

ウェブデザイン

Ver.1_2025年 6月24日



本競技職種実施要領は、以下の内容で構成される。

1	はじめに	3
1.1	競技職種の名称	3
1.2	競技職種に関連する職務または職業の説明	3
2	技能五輪全国大会職業標準	4
2.1	技能五輪全国大会職業標準（項目及び配点率）	4
2.2	技能五輪全国大会職業標準（項目とその内容および相対重要性配点率(%)）	5
3	採点方法、採点基準とその配点、公表方法	10
3.1	採点対象	10
3.2	採点基準	10
3.3	公表方法	14
4	競技課題の概要	14
4.1	競技課題の構成	14
4.2	競技課題作成上の要求事項	15
4.3	競技課題の公表	15
4.4	競技課題の変更	15
5	職種限定規則	15
6	実施要領	19
6.1	オープンコミュニケーション	19
6.2	競技課題概要	20
6.3	各モジュールの概要	20
6.4	各モジュールの提出期限	21
6.5	競技課題	21
7	競技スケジュール	22
7.1	競技時間	22
7.2	競技時間割	23
8	支給材料	25
9	持参工具/備品（選手）	25
10	競技会場設備基準	25
10.1	インフラストラクチャリスト	25

1 はじめに

1.1 競技職種の名称

ウェブデザイン (Web Design)

1.2 競技職種に関連する職務または職業の説明

ウェブデザインには、ウェブサイトとウェブアプリケーションの設計、開発、制作、保守における、さまざまな技能と分野が含まれる。ウェブ開発者に必要とされるスキルは多様であり、多くの場合、開発者が全ての面に秀でることは難しい。

そのため、チームとしてウェブデザイン・プロセスを担当し、チームの各メンバーが開発プロセスにおいて独自性、専門性を発揮し、各役割を担うことができる。

ウェブデザインには、クライアントが示すビジネスのルールと目的に沿ったウェブ技術を使用することによる具体的なソリューションが実現される。ウェブ開発者はクライアントと職務上の信頼関係を築き、その要求を深く理解して、それをウェブサイトの仕様に落とし込めるようクライアントと意見を交わす。優れたコミュニケーション・スキルは、調査技術やターゲットとするサイト閲覧者、市場、動向の把握と併せて活用することで、顧客満足の充足を実現できる。

ウェブサイトのコンテンツ戦略、システム・アーキテクチャ設計、UI/UX設計を完了したら、ウェブ開発者はウェブサイトをサードパーティのツールやプラットフォームと統合する。開発プロセスは、ウェブ開発者が設計を実装し、動的な機能を作成し、各種デバイスを使用して作業をテストし、またデバッグするという反復的なプロセスである。ウェブ開発者は、ウェブサイトをさまざまなソーシャルメディア・プラットフォームと連携することができる。

ウェブ開発者には多くの就業機会がある。これは、自営のフリーランサーや起業家から、広告代理店やウェブ開発企業など様々な組織での雇用まで多岐にわたる。ウェブ開発者の職種は、扱う範囲が広い場合もあれば、ウェブのグラフィックデザイン、ユ

ーザ・インタフェース設計、デジタルユーザ体験設計、フロントエンド開発、バックエンド開発、コンテンツ管理システム開発、クライアントおよびプロジェクト管理などの分野に特化している場合もある。どの役割を専門に選んでも、ウェブ開発者には情報通信技術（ICT）設備、オープンソースライブラリ、フレームワークなどにアクセスする必要がある。

優秀なウェブ開発者は、幅広いまたは専門的なウェブ関連スキルを持っていると考えられる。彼らは芸術的価値を理解し、ユーザ・インタフェース設計とプログラミング・スキルに対する確かな理解を持ち、自己の責任において常にトレンドとウェブ技術の最前線に立ち続けなければならない。

また、クライアントへの対応が求められるほか、組織された、あるいはされていないチームやグループで働くことも考えられる。こうした資質により、ウェブ開発者は現代の通信技術におけるこの急速な発展状況に貢献するとともに、それを活用することができる。

2 技能五輪全国大会職業標準

2.1 技能五輪全国大会職業標準（項目及び配点率）

項目		配点率（%）
1	作業の構成とマネジメント	5
2	コミュニケーションと対人スキル	5
3	デザインレイアウト	30
4	フロントエンド	30
5	バックエンド	30

2.2 技能五輪全国大会職業標準

(項目とその内容および相対重要性配点率(%))

項目とその内容 本競技で求められる技能		相対重要性 配点率(%)
1	作業の構成とマネージメント	5
	<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"> コンピュータシステムの原理と動作 持続可能な製品、戦略および実務に貢献するシステムの側面 様々な情報源から情報を特定し分析し、評価するために主体性を発揮し、積極的な取り組みをする方法 問題に対する複数の解決策を特定し、時間やその他の制約の中で選択肢として提示することができる 問題や要件に適切な解決策を生み出すために、既存の利用可能なツールを使用する方法 コードを最適化する方法 	
	<p>各自は、以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 一般的なウェブデザインと開発の問題をトラブルシューティングする能力 時間制約や締め切りを考慮する能力 エラーのデバッグと処理ができる能力 コンピューターやデバイス、様々なソフトウェアパッケージを使用する能力 最新の業界ガイドラインに合わせて調査技術とスキルを活用する能力 最新の業界ガイドラインを使用して、ページの読み込みなどのデプロイメントの最適化を適用する能力 利用可能な時間に基づいて、制作スケジュールを計画する能力 アーカイブの際に関連画像、フォント、ネイティブファイル、制作ファイル形式を含める能力 	
2	コミュニケーションと対人スキル	5

	<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"> 問題特定し、調査し、分析して解決策を策定する方法 プロトタイプを作成し、ユーザテストおよび機能テストを記述する方法 ワイヤーフレームやフローチャートを作成することでデザインコンセプトを表現する方法 フローチャートや ER 図を含むソフトウェア設計の概念と技術 	
	<p>各自は、以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 仕様書を読み理解する能力 提供されたフロントエンドおよびバックエンドのソースコードを読み、使用する クライアントの要求と仕様に応じた製品を提供する 情報を収集、分析、評価する能力 要件を解釈する能力 クライアントの要件に合致する能力 	
3	デザインレイアウト	30
	<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"> 見た目が美しく創造的でアクセスしやすいインタフェースを作成するために、デザイン原則やパターンに従う方法 デザインに関する認知的、社会的、文化的、アクセシビリティ、技術的、経済的文脈に関する問題 様々なグラフィックフォーマットと、デザインを実装する際に適切なフォーマットを使用するタイミング 異なるターゲット市場と、それぞれの市場を満たすデザイン要素 企業のアイデンティティ、ブランド、スタイルガイドを維持するためのプロトコル インターネット対応デバイスと画面解像度の制限 HTML および CSS に関するワールドワイドウェブコンソーシアム (W3C) 標準および業界標準への適合 ユーザビリティとインタラクティブデザイン クロスブラウザ互換性 	

	<ul style="list-style-type: none"> マルチデバイス互換性 検索エンジン最適化（SEO）およびパフォーマンス最適化 必要に応じてアニメーション、音声、動画を埋め込んで統合する方法 特別なニーズを持つユーザのためのアクセシビリティとコミュニケーション、及びワールドワイドウェブコンソーシアム（W3C）による WCAG 標準等に基づいた対応 	
	<p>各自は、以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> コミュニケーションの問題に対する視覚的な応答を作成、分析、開発し、階層、タイポグラフィ、美学、構成を理解する インターネット用に画像を作成、操作、最適化する 複数の画面解像度やデバイスで正しく機能するレスポンシブデザインを実装する 国際標準等に準拠し、アクセシビリティガイドラインに適合するコードを作成する 様々なデバイスや画面解像度に対応したアクセシブルで使いやすいウェブインターフェースを作成する CSS やその他の外部ファイルを使用してウェブインターフェースの外観を変更する CSS のプリプロセッサやポストプロセッサを使用する 適切なユーザ体験を提供し、検索エンジンのパフォーマンスを向上させるためにウェブインターフェースを作成および更新する CSS を使用してアニメーションやインタラクティブなユーザウェブインターフェースを開発する 	
4	フロントエンド	30
	<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"> ECMAScript（JavaScript） JavaScript を使用してライブラリ、フレームワーク、その他のシステムや機能を統合する方法 JavaScript のプリプロセッサやポストプロセッサ、タスク実行ワークフローの使用方法 	

	<ul style="list-style-type: none"> • コーディングのベストプラクティス（トラブルシューティング、ユニットテスト、テスト駆動開発を含む） • アプリケーションデプロイメントのベストプラクティス • Linux コマンドラインインタフェース 	
	<p>各自は、以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • ウェブサイトのアニメーションや機能を作成し、文脈の説明を補助し、視覚的な魅力を加える • ウェブサイトの機能性、使いやすさを向上させるために JavaScript コードを作成および更新する • JavaScript を使用してデータやカスタムメディアを操作する • モジュール化され再利用可能な JavaScript コードを作成する • コード内にコメントを含むドキュメントを作成する • オープンソースの JavaScript ライブラリを使用する • JavaScript を使用してグラフィカル要素やコンテンツ要素を操作する • コード内のエラーを処理し、デバッグを行い、バグを修正する 	
5	バックエンド	30
	<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"> • PHP によるオブジェクト指向プログラミング • オープンソースのサーバサイドライブラリおよびフレームワーク • SSH を通じてサーバに接続する方法（SFTP を含む） • ファイルシステムの権限と所有権 • データベースを設計し、実装する方法 • サーバとクライアントシステム間のデータ交換を管理する方法 • ソフトウェアデザインパターン • （MVC：モデル・ビュー・コントローラーを含む） • ウェブアプリケーションのセキュリティ • コーディングのベストプラクティス • （トラブルシューティング、ユニットテスト、テスト駆動開発を含む） • アプリケーションデプロイメントのベストプラクティス • Linux コマンドラインインタフェース 	

	<p>各自は、以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • プログラミングスキルを活用してデータを操作する • セキュリティの脆弱性から保護する • API（アプリケーションプログラミングインタフェース）、ライブラリ、フレームワークを使用して既存のコードと統合する • データの正規化、キー制約、適切なデータ型を考慮して、システム要件をサポートするためのデータベーステーブルを作成または維持する • モジュール化され再利用可能なコードを作成する • コード内にドキュメントやコメントを書く • バックエンド実装のためのテストケースを作成し、自動テストを実行する • コード内のエラーを処理し、デバッグを行い、バグを修正する • Linux CLI を使用してリモートサーバと対話し、アプリケーションをリモートサーバにデプロイする 	
	合計	100

3 採点方法、採点基準とその配点、公表方法

3.1 採点対象

本競技では「2.2 技能五輪全国大会職業標準 本競技で求められる技能」について評価を行い、すべて加点方式となる。

また、配点については以下の表のとおりである。

モジュール項目	配点
モジュール 1「スピードテスト」	10
モジュール 2「バックエンド実装」	30
モジュール 3「フロントエンド実装」	30
モジュール 4「デザインレイアウト実装」	30
合計	100

3.2 採点基準

3.2.1 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、競技課題を通じて実施された選手の作業に対する専門家エキスパートの評価方法、また、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、各職種競技を表す基準と評価をつなぐものであり、技能五輪国内大会において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重要度に応じて配点されるように考案される。

重要度を反映することにより、採点スキームは競技課題考案の制限範囲を定めることになる。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、競技課題考案の手引きとして最初に採点スキームをより詳細に作成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。この時点以降は、採点スキームと競技課題を同時に作成することが望ましい。

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重要度からかい離してよいかを説明する。整合性と公平性のため、採点スキームと競技課題は関連する専門知識を持つ1人以上の考案者によって考案および作成されることが求められる。

専門家エキスパートと競技課題考案者、作成者は、完了前に十分な余裕を持って、評価、検証および妥当性確認のために採点スキームと競技課題を提出する必要がある。また、質の保証のため、そして CIS の機能を最大限に活用するため、考案と作成のプロセス全体を通じて職種アドバイザー、評価者や検証者たちと協力して作業することも求められる。

3.2.2 評価基準

採点スキームの主要な項目は評価基準（の項目）である。これらの項目は競技課題よりも前に、または競技課題と連動して得られる。職種競技の中には、評価基準（の項目）がJSOSのセクション項目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）が存在する。項目が一致するかしないかに関わらず、採点スキームは全体としてJSOSにおける重要度を反映しなければならない。

評価基準（の項目）は、採点スキームを作成する個人（または複数人）によって提案され、提案者は競技課題の評価や採点に最適であると考えた評価基準（の項目）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（の項目）、評点の配分、そして評価方法は、この職種定義内に記載してはならない。これは、評価基準（の項目）、評点配分、そして評価方法がすべて、この職種定義の公開後に決定される採点スキームと競技課題の性質に依存するためである。

3.2.3 副基準

各評価基準（の項目）は1つ以上の副基準に分けられる。各副基準は採点様式の項目となる。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って評価され、採点される評価細目で構成される。

3.2.4 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、配点と共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、JSOS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。

3.2.5 評価と採点

採点は、ジャッジメント（判断）、メジャメント（測定）、またはその両方によって行われる。同じ採点チームがすべての競技者を評価し、採点しなければならない。

これが実行不可能な場合（例えば、すべての競技者が同時に行動し、その様子を観察する必要がある場合など）、競技委員会管理チームの承認を得て、第2の評価および採点の層を設けることができる。

3.2.6 ジャッジメントによる評価と採点

ジャッジメントは0-3のスケールを使用する。このスケールを厳密かつ一貫して適用するために、判断は以下の基準を使用して行わなければならない：

- 各側面に対する詳細なガイダンスのためのベンチマーク（基準）（言葉、画像、成果物、または別のガイダンスノート）。
- 0-3のスケールを使用して、以下のように評価する：
 - 0: 業界標準未満のパフォーマンス
 - 1: 業界標準を満たすパフォーマンス
 - 2: 業界標準を満たし、特定の点でそれを超えるパフォーマンス
 - 3: 業界標準を完全に超え、優れたものと判断されるパフォーマンス

3人の専門家エキスパートが各側面を判断し、通常は同時にスコアを記録する。4人目の専門家エキスパートはスコアリングを調整・監督し、その妥当性を確認する。

3.2.7 メジャメントによる評価と採点

通常、各側面を評価するために3人の専門家エキスパートが使用され、4人目の専門家エキスパートが監督する。場合によっては、チームが2つのペアに分かれて二重採点を行うこともある。特に明記されていない限り、与えられるのは最大点または0点のみである。部分点を与えるためのベンチマークが使用される場合、それは各側面内で明確に定義される。

3.2.8 メジャメントとジャッジメントの使用

評価基準や評価方法の選択に関する決定は、採点スキームとテストプロジェクトを通じて競技の設計中に行われる。

3.2.9 職種の評価戦略と手順

過去の制限を見直し、良い実践に基づいて継続的な改善に取り組む。以下の技能評価戦略とこの技能競技の手続きは、これを考慮に入れ、採点プロセスがどのように管理されるかを説明する。

メジャメント採点の基準

テストプロジェクトには、4種類の異なるメジャメント基準が存在する可能性がある。以下の表には、各タイプの説明が示されている。

タイプ	例	最高評点	適切	不適切
満点または 0 点	メニューに対し動的にリンクされたサイトマップ	0.25	0.25	0
満点からの 減点方式	コードの検証を HTML 5 に照らして行う[エラーの種類ごとに 0.25 評点の減点]	2.00	2.00	0 - 1.5

各専門家エキスパートは、最終テストプロジェクトのモジュールグループのメンバーとして活動する。専門家エキスパートは、可能な限り均等にメジャメントとジャッジメントの採点を割り当てるためにモジュールグループに分けられる。モジュールグループの構成は、競技主査によって決定され、新しい専門家エキスパートと経験豊富な専門家エキスパートのバランスを取ることを目指す。

専門家エキスパートは、可能な限りジャッジメント採点のためにグループに分けられる。すべての技術には、その技術に対する高い理解を持つ専門家エキスパートが最低3人必要である。

3.3 公表方法

主催者が指定する方法において、参加選手本人による照会の場合のみ、原則として競技結果（順位、得点）を伝達する

4 競技課題の概要

4.1 競技課題の構成

ウェブデザイン競技におけるウェブデザイン技能とは「ウェブ上のインタフェースや情報の整理・設計・構築を行いユーザに最適な形で提供すること」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・構築に関わる技能について競技を行う。

なお、この定義は技能五輪国際大会の当該職種の職種定義や技能五輪全国大会、若年者ものづくり競技大会の競技委員会、同職種分科会で適宜見直すものである。

ウェブデザインの競技課題は、技能五輪国際大会や、国際規格、標準規格などに基づいて設定されている。①スピードテスト（ウェブデザインに必要とされる諸技能）②バックエンド実装（PHPとDBを使用したプログラミング技能）③フロントエンド実装（JavaScriptの技能を中心としたプログラムの実装）④デザインレイアウト実装（構築作業）の4つのモジュールに分け、総合的なウェブサイトの設計・構築に関わる技能を評価する。

4.2 競技課題作成上の要求事項

ウェブデザイン職種で求められるのは、情報を効率的に発信・配信するために、文字や画像など様々なコンテンツを使ってウェブサイト(ホームページ)を製作する技能である。世界中と繋がるウェブサイトは、誰が見ても見やすく、分かりやすく、使いやすく、安全であるべきもの。競技でも、設計・構築の適切さを競う。近年では、ユーザの必要とする情報を提供するための様々なサービスやエンターテインメント、教育等扱うコンテンツの幅も広がってきている。次々と増え続ける新しい情報に対応し、適切な形でウェブサイトに取り入れていく、情報収集力や技術力を実践した技能が必要となる。

競技は3日間で8時間30分と長く、課題ごとに作業時間が指定されているため、作業スピードや正確さが求められる。

4.3 競技課題の公表

事前公表の競技職種実施要領は、原則として技能五輪大会開催の3ヵ月前に主催者ウェブサイトで公表する。また、競技課題は当日公表とする。

4.4 競技課題の変更

競技職種実施要領に変更がある場合は、主催者ウェブサイトで公表する。

5 職種限定規則

1. 競技の際に利用する基本的な筆記用具は、主催者より提供を行う。

また、手荷物等については、持ち込みを許可するが、競技に関係のないもの（携帯端末等）については、競技中に利用することはできない。机の上に置けるものは、配布された筆記用具・時計（必要であれば目薬）等とする。スマートフォンやスマートウォッチを時計として利用することはできない。

各自でマーカー等、使用したい筆記用具があれば持参すること。持参した筆記用具などは競技委員がチェックし確認する場合がある。

2. 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ができる。

または、主催者より飲料水等が支給される場合がある。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。

4. 競技は、見学者などにより、騒音等が発生する可能性がある。騒音防止のために耳栓や音楽およびヘッドフォン、イヤホン等の持ち込みを認める。

ただし、有線接続のみとし Bluetooth での接続は認めない。音楽については、競技用 PC を用いて再生すること。タブレットやスマートフォン等は使用不可とする。音楽については、次の内容に注意すること。

選手は、1つのUSBメモリの持ち込みを許可する

- USBメモリで持ち込むことができるのは、mp3の音楽データとなる
- 持ち込みができる曲（mp3データ）は最大で「20曲」まで
- 許可されるmp3データは、編集がされていない曲のみに限る

持ち込む場合

- USBメモリは、受付の際に持ち込む事を必ず申し出ること
- USBメモリは、一度受付で回収し競技委員で中身を確認する

確認が完了したら

- 競技の事前準備（PCのセッティング）の際にお預かりしたUSBメモリを選手に返却する
- 返却されたUSBメモリは、競技委員等が立ち合い、選手自身が使うパソコンのデスクトップにコピーすること

コピー終了後

- コピー後は、利用したUSBメモリを取り外しカバンの中等に収納すること
- 以降、利用したUSBメモリは指示がない限り競技中に出すことはできない

5. 計時については、競技用 PC の時計を参考にせず、競技委員に説明された計時機器等を利用すること。また、競技時には、適宜、競技委員から経過時間のアナウンスを行う。
6. 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、撮影、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。
7. 競技用 PC については、動作確認の際に事前にその動作を確認しておくこと。競技実施前の説明会の際に競技用サーバ等へ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。
8. 原則、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採点対象外とする場合がある。ただし、競技委員より許可された場合においてはその限りではない。
9. 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。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。
10. 競技用 PC に、各ソフトウェアが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を許可する。
11. 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。
12. 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ち込みを許可する。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 で満足に動作しないこと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。競技会場に持ち込んだ機材は競技終了後まで会場外に持ち出すことはできない。

13. 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。
14. 競技機材、機器等のトラブルが発生した場合は、挙手など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うこととする。プレゼンテーションの順番および割り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、PC 内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 内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（8GB 以上を各競技用 PC に設置）が利用できる。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。
16. 当日の競技時間の半分以上を超え、制限時間内に作業を完了した場合「作業完了」と挙手などをし、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、競技委員に不正を指摘された場合、選手は採点対象外とする。
18. 競技中のトイレは各自が適宜行うこと。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、VDT 作業時間等に留意し、作業中に適当な休憩をとること。
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、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。

21. 競技実施中、選手の作業・操作中の PC 画面等が会場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。
23. ただし、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。
24. すべての競技終了後、選手が課題を完成させるために利用・作成したデータの回収は可能とする。ただし、それ以外の競技委員会が事前配布したデータの回収は禁止する。

6 実施要領

6.1 オープンコミュニケーション

各競技日において、オープンコミュニケーションが設けられている。

このオープンコミュニケーションは、選手のコーチ（指導者、監督、引率者）が選手と競技における確認や戦略を含めてコミュニケーションができる。

選手（所属先により複数の場合もある）とコーチは、選手（複数名）と1名のコーチが原則コミュニケーションを行うこと。オープンコミュニケーションは、原則競技エリアの外または選手の競技席外の競技エリア内で行うこと。

その際、コーチや選手はパソコンやスマートフォンなどの携帯端末を用いて、資料を提示したりオープンコミュニケーションを行ってはならない。

オープンコミュニケーションでは、競技課題をコーチ（指導者、監督）は使用することができるが、選手はオープンコミュニケーション時に自身の競技課題を持ち出すことはできない。

また、コーチや選手は電子機器で調べたり筆記用具などで書き込みを行うことはできない。

オープンコミュニケーション時に順次複数のコーチが交代で選手（複数の場合も）とコミュニケーションを行うことを禁ずる。

6.2 競技課題概要

本職種競技の実施にあたり、これまでの技能五輪国際大会の競技課題および実施方法を職種分科会において分析するとともに、国内での当該分野で求められる技術・技能・業務内容、その他の状況なども考慮の上、完全モジュール方式の競技として、以下の4つのモジュール毎に実施する。

各モジュールは、設定された時間で実施する。

1. モジュール1「スピードテスト」
2. モジュール2「バックエンド実装」
3. モジュール3「フロントエンド実装」
4. モジュール4「デザインレイアウト実装」

6.3 各モジュールの概要

6.3.1 モジュール1「スピードテスト」1時間

ウェブデザインに必要とされる技能・作業の速さを競う。ウェブデザイン作業における各種の専門的な問題を時間内に完成させる。このモジュールで評価されるのはウェブデザイン技能に必要となる作業の速度と正確さを競う。

6.3.2 モジュール2「バックエンド実装」2時間30分

PHP（フレームワーク）とデータベースを使用して、バックエンド部分（管理画面とRESTful API）の構築を行う。このモジュールで評価される技能は、ウェブ開発におけるプログラミング技能である。これには 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。

6.3.3 モジュール3「フロントエンド実装」2時間30分

JavaScript（React/Vue）を使用して、データ操作（加工・表示）、RESTful APIとの通信、インタラクティブ機能などのフロントエンドにおける機能を中心とした実装を行う。このモジュールで評価される技能は、提示された機能仕様を正しく理解し、プログラムが仕様通りに実装されているかどうかである。

6.3.4 モジュール4「デザインレイアウト実装」2時間30分

与えられた要件をもとに、顧客の要求を理解し、ウェブサイトの構築作業を行う。

このモジュールで評価される技能は、ウェブサイトの目的を達成できるよう、要件に沿ったHTML/CSSコーディング、JavaScriptのプログラミングである。

6.4 各モジュールの提出期限

	モジュール提出期限
モジュール 1	1 日目の競技終了まで
モジュール 2	2 日目の午前中まで
モジュール 3	2 日目の競技終了まで
モジュール 4	3 日目の競技終了まで

※ 最終提出は競技用サーバ負荷により競技委員より別途指示を行う場合がある

各モジュールの提出期限が過ぎた後に修正をしても採点対象としない。

また、各モジュールの対応順序については、競技全体の各課題を円滑に進められるよう競技者自身が調整する必要がある。

6.5 競技課題

技能五輪国際大会に準拠する目的で、各競技日の開始前に選手に公表される。

事前に練習を行いたい場合は、WorldSkills International の公式ページにて過去大会の課題が公開されているのでそれらを用いて練習をすることを推奨する。

また、一般的にウェブ開発プロセスにおいて起こりうる様々なケースに臨機応変に対応できるように準備することを推奨する。

7 競技スケジュール

7.1 競技時間

競技は、合計「8時間30分」を3日間に分けて実施する。

- 1日目の競技時間「1時間」
- 2日目の競技時間「5時間」
- 3日目の競技時間「2時間30分」

詳細は「7.2.競技時間割」を参照すること。

1日目は、競技説明および競技用PC等の設定、1日目の競技を行う。

選手はキーボードなどを設置することができるが、競技会場に持ち込んだ機材は競技が終了するまで会場外へ持ち出すことはできない。

競技スケジュールは、変更する場合があるので留意すること。

各競技日に実施されるモジュールで定められた競技時間の半分以上が経過し、課題が完成した場合は、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、**採点対象外**となる。

7.2 競技時間割

10月17日（金）説明会（開会式・競技会場下見）・競技1日目（競技時間：1時間）

時 間	内 容
09:40 ~ 10:00	受付・集合
10:00 ~ 10:20	競技説明・注意事項など
10:20 ~ 10:40	競技用PCの設定など
10:40 ~ 10:50	質疑応答
10:50 ~ 11:40	昼食：50分
11:40 ~ 11:50	モジュール1説明
11:50 ~ 12:05	オープンコミュニケーション
12:05 ~ 13:05	モジュール 1「スピードテスト」 競技：1時間
13:05 ~ 13:15	明日のスケジュール説明
13:15 ~	解散

※ 14時より開会式が実施予定。予定変更の場合は競技スケジュールも変更する

10月18日（土）競技2日目（競技時間：5時間）

時 間	内 容
08:40 ~ 09:00	選手集合 および 受付
09:00 ~ 09:15	モジュール2説明（質疑応答）
09:15 ~ 09:30	オープンコミュニケーション
09:30 ~ 12:00	モジュール2「バックエンド実装」競技：2時間30分
12:00 ~ 12:50	昼食： 50分
12:50 ~ 13:05	モジュール3説明（質疑応答）
13:05 ~ 13:20	オープンコミュニケーション
13:20 ~ 15:50	モジュール 3「フロントエンド実装」競技：2時間30分
15:50 ~ 16:00	明日のスケジュール説明
16:00 ~	解散

10月19日（日）競技3日目（競技時間：2時間30分）

時 間	内 容
08:40 ~ 09:00	選手集合 および 受付
09:00 ~ 09:15	モジュール説明4（質疑応答）
09:15 ~ 09:30	オープンコミュニケーション
09:30 ~ 12:00	モジュール 4「デザインレイアウト実装」競技：2時間30分
12:00 ~ 12:50	昼食： 50分
12:50 ~ 14:20	プレゼンテーション
14:20 ~ 14:50	講評
14:50 ~	片付け・解散

競技時間中、情報機器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。

「情報機器作業における労働衛生管理のためのガイドライン」等の資料は、以下のURLを参照すること。

https://www.mhlw.go.jp/web/t_doc?dataId=00tc6314&dataType=1&pageNo=1

8 支給材料

各競技開始時に使用パソコンのデスクトップに配布予定

9 持参工具/備品（選手）

持参した筆記用具等は競技委員がチェックし確認する場合がある。

※ 詳細について「5.職種限定規則参照」

- USB方式のキーボード、マウス
(ドライバを新規に組み込む必要が無いものに限る)
- マーカー等、使用したい筆記具
- 水分補給のための閉栓ができるペットボトル等の飲料
- 騒音防止のための耳栓や音楽およびイヤホン・ヘッドフォン
- 服装は競技にふさわしいものを着用すること。寒暖の変動に対処できるよう留意すること

10 競技会場設備基準

使用する機材の詳細はインフラストラクチャリストを参照すること。

10.1 インフラストラクチャリスト

<https://gorin.skilljapan.info/2025/infra.html>

2025年9月中旬を目処に公開予定である。また、公開後であっても更新される可能性がある。