

第 7 回 若年者ものづくり競技大会
ウェブデザイン職種
競技概要

目次

第 1 章	競技概要	1
1.1	職種定義	1
1.2	競技時間および競技日程	1
第 2 章	本競技に求められる技能	2
2.1	マルチメディア製作と表示	2
2.2	プランニングとデザイン	2
2.3	クライアントサイドの実装	3
2.4	ユーザビリティ・アクセシビリティ	3
2.5	プレゼンテーション	3
第 3 章	評価	4
第 4 章	使用機材	5
4.1	大会競技用 PC	5
4.2	競技用サーバ	6

第 1 章

競技概要

1.1 職種定義

ウェブデザインとは、ウェブページの構築および維持を行う比較的新しい職種である。ウェブデザイナーは情報を効率的に伝えるため、他ページへのリンク、グラフィック要素、文字、そして写真などを含むページを作成する。インタラクティブな機能も情報を効率的に伝える手段の一つである。

その作業の中で、デザイナーや制作者は、著作権法および倫理的問題に注意を払わなければならない。

1.2 競技時間および競技日程

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。

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、競技前日に 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い、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。

スケジュールについては予定であるため、変更する場合もある。大会ウェブサイトや中央職業能力開発協会公式ウェブサイトで変更などが無いかどうか確認すること。

第2章

本競技に求められる技能

本競技に求められる技能を次に記す。

1. マルチメディア製作と表示
2. プランニングとデザイン
3. クライアントサイドの実装
4. ユーザビリティ・アクセシビリティ
5. プレゼンテーション

2.1 マルチメディア製作と表示

- ウェブ用のアニメーション製作
 - － サイトの目的に沿ったもの
 - － ビジュアルエフェクト
- アニメーションの組み込み

2.2 プランニングとデザイン

- 提供データによるデザイン
- クリエティブスキル
 - － レイアウトや中身に合わせた色やフォントの選択
- ターゲットユーザへの対応
- デザインコンセプトのプランニング、説明
 - － ワイヤフレーム、サイトマップ
- 会社のアイデンティティやブランドの維持
- 効果的なナビゲーションの作成
- ウェブに適した画像の作成・編集

2.3 クライアントサイドの実装

- 構造化コーディング
- W3C の技術や標準の使用
 - XHTML1.0Strict / XHTML1.1
 - CSS2(.1)
- クロスブラウザ対応
- JavaScript の実装
 - 非同期なインタラクティブなページの作成
 - jQuery/prototype などの利用
 - DOM の操作
 - JSON の利用

2.4 ユーザビリティ・アクセシビリティ

- アクセシビリティ
 - WCAG
- ユーザビリティ
 - 使いやすいサイトの作成
 - 情報を探しやすいサイトの作成

2.5 プレゼンテーション

- ウェブサイト構築における要旨の説明
 - 仕様にそっての作成できた内容の報告

第 3 章

評価

採点は競技用サーバにアップロードされたコンテンツを対象とする。競技用 PC の HDD にあるファイルは採点対象外となる。ただし、プランニングの一部のファイルに関しては競技用 PC の指定の場所に保存されたものが採点対象となる。プランニングのファイルとウェブサイトで提出時間が異なるが、それぞれ提出時間をすぎた場合も採点対象から外れる。

評価は客観評価と主観評価で行い、それぞれの合計が各選手の得点となりこの得点で順位をつける。

表 3.1 各項目ごとの配点

項目	配点
マルチメディア製作と表示	10
プランニングとデザイン	20
クライアントサイドの実装	40
ユーザビリティ・アクセシビリティ	20
プレゼンテーション	10

第 4 章

使用機材

4.1 大会競技用 PC

競技に利用する PC はノート PC である。PC には Windows 7 がインストールされている。利用する PC には、トラックパッドの他に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。

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されており、利用することができる。競技では以下に記述されていないソフトウェアを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。

それぞれのソフトウェアについては、原則として標準設定でインストールを行っており、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。

4.1.1 ウェブブラウザ

- Mozilla Firefox 12
- Microsoft Internet Explorer 9

本競技では上記の二つを大会指定ウェブブラウザとする。

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。Firefox には Web Developer および Firebug のアドオンがインストールされている。

4.1.2 オーサリングツール

- Adobe CS6 Web Premium

4.1.3 テキストエリア

- サクラエディタ
- Terapad

4.1.4 ドキュメント作成ソフトウェア

- MS-Office
- LibreOffice 3.5

4.1.5 ファイル転送ソフトウェア

- FileZilla^{*1}

4.1.6 JavaScript ライブラリ

- jQuery
- prototype

4.1.7 その他

- Windows 標準のアクセサリ

4.2 競技用サーバ

選手は競技用サーバにファイルをアップロードすることで作成したコンテンツを提出する。また、競技用サーバでは以下のサービスを提供する。サーバの利用に関しては 競技会場下見の際に説明を実施する。

競技用サーバには以下のものがインストールされて使用することができる。

ウェブサーバ

Apache

通信

SSHD

バリデータ

W3C HTML Validator

Ajax

Ajax 用のサーバサイドスクリプト^{*2}

^{*1} 競技用サーバへのアクセスに使うパスワードなどについては事前に設定済み。

^{*2} Ajax の課題において選手はサーバサイドスクリプトを製作する必要はない