

第57回 技能五輪全国大会  
ウェブデザイン職種  
競技課題

# 1. 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、設計およびデザイン、またウェブサイトの維持管理を行うこと」と定義する。ウェブデザイン職種競技では、競技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。評価は以下の各項目で行う。

1. ウェブサイトデザイン
2. レイアウト
3. フロントエンド開発
4. サーバサイド
5. プロジェクトマネジメント

## 1.1. 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、オペレーティングシステム、ネットワークに関して理解し、適切に利用できること。
- 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 (HTML5/CSS3 を含む)。
- 各種画像フォーマットを理解し特性を生かしたイメージデータやアニメーションを作成することができること。
- 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、インターフェースデザインについて理解していること。
- クライアントサイドに用いるスクリプト(JavaScript)のプログラミング技能を備えていること。
- ウェブデザインに関わる技術、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。
- PHP、DB等を利用してRESTful APIを作成できること。
- 各種端末等に応じたウェブコンテンツの作成ができること。
- 設計したウェブサイトについて、そのデザイン意図、仕様や機能等の説明が行えること。

## 2. 競技時間および競技日程

### 【競技時間 11 時間】

競技は、制限時間 11 時間以内で行う。競技は 2 日間に分けて実施し、1 日目については競技時間を 6 時間とする。2 日目は競技時間 5 時間とし、2 日間 合計 11 時間で実施する。競技は下記のスケジュールで行なう。競技会場下見の際に 9 時 30 分より会場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う。

また、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 分間以内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に含まれる。

### 2.1. 競技日程

#### 2.1.1. 11月15日 説明会（開会式・競技会場下見・抽選）

時間	内容
～ 9:45	集合・受付・抽選
10:00～11:00	競技説明・課題説明等
11:00～11:45	競技用PC等設定等
11:45～12:00	質疑応答

#### 2.1.2. 11月16日 競技 1 日目（6 時間/モジュール1, 2）

時間	内容
～ 8:20	選手集合および受付、課題説明、課題等配布、注意事項等
8:30～10:00	競技 1.5 時間 (モジュール1)
10:00～10:15	【休憩 15 分】
10:15～12:15	競技 2 時間 (モジュール2)
12:15～13:15	【昼食 1 時間】
13:15～14:45	競技 1.5 時間 (モジュール2)
14:45～15:15	【休憩 30 分】
15:15～16:15	競技 1 時間 (モジュール2)
16:15～	当日口スタイル消化

この日は モジュール1(スピードテスト)及びモジュール2(サーバサイド)を行う。

モジュール1(スピードテスト)は競技開始時刻から90分間で、その後の時間は全てモジュール2(サーバサイド)になる。

モジュール1の競技時間が終了次第、提出データの回収を行うためモジュール2の競技時間内にモジュール1の内容を修正しても採点には影響を与えない。

### 2.1.3. 11月17日 競技 2 日目 (5 時間/モジュール3)

時間	内容
～ 7:50	選手集合 および 受付
8:00～10:00	競技 2 時間
10:00～10:15	【休憩 15 分】
10:15～12:15	競技 2 時間
12:15～13:00	【昼食 45 分】
13:00～14:00	競技 1 時間
14:10～15:20	プレゼンテーション

プレゼンテーションを含むモジュール3のみが行われる。

- 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>

## 3. 使用機材等

### 3.1. 大会競技用PC

競技に利用するPCのOSは、Windows 10 である。また使用するPCはノートPCである。競技PC には、キーボードおよびマウスが備えられている。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できない。選手はUSBで接続可能なキーボード・マウス等を持参して使用することができる。これらはワイヤレスであってもドライバの必要のないものであれば問題ない。ただし、USBのドングルにメモリ機能のあるものは使用できない。また競技委員は持ち込み等機材のサポートは行わないもので留意すること。

### 3.2. 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、ネットワークより利用することができる。

以下のソフト以外、競技では、利用することはできない。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。

- AdobCC
  - Adobe PhotoshopCC
  - Adobe IllustratorCC
  - Adobe DreamweaverCC
  - Adobe AnimateCC
- テキストエディタ
  - Sublime Text 3 ( <https://www.sublimetext.com/> )
    - Packages については別途提示予定。
- ファイル転送ソフトウェア
  - Filezilla ( <http://filezilla-project.org/> )
- JavaScript ライブラリ
  - Vue.js ( <https://jp.vuejs.org/index.html> )
  - axios ( <https://github.com/axios/axios> )
  - OpenLayers ( <https://openlayers.org/> )
  - jQuery ( <http://jquery.com/> )
- ドキュメントビューワ
  - Zeal ( <https://zealdocs.org/> )
    - docsets については別途提示予定。
- 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

- PHP7
- MariaDB
- phpMyAdmin
- PHP フレームワーク
  - Laravel 5.8 ( <https://laravel.com/> )
  - CakePHP 3.7 ( <https://cakephp.org/> )
- タイルサーバ
  - Open Street Map を用いたタイルサーバ

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っている。また、Windows 10 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、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が、競技委員はソフトウェア使用法に関する一切の質問に対する回答、操作補助は行わない。

競技用サーバ等の仕様詳細に関しては事前に公開する場合がある。競技用サーバにアクセスするログイン名、パスワードやドキュメントルート及び各選手に割り当てられる URI についてはドキュメントルートに配置された ppasswd.txt に記されており、これも競技前日の下見の際に確認できる。

### 3.3. ブラウザ

本競技では以下を大会指定ブラウザとする。

- Google Chrome 最新安定版
  - Postman
  - JSON Viewer
- Mozilla Firefox 最新安定版
  - Web Developer

## 4. 競技課題の概要

※本競技課題は事前公表課題内容より 30%以上変更する。

1. 競技は、以下の3つのモジュール課題を指定された競技時間内に行う。
2. 選手は、1.で出題された課題、つまりモジュール課題1のスピードテスト及び モジュール課題2、3 の必要要件、制作要件、仕様、留意事項などを考慮してウェブデザインにかかる作業を行う。提出データはデジタルデータで作成し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、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。課題は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。
4. PHP 等サーバサイドの設定が必要なものを利用してウェブサイトを構築することができる。競技課題モジュールの詳細、制作要件、仕様、サーバ環境・設定の規定に基づいて設計・デザインし作業を行う必要がある。課題モジュールは指示に従いフロントエンドおよび、PHP/データベースを利用して仕様に応じた RESTful API として構築すること。コンテンツ作成用アプリケーションの他に、インストールされたブラウザ用の拡張機能/プラグインなども使用することが可能である。
5. 使用可能な素材として提供される画像ファイル等は デスクトップ上に media\_files フォルダにまとめられている。この media\_files は競技前日に確認可能である。選手は提供された素材すべてを利用する必要はなく、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。また選手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。
6. 必ず使用することを義務付けられたデータが配布されるので、選手は適切な状態に加工し使用する。
7. HTML については、W3C による HTML 5.2 を推奨する。CSS については CSS2.1 以降、ただし、CSS3 の各モジュールは競技の時点で W3C において勧告されているものを推奨する。スタイルシートは保守性を考慮して外部スタイルシートとして使用すること。また、作成する HTML ファイルの文字コードは UTF-8 にすること。
8. その他、選手は課題の目的・内容及びターゲットに応じてアニメーションなどを作成し、利用することができる。
9. 選手は 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計・デザインすること。

### 4.1. 各モジュールの概要

モジュール課題1 は 第1日目の最初の休憩時間までの90分間以内に、モジュール課題2 は第1日目、モジュール課題3は第2日目の競技終了時間までに完成させなければならない。

制限時間内に作業が完了した場合は、次のモジュール課題 の制作に進むことができる。モジュール課題2、3 の競技時間内にそれ以前のモジュール課題のデータなどは操作・変更はできない。

#### 4.1.1. モジュール課題 1 競技 1 日目 (1.5 時間)

モジュール課題1では、ウェブデザインに必要な技能のスピードテストを行う。20題の問題を時間以内に解くことが課題となる。各問題の配点は同一である。

課題は競技直前に別紙で与えられる。以下にサンプルを示す。

- バス、電車、飛行機を表すピクトグラムを作りなさい。

- 指定された HTML にある ボタンをフローティングボタンにしなさい。
- 指定された HTML に郵便番号を半角数字のみで入力すると、対応する住所を表示させる機能を JS で実装しなさい。なお、郵便番号と住所の変換は以下の API を用いて行うことができる。
  - <http://example.skilljapan.info/api/post/{:post}>
- {:post} が 1600023 の場合 { "address" : "東京都新宿区西新宿" } がレスポンスされる。
- 以下の DB にアクセスして、全データ(id, name)を出力する PHP プログラムを作成しなさい。
  - host: skilljapan.info , dbname: speed1 , username: speed , password: testpass
  - 上記アカウントはこの DB に対して READ 権限しか与えられていない
- 入力フォームに対して JS を用いてバリデーション機能をつけなさい。

パラメータ	制限
name	入力必須
mail	アドレス形式の確認(@が含まれているかのみでよい)
number	1-10 の整数

#### 4.1.2. モジュール課題 2 競技 1 日目 (4.5 時間)

モジュール課題2 では、RESTful API の作成を行う。具体的には PHP/MySQL を用いたデータの入出力用 API の作成である。 RESTful ウェブサービスになるので、DB に対して CRUD に相当する機能をウェブ上に構築する必要がある。

ウェブブラウザなどのユーザエージェントとのやりとりは JSON で行う。例えば <http://www.skilljapan.info/data/1> に GET でアクセスした場合には { "id": 1, "name": "xxxxx" } のような JSON データがレスポンスとして返る。

作成にあたって Laravel などのフレームワークを利用してもよい。このモジュールで評価される技能は、サーバサイドプログラミングである。 PHP などのコーディングの他に DB の操作、テーブル設計なども含まれる。また、PHP のコードの MVC 化なども評価対象になる。

クライアントサイドの JavaScript や HTML および CSS などは 本モジュールでは評価対象ではなく、作成する必要はない。

作成した API をテストするツールは、Google Chrome の拡張機能である Postman や curl コマンドを利用できる。

#### 4.1.3. モジュール課題 3 課題 競技 2 日目 (5 時間)

モジュール課題 3 では、サイトテーマを元にウェブサイトのフロントエンド部分の設計、構築作業を行う。

必要となる写真素材などについては提供されるので、適切に加工して使う必要がある。ここで評価される技能は プランニング、HTML/CSS コーディング、画像処理、そして API サーバとの連携である。

このモジュール課題 3 は、競技 2 日目の競技時間内で完成させなければならない。制限時間内に作業が完了した場合でも、モジュール課題 1 のデータ等は操作・変更することはできない。

## 5. 競技課題

- モジュール課題1 では スピードテストを行う。問題は別紙として配布される。
- モジュール課題2,3では 「東海セントラルホテルズのウェブサイト構築」を行う。

### 5.1. 背景

東海セントラルホテルズは東海地方に根ざしたホテルグループである。傘下には3つのホテルがあり、それぞれが三ツ星ホテルとして評価されている。それぞれのホテルを簡単に紹介する。

- 東海セントラルパレス
  - グループのフラッグシップ的な存在
  - バンケットサービスも充実しており結婚式などでも利用される
  - レストランは和、洋、中、鉄板焼きの4店舗あり、ロビーと最上階にそれぞれバー、ラウンジがある。
- 東海セントラルイン
  - 駅に近いビジネスホテル
  - ホテルのグレードとしては高くはないが、ADR(稼働率)はグループ内最高
  - このグループでは唯一シングルルームがある。
- 東海セントラルプレミアム
  - 郊外の落ち着いたホテル
  - 先日、女性誌で「自分へのご褒美」コーナーで紹介された。
    - パレスほどのグレードはないが、リーズナブルなためちょっとしたご褒美に向いている、とのこと。

東海セントラルインはビジネスホテルのため地元民以外も多く利用されているが、東海セントラルパレスと東海セントラルプレミアムの利用者は地元の人が多い。

また、グループの近年のADR(稼働率)は70%と高くなく、打開策を模索している。愛知県は2025年の技能五輪国際大会開催地として立候補もしており、今後東海地方では愛知県を中心に国際的なイベントが多くある予定である。これにより来日外国人の数(インバウンド)が増えることが予想される。この来日外国人を狙うため、ホテルのウェブサイトをリニューアルすることにした。

東海セントラルホテルズではポイントカードを導入している。ポイントに失効期限はなく、1泊するごとに1ポイントとなる。100ポイントでグループ内の任意のホテルの任意の部屋に1泊無料で宿泊できる。グループ内のいずれのホテルでも1ポイント/泊であるので、東海セントラルインに多く泊まって、グループ内フラッグシップである東海セントラルパレスのスイートルームに無料で宿泊することもできる。

リニューアルに際して、このポイントカードシステムのオンライン化も行うこととした。これは従来の顧客からの要望も多く、今回のリニューアルが来日外国人だけではなく地元の顧客もターゲットであることを示している。

### 5.2. モジュール課題 2

この モジュール では CRUD 機能を持つ Restful API を実装する。RDB で以下の RESTful API を実現するためのテーブル設計を行い、それぞれのテーブルを関連づけるようにすること。

#### 5.2.1. API について

必要な API は以下のとおりである。

- 認証 API
- 宿泊 API
  - 予約や宿泊実績の記録
- ホテル API

これらの API の入出力は JSON で行い、フォームデータでは取り扱わない。API の詳細は別途提示する。

## 5.3. モジュール課題 3

このモジュールではサイトのフロントエンド部を構築する。ウェブサイト構築における技術的な仕様は以下のとおりである。

- HTML/CSS
  - W3C の勧告する HTML5 系
  - W3C の勧告する CSS3 もしくは CSS2(.1)
- アクセシビリティと操作性の基準
  - img 要素における alt 属性
    - HTML5 の場合必須ではないが、このサイトでは必須とする。
- SPA(Single Page Application)としての動作
  - アンカーを用いたページ内の移動だけではSPAではない。
- デバイスごとの表示の工夫
  - 近年のスマートデバイスの普及を鑑みて、スマートデバイスでの表示をメインとする。
- JavaScript のコードにおけるオブジェクト指向の使用
  - オブジェクトを定義してコードの再利用などを行いややすくする。

### 5.3.1. 必須機能

以下は SPA であることを考慮して、ページではなく機能と記述している。

#### HOME 機能

次の項目が含まれていなければならない。

- 東海セントラルホテルズの紹介
- ホテル一覧

#### 各ホテル詳細

- グループ内の各ホテルの詳細を表示する機能
- API からのデータの詳細は 仕様書の方を確認すること。
  - 提供される文書データ は Markdown フォーマット
  - 緯度経度情報もAPI経由で提供される。

#### 予約機能

- 認証されたゲストユーザのみで使用可能
- 宿泊予約を行える機能
- 詳細はAPI仕様書を参照
  - 必要なパラメータは宿泊開始日, 泊数, 人数

## 認証機能

- API仕様書に従ってログインを行い、取得したトークンを用いる。
- 提供されるAPIには以下のユーザが登録されている。

ユーザ名	email	パスワード	ユーザロール
パレス	<a href="mailto:palace@skilljapan.info">palace@skilljapan.info</a>	staff01	スタッフ
イン	<a href="mailto:inn@skilljapan.info">inn@skilljapan.info</a>	staff02	スタッフ
プレミア	<a href="mailto:premium@skilljapan.info">premium@skilljapan.info</a>	staff03	スタッフ
ユーザ1	<a href="mailto:user01@skilljapan.info">user01@skilljapan.info</a>	password01	ゲスト
ユーザ2	<a href="mailto:user02@skilljapan.info">user02@skilljapan.info</a>	password02	ゲスト
ユーザ3	<a href="mailto:user03@skilljapan.info">user03@skilljapan.info</a>	password03	ゲスト

## ユーザポイント確認機能

- 認証されたゲストユーザのみで使用可能
- 宿泊実績をポイントとして表示する機能
- ポイントをどのように表示させるかは自由

## ホテルスタッフ機能

- 認証されたスタッフユーザのみで使用可能
  - 各ユーザはホテルとひと付けされており、他のホテルの情報へはアクセスできない。
- 宿泊予約を宿泊実績にする。
  - 予約一覧を宿泊開始日の新しい順に表示し、ホテルスタッフが操作することで宿泊済みにすることができる。
    - 日付を確認して宿泊済みにしない等のチェックは不要である。この操作は全ての予約レコードに対して実行できる。
- ポイントは宿泊実績を元に計算される。

## 来日外国人宿泊者向けの機能

- 来日外国人が宿泊している時に便利に使えるであろう機能
  - 提案ではなく、実装され機能すること。
- 実装した場合はプレゼンテーション時に報告すること。

### 5.3.2. APIについて

APIはRESTfulな形で提供される。仕様はモジュール1と同じであるが、ホストがapi.skilljapan.infoになり、CORS

制限はない。

## 6. 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. ウェブサイトデザイン

- 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。
- ページは、読みやすく見やすくデザインされているか。
- 適切なナビゲーションがデザインされているか。
- 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。
- 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。

### 2. レイアウト

- アクセシビリティガイドラインを含む W3C 標準にそったコードの記述をしているか。
- 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。
- 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。
- ユーザビリティに配慮してデザインされているか。
- 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。

### 3. フロントエンド開発

- 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。
- JavaScript に関して class の利用などオブジェクト指向プログラミングを行っているか。
- RESTful API ヘアクセスし、データの送受信を適切に行っているか。
- 再利用可能な JavaScript コードを記述しているか。
- Single Page Application を理解し、実装ができるか。
- 最新の業界動向、さまざまな端末等に応じたウェブコンテンツの実装ができるか。

### 4. サーバサイド

- PHP で DB 操作を行っているか。
- RESTful API が構築されているか。
- RDB において適切なテーブルを設計しているか。
- オブジェクト指向を用いているか。
- フレームワークを適切に使用しているか。
- セキュリティに留意したプログラムを記述しているか。

- 再利用可能な JavaScript コードを記述しているか。
5. プロジェクトマネジメント
- 課題制作にあたって適切な作業計画がなされているか。
  - サイトは目的に応じた要求を満たし、情報を漏れなく含み、完成された状態になっているか。
  - 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。
  - モジュールに求められるサイトの構成が適切であり、タイトルや見出しあは適切か。
  - 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。
  - プレゼンテーションが適切に行われ、作業および制作課題作品の要旨が明確に伝達されたか。

## 7. 評価について

本競技では、留意事項の項目について評価を行う。また、配点については以下の表のとおりである。

項目	配点
ウェブサイトデザイン	15
レイアウト	20
フロントエンド開発	20
サーバサイド	35
プロジェクトマネジメント	10
合計	100

## 8. 注意事項

- 筆記用具は、競技委員会より提供を行う。また、和英、英和辞書、手荷物等については、持込みを許可するが、競技に関係のないもの(携帯端末等)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、配布された筆記用具・時計(必要であれば目薬)等とする。スマートフォンを時計として利用することはできない。
- 選手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ことがある。
- 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。ただし、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。
- 競技は、見物者などにより、騒音等が発生する可能性がある。騒音防止のために音楽 CD およびヘッドフォン、イヤフォン等の持込みを認める。音楽 CD については、競技用 PC を用いて再生すること。ただし MP3 プレイヤーやスマートフォン等は使用不可とする。音楽 CD については不要なデータが含まれていないか競技委員がチェックすることがある。
- 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う。
- 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。選手は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ことができる。ゼッケン等が配布されるので競技委員の指示に従い、競技中には必ず着用すること。
- 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うので、接続方法、操作方法について必ず確認を行うこと。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。また、競技に必要な機器等や検証用機材等を競技委員より支給される場合は、使用上の注意等に必ず従うこと。
- 競技用 PC および検証用機材から、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、選手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。競技用ネットワーク外へ故意にアクセスした場合は失格とする場合がある。
- 競技の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。ただし競技課題により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。
- 競技用 PC に、各ソフトウェア標準の状態で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。
- 競技中に他の選手と用具の貸し借り、PC、競技用機器およびデータ交換は禁止する。
- 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みを許可する。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、持ち込む機器については選手各自の責任とし、競技用 PC で動作しない、不安定になる等もあるため選手各自で判断すること。競技委員は一切のサポートを行わない。
- 他の選手や競技の進行、運営を妨害する行為をしないこと。
- 競技機材、機器等のトラブルが発生した場合は、拳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うこととする。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。

15. 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(2GB 以上を各競技用 PC に設置)が利用できるので、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。
16. 競技開始後 9 時間を超える場合、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。
17. 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、選手は失格となりすべての作業を中止して退場すること。
18. 競技中のトイレは各自適宜行うこと。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。
19. 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出は禁止する。また他の選手の妨害にならないように注意すること。
20. 選手はトイレまたは、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、APPLICATION 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。
21. 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、提出されたデータの状態により、プレゼンテーションを行えないと事前に予想される場合は、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。
22. 競技実施中各自の作業および操作中の PC の画面等が会場見学者にむけて提示されることがある。
23. プrezentation はモジュール課題 3 を対象として行うこと。プレゼンテーションについて事前に印刷等したメモや競技時間中に作成した原稿を利用することは禁止する。
24. 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。
25. 選手は厚生労働省による「VDT 作業における労働衛生管理のためのガイドライン」に従うこと。これによる休憩時間などは作業時間に含まれる。

# 第 57 回技能五輪全国大会

## ウェブデザイン職種

インフラリスト、API(事前公開用)およびスピードテスト (例題)

### 留意事項

- ・インフラリストについては、事前公表の競技課題「3. 使用機材等使用機材等」から内容を一部変更しております。こちらのインフラリストが正となりますのでご注意ください。
- ・これらは更新される可能性があります。ご了承ください。
- ・スピードテストの例題として、若年者ものづくり大会でのスピードテストの課題を公開いたします。

インフラリスト

<http://2019.skilljapan.info/infra.html>

API(事前公開用)

<http://2019.skilljapan.info/api.html>

スピードテスト (例題)

<http://2019.skilljapan.info/tp2019/speed.pdf>

## 第57回技能五輪全国大会「ウェブデザイン」職種 Q&A

Q 1. 若年者ものづくり競技大会では、Vue Routerが用意されていましたが、今大会では利用できますか。

A 1. Vue Routerにつきましては利用可能とすることを予定しております。なお、最終的なインフラリストは10月中旬までの公開を予定しております。

Q 2. 配点区分についてです。今回、スピードテストが追加になっていますが、そちらの配点は、スピードテストの内容に応じて「クライアントサイド」や「サーバサイド」の中に含まれているという認識で合っていますか。

A 2. ご認識の通りとなります。

Q 3. 「外国人向けコンテンツの提案」について、日本語以外のコンテンツを用意したいのですが、文章が外国語になっていない場合は「実装され、機能すること」の判定はどうなるでしょうか。

また、競技中に言語翻訳ツールを利用することはできますか。

A 3. 「外国人向けコンテンツの提案」については課題発表時に詳細を説明する予定ですが、サイトの多言語対応を特に要求するものではありません。また、提出すべきファイル名などのスペルミスを除き、言語の出来不出来が得点に大きく関わることはございません。

なお、翻訳ツールの提供はございませんが、辞書の持込は許可されます。

Q 4. API仕様とVMはいつ頃提供されますか。

A 4. 10月中旬までの公開を予定しております。

#### Q 5 . 3.2 アプリケーションについて

使用できるアプリケーションについてご表示いただきしており、その中の JavaScript ライブラリに Vue.js があります。この Vue.js については、VueCLI も含まれると考えてよろしいでしょうか。それとも VueCLI は使用できないと考えた方がよろしいでしょうか。Vue.js を有効活用するため VueCLI も使えるとありがたいと考えております。

A 5 . VueCLI は利用可能とする予定です。ただし、インターネット接続出来ないため、全ての機能が使えるというわけではありません。なお、最終的なインフラリストは 10 月中旬までに公開を予定しております。

#### Q 6 . 8. 注意事項について

項目 23 に「プレゼンテーションはモジュール課題 2 を対象として行うこと。」となっておりますが、これまでの大会ではプレゼンテーションはフロントエンドについて行われておりましたので、今回はモジュール課題 3 を対象とすると考えてよろしいでしょうか。

A 6 . ご指摘の通り、「～モジュール課題 3 を対象として～」が正しい表記です。競技課題の該当部分を修正しました。

Q 7 . モジュール 1 のスピードテストで、PHP フレームワークや JS ライブラリは使えるでしょうか。

A 7 . 競技用 PC 及びサーバに予め用意されているフレームワークやライブラリは、特段の指示が無い限りスピードテストでの使用も可能とします。