

公 表

第3回 若年者ものづくり競技大会  
「ウェブデザイン」職種  
競技課題事前公表

若年者ものづくり競技大会 ウェブデザイン競技委員会

---

## 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・ユーザインターフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ、5. スクリプト、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行う。

ウェブデザイン職種競技では、以下の競技に関わる内容および注意事項に従い、PC およびアプリケーションなどを利用し競技を実施する。

### 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基本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の設定、それにもとづいたウェブサイトの企画、設計が適切に行えること。
- ・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操作することができること。
- ・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に関して理解し、適切に利用することができるること。
- ・HTML/XHTML および CSS の 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を作成することができる。
- ・ウェブデザインに関する、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。
- ・ウェブデザイン関わる技術、技能および基本的なスクリプトとそのコーディングに関する知識を備えていることがのぞましい。

## 1. 競技時間および競技日程

### 競技時間 4 時間 45 分

競技は、制限時間 4 時間 45 分で行う。競技は 1 日間とし、プレゼンテーションについてはその時間に含めない。

選手は、8月7日に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。

競技開始より 4 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。

競技時間中、VDT 作業におけるガイドラインに基づき、競技選手が各自休憩すること。

競技日程、開閉会式の日程は、中央職業能力開発協会公式ウェブサイトを確認すること。

## 2. 仕様機材等

### <大会競技用PC>

競技に利用するPCはデスクトップPCである。PCにはWindows XP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、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おり、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出来る。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。

#### ○画像処理ソフトウェア

Adobe PhotoshopCS3、Adobe IllustratorCS3

#### ○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 StudioCS3

#### ○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 Office

#### ○ファイル転送ソフトウェア

WinScp

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 XP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、サーバの利用に関しては8月6日の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。

#### ● Microsoft Internet Explorer 6 SP2、Mozilla Firefox 2.0 以降の安定版

共に競技用PCにインストールされ、Adobe Flash Playerなど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、素材は、8月6日に競技会場で発表される。  
競技は、競技課題として出題されたサイトを規定の時間内においてデザインし構築する実務的の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、素材とは、各種デジタルデータ、画像素材などのグラフィックデータおよびテキスト素材などをいう。**
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(インター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、図などで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た作業について概説している事が望ましい。提出データは手書きまたは、デジタルデータで提出する。提出データは手書き、デジタルデータが混在してもかまわない。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ことは最低2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ーフェース)、フォームなどが含まれているものとする。
4. 使用可能な素材として画像ファイルは8月6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。
5. 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。
6. アニメーション(Flash)を使用したパートを必ず利用すること。
7. 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。
8. その他、Flash・GIFアニメーション等を利用したムービーやアニメーション、インターフェース等、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。
9. 競技者はW3C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・デザインすることがぞましい。

## 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)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. 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

### 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

## 5. 注意事項

1. 筆記用具は、大会主催者より、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などについては、(ポケットベル、携帯電話等)競技中に利用することは出来ない。机上に置けるものは、筆記用具・時計(必要であれば目薬)等とする。また競技中、水分補給の為にペットボトル等の閉栓可能な飲料などの持ち込みについては許可する。飲料が原因でトラブル等が発生しても競技委員は一切、関知しない。
2. 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。
3. 服装等は、競技にふさわしいものを着用すること。空調等の問題もあるため若干の寒暖の変動に対処できるように留意すること。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。
4. 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、8月6日に競技用サーバの接続等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15分程度を与えるので、PCの環境設定等を行うこと。
5. 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出来ない。
6. 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。
7. 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。
8. 競技中に他の選手と用具の貸し借り、PC およびデータの交換は禁止する。
9. 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、選手各自で判断すること。競技委員は一切の責任を持たない。
10. 他選手の競技を妨害する行為をしないこと。

11. 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、この際に作業はしてはならない。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。
12. 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。
13. 競技開始後9時間を越え、制限時間内に作業完了した場合、「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。
14. 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、選手はすべての作業を中止して退場すること。
15. 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。
16. 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。また他の競技者の妨害にならないように注意すること。
17. 選手はトイレまたは、休憩、昼食時には、PCをログオフするか、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。
18. 選手は課題公表後、競技課題およびその内容に関して、指導者・監督者および他の競技参加選手と会話し意見交換することは出来ない。
19. 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であると競技委員が判断した場合は、その旨、選手に対してアナウンスが行われ、プレゼンテーションを行えない場合もある。
20. 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制作者側にあるものとする。