

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

<b>第 1 章 競技概要</b>	<b>1</b>
1.1 職種定義	1
1.2 競技時間および競技日程	1
<b>第 2 章 本競技に求められる技能</b>	<b>2</b>
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резентーション	3
<b>第 3 章 評価</b>	<b>4</b>
<b>第 4 章 使用機材</b>	<b>5</b>
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。インター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резент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あ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)
- クロスプラウザ対応
- JavaScript の実装
  - 非同期なインタラクティブなページの作成
  - jQuery/porototype 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резент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を行い、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なっており、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<sup>1</sup>

#### 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<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> 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。

<sup>2</sup> 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

# 第7回 若年者ものづくり競技大会

## ウェブデザイン職種 競技課題

### 事前公表<sup>\*1</sup>

座席番号	
所属	
氏名	

---

<sup>\*1</sup> 事前公表用であり、8月7日に30%程度変更を加えたものを正規な競技課題として公開する。

## 目次

1	競技課題	3
2	サイト概要	3
3	課題制作要件	3
3.1	採点のための重要な注意事項	4
4	注意事項	4
	付録 A 評価投稿ページ	6

## 1 競技課題

競技課題: 『ウェブデザイン技能競技会(若年部門) 講評会』ウェブサイトデザイン

下記の 2. サイト概要 (p.3) をみたし、3. 課題制作要件 (p.3) に従い、制限時間内に『ウェブデザイン技能競技会(若年部門) 講評会』のウェブサイトのデザインを行うこと。

指定時間までに課題を作成し指定されたウェブサーバの DocumentRoot にアップロードして閲覧できる状態にしておくこと。指定したウェブサーバにアップロードした課題作品のみを採点するため、競技用 PC に完成した状態であっても、アップロードされない課題は入賞対象から除外される。

プランニング index.html の画像デザインについては 10:30 までに完成させ、サーバ上の DocumentRoot の下の concept ディレクトリに入れておくこと。 その他のプランニングなどの仕様書は全て PC で作成し、昼の休憩時間 (12:25) までにデスクトップ上の Concept\_0XX フォルダにいれて提出すること。

ウェブサイト 競技時間終了までに完成させて、大会指定ウェブブラウザで正しく閲覧できるようにサーバ上の DocumentRoot に提出すること。

プレゼンテーション 競技終了後、作成したウェブサイトのデザインコンセプト(制作意図)などについて、各自 3 分間のプレゼンテーションを実施する。

## 2 サイト概要

ウェブデザイン技能競技会の講評会では、競技大会での採点結果などを実際に採点を行った競技委員らによる講評が行われる。

過去に行われた講評会では、競技大会に参加した選手だけではなく指導者の先生方も出席しており、選手間や指導者間での交流が行われるなど有意義なものになっている。

この講評会サイトのターゲットユーザはもちろん大会に参加した選手、指導者であるが、それだけではなく次回の大会への参加を考えている選手および所属組織の指導者たちも大事なターゲットとなる。

競技大会の特性上、XHTML や CSS は W3C の標準に、操作性、アクセシビリティについても WCAG に準拠している必要がある。

## 3 課題制作要件

課題は、提供された情報とメディアを利用して ウェブデザイン技能競技会(若年部門) 講評会のイベント告知用としてのウェブサイトを一から構築することである。この情報は、テキスト、画像、文書で構成されている。

割り当てられた時間内に、選手は自分の課題を完成させるのにどの程度の情報が必要なのか決めなくてはならない。選手は必ずしも提供されるすべての情報とメディアを活用する必要はなく、各自のコンセプト・デザインをサポートするために独自の情報の追加とメディアの作成を行うことができる。

選手のウェブサイトには次にあげるデザイン要素と機能性が含まれていなくてはならない。

1. トップページ
  - (a) コンテンツエリアに2枚以上の画像(ロゴを除く)
  - (b) ウェブデザイン技能競技会(若年部門)講評会のアニメーション
2. 評価投稿ページ
  - (a) トップページと統一されたデザインであること。
  - (b) 詳細はp.6を参照
3. アニメーション
  - ウェブデザイン技能競技会のウェブサイトに相応しいアニメーション。少なくともトップページ(index.html)のページにはアニメーションが必要。このアニメーションはウェブデザイン技能競技会(若年部門)講評会の目的を反映したものでなければならない。
4. ウェブデザイン技能競技会のアイデンティティ  
ウェブデザイン技能競技会のアイデンティティがウェブサイトの至るところに現れていなければならない。

### 3.1 採点のための重要な注意事項

- デザインやスクリーンショットは、デスクトップ上にコンセプトフォルダを作成し、そこに確実に保存する。
- トップページのデザインの画像のファイル名は homepage.jpg とし、規定時間までにサーバの指定の場所に提出すること。
- ターゲットグループ、サイトの目的、使用したタイポグラフィーと色を選らんだ理由などは PDF で提出すること。
- プランニングに関するすべてのファイルはサーバの指定の場所もしくはデスクトップ上の Concept\_0XX フォルダに保存すること。作業内容はすべてこのフォルダにあるもので評価する。他の場所に保存されているものは評価しない。
- ウェブサイトはサーバ上に保存すること。作業内容はすべてサーバにあるもので評価する。競技用 PC に保存されているものは評価しない。

## 4 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、(辞書機能などを内蔵した物品、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、飲食禁止でない会場の場合水分補給の為のペットボトル等の閉栓可能な飲料などの持ち込むことができる。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、1時間経過、2時間経過、3時間経過、競技終了10分前、競技終了5分

- 前、競技終了1分前に競技委員から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。
  4. 会場下見の際に競技用PCおよび競技用サーバの接続等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、各自環境設定のための時間を与えるので、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。
  6. 事前に作成した独自のテンプレートや素材を利用することはできない。
  7. 大会主催者が用意するソフトウェアに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用PCで動作しない、不安定になる場合等もあるため、選手各自の責任で判断すること。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、拳手をして競技委員または関係者に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がトラブルで作成中に停止(フリーズ)した場合、その停止時間も測定する。作業が上記理由等で行なえない場合、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、競技委員により協議をおこない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留意して作業を行なうこと。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(64MB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. 制限時間内に作業完了した場合、「作業完了」と拳手をし、競技委員に意思表示を行なうこと。
  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. 競技中のトイレについては各自適宜行う。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とならないように注意すること。
  17. 選手はトイレ又は休憩、昼食時には、PCをログオフやロックするなど、アプリケーション等の操作画面、ブラウザなどが表示されないよう配慮すること。
  18. 選手は昼食時、競技課題及び内容に関して、監督者及び他の競技参加選手と会話することはできない。
  19. 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。
  20. 競技時間中にPCに付属しているドライブを利用して音楽を聞くことができる。ただし、持ち込むことが可能なものは市販されているCDのみとし、競技会場内に持ち込む前に競技委員もしくは競技委員補佐のチェックをうけること。また、その際に必要なヘッドフォン等は持参すること。USB接続のヘッ

ドフォンは使えない。なお、音楽を聞いていたため競技中の案内等を聞き漏らした場合は各自の責任となる。

## 付録A 評価投稿ページ

評価投稿ページは、競技大会で作成されたトップページ画像の一覧を表示し閲覧者が評価を投稿できるページである。閲覧者が評価を投稿すると結果が反映されるインターラクティブなページを作成する。

ページ遷移なしで投稿を行い、JSONで投稿による結果を受け取り整形して表示する。これは他のページと統一されたデザインでなければならない。

送信先は各自の DocumentRoot 内におかれた rate.php である。method は post になる。rate.php は以下のリクエストパラメータを受け付け、間違ったパラメータを受けとった場合は返信される JSON の値が num:0 の1行だけになる。

表1 リクエストパラメータ

パラメータ名	内容	データ型
num	選手の ID	整数
score	点数	整数

rate.php により返される パラメータは以下の JSON になっており、これが順位の順番で人数分になる。

表2 JSON フォーマット

パラメータ名	内容	データ型
num	選手の ID	整数
name	選手の名前	文字列
score	点数 (平均)	実数

以下に例を示す。

```
[  
  { "num" : 5 , "name": "藤沢", "score" : 4.5 },  
  { "num" : 3 , "name": "渡辺", "score" : 4.1 },  
  { "num" : 4 , "name": "神田", "score" : 3.8 },  
  { "num" : 1 , "name": "山田", "score" : 3.5 },  
  { "num" : 2 , "name": "阿部", "score" : 3.2 }  
]
```