

競技職種実施要領

ウェブデザイン

Ver.2_2026年 6月30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	4
1.1. 競技職種の名称	4
1.2. 競技職種に関連する職務または職業の説明	4
2. 技能五輪全国大会職業標準	5
2.1. 技能五輪全国大会職業標準（項目及び配点率）	5
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(%)）	6
3. 採点方法、採点基準とその配点、公表方法	12
3.1. 採点対象	12
3.2. 一般的なガイダンス	12
3.3. 評価基準	13
3.4. 副基準	13
3.5. 評価細目	13
3.6. 評価と採点	14
3.7. ジャッジメントによる評価と採点	14
3.8. メジャメントによる評価と採点	15
3.9. メジャメントとジャッジメントの使用	15
3.10. 職種の評価戦略と手順	15
3.11. 公表方法	16
4. 競技課題の概要	16
4.1. 競技課題の構成	16
4.2. 競技課題作成上の要求事項	17
4.3. 競技課題の公表	17
4.4. 競技課題の変更	17
5. 職種限定規則	18
6. 実施要領	22
6.1. オープンコミュニケーション	22
6.2. 競技課題概要	23
6.3. 各モジュールの概要	23

6.4. 各モジュールの提出期限	24
6.5. 競技課題	24
7. 競技スケジュール	25
7.1. 競技時間	25
7.2. 競技時間割	25
8. 支給材料	27
9. 持参工具/備品（選手）	27
10. 競技会場設備基準	27
10.1. インフラストラクチャリスト	27

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

ウェブ技術には、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、さまざまなスキル（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の強み、専門性を発揮し、各役割を担うことができる。

ウェブ技術には、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の実施が伴う。

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、その要件を深く理解して、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、さまざまなソーシャルメディア・プラットフォームをウェブサイトに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、自営業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、ユーザー・インターフェイス設計、デジタルユーザー体験設計、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性が生じ得る。

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、ユーザー・インターフェイ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	作業の構成と管理	5
2	コミュニケーションと対人スキル	5
3	設計の実装	25
4	フロントエンド開発	25
5	バックエンド開発	40

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	作業の構成と管理	5
	各自は以下を知り、理解している必要がある。 ● 生産的なチームワークを可能にする原則と実践 ● 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、実践に寄与するシステムの要素 ● イニシアティブを発揮し、創造的な問題解決を行う方法 ● さまざまなソースからの情報を特定、分析、評価する方法 ● ひとつの問題に対して複数の解決策を割り出し、それらを時間とその他の制約に照らして選択肢として提示する方法 ● デプロイに向けてコードを最適化する方法	
	各自は以下を実施できること。 ● ウェブ設計・開発の一般的な問題のトラブルシューティングを行う。 ● 指定された時間制限内で納期を守って作業を行う。 ● さまざまなソフトウェア・パッケージを活用してコンピュータを使用する。 ● リサーチ手法・スキルを活用して、業界の最新の最良事例を常に把握する。 ● 業界の最良事例を用いて、ページの読み込みなどのデプロイの最適化を行う。 ● 指定されたスケジュールに従って作業を確実に完了できるようにする。 ● アーカイブを作成する際に、リンク画像、フォント、ネイティブ・ファイル、プロダクション・ファイル・フォーマットを含める。 ● Gitのようなソフトウェアのバージョン管理システムを使用する。	
2	コミュニケーションと対人スキル	5

	各自は以下を知り、理解している必要がある。 ● 問題を特定し、調査、分析して解決策を見出す方法 ● プロトタイプを作成し、ユーザーテストと機能テストを記述する方法 ● ワイヤフレームとフローチャートを作成して設計コンセプトを表現する方法 ● ソフトウェア設計の概念と手法（フローチャートやER図など） ● チームや同僚との協力の原則と方法	
	各自は以下を実施できること。 ● 仕様書を読み、理解する。 ● 提供されたフロントエンド/バックエンド・テクノロジーのソースコードを読んで使用する。 ● 顧客の要求事項と仕様に対応する製品を提供する。 ● 情報を収集し、分析し、評価する。 ● 規格や要件事項を解釈する。 ● バージョン管理システムやその他のワークフローシステムを通じて、チームや同僚と協力する。 ● 顧客の要件事項を満たす。 ● ビジネス要件を満たすコンセプトを提示する。	
3	設計の実装	25
	各自は以下を知り、理解している必要がある。 ● 設計の原則とパターンに従って、美しく、創造的で、アクセスしやすいインターフェースを作成する方法 ● 設計に関する認知的、社会的、文化的、アクセス容易性、技術的、経済的な面に関わる問題 ● さまざまな画像フォーマットや適切な形式を実装する方法	

	● 異なるターゲット市場とそれぞれの市場の要求を満たすデザインの要素 ● コーポレート・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手順・手続き ● インターネット対応デバイスと画面解像度の制約 ● ワールド・ワイド・ウェブ・コンソーシアム（W3C）による HTMLとCSS の標準規格 ● 使いやすくインタラクティブなデザイン ● 特定ブラウザに依存しない互換性 ● 装置に依存しない互換性 ● AIを利用した生成メカニズム ● 検索エンジン最適化（SEO）と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、動画を埋め込み、一体化する方法 ● W3C標準の WCAG（ウェブ・コンテンツ・アクセシビリティ・ガイドライン）など、特別なニーズを持つユーザーに対応するアクセシビリティとコミュニケーション	
	各自は以下を実施できること。 ● 情報伝達の問題への視覚的対応を作成、分析、開発する（階層構造、タイポグラフィ、美しさや構成の理解を含む）。 ● インターネット用の画像を作成、編集、最適化する。 ● ターゲット市場を特定し、設計用コンセプトを作成する。 ● さまざまな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。 ● コンセプト案、色、タイポグラフィの選択を評価する。	

	• ユーザー体験を考慮して、ワイヤーフレーム、インタラクティブなプロトタイプ、ユーザーインターフェースのデザインを作成する • アクセシビリティ・ガイドラインを含むW3C標準に準拠し、適合を確認できるコードを作成する。 • さまざまなデバイスや画面解像度に対応する、アクセシビリティを備えた使い勝手のよいウェブインターフェースを作成する。 • CSSまたは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プリ/ポスト・プロセッサーを使用する。 • 適切なユーザー体験を実現し、検索エンジンのパフォーマンスを支援できるよう、ウェブインターフェースを作成・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ー・インターフェースを開発する • AIによるコード補完や自動化を利用する。	
4	フロントエンド開発	25
	各自は以下を知り、理解している必要がある。 • 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/ポスト・プロセッサーとタスク実行ワークフローの使用方法 • トラブルシューティング、単体テスト、テスト駆動開発を含むコーディングの最良事例 • アプリケーションのデプロイに関する最良事例 • Linuxのコマンドライン・インターフェース	

	各自は以下を実施できること。 ● 状況の理解を容易にし、かつ視覚的な魅力を付加できるように、ウェブサイトのアニメーションや機能を作成する。 ● ウェブサイトの機能性、使いやすさ、見た目の美しさを向上できるよう、JavaScriptのコードを作成・更新する。 ● JavaScript を使用してデータとカスタム・メディアを操作する。 ● モジュールと再利用可能なJavaScriptコードを作成する。 ● コード内の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ック要素とコンテンツ要素を編集する ● テストケースを作成し、JavaScript実装の自動テストを実行する。 ● コード内のエラーを処理し、コードをデバッグし、バグを修正する。 ● Linux CLIを使用してリモート・サーバーと対話し、リモート・サーバーにアプリケーションをデプロイする。 ● 必要に応じてアプリケーションのデプロイ手順を文書化する。 ● 継続的インテグレーション/継続的デプロイメントのパイプラインを使用してWebアプリケーションをデプロイする。 ● コンテナ化を利用して、Webアプリケーションをローカルで開発する。	
5	バックエンド開発	40
	各自は以下を知り、理解している必要がある。 ● オブジェクト指向プログラミング ● PHPおよび/またはNode.js ● オープンソースのサーバー側のライブラリとフレームワーク ● SSH（sFTPを含む）経由でサーバーに接続する方法 ● ファイルシステムの許可と所有権	

	● データベースを設計し実装する方法 ● サーバーとクライアント・システム間のデータ交換の管理方法 ● MVC (Model-View-Controller) などのソフトウェア設計パターン ● ウェブアプリケーションのセキュリティ ● トラブルシューティング、単体テスト、テスト駆動開発などの コーディングの最良事例 ● アプリケーションのデプロイに関する最良事例 ● Linuxのコマンドライン・インターフェース	
	各自は以下を実施できること。 ● 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・エクスプロイト対策を行う。 ● API (アプリケーション・プログラミング・インターフェイス)、ライブラリ、フレームワークを使用して、既存コードとの統合を行う。 ● データの正規化、キー制約、正しいデータ型などを考慮しながら、システム要件を支援するデータベーステーブルの作成や保守を行う。 ● モジュール式で再利用可能なコードを作成する。 ● ドキュメントを作成し、コード内のコメントを記述する。 ● テストケースを作成し、バックエンド実装の自動テストを実行する。 ● コード内のエラーを処理し、コードをデバッグし、バグを修正する。 ● Linux CLIを使用してリモート・サーバーと対話し、リモート・サーバーにアプリケーションをデプロイする。 ● 必要に応じてアプリケーションのデプロイ手順を文書化する。 ● 特定のアプリケーション用にウェブサーバーを構成する。 ● 継続的インテグレーション/継続的デプロイメントのパイプラインを使用して、Webアプリケーションをデプロイする。 ● コンテナ化を利用して、Webアプリケーションをローカルで開発する。	

	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A「ミニテストプロジェクト」	10
モジュールB「バックエンド実装」	30
モジュールC「フロントエンド実装」	30
モジュールD「デザインレイアウト実装」	30
合計	100

3.2. 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。

3.3. 評価基準

採点スキームの主要な項目は評価基準である。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、評価基準が技能五輪全国大会職業仕様(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を自由に決定できる。各評価基準は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、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、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。

3.4. 副基準

各評価基準は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。

3.5. 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。

3.6. 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。

3.7. 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ガイダンスのためのベンチマーク（基準）（文言、画像、人工物、あるいは別のガイダンス）。
- 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。

3.8. 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。

3.9. 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。

3.10. 職種の評価戦略と手順

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。

各モジュールの開始前に、選手は全ての必要な材料を受け取る。

メジャメント（測定）採点の基準:

競技課題には4つの異なったタイプのメジャメント（測定）基準を用いることができる。以下の表はそのタイプの説明である。

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

各エキスパートは、最終的な競技課題のモジュールグループのメンバーとして行動する。

可能であれば、エキスパートは、メジャメント（測定）採点とジャッジメント（判定）採点に等しい人数が割り当てられるようモジュールグループに分かれる。モジュールグループの構成は、各グループで新しいエキスパートと経験豊富なエキスパートのバランスがとれた構成となるように、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが決定する。

可能であれば、エキスパートは、ジャッジメント（判定）採点のためにグループに分けられる。

フレームワークやオープンソースのコンテンツ管理システム（CMS）などのテクノロジーは、大会準備週間に、ディスカッションで選択され、最終決定される。すべてのテクノロジーに関して、そのテクノロジーについて熟知しているエキスパートが3人以上必要となる。

3.11. 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ミニテストプロジェクト（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/Node.js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）

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カ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A「ミニテストプロジェクト」
- 2 モジュールB「バックエンド実装」
- 3 モジュールC「フロントエンド実装」
- 4 モジュールD「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A「ミニテストプロジェクト」1時間

ウェブデザインに必要とされる技能を競う。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な作業の正確さを競う。

6.3.2. モジュールB「バックエンド実装」2時間30分

PHP（フレームワーク）/Node.js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C「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D「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A	1日目の競技終了まで
モジュールB	2日目の午前中まで
モジュールC	2日目の競技終了まで
モジュールD	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

12月4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A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 A「ミニテストプロジェクト」 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

12月5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 ~ 09:20	モジュールB説明
09:20 ~ 09:35	質疑応答
09:35 ~ 09:50	オープンコミュニケーション
09:50 ~ 12:20	モジュールB「バックエンド実装」競技：2時間30分
12:20 ~ 13:10	昼食：50分
13:10 ~ 13:30	モジュールC説明
13:30 ~ 13:45	質疑応答
13:45 ~ 14:00	オープンコミュニケーション
14:00 ~ 16:30	モジュールC「フロントエンド実装」競技：2時間30分
16:30 ~ 16:40	明日のスケジュール説明
16:40 ~	解散

12月6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 ~ 09:20	モジュール説明D
09:20 ~ 09:35	質疑応答
09:35 ~ 09:50	オープンコミュニケーション
09:50 ~ 12:20	モジュールD「デザインレイアウト実装」競技：2時間30分
12:20 ~ 13:10	昼食：50分
13:10 ~ 14:40	プレゼンテーション
14:40 ~ 15:10	講評
15:10 ~	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、URLを参照。

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/2026/infra.html>

2026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。