

事前公表

第 48 回 技能五輪全国大会
ウェブデザイン職種 競技概要

The 48th National Skills Competition
Web Design Competition
Technical Discription

競技概要

ウェブデザインとは、「インターネット上でドキュメントを発行することを目的に、計画、デザインおよび設計を行う」と定義される。

ウェブデザイン職種競技では、課題に基づきウェブサイトの設計、構築の技能について競技を行う。評価は、1. デザイン計画およびコンセプト、2. HTML/XHTML/CSS/ウェブ標準、3. 画像作成・修正・最適化、4. ナビゲーション・ユーザインタフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ、5. ウェブプログラミング、6. クリエイティビティ、7. アクセシビリティ、8. 計画性、9. プレゼンテーションの各項目について競技を行う。

本競技に求められる技能について

- ・インターネットおよびウェブデザインに関わる一般的な技術について理解していること。
- ・ウェブサイトの目的やウェブサイトの企画、設計が適切に行え、設計企画書の作成ができること。
- ・ウェブコンテンツおよびウェブサイトを構築するための技術について理解していること。
- ・ウェブコンテンツおよびウェブサイトを構築するために必要なソフトウェアを利用できること。
- ・インターネットを利用してコンテンツを公開するための仕組み、ウェブサーバの設定について理解していること。
- ・コンピュータに関わるハードウェア、ソフトウェア、オペレーションシステム、ネットワークに関して理解し、適切に利用することが出来ること。
- ・HTML/XHTML およびCSS についてW3C に準拠したコーディングが行えること。
- ・各種画像フォーマットについて理解し、特性を生かした各種イメージデータやアニメーションを作成することが出来ること。
- ・ウェブデザインに関わる、ユーザビリティ、アクセシビリティ、インタフェースデザインについて理解していること。
- ・ウェブデザイン関わる技術、技能および基本的なサーバサイドのプログラミングの技能を備えていること。
- ・コンテンツマネジメントシステム(CMS)について理解し、PHP、MySQL を利用して作成できること。

1. 競技時間および競技日程

競技時間 11 時間 00 分

競技は、制限時間 11 時間で行う。競技は2 日間に分けて実施し、1 日目は競技時間 7 時間を設定する。2 日目は競技時間 4 時間とする。

競技は下記のスケジュールで行なう。選手は、競技前日の午前 9 時 30 分より会場の確認と座席およびプレゼンテーションに関わる順番の抽選を行なう。また引き続き、競技課題詳細発表、競技説明および各自競技用 PC 等設定を行う。なお、競技スケジュールについては変更する場合もあるので留意すること。

競技開始より 9 時間を経過し、課題を完成した場合、適宜作業完了を競技委員に宣言し、作業を終了することができる。また、競技時間内に課題を完成できなかった場合は、入賞対象としない。競技終了後、各自 3 分間の持ち時間でプレゼンテーションを実施する。プレゼンテーションは採点項目に含まれる。

<競技日程>

説明会(競技会場下見・抽選)

9:20 ~ 9:30 競技会場下見 受付

9:30 ~ 12:00 座席およびプレゼンテーション順番 抽選

競技課題詳細発表 および 競技説明

各自競技用 PC 等およびネットワーク・サーバ等確認設定

競技 1 日目

~ 8:45 選手集合および受付、課題説明、課題等配布、注意事項等

9:00 ~ 12:00 競技

12:00 ~ 12:45 【 昼食休憩 】

12:45 ~ 16:45 競技

第 1 日目 計 7 時間

競技 2 日目

~ 8:30 選手集合 および 受付

8:45 ~ 12:45 競技

12:45 ~ 13:30 【 昼食休憩 】

13:30 ~ 14:30 プレゼンテーション

第 2 日目 計 4 時間

※競技時間中、VDT 作業における規定に基づき、競技選手が各自休憩すること。

以下の URL を参照すること。 <http://www.mhlw.go.jp/houdou/2002/04/h0405-4.html>

2. 仕様機材等

<大会競技用PC>

競技に利用する PC にはWindows 7 がインストールされている。利用するPC には、キーボードおよびマウスが備えられている。またPC はLAN で競技用ネットワークおよびサーバに接続されているが、インターネットにアクセスすることは出来ない。

<アプリケーション>

競技用 PC には、以下のウェブサーバ、ウェブプログラミング環境およびウェブコンテンツ作成用ソフトウェアがインストール可能な状態にあるか、インストールされているか、ネットワークにより利用することができる。以下のソフト以外は競技では、利用する事は出来ない。また、各種サーバ、開発環境は競技の規定に従い利用することができる。なお、競技に利用するアプリケーションのバージョンなどは変更する場合もある。

○ウェブサーバソフトウェア

Apache-2.x 以上

○ウェブプログラミング、データベースソフトウェア

PHP5.x 以降、MySQL5.0.x 以降、phpMyAdmin、<http://www.php.net/docs.php> の日本語版マニュアル

○画像処理ソフトウェア

Adobe PhotoshopCS5、Adobe IllustratorCS5、Adobe Acrobat 9 Pro、

○ウェブエディタおよびウェブコンテンツ作成ソフトウェア

Adobe DreamWeaverCS5、Adobe FireworksCS5、Adobe FlashCS5、
Microsoft Expression Studio 4 Web Professional

○テキストエディタなどのソフトウェア

秀丸、サクラエディタ、Terapad

○ドキュメント作成ソフトウェア

Microsoft Office2007以降またはOpen Office3.x 以降

○FTP クライアントソフトウェア

Filezilla

○JavaScript

prototype/jqueryの安定版

それぞれのソフトウェアについては、標準設定でインストールを行なっている。また、Windows 7 標準のアクセサリ、ワードパッド、メモ帳等が利用可能である。特に競技委員からの指示・説明がない場合、競技用PC に既にインストールしてあるソフトウェアを利用することができる。またテキストエディタについては、競技者は上記ソフトウェアより選択して競技用PC にインストールして利用することができる。

なお、競技委員は以上のソフトウェア使用法に関わる一切の質問に対する回答、操作補助は行わない。

また、サーバおよびウェブプログラミングおよびデータベースの環境に関しては競技会場下見の際に説明を実施する。

<ブラウザ>

本競技では以下を大会指定ブラウザとする。

●Mozilla Firefox 3.x 以降の安定版およびMicrosoft Internet Explorer 8以降

共に競技用 PC にインストールされ、firebug、アクセシビリティツールバーなどのプラグインもインストールされており、利用できる状態となっている。

3. 競技課題および内容

1. 課題と課題作成のために提供されるサイト情報、仕様は、おおむね競技1ヶ月前に事前に公表される。競技は、競技課題として出題されたサイトを規定の11時間内においてデザインし構築する実務的作業によって行われる。※課題作成のために提供されるサイト情報とは、サイトの種類や目的、ナビゲーション構成などをいう。
2. 競技者は、出題された課題ウェブサイトの目的、利用者、必要要件、制作要件、仕様書、留意事項などを考慮してウェブサイトをデザインし構築する。また、ウェブサイト構築に関わるコンセプト、サイトデザインの計画(インタフェースや色彩計画)、サイトマップ、ストーリーボード、技術仕様などを文章および図などを用いたウェブサイト設計書として作成し、必ず提出すること。設計書は各工程で実行される作業について概説している事が望ましい。提出データはデジタルデータで提出する。作成した提出データは指示された場所に保存すること。
3. 課題の完成と提出については、課題要件にもとづいて、テキスト、画像、アニメーションなどを含み、完成した状態にするのは最低8ページとする。(ダミーページは含まない) また規定や仕様が指示されたページの場合はその仕様に従い作成すること。以上のウェブサイトを競技時間以内に構築し、指定された競技用ウェブサーバへディレクトリ構成も含めて必要なデータがアップロードされ、大会指定のブラウザ双方で正しく機能し、閲覧できる状態とする。
ウェブサイトにはFlash アニメーションや適切な設計に基づくGUI(グラフィカルユーザインタフェース)、フォームなどが含まれているものとする。
4. 各種 CGI やサーバサイドの設定が必要なものも利用してウェブサイトを構築することができるが、おおむね大会1ヶ月前に発表される競技課題の詳細、制作要件、仕様、サーバ環境・設定の規定に基づいて設計・デザインする必要がある。特にPHP5.x 以降、MySQL5.0.x 以降、phpMyAdmin を競技者は利用することができる。課題ウェブサイトは静的なものまたはPHP、データベースなどを利用して動的なサイトとして構築すること。また、ウェブサイトはコンテンツマネジメントシステム(CMS)を備えている必要がある。また、コンテンツ作成用アプリケーションの他に、事前に発表されるブラウザ用のプラグインなども使用することが可能である。
5. コンテンツマネジメントシステムは、a.メニューとサブメニューのメニューの追加・削除、b.コンテンツの追加・削除・編集、c.管理者の認証を備えること、d.コンテンツマネジメントシステムに対してユーザの追加・削除が可能なこと、の以上4つの機能が必ず実装されていること。また、コンテンツマネジメントシステムのユーザ名とパスワードはウェブサイト設計書に明記すること。
6. 使用可能な素材として提供される画像ファイルは大会前日に公開される。提供された素材すべてを利用する必要はなく、競技者はふさわしいものを選択し、適切な状態に加工して使用することができる。また競技者は画像処理ソフトウェア等を使用して素材となる画像データを自由に作成することができる。
7. 必ず使用することを義務付けられたデータが会場で配布されるので、競技者は適切な状態に加工し使用する。
8. アニメーションを使用したバナー等を必ず作成すること。
9. HTML/XHTML については、W3C によるHTML4.01 以降とし、外部(リンク)CSS を利用し、スタイルシートを有効に使用したウェブサイトが構築されていること。

10. その他、Flash・GIF アニメーション、Silverlight等を利用したムービーやアニメーション、インタフェース等、競技者は課題の目的・内容に応じて作成し、利用することが出来る。
11. 競技者は JIS、ISO、W3C 等の国際標準規格に準拠し、ウェブ標準、アクセシビリティ、ユーザビリティに配慮してウェブサイトを設定・デザインすることがのぞましい。

<留意事項>

下記の項目について留意し、課題を作成すること。

1. デザイン計画およびコンセプト

- ・課題となるWebサイトの内容を理解し、デザイン計画が行われているか
- ・Webサイトの内容に適合した、デザイン、計画が行われているか
- ・Webサイトは、サイトの目的、ターゲットとする利用者が明確に定義され、サイトマップ、ストーリーボードなどにより適切に計画されているか
- ・サイト構築にあたって適切な作業計画がなされているか

2. HTML/XHTML/CSS/Web標準

- ・JIS、ISO、W3Cなどの標準規格に準拠しているか(HTML4.01以降を本競技では必須とする)
- ・適切な構造化(structured markup/semantic markup)が行われているか
- ・リンキング(外部)スタイルシートを使用し、スタイルシートを有効に利用しているか
- ・指定されたWebブラウザに準拠してデザインされているか
- ・Web標準に基づいた設計、実装が行われているか

3. 画像作成・修正・最適化

- ・画質、階調、圧縮技術等のWeb用画像ファイルについての知識があり最適化が行われているか
- ・サイトの目的やコンテンツに見合ったデザイン処理が行われているか

4. ナビゲーション・ユーザインタフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ

- ・適切なナビゲーションがデザインされているか
- ・Webサイトにおいて利用されている色彩は適切で一貫しているか
- ・配色、ボタンなど各要素のサイズなどが適切か
- ・使いやすさに配慮したGUI(グラフィカルユーザインタフェース)の設計がなされ、フィードバックは適切か
- ・必要な情報が正しく伝達されるためのデザインがなされ、文章・画像についてその構成が適切にレイアウトされているか
- ・ページは、読みやすく見やすくデザインされているか
- ・ユーザビリティに配慮してデザインされているか

5. Webプログラミング

- ・ECMAScript(Java Script)等のWebプログラミングが適切に利用されているか
- ・PHPおよびMySQLを利用したダイナミックなサイトが構築されているか
- ・コンテンツマネジメントシステムなどを用いたWebサイトの構築が行われているか

6. クリエイティビティ

- ・Webサイト全体のデザイン、また使用されている画像等の表現方法が適切で、かつ独創性・創造性・審美性があるか
- ・コンテンツを特徴づける為の努力がされ、魅力に富んだサイトになっているか
- ・情報伝達やサイトの目的を達成するために留意され、訴求力のある制作が行われているか
- ・Webサイトの目的やデザインに合わせたアニメーションが作成されており、魅力的か

7. アクセシビリティ

- ・アクセシビリティに配慮された制作、デザインがなされているか
- ・JIS X8341-3、WCAGのガイドラインを特に意識したデザインがなされているか

8. 計画性

- ・Webサイトが目的に応じた要求を満たし、情報が漏れなく構築され、完成された状態になっているか
- ・サイト全体の構成が適切であり、タイトルやページ名称は適切か
- ・サーバにアップロードされブラウザで閲覧できる状態になっているか

9. プレゼンテーション

- ・プレゼンテーションが適切に行われ、Webサイト構築における要旨が明確に伝達されたか

4. 評価について

本競技では、下記の項目について評価を行う。

1. デザイン計画およびコンセプト

- ・課題となるウェブサイトの内容を理解し、デザイン計画が行われているか
- ・ウェブサイトの内容に適合した、デザイン、計画が行われているか
- ・ウェブサイトは、サイトの目的、ターゲットとする利用者が明確に定義され、サイトマップ、ストーリーボードなどにより適切に計画されているか
- ・サイト構築にあたって適切な作業計画がなされているか

2. HTML/XHTML/CSS/ウェブ標準

- ・JIS、ISO、W3Cなどの標準規格に準拠しているか(HTML4.01以降を本競技では必須とする)
- ・HTML/XHTML/CSSの適切な構造化が行われているか
- ・リンク(外部)スタイルシートを必須として使用し、スタイルシートを有効に利用しているか
- ・指定されたウェブブラウザに準拠してデザインされているか
- ・ウェブ標準に基づいた設計、実装が行われているか

3. 画像作成・修正・最適化

- ・画質、階調、圧縮技術等のウェブ用画像ファイルについての知識があり最適化が行われているか
- ・サイトの目的やコンテンツに見合ったデザイン処理が行われているか

4. ナビゲーション・ユーザインタフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ

- ・適切なナビゲーションがデザインされているか
- ・ウェブサイトにおいて利用されている色彩は適切で一貫しているか
- ・配色、ボタンなど各要素のサイズなどが適切か
- ・使いやすさに配慮したGUI(グラフィカルユーザインタフェース)設計がなされ、フィードバックは適切か
- ・必要な情報が正しく伝達されるためのデザインがなされ、文章・画像についてその構成が適切にレイアウトされているか
- ・ページは、読みやすく見やすくデザインされているか
- ・ユーザビリティに配慮してデザインされているか

5. ウェブプログラミング

- ・ECMAScript(Java Script)等のウェブプログラミングが適切に利用されているか
JSON等のデータを非同期通信で取得し、ページ遷移なしで情報の更新が行えるか
- ・PHPおよびMySQLを利用した動的なサイトが構築されているか
- ・コンテンツマネジメントシステムなどを用いたウェブサイトの構築が行われているか

6. クリエイティビティ

- ・ウェブサイト全体のデザイン、また使用されている画像等の表現方法が適切で、かつ独創性・創造性・

審美性があるか

- ・コンテンツを特徴づける為の努力がされ、魅力に富んでいるサイトになっているか
- ・情報伝達やサイトの目的を達成するために留意され、訴求力のある制作が行われているか
- ・ウェブサイトの目的やデザインに合わせたアニメーションが作成されており、魅力的か

7. アクセシビリティ

- ・アクセシビリティが配慮された制作、デザインがなされているか
- ・JIS X8341-3、WCAGの定めるガイドラインを特に意識したデザインがなされているか

8. 計画性

- ・ウェブサイトが目的に応じた要求を満たし、情報が漏れなく構築され、完成された状態になっているか
- ・サイト全体の構成が適切であり、タイトルやページ名称は適切か
- ・サーバにアップロードされブラウザで閲覧できる状態になっているか

9. プレゼンテーション

- ・プレゼンテーションが適切に行われ、ウェブサイト構築における要旨が明確に伝達されたか

<注意事項>

1. 筆記用具は、競技委員会より、提供を行なう。また、和英、英和辞書については持込を許可する。手荷物等については、持込を許可するが、競技に関係のないもの(携帯電話等)などについては、競技中に利用することはできない。机上に置けるものは、筆記用具・時計(必要であれば目薬)等、所属を示す小型の旗やマスコットとする。携帯電話を時計として利用することはできない。
2. 競技者は競技実施日において、本人確認のため、学生証、社員証、公的に自己を証明する写真貼付の身分証明書などの提示を求められることがある。
3. 競技中、水分補給の必要がある場合は、閉栓可能なペットボトルなどの飲料を持参することはできる。但し、その飲料などが原因で機材等にトラブルが発生した場合は自己責任となる。
4. 計時については、競技用 PC の時計で確認するのではなく、競技委員に説明された計時機器等を利用すること。また、競技の際には、適宜、競技委員から経過時間のアナウンスを行なう。
5. 競技の際、服装等は、競技にふさわしいものを着用すること。競技会場は、他の職種競技と隣り合わせた会場で実施されるため、寒暖の変動に対処できるように留意すること。また、騒音や見学者、取材などが予想されるため、必要であれば耳栓などを、競技委員に申し出て使用する事ができる。ゼッケン等が配布された場合は競技委員の指示に従い、必ず着用すること。
6. 競技用 PC については、事前にその動作を確認しておくこと。また、競技実施前日の説明会の際に競技用サーバの接続設定等について説明を行なうので、接続方法、操作方法について必ず確認を行なうこと。また、その際、各自環境設定の為に持ち時間 30 分程度を与えるので、PC の環境設定等を行うこと。
7. 競技用 PC から、インターネット(競技用ネットワーク外)へアクセスすることはできない。また、競技者が競技委員の指示なくネットワークの設定を変更することはできない。
8. 事前に作成した独自のプログラム、ソース、テンプレートや素材を利用することはできない。ただし競技課題で規定された場合は競技委員の許可を得て利用することができる。
9. 競技用 PC に、各ソフトウェア標準の状態インストールされている、素材データやテンプレートについては、各自の判断で利用することは許可する。
10. 競技中に他の競技者と用具の貸し借り、PC およびデータの交換は禁止する。
11. USB 方式のキーボードおよびマウスについては、ドライバを新規で組み込む必要のないものに限っては持込を許可する。その他の入力デバイス(タブレット等)については、持ち込みは不可とする。また、持込する入力機器については競技者各自の責任とし、競技用 PC で動作しない、不安定になる等もあるため、競技者各自で判断

すること。競技委員は一切の責任を持たない。

- 12.他の競技者の競技を妨害する行為をしないこと。
- 13.機器等のトラブルが発生した場合は、挙手をして競技委員または関係者に作業の待ち時間の記録をしてもらうこと。なお、この際に作業をしてはならない。また、競技用 PC が障害などにより、競技中に停止(フリーズ・クラッシュ)した場合、その停止時間も競技委員が測定を行う。作業が上記理由等で継続できない場合、その繰越分は、競技終了時に連続して行なう事とする。プレゼンテーションの順番および割当て時間を越える場合には別途、協議し変更する場合がある。
- 14.競技用 PC のトラブルにより作成中のデータが失われる場合もあるため、各自データの保存やバックアップについて十分に留意し作業を行なうこと。作業データは、ハードディスクに保存することを推奨する。作成中のデータに関しては、競技用 PC のハードディスクおよび競技用サーバ、データ保存用のメディアとして USB メモリ(128MB 以上を各競技用 PC に設置)が利用できるため、以上のデータ保存可能な場所にデータを適宜バックアップすることを推奨する。
- 15.競技開始後 9 時間を越え、制限時間内に作業を完了した場合、「作業完了」と挙手をし、競技委員に意思表示を行なうこと。競技委員の確認後、指示に従い、控室等で待機すること。
- 16.競技中に不正があった場合、また、競技委員に不正を指摘された場合、競技者は失格となりすべての作業を中止して退場すること。
- 17.競技中のトイレは各自適宜行なうこと。その際は必ず競技委員に申し出ること。なお、所要時間については作業時間に含まれる。
- 18.安全衛生上の観点から各自、作業中に適当な休憩を取ること。その際に競技会場からの退場は禁止する。また他の競技者の妨害にならないように注意すること。
- 19.競技者はトイレまたは、休憩、昼食時には、適宜データを保存し、PCからログオフするか、アプリケーション等の操作画面、ブラウザなどに制作途中の課題が表示されないよう配慮すること。
- 20.競技実施後に規定されたデータが正しく提出されていない場合や、提出された課題データの状態により、プレゼンテーションが不可能だと競技委員が判断した場合は、その旨個別に通知され、プレゼンテーションを行えない場合もある。プレゼンテーションを実施できる競技者はプレゼンテーション実施前に発表される。
- 21.競技実施中各自の作業および操作中のPCの画面等が会場の見学者にむけて提示されることがある。
- 22.制作した課題の著作権は大会主催者である中央職業能力開発協会に帰属する。しかし制作した著作物の引用の責任については競技(制作)者側にあるものとする。