

職種定義

ビジュアル

マーチャンダイジング

職種44



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	11
4	評価設計と実践	12
5	競技課題	15
6	職種管理および情報伝達	18
7	職種限定の安全要件	20
8	材料および機材	21
9	職種限定規則	25
10	エキスパートの知識と経験	27
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動	28
12	持続可能性	29
13	産業界との協議に関する情報	30
14	付録	31

# 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

ビジュアルマーチャンダイジング

### 1.1.2 関連する職務または職業の定義

ビジュアルマーチャンダイザーは、店舗やデパートのウィンドウディスプレイや店内ディスプレイを制作し、実質的に店舗全体の「見た目」を担う。ビジュアルマーチャンダイザーの主な目的は、ターゲットとなる顧客のコミュニケーションを通じ、ポジティブ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。ビジュアルマーチャンダイザー、デザインを通じてターゲットとなる顧客層と直接コミュニケーションをとり、ポジティブな印象を与え、ひいてはビジネスの売上収益に影響を与える。ビジュアルマーチャンダイザーのディスプレイがどれほど効果を生むかを正確に測ることはできないが、成功している小売ビジネスにおいて、ディスプレイはマーケティングや販売戦略の中でますます重要な要素であると認められている。

ビジュアルマーチャンダイザーは、中央のサポート部門を持つチェーン店の店舗で勤務するほか、より個人の裁量や責任が大きい小規模な独立店舗でも勤務する。ビジュアルマーチャンダイザーの業務は、依頼内容の理解と調査、それに基づくデザインの作成、そして商品や小道具(プロップス)を使ったディスプレイの実施から成り立っている。

優れたビジュアルマーチャンダイザーに共通する資質としては、仕事の進め方や自己管理、コミュニケーション力や対人スキル、問題解決力、そして革新性と創造性が挙げられる。特に、ターゲット市場を惹きつける「驚きと魅力を感じさせる」要素のある独創的で目を引くコンセプトを生み出す能力や、細部へのこだわり・完璧さを追求する姿勢が重要である。

ビジュアルマーチャンダイザーは、事業規模に応じて、チームで業務を担う場合と、一人で業務を担う場合がある。中程度から大規模の企業では、マーケティングチームや営業チームと密接に連携する。業務の構造がどうであれ、研修を受け、経験を積んだビジュアルマーチャンダイザーは、高いレベルの個人的責任と自律性を有する。マーケティング部門や営業部門の目標を理解し、依頼内容(ブリーフ)を正しく読み取り、ターゲット市場の行動を把握することから、「驚きと魅力を感じさせる」要素のあるディスプレイを作り上げることまで、ビジュアルマーチャンダイジングのプロセスにおけるすべての段階が重要である。ディスプレイは売上高と密接に関係している。

視覚的なイメージが世界的に共通化し、人々の国際的な移動も進む中で、ビジュアルマーチャンダイザーには急速に広がる機会と同時に新たな課題が生まれている。才能あるビジュアルマーチャンダイザーには、商業的、国際的なチャンスが数多くあるが、多様な文化、トレンド、ファッションを理解した上で業務にあたることが求められる。そのため、ビジュアルマーチャンダイジングに求められるスキルの幅は、今後さらに広がっていくと考えられる。

### 1.1.3 チームの選手数

ビジュアルマーチャンダイジングは、選手が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。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	<b>作業の構成と管理</b> 各自は以下を知り、理解している必要がある： <ul style="list-style-type: none"> <li>健康と安全に関する法律、義務、規制、そして関連文書</li> <li>靴を含む個人用保護具の使用義務づけられる状況</li> <li>手工具・電動工具および機器の目的、使用方法、手入れ、保守、そして安全な保管方法</li> <li>材料の目的、使用方法、手入れ、そして安全な保管方法</li> <li>2Dおよび3DデザインのためのICTプログラム</li> <li>生産性を支える時間管理のテクニック</li> <li>効率的なワークフローをサポートする人間工学的原則</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>持続可能性と環境に優しい労働慣行の重要性</li> <li>専門職として成長し続けるための学習やスキル向上管理</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>健康と安全の基準、規則、規制に従う。</li> <li>どの保護具が必要かを判断し、安全靴なども含めて正しく着用する。</li> <li>すべての工作器具、ペイントブラシ、設備を安全かつ確実に選択、使用、清掃、メンテナンス、保管する。</li> <li>塗料の調合を含め、材料の選択、使用、再利用を効率的に行い、安全かつ持続可能な方法で保管する。</li> <li>納期を守るため、必要に応じて仕事の計画を立て、スケジュールを組み、優先順位を見直す。</li> <li>ビジネスの要求に応えるために、プレッシャーの中でもしっかり業務をこなす。</li> <li>安全で人間工学的な労働慣行を維持する。</li> <li>持続可能な労働慣行を維持する。</li> <li>作業エリアを清潔に保ち整頓しておく。</li> <li>生態系に拝領した方法で廃棄を行う。</li> <li>ファッション、トレンド、業界や社会の動向について常に最新の情報を入手する。</li> </ul>	
2	<b>コミュニケーションと対人スキル</b>	5
	<p>各自は以下を知り、理解している必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ビジュアルマーチャンダイジングに関わる同僚や、ブランドマネージャーといった専門職の役割と求められる要件</li> <li>マーケティングやセールスなど、組織全体の同僚と生産的な仕事上の関係を築き、維持することの重要性</li> <li>効果的なチームワークのための方法</li> <li>ビジュアルマーチャンダイジングの教育的／社会的責任の役割</li> <li>デザインを通じた顧客とのコミュニケーション</li> <li>交渉の方法（例：材料を仕入れる際の交渉）</li> <li>誤解や相反する要求を解決するテクニック</li> <li>成功するプレゼンテーションの特徴</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ターゲットとなる人々（社内外の顧客）のニーズや期待を正確に把握する。</li> <li>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図る。</li> <li>社内外の顧客との信頼関係の構築し、維持する。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>同僚と、口頭および書面での効果的なコミュニケーションを継続的に行う。</li> <li>同僚や外部顧客からのフィードバックをよく聞き、考え、前向きかつ建設的に応じる。</li> <li>専門家として、アイデア、根拠、デザイン/ディスプレイを同僚や関連部門/専門家にプレゼンテーションする。</li> <li>同僚からの質問やアイデアを検討し、適切に対応する。</li> </ul>	
3	<b>問題解決、革新、そして創造性</b>	15
	<p>各自は以下を知り、理解している必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ビジュアルマーチャンダイジングの業務で発生しうる一般的な問題（小道具(プロップス)の即席で対応する等)</li> <li>問題を診断して解決するための手法</li> <li>問題を安全に解決するための対応範囲の限界（例：電気工事士に任せるべき場合等）</li> <li>独創的で持続可能なデザインを生み出す創造的思考技術</li> <li>最新/未来のトレンドとファッション</li> <li>盗用（剽窃）の意味と、その結果生じる影響</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>問題を素早く認識し、自己管理された解決プロセスに従う。</li> <li>状況に応じて、社内顧客の問題の優先順位を主体的に見直す。</li> <li>自分の専門性や責任範囲を理解し、必要に応じて適切な同僚に引き継ぐ。</li> <li>本や雑誌、インターネットのレビュー、街や店舗の訪問、映画、展覧会、専門家の文献などを通してインスピレーションを得る。</li> <li>社内外のターゲットのニーズを正確に把握しつつ、柔軟に受け入れる姿勢「オープンマインド」を保つ。</li> <li>想像力とひらめきを駆使し、盗用することなく独創的なアイデアを生み出す。</li> <li>「周りと違う」ことを恐れず、自分らしさを持つ自信を育て、それを保つ。</li> <li>2D・3Dデザイン用のICT（情報通信技術）プログラムを常に最新の状態で習得しておく。</li> <li>組織のデザインに関する変革を主導する。</li> </ul>	
4	<b>依頼内容（ブリーフ）の解釈およびリサーチ</b>	10
	<p>各自は以下を知り、理解している必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ビジュアルマーチャンダイジングの概念：ターゲット顧客層を引き付けて魅了し、つながり、関わりを持たせることで、売上を最大化するコミュニケーション手法</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>関連部門／専門家の役割とその焦点／ニーズ（例：マーケティングと販売目標）</li> <li>デザインのコンセプトを作るためのクリエイティブプロセス：リサーチ、インスピレーション、ストーリーテリング、ルック&amp;フィール</li> <li>展示に使用する場所の平面図とサイズ</li> <li>ターゲット市場の消費者行動と志向や願望</li> <li>テーマを決定する一般的な要因として、季節、最新のファッション／トレンド、特別イベント、プロモーションなどがある。</li> <li>オンラインまたはオフラインでデザインアイデアを提示するための画像構成</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ライフスタイルの概念、トレンド、店舗の特性に基づいてリサーチを行う。</li> <li>インターネットなどのリサーチツールを特定し、効果的に活用する。</li> <li>独自のディスプレイをデザインするために、ブリーフ、テーマ、商品／ブランドについてリサーチする。</li> <li>クライアントや組織の目標、ターゲット市場のニーズや願望を満たすために、クリエイティブなプロセスに基づいてディスプレイのアイデアをリサーチし、開発する。</li> <li>ディスプレイデザイン、機材、素材における最新トレンドを評価する</li> <li>クリエイティブなプロセスに基づき、クライアントや組織の目標、ターゲット市場のニーズや願望を明確に満たす独創的なコンセプトを開発する。</li> <li>クライアント、同僚、マネージャー、関連部署・専門家に対して、スケッチ・画像・色や生地のチャートを用いた、整理されたプロフェッショナルなムードボードやルック&amp;フィールを作成し、適切に提示する。</li> </ul>	
5	<b>デザイン</b>	20
	<p>各自は以下を知り、理解している必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>クリエイティブ・プロセス：リサーチ、インスピレーション、ストーリーテリング、ルック&amp;フィール、デザイン・コンセプトの開発</li> <li>Photoshop、Illustrator、Sketch-upなどのITプログラムを十分に活用する。</li> <li>技術開発とその活用法</li> <li>レンダリング</li> <li>グラフィックデザイン／2Dデザイン</li> <li>小道具や空間のデザイン／3Dデザイン</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>クリエイティブ・プロセスに基づいて、小道具(プロップス)や文字要素を用いたディスプレイやウィンドウなどの2D・3Dデザインを作成する。</li> <li>コンセプトや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、正確に形にする。</li> <li>ブランドの価値観を理解した上でデザインや提案を行う姿勢を示す。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PhotoshopやIllustratorを使って、または手描きで、縮尺図面を作成する。</li> <li>• 予算内で仕事をする。</li> <li>• 同僚、マネージャー、関連部署・専門家に対して、ビジュアルやルック&amp;フィールをプロとして提示し、「承認」を得る。</li> </ul>	
6	<b>実施</b>	40
	<p>各自は以下を知り、理解している必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 色・形・文字の使い方と効果、スペースの活用と効率的な使い方、バランス、グルーピング、商品の動き（見え方）、焦点の設定、そして照明の特別な使い方を含む、ウィンドウディスプレイの原則</li> <li>• ウィンドウディスプレイの目的：ブランドとの整合性、効果的な商品展示、インパクト、ドラマ性、商業性、美的魅力を実現する。</li> <li>• 材料とその目的・特徴：木材、MDF、PVC、接着剤、塗料など</li> <li>• ストーリーテリングとスタイリングに基づく顧客とコミュニケーション</li> <li>• ビジュアルマーチャンダイジングには、オンラインとオフラインの両方がある。</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 商品の特性や、元のコンセプトやブリーフの解釈に基づき、ストーリーテリングとスタイリングを用いて商品を選び、展示する。</li> <li>• ファッション、アクセサリ、食器、書籍など、さまざまな商品を紹介する。</li> <li>• ターゲット市場に効果的に伝えるために、ストーリーテリングとスタイリングを用いて商品を収集し、提示し、魅力を補強する。</li> <li>• 商品、マネキン、家具、台座、サポート構造など、すべての什器・素材を丁寧に扱う。</li> <li>• インストール（設置作業）のために、作業内容を正確かつ効率的に分解し、所要時間も含めて計画する。</li> <li>• 壁、什器、パネルを装飾するために、適切な表面を選び、着色し、きれいに塗装する。</li> <li>• さまざまな種類の材料や工具を使い、正確に測定・切削加工を行い、ディスプレイを仕上げ、安全で長持ちすることを確認する。</li> <li>• 必要に応じて、床や壁を適切な素材で覆う。</li> <li>• テーマを強化し、商品を引き立て、ターゲット市場に効果的に伝えるために、自らデザインした小道具(プロップス)を専門的に制作し、合意された期間中、安全で丈夫に保てるようにする。</li> <li>• テーマを強調し、商品を引き立て、ターゲット市場に効果的に伝えるために、商品を収集・スタイリングし、マネキンを着せ付け・スタイリングして最大の効果を生み出す。</li> </ul>	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• テーマを強調し、商品のブランディングを支え、ターゲット市場に効果的に伝えるために、商品・小道具(プロップス)・素材・マネキンを選び、ストーリーテリングとスタイリングを用いて、ウィンドウや店内ディスプレイに効果的な構成で配置する。</li> <li>• オンライン用に、同じまたは類似のディスプレイの写真を撮影し、オフライン（実店舗）のディスプレイと合わせて掲載する。</li> <li>• スペースとレイアウトを最大限に生かす。</li> <li>• オンラインとオフラインの両方で商品が適切に際立つように、照明を創造的に活用し、スポットライトを配置し、必要に応じて調整する</li> <li>• ディスプレイや写真を見直し、美的に優れていて、驚きと魅力を感じさせる魅力があることを確認する。</li> <li>• 意図した商品やブランドをサポートするためのウィンドウ・ディスプレイや写真の実効性を評価する。</li> <li>• ディスプレイや撮影用のインスタレーション（設置物）の最終仕上がりを確認し、完成していて、安全で、整っていて、清潔で、きちんとしており、プロフェッショナルな状態であることを確実にする。</li> <li>• ディスプレイを期限までに完成させ、合意された期間中、壊れたり乱れたりせずに維持されるようにする。</li> <li>• フィードバックを分析し、適切に対応し、改善のための提案を行う。</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。評価に関する専門性が高まることで、技能五輪国際大会で使用される主要な評価ツール（採点基準、テストプロジェクト、競技情報システム〈CIS〉）の今後の活用方法や方向性が定められていく。

技能五輪国際大会での評価は、大きく2種類に分けられる：メジャメントとジャッジメント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、各競技の基準と評価を結びつける、ワールドスキルズsの中心となる評価ツールである。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。別の方法として、競技課題の初期設計を、概要版の採点基準に基づいて行うこともできる。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。

採点スキームの作成者は、競技課題を評価・採点するのに最も適した評価基準を自由に設定する。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。評価方法は、採点スキームと競技課題の内容によって決まるため、この職種定義が公開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。（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。

- 各アспект（評価細目）に対して詳細な指針を示すためのベンチマーク（基準）であり、それは文章・画像・実物サンプル・別添のガイダンスノートといった様々な形式で提示されるこれは「基準と評価の手引き」に記されている。

- 0～3の尺度で示す：
  - 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。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。

一般的な評価基準には次の内容を含めること：

- リサーチ技能
- クライアントの（依頼内容）の遵守
- デザイン
- デザイン・プレゼンテーション技能
- 2D・3Dの小道具(プロップス)を制作する技能。（品質や仕上がりの良さも含む）
- 商品を丁寧かつ適切に扱う技能
- ディスプレイエリアで、商品と小道具(プロップス)が互いに調和し、まとまりのある全体を作り出すこと

## 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、基準に基づいて、公平で偏りのない、実践的な評価と採点の機会を提供することである。これは採点スキームと連動して行われる。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1つの課題で構成されており、複数の段階に分けて評価される。

この競技課題は、競技前に配布される基本ブリーフと、競技1日目まで秘密にされるクライアント指定ブリーフの2つで構成される。

### 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。

競技課題は個人で完成させる。各選手には、店内ディスプレイ、作業スペース、保管スペースが与えられる。

競技課題は、店内ブランドキャンペーンを構築することである。

選手には、同一の材料と道具一式が支給される。サステナビリティ（持続可能性）の観点から選手

は、大型電動工具を共有して使用する。

スポンサーから提供される製品は、各選手にとって同じである場合もあれば、異なる場合もある。しかし、それらは同じスポンサーからのものである。

## 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しなければならない。[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、独立した外部競技課題設計者（ITPD）が職種競技マネージャと協力して開発する。

### 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
大会の15ヶ月前	ITPDが特定され、WSIとITPDの間で秘密保持契約が締結される。
遅くとも大会の2ヶ月前まで	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技能競技大会運営マネージャに送付される。
大会4ヶ月前	基本要綱は技能五輪のウェブサイトを通じて配布される。
大会1日目	商品展示に関するクライアントの特別な要望が、選手とエキスパートに共有される。

## 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、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

基本要綱は大会の4ヶ月前に配布される。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。

## 5.8 競技課題の変更

競技課題は大会に配布されるため、ワールドスキルズの規定により、独立した競技課題設計者によって課題内容の30%が変更されなければならない。クライアントからの具体的な要望が、30%変更部分として扱われ、競技1日目にエキスパートと選手へ提示される。

## 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](http://www.worldskills.org/infrastructure) から入手できる。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。

各選手には、インフラリストにある材料と道具が提供される：

- スポンサー企業は、デザインの方向性を決めたり、実際のディスプレイ制作に使用するための商品を提供する。
- 競技課題に関連するクライアントからのブリーフは、競技1日目に選手へ共有される。
- 競技1日目の開始時、競技課題の説明を読んだ後に、サプライズ素材が競技者に公開される。
- 抽選システムにより、各選手に割り当てられるサプライズ材料が決定される；
- サプライズ材料の種類は、スポンサーが提供する商品と選択されたテーマ／トレンドによって異なり、競技1日目まで秘密にされる。
- 材料は、デザイン、小道具(プロップス)の製作、実施の革新性をサポートするため、さまざまな種類のものを使用する。これにより、各選手がより多様な表現やスタイルを選べるようになる。
- 選手が選択できるだけの十分な量の材料は用意されるが、無駄を最小限にし、サステナビリティを促進するために、過剰な量は含まれない。
- 選手は、材料・工具・製品の使い方において、強いサステナビリティ意識を示さなければならない。

## 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 競技課題および採点スキーム

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、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](http://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
評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>• すべてのエキスパートは、必須の評価トレーニングを受けなければならない。もし、専門的に評価する方法を理解していないエキスパートがいると判断された場合、職種競技マネージャーとチーフ・エキスパートは、競技運営委員会代理人と協議のうえ、そのエキスパートを採点チームから外す権限を持つ。エキスパートは経験を積むために採点作業を見学することは許可されているが、採点に対して意見を述べたり、干渉したりすることはできない。</li> <li>• 採点チームのリーダーには経験豊富なエキスパートが配置される。これらのリーダーは職種競技マネージャーとチーフ・エキスパートによって割り当てられる。</li> <li>• 採点が行われている間、職種競技マネージャーとチーフ・エキスパートは採点の様子を監督する権限を持ち、採点基準を理解していない、採点が不安定である、または偏見や個人的な好みで採点しているエキスパートを採点チームから外すことができる。これは競技運営委員会代理人と相談して行われる。</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	横側まで覆うタイプの安全メガネ保護具	熱保護手袋	つま先が覆われていて、ヒールのない、丈夫な靴	耳栓またはイヤープラグ保護具	防じんマスク	保護手袋
安全エリアにおける一般的なPPE(個人保護具)			✓			
塗装			✓			
高温になる照明の設置		✓	✓			
電動のこぎり・電動ドリル・研磨機などを使う作業で使用する	✓		✓	✓	✓	✓

## 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](http://www.worldskills.org/infrastructure)で入手できる。

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。道具はすべて大会開催組織が用意する。

### 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、選手はセクション7の技能限定の安全要件に規定される個人用防護具を各自で用意しなければならない。

### 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

選手およびエキスパートは、セクション8.3およびセクション8.4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。

## 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。

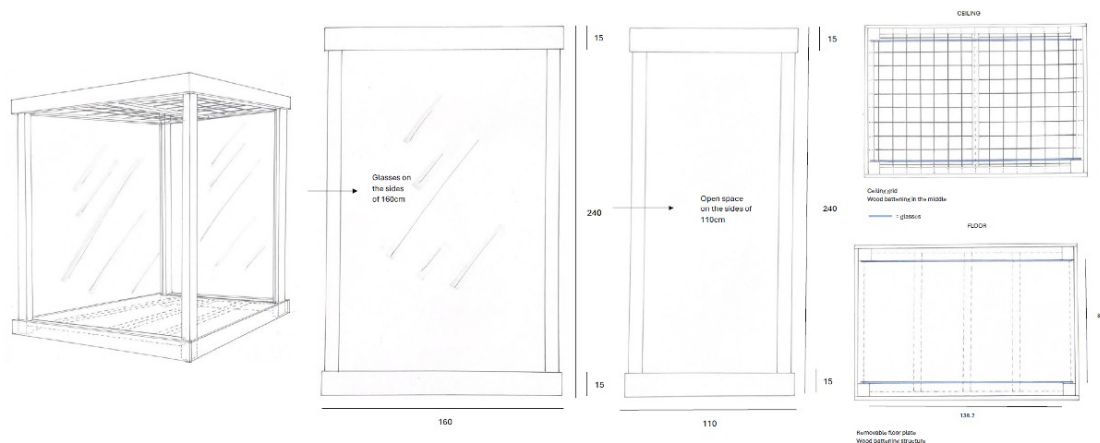
### ワークショップレイアウトの例

高さ2400mm×幅1600mm×奥行き1100mmのプラットフォームが1つ用意される。

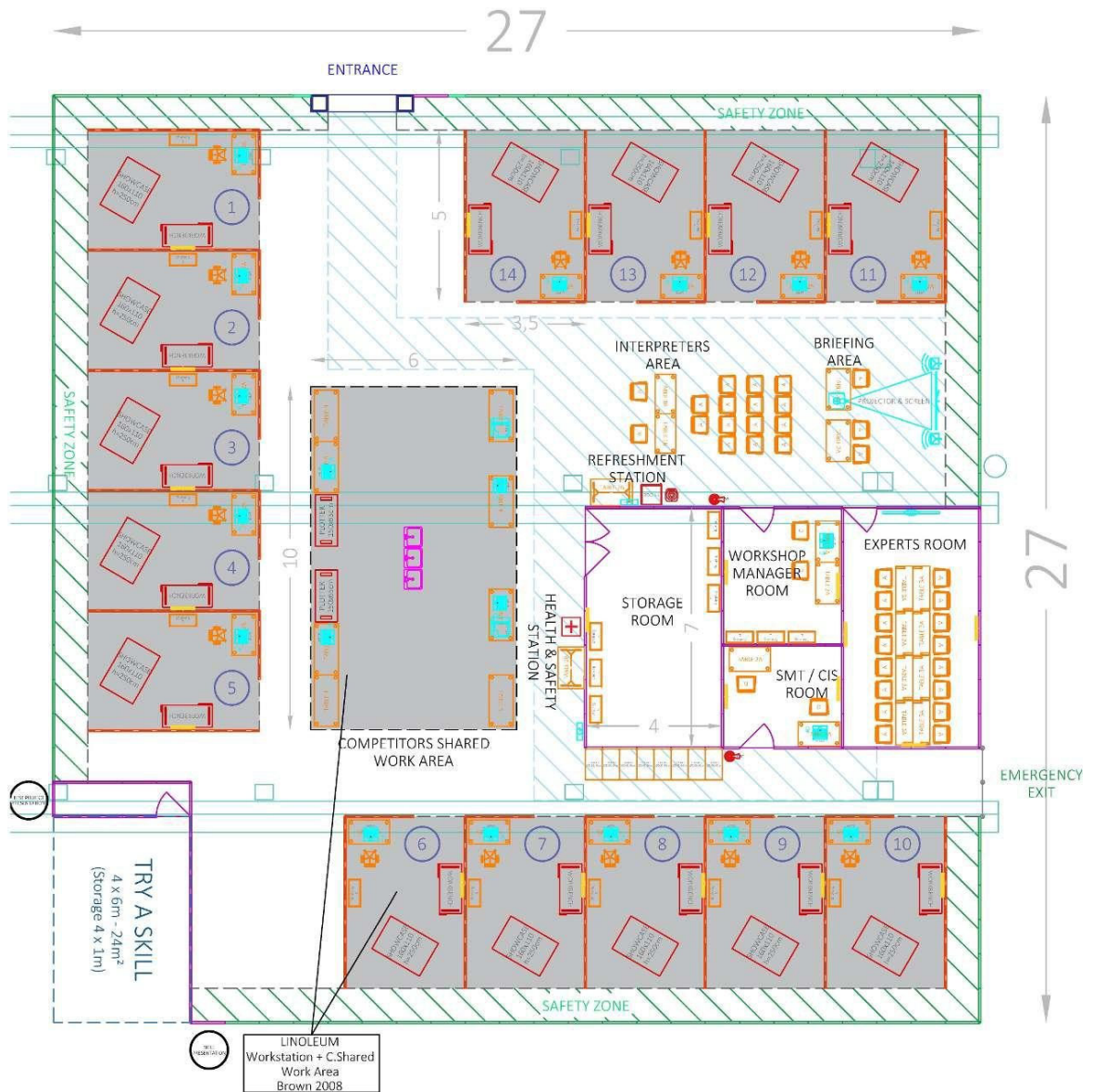
プラットフォームの土台は、4つの同じ大きさのパーツに分割され、上部には天井グリッドとスポットライト用レールが取り付けられる。

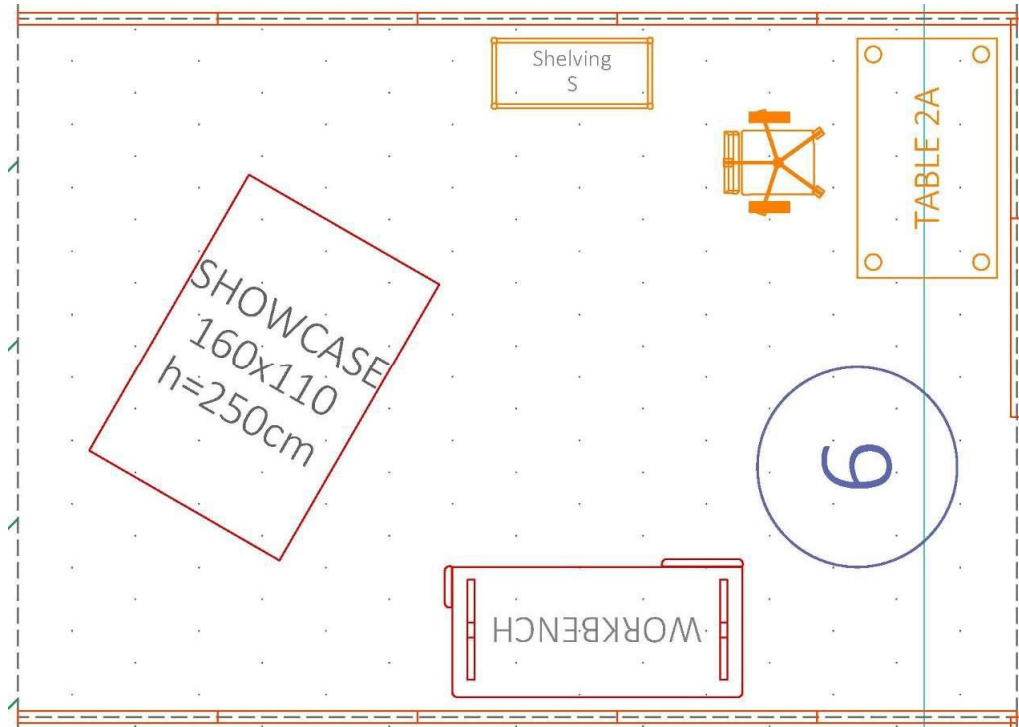
各選手には、およそ5m×3.5mの作業エリアが与えられる。

ウィンドウディスプレイの例：



リヨン大会のワークショップのレイアウト：





## 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

タスク	職種別規則
テクノロジーの活用-USBメモリ、メモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> <li>• チーフ・エキスパート、エキスパート、選手、通訳者は、個人的なメモリースティックを持ち込んだり、使用したりすることはできない。選手用のコンピューターには、他のUSBメモリを挿してはいけない。私物をワークショップに持ち込む場合は、個人用ロッカーに鍵をかけ、1日の終わりにのみ持ち出すことができる。職種競技マネージャおよびワークショップ・マネージャは、この規則の適用外とする。</li> <li>• 職種競技マネージャとワークショップ・マネージャは、デバイスが故障しているか破損しているかを確認するためにITサポートが必要な場合に限り、メモリデバイスをワークショップの外に持ち出すことができる。</li> <li>• メモリースティックやその他のポータブルメモリーは、各日の終了時にチーフ・エキスパートに提出し、安全に保管されるものとし、ワークショップから持ち出してはならない。</li> </ul>
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"> <li>• エキスパートと通訳者は、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が、ほとんどの時間は競技フロアにいなければならない。</li> <li>• 職種競技マネージャとチーフ・エキスパートは、競技業務を行う際に限り、エキスパートルームの外でこれらの機器を使用することが許可されている。</li> <li>• 選手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、個人用ロッカーに鍵をかけ、昼食時と終業時にのみ持ち出すことができる。</li> </ul>
テクノロジーの使用-個人用写真・ビデオ撮影機器	<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、競技者、通訳者は、競技日の終了後に限り、個人の写真・動画撮影機器を使って写真を撮ることが許可されている。</li> </ul>

タスク	職種別規則
競技におけるエチケット	<ul style="list-style-type: none"><li>• 選手の気を逸らす可能性があるため、競技の時間中にエキスパートや通訳者が選手のワークステーション付近に近づくことは禁止される。</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。

- 業界独自の試験に合格していること。
- 最低5年間のOJT修了および/またはビジュアルマーチャンダイジングのレベル3の資格保持者
- ビジュアルマーチャンダイジングにおける最低3年の業界経験および/または指導経験者
- ウィンドウディスプレイや店内ディスプレイについて、リサーチを実施し、コンセプトを考え、デザインする能力
- ファッション商品・非ファッション商品の取り扱いに関する、VMD(ビジュアルマーチャンダイジング)の基本知識を有すること。
- ファッション分野・非ファッション分野を含む、さまざまな小売業務の経験を有すること。
- マネキン(男性・女性・子ども)を組み立て、服を着せ、スタイリングし、アクセサリまでコーディネートする能力
- ウィンドウや店内のディスプレイで、マネキンをバランスよく配置し、グループとして見せる能力
- 商品を適切に扱いながら、ビネット(小さな演出空間)を作り、プロモーション/キャンペーンエリアを設営し、ウィンドウや店内ディスプレイを構成できる知識を有すること
- ビジュアルマーチャンダイジング分野における色彩の知識
- SketchUp/CAD/Illustratorおよび/またはその他のソフトウェアを使用してフロアプラン、プラングラムを作成する能力
- クロスマーチャンダイジングによって、追加購入を生み出す能力
- 持続可能性の実践に対する強い意識

# 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。

- ビジュアルマーチャンダイジングとは何か、その役割や内容を幅広い人に理解してもらうための競技課題の説明文
- 選手の活動に対する理解の促進
- 選手のプロフィール
- トライ・ア・スキル、例えばマネキンのスタイリング、商品の基本的なグループ分け
- メディア対応
- ウィンドウディスプレイが完成するまでの全プロセスを見せるタイムラプス動画の制作

## 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：

- 可能な限り「環境にやさしい」材料を提供し、小道具(プロップス)にはリサイクル材料を使用する。
- 選手への廃棄物のリサイクル実施を奨励する。紙・プラスチックなど、種類ごとに分けたゴミ箱を用意する。
- 未使用だった場合に返送（返品）できる資材を購入する。
- 資材を置いた保管室を作り、抽選で決めた順番に選手を入室させ、1回につき1つずつ資材を選ばせる。これを、全員がそのモジュールに必要な資材を揃えるまで繰り返す。
- 共有の中央スペースには、選手5名につき1台のプロッターと、5名につき1台のA3カラープリンターを設置する。
- 中央の共有スペースには、選手5名に1台の大型シンク、生地やビニールの保管庫、生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。

## 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

Your WSOS(セクション2)は下記の職種に最も関連が深いと考えられる。「商品陳列担当者・ウィンドウディスプレイ担当者」: <https://www.onetonline.org/link/summary/27-1026.000>

またはビジュアルマーチャンダイザー:

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

これらのリンクから、関連する職業を調べることもできる。

ILO 3432

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
Hermes South Asia Pte Ltd	アンディ・シート (リージョナル・ビジュアルマーチャンダイジング・マネージャー)
RMIT大学	スー・ロビンソン (講師)

# 14 付録

## 14.1 付録情報

該当なし。