選手の希望する言語で翻訳を提供し、その翻訳を技能競技大会に持ち込むことは、すべてのエキスパートの義務である。技能競技大会では、この文書の翻訳に時間は与えられない。
技能競技大会開催時	秘密の要素は、エキスパートと選手に次のように提示される： <ul style="list-style-type: none"> • 競技2日前：グループA • 競技1日目：グループB

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も、かつ信頼できる個人を特定することが求められる。

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、ワールドスキルズのウェブサイトを通じて技能競技大会開催1か月前に公開される。

5.8 競技課題の変更

競技課題は技能競技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ズの要求に応じて30%の変更を作成する必要がある。秘密の要素が30%の変化を構成している。この変更は、以下のように技能競技大会開催時にエキスパートと選手に提示される：

- 競技2日前：グループA
- 競技1日目：グループB

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。

すべての器具と原材料の仕様書はワークショップ・マネージャによって準備され、可能な限り早くインフラリストに掲載される。

すべてのエキスパートは、技能競技大会開催の4週間前までに、発表されたモジュールに向けた選手の具体的かつすべての材料の注文を、英語で職種競技マネージャとワークショップ・マネージャ

に電子メールで提出する必要がある。これはインフラリストに掲載されている材料から選択することができる。これは、選手が競技に使用する材料を確実に受け取るために必須である。

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)にて閲覧できる。

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
選手による準備	<ul style="list-style-type: none"> • 技能競技大会開催 2 日前には、選手がそれぞれの作業場を訪れて一般的な情報を受け取る機会がある。 • 技能競技大会開催日の前日に、選手にはワークステーション（各選手用作業場）の準備に最低 1 時間の時間が与えられる。 • 技能競技大会開催 2 日前、習熟日の間に、各選手は、自身の個人用器具を備えた器具カートを設置する。このカートは、大会開催組織によって提供される。 • すべての個人用器具は、選手の各職種競技日の終わりには提供されたカートに保管され、移動され、部屋に入れて施錠される。 • 大会開催組織が供給する器具は、次の選手がすぐに使えるように完全な状態でその場に置いておかなければならない。 • 器具が空いたら、次に競技することになっている選手には、すぐに作業を開始できるようにスタンド上に自分の器具を設置するために最低 1 時間が与えられる。 • チョコレートや色素入りカカオバターを溶かす作業を除き、この設置用の時間中に食材の取扱いをしてはならない。 • レシピは焼き菓子やパストリーの本、料理本または個人のコレクションから持ってくるができるが、電子形式であってはならない。 • 下ごしらえ済みのものは、翌競技日まで持ち越すことができる。

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	オープン 用手袋	安全靴	つま先とかかとが閉じていて、厨房で使用できる丈夫な靴	ヘアネット/ 帽子/あごひげカバー	厨房用防護服	シュガー グローブ	布製エプロン
安全エリア用の一般的なPPE（個人用保護具）			✓				
オープンや超低温フリーザーの使用時	✓	✓	✓	✓	✓		
選手用ワークステーション（各選手用作業場）キッチンでの作業時		✓		✓	✓		
食材の調理時		✓	✓	✓	✓		
イソマルトや砂糖を使った作業時		✓				✓	✓

- すべての選手は、シェフジャケット、黒の長いまたは布製エプロン、安全靴、帽子（髪が長い場合はヘアネット付き）を着用しなければならない。目に見える場所の宝飾品は認められない。
- すべてのエキスパートの制服は、黒い長ズボン、フラットな安全靴、シェフジャケット、帽子とする。場合を問わず、宝飾品は最小限とする。フェイスマスク推奨。
- 通訳者は、技能競技大会エリアに入る際には作業着と足が覆われたフラットシューズを履く必要がある。
- すべての選手は、会場にあるすべての器具の使い方を技能競技大会開始より前に知っておかなければならない。
- イソマルトや砂糖を使って調理、再加熱、または作業するときは、布製のエプロンとシュガーグローブを着用する必要がある。ビニール製のエプロンは禁止される。電子レンジは再加熱の工程にのみ使用できる。コンロの上またはIHプレートの上で片手鍋を使用することが許可され、ガスバーナーの使用も許可される。

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、物品の実際の数量、種類、ブランド、モデルを明記したインフラリストを順次更新する。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。すべ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





選手は材料、機材、道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道具の入ったスーツケース1つ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。

スーツケースの最大寸法は80cm×54cm×33cmとする。

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提供する必要がある。

手荷物の中の電気製品は、競技開始前に適合性をチェックされなければならない。

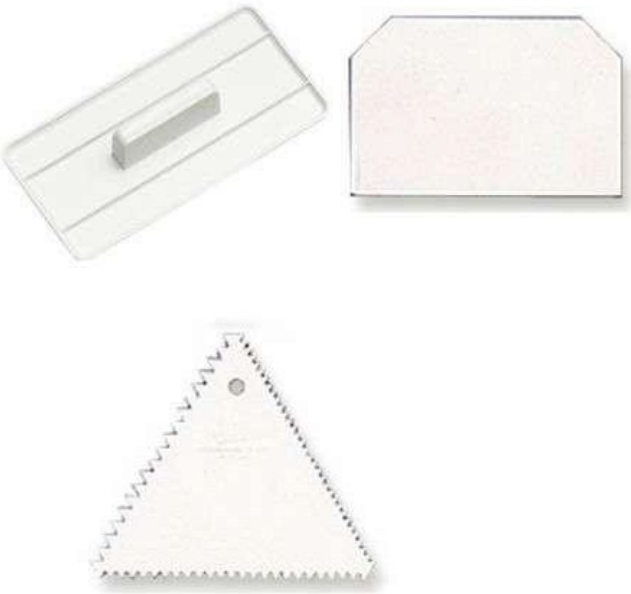



説明	写真
安全規制に準じた衣服/制服、適切な靴（スポーツシューズやランニングシューズは許可されない）	

説明	写真
	
包丁	
パレットナイフ	
はさみ	

説明	写真
<p>金属の型・抜き型、流し型— 大・小</p>	
<p>シリコンモールド-大小</p>	

説明	写真
	
<p>チョコレート型</p>	
<p>ベーキングビーンズ</p>	

説明	写真
デコレーション用器具、カッター、押し型	
成形用ツール	
生地カッター	
絞り口金	

説明	写真
デコレーション用コーム、スクレイパー、スモージー	
ディッピング・フォーク	
はけ	
温度計	

説明	写真
砂糖ふるい	
おろし金	
タイマー	
計量スプーンまたは計量カップ	
ローリングピン (小型)	

説明	写真
泡立て器	
はかり	
果汁絞り器	
へら	

説明	写真
<p>シリコン/ビニールのマットと紐</p>	 <p>The image shows a roll of light green mat with a red border, a purple mat with a white swirl pattern, and a purple cord.</p>
<p>エアブラシとポンプ</p>	 <p>The image shows a black airbrush, a grey pump, and a black power cord.</p>
<p>ターンテーブル</p>	 <p>The image shows a yellow turntable with a central pedestal and a top plate.</p>
<p>蓋付き容器</p>	 <p>The image shows a white rectangular plastic container with a lid.</p>

説明	写真
アセテートリボン	
シュガーポンプ	
テープ	
チョコレート用スプレーガン	
扇風機/ヘアドライヤー	

説明	写真
綿手袋 (チョコレート用)	
ゴム手袋 (砂糖を使う作業用)	
アルコール水準器	
トラベルアダプター/電源タップ	
食品着色料、ゼラチンやその他の増粘剤 (粉末、ペースト、ココアバター、液体着色料) と、食品用の金属パウダーおよび金属箔	

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。

技能競技大会で使用するために食材を職種エリアに持ち込むことは許可されていない。

事前に準備された/印刷された/転写シートは、技能競技大会で使用することはできない。

サーモミックス・フード・プロセッサーやそれと同等のプログラム可能な機器は、職種競技中に使用してはならない。

選手によるワークショップ（各職種競技場）での電子機器の使用は許可されていない。

展示テーブルへの追加装飾は許可されない。

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。

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-個人用ノートパソコン、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内に限り、個人のノートパソコンやタブレットを使用することができる。これらは毎日ワークショップに持ち込むことができ、一日の終わりに持ち帰ることができる。 • 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。
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・エキスパートおよびエキスパートは、ワークショップ内で個人の写真・動画撮影機器を使用することが許可されている。

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。

- 洋菓子職人としての正式な適格性を持つ。
- 少なくとも3年の業界経験を持つ、現代における実務家であること。
- 砂糖とチョコレートを扱う専門家としての実績があること。
- マジパンのモデリングの知識と技能を提示できる。
- 公認の職場衛生認定または適格性を持つ。
- 洋菓子製造の専門的実践の証左を示す。
- 現在の職業上の地位を確認できる推薦者を2名提示できる（履歴書に記載すること）。
- チーフ・エキスパートが指示する必須評価トレーニング・プロセスに従う。
- VET（職業訓練）セクターでの実習生や研修生の訓練や指導の経験がある。

11 来場者とマスコミに対する職種の広報活動

11.1 広報活動の方法

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

- 技能体験：訪問者はこの職業でのスキル体験をすることができる。
- 職種競技全体を通して毎日製造される作品を画面に表示する。これは、より多くの人々がキッチンに入ることなく技能競技大会の詳細を観察することのできる興味深い方法である。
- 競技課題の説明：選手の活動とプレゼンテーションへの理解を深めるために、技能競技大会に関するスキルを十分に説明するものである。
- 選手のプロフィールの紹介：展示場全体の統一性を出すために、1つの情報源（できれば大会開催組織）が各選手の十分なプロフィール紹介を取りまとめることが望ましい。
- 就業機会の情報提供：優秀な洋菓子職人が世界中で不足しているため、世界に飛び立つことの可能性は大きい。ホテル・レストラン、洋菓子店、学校、発展的分野、独立開業などに存在する就業機会が十分示されることが望まれる。
- 持続可能性のインセンティブ。

12 持続可能性

12.1 持続可能な実践活動

この職種競技では、以下の持続可能な実践に焦点を当てる：

この職種競技における持続可能性を支援するため、プロセスの全体を通して以下の点に注意しなければならない（実際の職種競技日以前、その期間中と事後）。

- 廃棄する製品と材料のリサイクル
- 「環境に優しい」材料の使用の奨励
- 使い捨てプラスチックや食品用ラップの使用の制限
- 技能競技大会後の、競技課題モジュールから生じた完成品の再利用
- インフラリストに基づき、場合によっては課された上限内での注文リスト：選手/エキスパートは、www.worldskills.org/infrastructure; で公開されているインフラリストに基づいて原材料の具体的な注文リストを作成する必要がある。
- 主要な材料は技能競技大会の4週間前に注文しなければならない、当該注文によって秘密の品目を除き必要とされたすべての注文内容がカバーされていなければならない。
- 各選手/エキスパートが持ち込む機器の管理：大会開催国が提供する機器を重複して持ち込んで서는ならない。
- 使用していない機器の電源を切ることによる省エネ
- 採点のためのタブレットの使用。
- 別の目的での利用：競技課題は、各WSI加盟国/地域、会員が国内での技能競技大会の参考用として訓練に使用することができる。

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

このWSOS(セクション2)は洋菓子職人に最も密接に関連しているようである。

<https://data.europa.eu/esco/occupation/e00c46c4-bd3c-4d88-8d30-fc6f951554bd>

および、ペストリー職人：

<https://data.europa.eu/esco/occupation/e00c46c4-bd3c-4d88-8d30-fc6f951554bd>

これらのリンクにより、類似した職業を確認できる。

ILO 7512

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
Confiserie Roggwiler AG	Vanessa Schnyder、プロダクション・マネージャ
Continental Patisserie Australia Pty Ltd	Jian Yao、マネージング・ディレクター
The Gumnut Patisserie Pty Ltd	Tracy Nickl、オーナー、ペストリーシェフ

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。