

職種定義

# グラフィックデザイン

職種 40



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 .....	9
4	評価設計と実践 .....	10
5	競技課題 .....	14
6	職種管理と情報伝達 .....	18
7	職種限定の安全要件 .....	20
8	材料と機材 .....	21
9	職種限定規則 .....	27
10	エキスパートの知識と経験 .....	29
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動 .....	30
12	持続可能性 .....	31
13	産業界との協議に関する情報 .....	32
14	付録 .....	33

# 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 本書の位置づけおよび重要性

この文書には、この職種競技に出場するために必要な基準、および競技を管理する評価の原則、方法、手順に関する情報が記載されている。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](http://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。すべての評点の合計は100点である。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	10
	各自は、以下を知り理解する必要がある。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 労働安全衛生 (OHS) の規則、安全な業務の遂行</li> <li>• 業界の時間的制約</li> <li>• 業界特有の用語</li> <li>• クライアントの仕様やプロジェクトの性質と目的</li> <li>• 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</li> <li>• 組織の制約の中での仕事の仕方</li> <li>• 共通の目標を達成するためのチーム内での仕事の仕方</li> </ul>	
	各自は以下を実施できること。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• クライアントの仕様とプロジェクトを解釈する。</li> </ul>	

セクション		相対的重要性 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• プロジェクトのスケジュールを守る。</li> <li>• プロとして振る舞う。</li> <li>• プレッシャー、時間制約の下で、仕事量を管理する。</li> <li>• 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。</li> <li>• 一時的な失敗から回復する。</li> <li>• 問題を解決し、プロジェクトの変更に適応する。</li> <li>• マルチタスク</li> <li>• 時間管理能力を実証する。</li> <li>• 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。</li> </ul>	
<b>2</b>	<b>コミュニケーションと対人スキル</b>	<b>10</b>
	<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"> <li>• アクティブリスニング（積極的傾聴）能力の重要性</li> <li>• 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</li> <li>• 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</li> <li>• 生産的な仕事上の関係を構築し維持することの重要性</li> <li>• 誤解や相反する要求を解決することの重要性</li> <li>• 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</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• リテラシーを活用して次のことを行う：             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ プロジェクトのための文書化された指示事項に従う。</li> <li>◦ 職場における指示やその他の技術的資料を解釈する。</li> <li>◦ 最新の業界ガイドラインに精通する。</li> <li>◦ 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。</li> </ul> </li> <li>• 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"> <li>◦ 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。</li> <li>◦ クライアントとは慎重にやりとりし、秘密を守る。</li> <li>◦ 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。</li> <li>◦ 適切な方法で、クライアントに質問する。</li> <li>◦ 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。</li> </ul> </li> <li>• スケッチを用いてアイデアと進捗を提示する。</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>問題解決</b>	<b>10</b>
	<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"> <li>• 仕事のプロセスにおいて起こり得る共通の問題と失敗</li> <li>• ソフトウェアやアウトプットの小さな問題の解決法</li> </ul>	

セクション		相対的重要性 (%)
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>分析スキルを用いて、仕様の要件を決定する。</li> <li>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。</li> <li>時間管理スキルを用いる。</li> <li>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。</li> </ul>	
<b>4</b>	<b>革新性、創造性とデザイン</b>	<b>35</b>
	<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"> <li>業界における創造的な動向と発展</li> <li>適切な色、タイポグラフィや構成の適用方法</li> <li>各用途にグラフィックを適用する原則と技術</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>一貫性を提供し、デザインを洗練させる方法</li> <li>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</li> <li>印刷やインタラクティブ製品の現在のデザイン傾向</li> <li>ソフトウェアを使ったアニメーションの作成方法</li> <li>アニメーション要素を作成するためのオプション</li> <li>手動およびデジタルモックアップの有用性</li> <li>インタラクティブな要素/リンクの有用性</li> <li>業界で一般的に使われている標準のサイズ、形式、設定</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>ターゲット市場と提供されている製品を分析する。</li> <li>ターゲット市場にふさわしいアイデアを考案する。</li> <li>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。</li> <li>必要な全ての要素を使用してデザインを作成する。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>アイデアを適切で創造的なデザインに変換する。</li> <li>ソフトウェアを使ってアニメーションを作成する。</li> <li>アニメーション要素とリンクを選択し、作成する。</li> <li>手動およびデジタルモックアップを作成する。</li> <li>インタラクティブな要素とリンクを適用する。</li> </ul>	

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"> <li>• 業界における技術的な動向と発展</li> <li>• 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</li> <li>• 画像の入力、操作と編集</li> <li>• 適切なファイルサイズ、形式、解像度および圧縮</li> <li>• 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</li> <li>• 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</li> <li>• 適切なソフトウェアアプリケーション</li> <li>• さまざまな種類の素材とデジタルデバイス</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• クライアントに視覚的プレゼンテーションを行う。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• タスクに応じて正しい色を用いる。</li> <li>• 正しい形式でファイルを保存する。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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）。</li> </ul>	
	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。評価に関するエキスパート員の成長は、技能五輪国際大会で使用される主な評価手段である採点スキーム、競技課題、競技情報システム（CIS）の今後の使用方法や方向性に反映される。

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：測定と判定。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、各技能競技を代表する基準に評価を結びつけるという意味で、技能五輪国際大会の極めて重要な手段であり、それ自体が世界的な職種を表している。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。オルタネーターは、採点スキームの概要に基づいて競技課題の初期設計を行うことができる。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。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」内に記載されるべきではありません。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、採点しなければならない。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。(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。

- 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）。これは「基準と評価の手引き」に記されている。
- を0～3の縮尺で示す：
  - 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。採点や送信の誤りを避けるため、採点用のシステムには多数の自動計算オプションが用意されており、その利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。

採点スキームの範囲内で。モジュール作成の性質により、メジャメント（測定）採点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

例えば、デザインアイデアの独創性、ターゲット市場の理解、全てのタスクにおける一貫性などを考慮する。

### 基準B - 最終的なデザイン

主な評価細目には、構成と視覚的影響力、タイポグラフィと色彩、画像／ベクトルの実装、補助要素、最終プレゼンテーションが含まれる。

### 基準C - ソフトウェアとハードウェアの応用

技術的な適合性を確認する — 例えば、画像の解像度、カラーモード、寸法、スタイル/マスター要素の正しい使用、最終的なレイアウトのサイズ、全ての必要なテキスト/要素の有無、企業ガイドラインの遵守。

#### **基準D - 視覚的プレゼンテーションのスキル**

プレゼンテーションの評価細目には、例えば、マウントボード、印刷のみの納品、3Dモックアップ、デジタルを利用したプレゼンテーションなど各形式における品質や、ライブプレゼンテーションの明瞭性、スケジュールの遵守などが含まれる。

#### **基準E - 製版に関する知識**

印刷に適した状態であることを確認する — 例えば、正しい裁ち切りの値、必要な各種マーク（折り目、トリム、見当、カラーバー）、適切なトラッピングと重ね刷りの設定、スポット/CMYKの適切な使用、正確なダイラインとのり付け部分など。

#### **基準F - デジタルメディアの統合**

仕様に沿った効果的な双方向性を確保する — 例えば、入力可能なフォーム、埋め込みオーディオ/ビデオ、ハイパーリンク/ブックマーク/ボタン、双方向型の目次、スライドショー/ギャラリー、ポップアップ/オーバーレイ、ページ遷移など — これらを競技課題に従って実装すること。

#### **基準G - 保存とファイル形式**

ファイル保存における適合性を評価する — 正しい形式（特定のPDF形式/インタラクティブPDFを含む）、適切なICCプロファイルの適用、そして最終的な制作フォルダー式が揃っていること。

#### **基準H - 競技課題がリリース前に実際に検証されていることを確実にする**

H.1 選手に公開する前に、競技課題が必ずテストされていることを確認する。

H.2 競技課題の明確さと理解しやすさを三重にチェックする。誰でも理解しやすいユニバーサルデザインで、構造が明確な競技課題を使用し、業界パートナーがプロジェクト設計に協力できるようにする。読解時間中の質問を減らすため、指示は曖昧さのないものにする。必要に応じて、AIを活用してより分かりやすいブリーフを作成し、英語を母語とする業界専門家に確認してもらう。

H.3 業界が認定した専門家が競技課題を実際に完了し、完了日時、および採点基準がどのようにテスト・更新・修正・訂正されたかを示す署名を行うことが強く推奨される。

#### **手続き**

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職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが、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：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）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、採点スキームと連動して、満点にわたる評価と採点のための、完全で釣り合いのとれた本物の機会を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、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。（セクション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、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/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
- マルチステートな外観、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](http://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。

時間	アクション
大会開催15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2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。こうすることで、競技課題は採点スキームを適用し、WSOSを完全に代表することになる。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用なものである。

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）。独立した競技課題設計者（ITPD）は、バリデーションに先立ち、独立した競技課題設計者のアイデアや計画をレビューし、その後競技課題を検証するために、1名以上の独立した専門家や信頼できる人物を特定することが期待されます。

職種アドバイザーは、この手配を確実に調整し、競技規則のセクション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、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](http://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。

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](http://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](http://www.worldskills.org/testprojects) および選手センター ([www.worldskills.org/competitorcentre](http://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、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](http://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
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
毎日のTPブリーフィング中	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>エキスパートは、Q&amp;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。</li> <li>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。</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
競技課題翻訳	<ul style="list-style-type: none"> <li>通訳者とエキスパートは、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。</li> <li>競技課題の翻訳はコンピュータ上で（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。翻訳に使用したコンピュータは、競技第4日目終了するまでロッカーに鍵をかけ、ワークショップから持ち出さないこと。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。</li> </ul>

## 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	つま先が閉じ、ヒールのない丈夫な靴	切削加工手袋
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 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](http://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ます、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のある品目や選手の手持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 選手が持参する材料・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	
	1	

説明	量	写真
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、ボークリーザーフォルダー		
較正チャート	1	
自国語のキーボード（ワイヤレスであってはならない） - スクリーン対応のタブレット（デュオスクリーン）は不可。		
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		

## 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。

- 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

選手およびエキスパートは、8.3項および8.4項に記載されていない材料や用具を持ち込むことは禁止されている。

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。

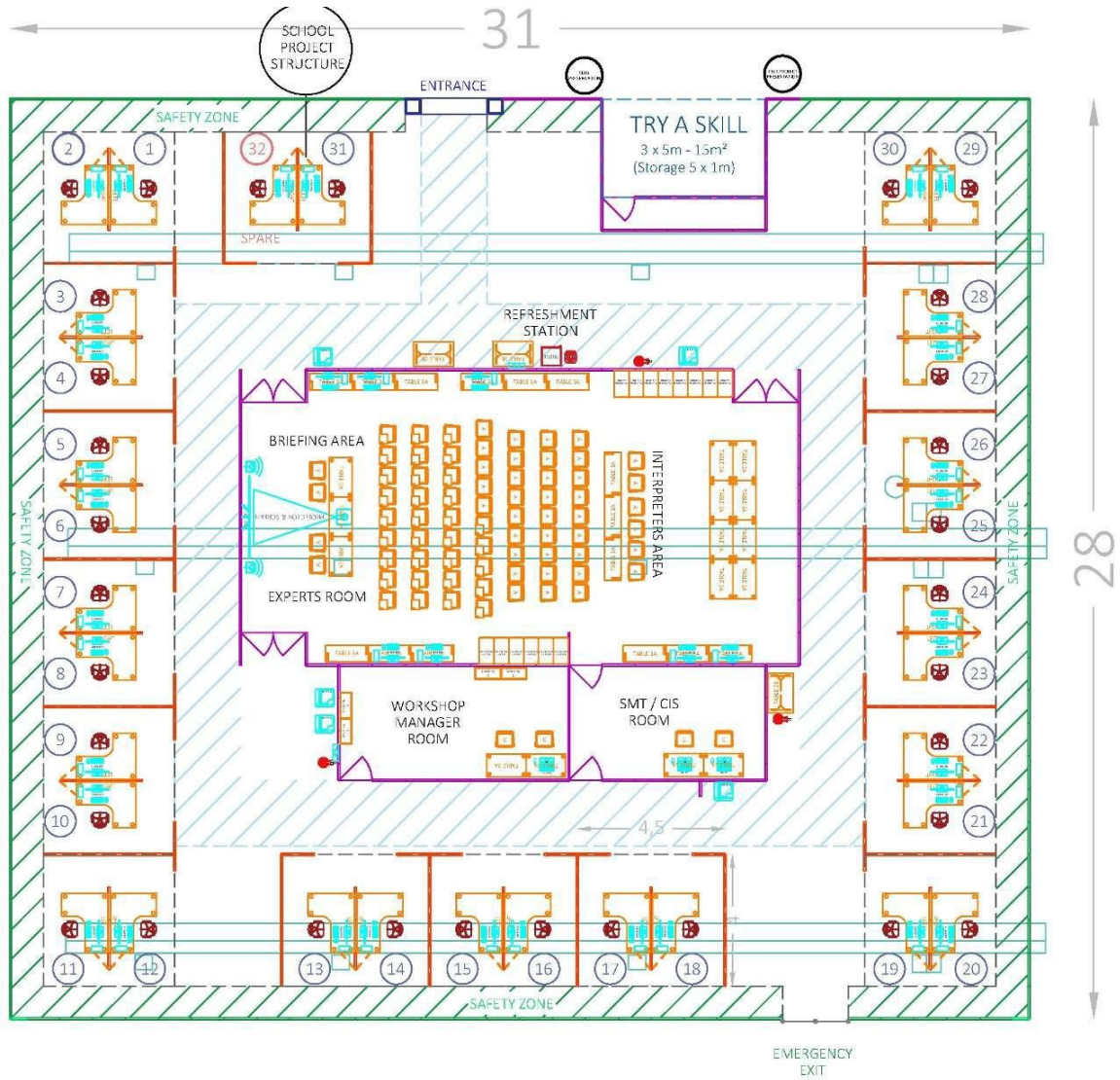
選手は以下を持参することはできない。

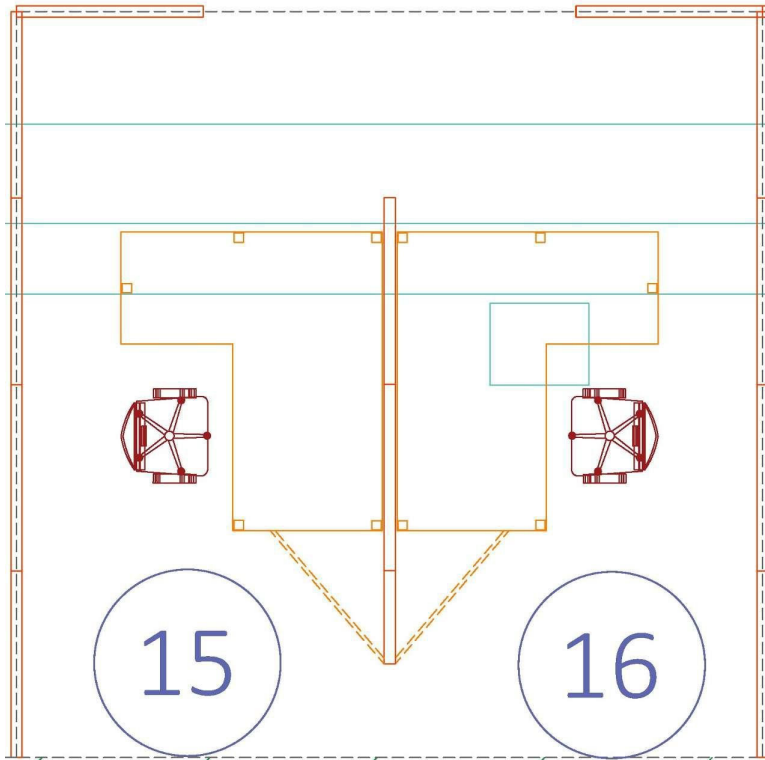
- Bluetoothアクセスが必要なデバイス（タブレット、マウス、キーボード）
- 追加のRAM
- 追加のハードドライブ
- デザインに関する参考資料
- 画像/クリップアート
- マウンティングボード、カッティングマット
- 電子デバイス（携帯電話、iPod等）は禁止（Wi-Fi機能のないMP3プレーヤーを除く）
- 競技課題で述べられてない限り、選手がインターネットを利用することはできない。
- スプレー式接着剤は禁止されている

## 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](http://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

職種別規則は競技規則と矛盾したり、競技規則に優先することはできない。職種競技によって異なる部分については、具体的な詳細と明瞭性を提供している。これには、個人のIT機器、データ記憶装置、インターネットアクセス、手順とワークフロー、文書管理と配布が含まれるが、これらに限定されない。これらの規則に違反した場合は、倫理行動規程および行動ペナルティ制度を含む問題と紛争解決手続き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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
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"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>
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"> <li>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。</li> </ul>
テクノロジーの使用 – その他のデバイス	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>

トピック/タスク	職種限定規則
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>
ツール/インフラ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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"> <li>◦ デザインに関する参考資料</li> <li>◦ 画像/クリップアート</li> <li>◦ 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）</li> <li>◦ 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有利になると思われるその他のあらゆるツール）</li> </ul> </li> </ul>
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>

## 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。

- グラフィックデザイン、視覚的コミュニケーション、または関連分野のディプロマまたは学位を最低限の資格とする。
- グラフィックデザイン業界、または職業教育訓練（TVET）分野で少なくとも5年の実務経験を有すること。
- プリントおよびデジタルデザインのワークフロー（製版やカラーマネジメントを含む）に関する確かな知識を持つこと。
- Adobe Creative Cloud（Photoshop、Illustrator、InDesignなど）といった業界標準ソフトウェアに精通していること。
- レイアウト、ブランディング、タイポグラフィ、視覚的コミュニケーションの原則に関する専門性を示せること。
- 競技環境での経験、または選手のトレーニング経験があることが望ましい。
- ワールドスキルの基準、評価基準、採点方式について一定の理解があること。
- 英語力（話す・書く）は有利だが、必須ではない。
- 競技前および競技期間中の準備・調整・審査に時間を割く意思があること。
- グラフィックデザイン分野での指導、教育、カリキュラム開発の経験があると望ましい。

# 11 来場者とマスコミに対する職種の情報活動

## 11.1 情報活動の実施方法

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。

- 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。

## 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：

- 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

## 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/](http://www.onetonline.org/))

### 13.2 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。

#### ILO 2166

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	連絡先
Barge Creative	Indy Driver、オーナー兼リード・デザイナー
Visual Media Association	Kellie Northwood, CEO

## 14 付録

### 14.1 付録情報

該当なし。