

職種定義

デジタル・インタラクティブ メディア・デザイン

職種45



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.....	19
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	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.....	30
13	産業界との協議に関する情報.....	31
14	付録.....	32

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

デジタル・インタラクティブ・メディア・デザイン

1.1.2 関連する職務または職業の定義

デジタル・インタラクティブ・メディア・デザインは、高度なデジタル技術を駆使してインタラクティブ・メディア・コンテンツをデザイン・制作する革新的な職業である。インタラクティブ・メディアは、グラフィック、テキスト、映像、音声、アニメーションをベースにしている。この形態のメディアは、ユーザーと企業の相互作用を強化し、情報伝達の双方向性と効率を大幅に向上させる。ユーザエクスペリエンスを最適化し、企業に大きな経済的利益をもたらす、Win-Winの状況を実現する。

要約すると、デジタル・インタラクティブ・メディア・デザイナーは、次のような職務にあたる。

- 課題の目的と制約を決定する。
- コミュニケーションの要件を調査・分析する。
- デザインコンセプトを策定する。
- スケッチ、ダイアグラム、イラスト、レイアウト等を準備する。
- 複雑なグラフィックやアニメーションをデザインする
- 2Dおよび3D画像を作成する。
- デザイン・ソリューションについて協議する。
- 材料とメディアを選択し、指定する。
- 選択したデザインを詳細化し文書化する。
- 連絡調整または生産を実施する。

この職務には、優れたデザイン技能、ユーザー調査能力、チームワーク、新しい技術やトレンドに対する鋭い観察眼が求められる。世界的にみると、求められている専門性は、創造性、デザイン、技能に加え、横断的な技能にも及んでいる。顧客とデザイナーのコミュニケーションがカギとなる。この役割は専門性が高く、多くの応用が利く。リサーチと分析を通じ製品の機能と性能を決定するためには、ユーザーのニーズと行動を深く理解する必要がある。

専門的なデザイン・ソフトウェアやテクニックが、コミュニケーションメディアのコンセプト立案やデザイン、インタラクティブなプロセスをサポートします。メディアプロデューサー、プロダクトマネージャー、マーケティング担当者など、部門横断的なチームとの緊密な連携が必要である。

デジタル・インタラクティブ・メディア・デザイナーは、常に最新のデザイントレンドや技術開発を把握し、革新的で競争力のあるデジタル体験を創造するための専門性を磨き続けなければならない。ウェブサイト、モバイルアプリケーション、スマートデバイスのインターフェイス、バーチャルリアリティ、拡張現実体験など、幅広いデジタル領域をカバーしている。

ユーザに便利で効率的で楽しいインタラクティブな体験を提供することに尽力している。

デジタル・インタラクティブ・メディア・デザインは、クリエイティブなテクノロジーとユーザエクスペリエンスを統合する最先端の分野であり、画像制作、動画制作、インタラクティブなウェブページ制作など、革新的なデザイン思考とデジタル・メディア・ツールやテクノロジーへの習熟が求められる。インタラクティブ・デザインへの流れは、あらゆる組織、企業、個人に新たな雇用機会を生み、新技術に自信と専門性を持つ若者に幅広い発展の場を提供する。デジタル・メディア・インタラクティブ・デザインの分野が拡大するにつれ、若者の職業やキャリアルートとしてますます魅力的になっている。

1.1.3 チームの選手数

デジタル・インタラクティブ・メディア・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

選手は技能競技大会の開催年において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	相対的重要性 (%)
1	作業の構成と管理 8
	<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"> 安全な作業空間と実践に関する原則、規制、基準 個人の誠実さと倫理基準の重要性 データ、情報、その他のプロパティのセキュリティを確保する顧客およびユーザーの義務 各課題の要求と期待に関連した自己評価の必要性、そしてより広い役割に照らして自己評価を行う必要性 契約や協定の性質と、それらに付随する権利と義務 顧客のニーズを満たすためのリソースの確保

セクション	相対的重要性 (%)
<ul style="list-style-type: none"> • 機器および材料の入手、使用、保管、メンテナンスにおける適正な慣行 • 作業計画、スケジューリング、優先順位付けの手法と選択肢 • 細部への注意、精度、検査・点検を含め、綿密に計画され体系化された作業方法の重要性 • 継続的かつ積極的な専門家育成の重要性 	
<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 安全で効率的なワークスペースの整理と維持 • システム、データ、情報、文書の完全性と機密性を常に維持する。 • 最適化された性能を継続的に確保するために、すべての機器および材料を調達、利用、維持、保管する。 • 各種正式文書に記載された権利と義務を読み取り、評価し、明確にする。 • 自らの専門性を踏まえ、機会や期待、オファーを検討し、十分な情報に基づいた選択をする。 • 作業計画、スケジューリング、優先順位付けのための手法を選択、活用し、最新を維持する。 • 作業に必要なリソースがすべて揃っているかを確認する。 • 自己認識、期待値の管理、および個人の効率性と実効性を通じて、顧客およびその他の満足度を達成、または向上させる。 • 研究や専門能力開発を通じて、個人の専門性を積極的に向上させる。 	
<p>2 コミュニケーションと対人スキル</p>	<p>7</p>
<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"> • 市場要因に関連したコスト、予算、価格設定の原則と適用 • 顧客、同僚、その他の人々とのコミュニケーションにおける、話すこと、聞くこと、書くことの重要性 • 誤解を予防、軽減、解決するためのコミュニケーション能力および行動スキル • 顧客や他者に対応する際の慎重さと機密保持の必要性 • 同僚やチームメンバーと生産的なパートナーシップを確立し、維持することの重要性 • ソフトウェアのドキュメント作成にかかる規約と合意事項 • 依頼内容の受領から、合意した仕事の完了と引き渡しまでの文書作成プロセス全体 • 記録管理と報告書作成の原則と応用 	

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"> 顧客や同僚とのミーティングの準備 顧客要件の収集、明確化、確認 サマリーや仕様書の受信、明確化、解釈 選択肢および代替案を提示し、議論する 顧客と時間、費用、手数料について話し合い、相互の納得を得る。 顧客の要望を記録し、考慮する。 プロジェクト管理の技能と技術を活用する 職場の組織と資源を最大限に活用する 利用可能なガイダンス文書の指示に従う 課題の優先順位付け 課題にリソースを割り当てる 各課題の開発段階を文書化する クライアントに進捗状況を定期的に報告する ソフトウェア・ソリューションの提案と最終決定 	
3	デジタルコンテンツ制作	30
	<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"> ユーザーニーズ、ビジネスシナリオ、競合製品 さまざまな種類のメディア・コンテンツ 一般的に使用されているオーサリングツールとソフトウェア 実際および潜在的なオーディエンスの興味、ニーズ、習慣 異なるプラットフォームにおけるオーディエンスの行動 適切なプラットフォーム、コンテンツ、フォーマットを特定し、選択するための原則と方法 「最も効果的手法」を選択するための選択肢と根拠 コンテンツ制作計画策定の原則とアプローチ コンテンツスタイルとブランドイメージの活用によるブランド認知と信頼の構築 効果的な言語表現を含む、創造的なコミュニケーション術を開発するための基盤 ビジュアル・デザインの原則 動画の録画と編集方法 音声コンテンツの録音と編集方法 コンテンツ制作プロセスの範囲 ユーザーのニーズを的確に満たすクリエイティブなコンテンツ企画方法 色彩理論および、原色、二次色、混合色、バランス配色の活用 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 目的に合ったメディア・コンテンツの種類を選ぶ。 オーサリングツールとソフトウェアを使用する。 ユーザーのニーズを分析し、ターゲットオーディエンスを特定する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 適切なメディア・プラットフォームを選択する。 各クライアントのブランド・ガイドラインに従い、コンテンツのスタイルをブランド・イメージに合わせる。 明確な表現、正しい文法、キャッチーな見出しを含む完全なコピーライティング 高品質の動画コンテンツを制作する。 クリアで高品質な音声コンテンツを制作する。 シンプルで使いやすく、魅力的なインタラクティブ・コンテンツを設計・実装する。 コンテンツに重大な欠陥がないか、そして設計要件を満たしているかを確認するため、厳格なテストを実施する。 利用者情報のセキュリティに十分配慮し、利用者情報の漏洩や悪用から保護するために必要な措置を講じる。 	
4	インタラクティブ・インターフェース・デザイン	30
	<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"> シンプルさ、直感性、美しさに関するデザイン原則 ユーザーエクスペリエンスのデザイン原則 ユーザーインターフェース (UI) のデザイン原則 ユーザーエクスペリエンス (UE/UX) のデザイン方法論 会議の根拠、組織、実施 ユーザー視点を中心とした製品設計の原則と応用 各ユーザーグループを考慮したインクルーシブデザインの原則と方法 効率的で満足のいく使用を最適化するために、設計プロセス全体を通して一貫性を保つことが重要である。 デザイン・プロセスと出来上がった製品の最新性を確保することの重要性。 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> プロトタイプをレビューするために関係者を招き、レビュー・ミーティングを開催する。 フィードバックと自身の判断に基づいてプロトタイプを変更し、最適化する。 プロトタイプに基づき、色合わせ、アイコンのデザイン、フォントの選択など、ビジュアルデザインを実施する。 デザインが以下を満たしているかを確認する： <ul style="list-style-type: none"> 完全にユーザー視点である。 障がい者を含むすべての利用者がアクセス可能である。 文化的に適切である。 ニュース、トレンド、市場の期待に関連して最新であり、一貫性がある。 ユーザー・インターフェース・デザインとビジュアル・デザインを最終化する。 ユーザーがすべての操作をスムーズに完了できるよう、明確なインタラクションフローを設計する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 成功、失敗、待機状態のアラートを含む、明確なフィードバック・メカニズムを提供する。 インターフェースの要素がうまく配置され、調和のとれたカラーコーディネートになっている。 情報伝達の正確性と効率性を確保するため、分かりやすいアイコンやフォントを使用する。 ユーザーの視線の流れを誘導しブラウジングの効率性を向上させるために、視覚階層を十分に活用する。 クリック、スライド、音声など多様なインタラクション方法をサポートし、様々なユーザーのニーズに応える。 幅広い情報資源にアクセスし、情報を効果的に収集、処理、公開する。 情報を統合し処理するために追加の方法を使用する。 効果的なコミュニケーション、チームワーク、管理技術を通じて生産工程をサポートする。 デザインが、携帯電話・タブレット・パソコンなど、さまざまなデバイスや画面サイズで問題なく表示され、操作できるようにする。 ユーザーエクスペリエンスを向上させるために、さまざまなデバイスやユーザーの習慣に合わせてデザインを最適化する。 	
5	パフォーマンスの最適化とレビュー	25
	<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"> 検索エンジン最適化 (SEO) ソーシャルメディア最適化 (SMO) サイトスピードの最適化 (画像最適化、キャッシュ活用、コンテンツ配信ネットワーク、HTTPリクエスト削減) モバイル最適化 (レスポンシブデザイン、モバイルファーストの原則) デジタルメディア製品の市場分析 製品のプロジェクト分析と製品企画 コンテンツのパフォーマンスを監視するため分析ツール (Google Analyticsやソーシャルメディア分析ツールなど) を使用 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> コンテンツの品質とユーザーエクスペリエンスを継続的に改善するために、ユーザーからのフィードバックを収集・分析する。 ページのローディングスピードとレスポンスタイムを最適化し、ユーザーが素早く製品にアクセスして使用できるようにする。 不必要なリソース消費を削減し、製品全体のパフォーマンスと安定性を向上させる。 コンテンツ制作と公開プロセスにおける成果と損失について話し合うチーム・レビュー・ミーティングを開催する。 関連する広報・プロモーション活動を収集、分析、監視し、あわせてメディアアカウントの運営、管理を行う。 ユーザーからのフィードバックや操作データを常に監視し、ユーザーエクスペリエンスを高めるために設計を最適化し続ける。 	

セクション		相対的重要性 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • コンテンツ構造の調整、SEOの改善、ユーザエクスペリエンスの最適化などの最適化施策を実施する。 • データ収集、主要指標の分析、ユーザーからのフィードバック、チームでのディスカッション、改善策を通じて、コンテンツの質を継続的に向上させる。 	
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。

技能五輪国際大会での評価は、2つに大きく分けられる：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、評点の配分、評価方法が

すべて採点スキームと競技課題の性質に依存するからであり、これら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・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、成果物、あるいは別のガイダンス）。これは基準および評価ガイド内に記述されている。
- 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。

採点は毎日行われる。各副基準は日ごとに採点される。各エキスパートは、その専門性、規則、品質要件に応じて、合理的なバランスで採点を行う。

各競技課題モジュールは、関連基準を厳密にサンプリングする。評価基準は、ワールドスキルズ職業基準のセクションにほぼ、または完全に従います。

採点スキームの範囲。モジュール開発の性質上、測定採点に重点を置くモジュールもあれば、判定に重点を置くモジュールもある。以下は主な基準の一例である：

- クリエイティブ・プロセス
- 最終デザイン
- ソフトウェアとハードウェアの活用
- デジタルコンテンツ制作
- インタラクティブ・インターフェース・デザイン
- ファイルのフォーマットと保存

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、採点スキームと連動させながら、各基準において十分で、バランスが取れ、かつ真正性のある評価・採点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、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、4つの独立したモジュールで構成される。

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。

4つのモジュールは、同じテーマとトピックをもとに、同じ課題背景に基づいて作成されている。モジュール情報は以下の通り。

モジュール	ソフトウェア	時間
要件分析と計画	ブラウザ、オフィスソフトウェア	4

モジュール	ソフトウェア	時間
グラフィック・デザインと創造性	グラフィックデザイン用ソフト、ドローイング・ソフトウェア、画像取り込みツール	6
動画コンテンツのデザインと制作	2D描画ソフト、動画編集ソフト	6
インタラクティブ・メディアの活用と統合	インタラクティブ・デザイン・ソフトウェア	6

モジュールA：要件分析と計画

選手は競技課題と背景情報を参照し、ユーザーの要件を抽出し、それに対応するソリューションを競技課題で計画する。

モジュールB：グラフィック・デザインと創造性

選手は、個人の創造性を発揮して、ブランドの宣伝、市場のプロモーション、文化の普及など、課題で提示されたテーマの要求を満たすことができるアイコン、グラフィック、画像、コピーライティング、その他のデジタルメディアコンテンツの制作とデザインを完成させる。

モジュールC：動画コンテンツのデザインと制作

選手は課題要件を満たす表現ビデオを制作し、課題要件・創造的な企画・提供された素材、または自ら設計・収集した素材に基づいて、その映像内容を完成させ、最適化する。

モジュールD：インタラクティブ・メディアの活用と統合

選手は、前のモジュールで作成した課題要件とコンテンツに従って、インタラクティブメディアのスク립ト設計と素材制作を完了させる。選手は音声、動画、アニメーション、グラフィック、画像を統合し、作品の制作と最適化を完成させる。

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共同で作成する。

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
競技大会開催の15か月前	ITPDが特定され、WSIとITPDの間で機密保持契約が締結される。

時期	活動
競技大会開催の3ヶ月前	該当する場合、技能五輪国際大会のウェブサイトを通じて、技術的または詳細な情報を含まない一般的な選手事前情報が配信される。
遅くとも大会の2ヶ月前まで	競技課題がワールドスキルズ・インターナショナルの職種競技管理マネージャに送られる
各競技日に競技会場にて	競技課題/モジュールがエキスパートと選手に提示される。

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、独立した競技課題設計者（ITPD）は競技課題の妥当性確認に先立って、ITPD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

競技課題/モジュールは大会に先立ち公開されない。競技課題/モジュールは、各競技日の開始時にエキスパートと選手に提示される。

5.8 競技課題の変更

競技課題は独立した競技課題設計者（ITPD）によって作成されるため、大会開催時において競技課題/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 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。

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

技能競技大会に先立つ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、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、選手センターから入手できる。
(www.worldskills.org/competitorcentre).

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) 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
競技課題	<ul style="list-style-type: none"> 未公開の競技課題は、職種競技マネージャがリソースなしで提示する。
機器	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートおよびワークショップ・マネージャは、選手が持ち込んだ特定の機器を認めない権利を有する。
機器の故障	<ul style="list-style-type: none"> 機器の故障が発生した場合、選手は直ちに手を上げて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、選手が用具を使用できない時間を記録する。機器の故障により失われた時間は、基準モジュール時間の終了時に選手に提供される。 機器の故障以前に保存されていなかった作業については、追加時間、超過時間は認められない。
選手のインターネットワークステーション	<ul style="list-style-type: none"> 共用のインターネットワークステーションが設置され、選手は1日2回（大会4日間で8セッション）利用できる。各セッションに割り当てられる時間は最大10分で、未使用の時間を再度割り当てることはできない。選手はインターネット・ワークステーションのセッションを連続して使用することはできない。最低でも1セッション分の間隔を空ける必要があります。
音楽	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、大会10日前までに20曲以内の未編集の楽曲（MP3形式）を提出ことができ、それらはエキスパートが代表としてコンペティション・フォーラムで公開する。すべての音楽は照合され、全選手で共有される。音楽ファイルは習熟日の前に各ワークステーションにまとめて置かれる。
習熟日	<ul style="list-style-type: none"> 習熟日が終了する前に、すべての選手は各自のコンピュータをクリーンアップし、ソフトウェアのテストに使用したすべてのファイルを削除する必要がある。これには、作成済みのすべてのデータベースの削除も含まれる。
採点	<ul style="list-style-type: none"> エキスパート—すべての減点には、なぜその評点が与えられなかったかについての簡単な説明を添えなければならない。この説明は「結果」の欄に記載できる。
競技課題に関する質問	<ul style="list-style-type: none"> エキスパート—競技課題に関する全ての質問は、競技が行われる日より前に、技能五輪ディスカッション・フォーラムで質問しなければならない。その後、職種競技マネージャが必要に応じて質問に答える。技能五輪ディスカッション・フォーラム内で質問されたもの以外は、回答されません。 選手—競技課題に関するすべての質問は、エキスパートを通じて伝えなければならない。

トピック／タスク	最良事例の手順
モジュール・ブリーフィング	<ul style="list-style-type: none"> • エキスパート－モジュールのブリーフィング中に選手とコミュニケーションをとることはできない。 • 選手－モジュールのブリーフィング中に競技課題について質問することはできない。これらの質問は、モジュールが競技される日の前までに、エキスパートによってすでに質問されているはずである。
休憩	<ul style="list-style-type: none"> • 選手－競技の時間中にトイレに行くために作業を中断した選手や、飲食のために休憩した選手については、競技時間の延長は与えられない。時間が終了したら、すべての選手はコンピュータでの作業を直ちに止めなければならない。
選手への対応	<ul style="list-style-type: none"> • 選手が質問をする場合、選手と同国ではないエキスパート2名が立ち会わなければならない。必要であれば、選手は通訳者を呼ぶことができるが、会話をしてはならず、追加情報なしの通訳のみでなければならない。

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	つま先が閉じてヒールのない頑丈な靴
安全なエリアでの一般的なPPE	✓

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手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付することはできない。すべての工具は、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

選手は、材料・機材・工具を競技大会に持ち込むことはできない。

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。

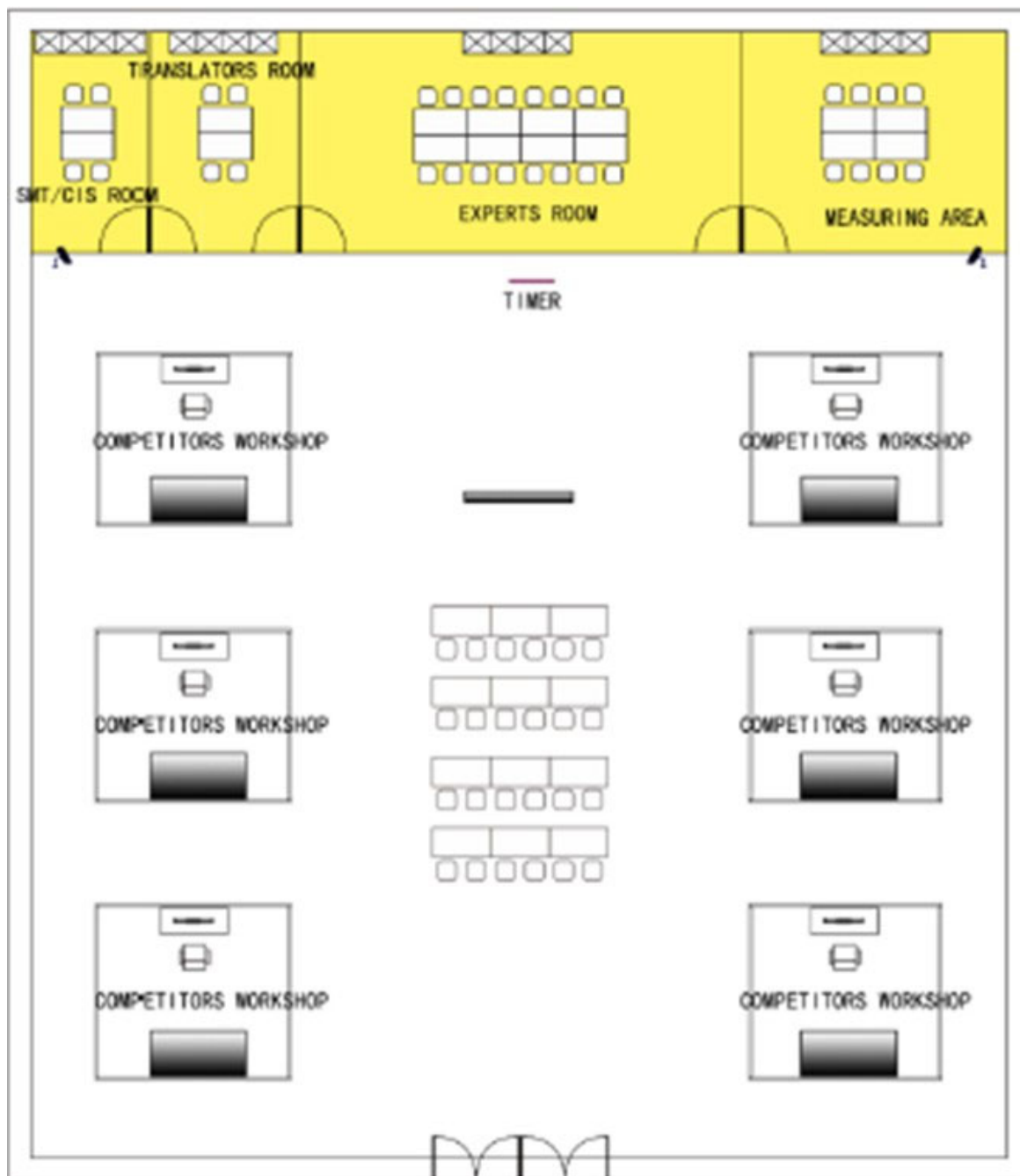
8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

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



ワークスペース

競技では、各選手に競技課題に応じた机、椅子、コンピューターワークステーション、さらにキーボード、マウス、ヘッドセット、手書きボードなどの設備が与えられる。

業界の実際の労働環境によると、選手1人につき約5平方メートルが必要とされる。

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、問題と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、メモリスティック	<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、通訳者はワークショップ内へのUSBメモリスティックの持ち込みを禁止する。もし選手がワークショップに持ち込む場合は、ロッカーに入れて施錠しなければならない。昼食時または一日の終わりに取り外すことができる。 • 選手はUSBメモリスティックをワークショップに持ち込むことはできない。もし選手がワークショップに持ち込む場合は、ロッカーに入れて施錠しなければならない。昼食時または一日の終わりに取り外すことができる。
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、通訳者は、エキスパートの会議室にノートパソコンを持ち込むことができる。ノートパソコンは、毎日の終わりに会議室の外に持ち出すことができる。 • ワorkshopにノートパソコンを持ち込むことはできない。選手がワークショップに持ち込む場合は、ロッカーに入れて施錠しなければならない。昼食時または一日の終わりに取り外すことができる。
テクノロジーの使用—個人用カメラ	<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、個人所有のカメラやビデオ機器をワークショップに持ち込み、競技第4日目の競技終了後に使用することができる。
テクノロジーの使用—モバイル機器	<ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパート、エキスパート、通訳者は、チーフ・エキスパートの承認と職種競技マネージャの承認がある場合を除き、いかなる場合においても、選手のワークステーションに電子機器を持ち込むことはできない。 • 選手は、電子機器（携帯電話を含む）をバッグに入れたまま（電源を切るかマナーモードにする）、用意されたロッカーに預けなければならない。 • チーフ・エキスパートの許可がない限り、いかなる場合においても電子機器を選手のワークステーションに持ち込んで서는ならない。選手がワークショップに持ち込む場合は、ロッカーに入れて施錠しなければならない。昼食時または一日の終わりに取り外すことができる。 • 職種競技マネージャはこの規則から除外される。

トピック／タスク	職種限定規則
ソースファイル ／メモ	<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、選手、通訳者は、いかなる場合においても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メモは、常に選手のデスクに置いておかなければならない。職種競技マネージャは、毎晩メモを回収し、鍵をかけて保管し、翌朝の準備の際に再配布する。メモをワークショップの外に持ち出してはならない。この規則は、大会開催2日前および競技第1日目から競技第4日目まで適用される。
採点室	<ul style="list-style-type: none"> • チーフ・エキスパートおよびエキスパートは、チーフ・エキスパートまたは職種競技マネージャの承認がない限り、採点室に追加のアイテムを持ち込んだり、持ち出したりすることはできない • 選手は採点室に立ち入ることはできない。

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。

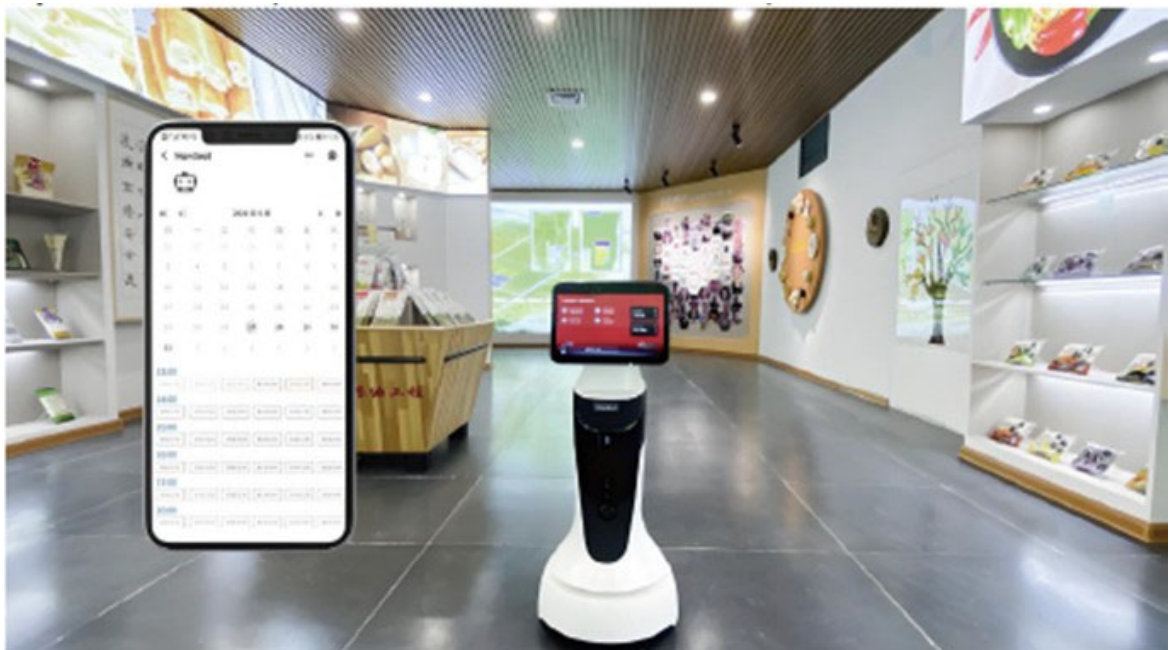
- デジタルメディアおよびアートデザインに関する専門家としての学歴。
- 関連するデザイン専攻で学士号以上を取得すること。
- インターネット、メディア映像、ゲーム、広告デザインなどの分野で豊富な実務経験または指導経験がある。
- デジタル・インタラクティブ・メディアの最先端技術や活用トレンドを理解している。
- インタラクティブ・メディア・デザインの作品が豊富にある。
- 専門家アドバイザーとして、デジタル・インタラクティブ・メディア・デザインの制作を指導した。
- 競技大会の審査経験が豊富である。
- 技能五輪国際大会または技能五輪全国大会の審査経験者。
- デジタルメディアにおける競技課題設計の経験がある。
- デジタル・インタラクティブ・メディア・デザイン業界とトレンドの理解している。

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。

- 競技課題への参加：トピックや機能を一般から募集し、その中から上位3つのトピックや機能を選んでエキスパートに議論してもらい、その中から1つを競技課題として選び最も関連性の高い機能を評価する。
- 革新的な製品体験：観客やメディアが最新で最も革新的なスマートモバイルデバイスを体験できるよう、体験型アクティビティを企画する。



- アプリケーションのプロモーション：応募企業とともにプロモーションイベントを開催し、観客がグローバルな観点から有用なアプリケーションを選択できるよう支援する。
- データ表示：世界規模でのモバイルアプリに関するデータを表示し、アプリが仕事、学習、生活と密接に結びついていることについて理解を深めてもらう。



- 選手のプロフィール
- 仕事の機会
- 競技課題の説明
- 競技の日々の状況報告
- 支援活動の企画：業界フォーラム、展示会、講演会、技能披露など。観客の参加と交流の機会を増やし、イベントをより魅力的なものにする。
- 広報を通しイベントの価値を強調する：技能人材の育成、産業技術の交流、国際協力などにおける技能五輪国際大会の重要性を強調し、より多くの人々の関心を惹きつける。
- 観戦イベント：ライブ中継、ショートビデオ、フォトレポート、その他形態を通して、競技のエキサイティングな瞬間や職種選手の巧みな技能を紹介し、観戦イベントとして盛り上げる。
- メディア取材エリアの設置メディア向けに特別なインタビューエリアを設け、イベントの深掘り取材やインタビューをやすくし、イベントのメディア露出を高める。
- スポンサーシップ・プログラムを開発する：マルチレベルかつ多様な形態のスponsorship機会を提供し、企業やブランドの協賛参加を促し、イベントへの資金提供やリソース支援につなげる。
- インタラクティブエリアの設置：技能展示エリアや体験エリアなど、来場者が職種競技の魅力を感じられるようなエリアを設置し、インタラクティブなゲームやQ&Aセッションを開催し、観客の参加率を高め、イベントへの関心を高める。

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：この職種競技では、次の持続可能な実践に焦点を当てる：

- 競技課題はメディアファイルとして提供される。
- 競技課題は大会終了後に使用可能とする。
- ワークステーションにインストールするソフトウェアの量を制限する。
- 可能な限りオープンソースソフトウェアを使用する。
- 不要な材料を無駄にしない。
- リサイクル
- リソース管理
- 可能な限りリソースを共有する。

コスト

第一に、デジタル・メディア・インタラクティブ・デザインは、ソフトウェアや一般的なコンピュータ・ハードウェアに大きく依存しており、高価な専用機器を必要としないため、機材コストは妥当である。機材にかかる費用は参加者1人当たり2,000～3,000ユーロと見積もられており、これらの機材は再利用が可能である。第二に、関連するテクノロジー企業やデザイン・ソフトウェア・プロバイダーなどのスポンサーから技術的・財政的支援を受けられる可能性が高く、これにより低コストを維持できる。

環境への影響

デジタル・メディア・インタラクティブ・デザインは、デジタル技術と創造的コンセプトに基づいたデジタル・コンテンツ制作活動である。作業工程では、粉塵、煙、臭気、廃棄物が発生せず、環境に悪影響を与えない。

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、ISCO-08ユニットグループ2166（グラフィックおよびマルチメディア・デザイナー、p.124）に分類される。

より詳細には、O*NET 15-1255（ウェブおよびデジタル・インターフェース・デザイナー）と密接に関連している：<https://www.onetonline.org/link/summary/15-1255.00>

また、ESCO2166.7（デジタルメディアデザイナー）も参照のこと。
<http://data.europa.eu/esco/occupation/d5a43cd3-230e-46d0-ba05-d67d61e5cfbb>

残念ながら、2026年技能五輪上海大会に対する企業や産業界からのフィードバックはなかった。

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。