

## 第9回 若年者ものづくり競技大会

### 「オフィスソフトウェア・ソリューション」職種 競技課題概要

#### 1. 課題

仮定の業務で発生した問題に対して、オフィスソフトウェア（オフィススイーツ）を用いてそれを解決する。競技は、「データベース課題」、「表計算処理課題」、「文書処理課題」、「プレゼンテーション課題」の、4つの競技課題についてそれぞれ行う。それぞれの競技課題に取り組むために必要とされる知識・技能は、次の通りである。

##### ■データベース課題

- ・ テーブル作成と修正
- ・ リレーションの設計
- ・ データの入力、他のアプリケーションのデータ読み込みと書出し
- ・ 入力フォーム作成
- ・ クエリ作成
- ・ データの並び替え、抽出などの処理（マクロによる処理を含む）
- ・ レポート作成

##### ■表計算処理課題

- ・ シートへのデータの入力、修正と追加
- ・ セル等の書式設定
- ・ 数式・関数を用いた様々な計算
- ・ テーブルを用いた整列、抽出
- ・ ピボットの利用
- ・ グラフの作成
- ・ 複数のシートを用いた処理
- ・ 要求された書式による印刷
- ・ データの性質と分析目的に合ったグラフの選択

##### ■文書処理課題

- ・ 文書作成（フォント指定や各種装飾を含む）
- ・ 文書編集
- ・ レイアウト（余白、段組、フッタ、ヘッダ等）
- ・ スタイル（見出し、索引等）
- ・ オブジェクトの挿入
- ・ 差し込み
- ・ マクロの作成

- ・ テンプレートによる自動処理
- ・ 段落設定（箇条書，インデント等）

### ■プレゼンテーション課題

- ・ 簡単な図形の描画
- ・ レイアウト（配置，サイズ，色等）
- ・ オブジェクトの挿入
- ・ アニメーションの設定
- ・ スライド切替えの設定
- ・ スライドマスター，テンプレートの作成

## 2. 下見

開会式後に競技全体の説明と「データベース課題」を行うので，競技会場で次の期間に必ず下見を完了させておくこと。

期間：7月28日(月) 11:35～12:15

内容：

- ・ 使用機器の立ち上げ，終了操作の確認
- ・ キーボード，マウス，ディスプレイ，机，および椅子の確認
- ・ USBメモリの動作確認
- ・ ファイルサーバ接続（書込み/読み込み）確認
- ・ その他，競技に関する事

## 3. 評価の内容・基準

競技日当日の提出物に対して，次の観点に基づき，それぞれの競技課題で採点が行われる。

- ・ 依頼者からの要求に対して，具体的な解決機能（ソリューション）が実行できているか。
- ・ 利用者が使い易いインターフェースが工夫されているか，また利用者の間違いが起きにくいインターフェースが作られているか。
- ・ 要求された処理手順が確実に実現されているか。また，そのテスト作業が完全に行われているか。
- ・ 様々なメディアへの出力が考慮されているか。
- ・ 業務での利用を想定し，情報の共有や協同作業を意識したものになっているか。
- ・ 納期である制限時間内に作成が完了しているか。

## 4. 競技時間と配点（競技全体で100点満点）

（1）データベース課題	（60分）	25点満点
（2）表計算処理課題	（90分）	25点満点
（3）文書処理課題	（60分）	25点満点
（4）プレゼンテーション課題	（60分）	25点満点

## 5. 使用機材

(1) パーソナルコンピュータ 選手1名につき1式

コンピュータの構成や OS, アプリケーションソフトウェアは, 以下の通り競技実施に支障のないものが用意される.

○ハードウェア

- ・デスクトップPC CPU i5 相当, メモリ 4G 以上, HDD, USB ポート付き
- ・モニタ 17 インチから 19 インチの液晶モニタ

○ソフトウェア

- ・OS Windows 7 professional 64bit
- ・Office スイート Office Professional 2013

選手自身や選手の所属機関で使用している PC を競技中に用いることを希望する場合は, 競技開始の1か月前までに申出を行い, 競技委員による PC の審査を受け, 競技での使用が認められる必要がある.

(2) USB メモリ 選手1名につき1つ

提出物のバックアップに支障が出ない容量のものが用意される.

(3) ファイルサーバ 競技会場に1台

提供データの配布や課題の提出は, このファイルサーバを利用して行われる.

## 6. 注意事項

- ・各競技課題は, その競技日当日に配布する.
- ・参考書は各競技2冊まで, 競技全体で4冊まで使用することができる(参考書使用の有無は評価の対象にならない). なお, 使用する参考書は競技開始前に机上に置いておかなければならない. また, 実際に競技で使用しなくても, 机上に置いたものは, 使用したものとしてカウントされる.
- ・必要な機材などは, 原則として用意されたものを使用する. 与えられた以外のアプリケーションソフトウェアを独自にインストールして使用することはできない. ただし, 用意されたものをカスタマイズして使用してもよい.
- ・各競技課題で使用するデータの配布や提出物の提出などは, 全てファイルサーバを用いて行う.
- ・競技全般の説明や各競技課題の説明は, 競技開始前に選手全員に対して行う. 一部競技では, 昼食を取りながらの説明(ランチョンミーティング)を行う.

## 7. 前年度競技との違い

前年度競技との違いを以下にまとめる. 昨年度参加した選手は, 変更点に特に注意すること.

(1) 参考書の参照可能

競技会場に, 参考書の持込みが認められるようになった. ただし, 参考書は各競技2冊まで, 競技全体で4冊まで使用することができる. 例えば, データベース課題と文書処理課題で, それぞれ2冊の参考書を使用した場合は, 他の2つの競技では参考書を使用することができない.

(2) 競技用 PC

選手自身や選手の所属機関で使用している PC を競技中に用いることを希望する場合は, 競技開始の1か月前までに申出を行い, 競技委員による PC の審査を受け, 競技での使用が認められる必要がある.

(3) ランチョンミーティング

競技全般の説明や各競技課題の説明は、競技開始前に選手全員に対して行われ、一部の競技では、昼食を取りながらの説明（ランチョンミーティング）が行われる。そのため、競技期間中の昼食は選手全員が一緒に取ることになる。

（４）プレゼンテーション

「プレゼンテーション課題」では、選手自身が作成したものを使って、プレゼンテーションを行う。

（５）競技課題の順番

今年度は、初日に「データベース課題」を実施し、２日目に「表計算処理課題」、「文書処理課題」、「プレゼンテーション」の順に実施する。

以上

平成 26 年 7 月 1 日

事前公表

第 9 回若年者ものづくり競技大会  
「オフィスソフトウェア・ソリューション」職種

競技注意事項（競技課題共通）

- 競技日           平成 26 年 7 月 28 日(月)・29 日(火)
- 競技課題
  - 1.   データベース課題
  - 2.   表計算処理課題
  - 3.   文書処理課題
  - 4.   プレゼンテーション課題

本注意事項は、「データベース課題」、「表計算処理課題」、「文章処理課題」、  
「プレゼンテーション課題」のすべてに共通するものである。

## 競技注意事項

### ＜服装・持ち物の注意事項＞

1. 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。ただし、帽子やコート類は、競技委員が認める特別な理由がある場合に限り、着用することができる。
2. 筆記用具は、大会主催者より提供を行う。
3. 手荷物等は、持込みを許可するが、競技に関係のないもの、特に使用許可を得ていないPC、電子辞書、スマートフォン等は、競技中に利用することはできない。水分補給のために、ペットボトル等の閉栓可能な飲料などの持込みは許可する。しかし、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。
4. 各自の私物で机の上に置けるものは、参考資料、時計、目薬、飲料、特別に競技委員の許可を得たもの、とする。参考資料の参照は、競技ごとに最大2冊、全競技合わせて4冊までを認める。

### ＜競技開始前の注意事項＞

1. 各自のPCに問題が発生している場合は、速やかに申し出ること。
2. 配布資料を共有サーバから各自の競技用PCにダウンロードし、内容を確認すること。競技開始後に、ダウンロードの不備などがあっても、競技時間延長などの措置は執らない。
3. 開始の合図があるまで課題に取り組んではならない。
4. 許可されたもの以外を机の上に置いてはならない。
5. 競技説明の開始から競技終了までの期間は、競技委員、競技補佐員以外とは許可なく会話をすることはできない。許可なく会話をを行った場合は不正行為とみなし、「失格」となる。

### ＜競技中の注意事項＞

1. 競技時間の計測は、会場に用意された競技用の時計を利用して行われる。なお、競技開始から30分経過、競技終了5分前の2回、競技委員からその旨のアナウンスが行われる。
2. 競技中はインターネット（競技用ネットワーク外）にアクセスしてはいけない。
3. 選手間の用具の貸し借り、競技用PC及びデータの交換を禁止する。
4. 他選手の競技を妨害する行為を禁止する。競技委員が妨害行為であると判断した場合は、「失格」となる。
5. 競技用PCのフリーズなどを含め、使用機器でトラブルが発生した場合は、黙って挙手をし、競技委員または競技補佐員に申し出ること。トラブルによる競技停止時間の扱いについては、競技委員の指示に従うこと。
6. 競技用PCのトラブルにより、作成中のデータなどが失われる場合もあるため、各自でバックアップを取るなどの対応をしながら作業を行うこと。
7. 競技時間内に作業が完了しても、指示があるまで競技会場から退出してはならない。
8. トイレの利用は、必ず競技委員に申し出て指示を受けること。なお、所要時間については競技時間に含まれる。
9. 安全衛生上の観点から各自、適当な休憩を取ること。ただし、競技会場からの退出は禁止する。また他の選手の妨害とならないよう、十分注意すること。

### ＜その他の注意事項＞

1. 休憩や昼食時など、競技時間以外は、競技用PCに触れてはいけない。
2. 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、著作物の引用の責任については選手側（課題作成者側）にあるものとする。

## 第 9 回 12.オフィスソフトウェア・ソリューション

### 競技説明

情報化社会では、様々な情報を効率よく整理・分析し、それらを用いて業務上の様々な課題の解決ができる能力が重要と言われています。このような活動において、職種にかかわらず広く使われているソフトウェアである、文書処理、表計算処理、データベース、プレゼンテーションソフトウェアの総称がオフィスソフトウェアです。本職種では、業務のテーマを決めて、その中で起こる様々な問題解決をオフィスソフトウェアで効率よく処理する技術を競うものです。

([第8回若年者ものづくり競技大会パンフレット](#)より)

### 競技のポイント

競技はワープロ、表計算ソフト、データベース、プレゼンテーションソフトを使った4つの課題に分かれて行われます。入力の正確さスピードは、もちろんのこと、それぞれのソフトの機能を使いこなして、どのように文書作成やデータ処理を的確に行って行くかがポイントになります。プレゼンテーションソフトを使った課題では、見る人の側にたって、見やすく、まとまりよく、わかりやすく文章を作成することもポイントになります。

([第8回若年者ものづくり競技大会パンフレット](#)より)

## 第 9 回 12.オフィスソフトウェア・ソリューション Q&A

**Q:オフィスソフトウェアってなんですか？**

A:決して一般的な用語ではありませんが、本競技では、『職種にかかわらず広く使われているソフトウェアである、文書処理、表計算処理、データベース、プレゼンテーションソフトウェアの総称』をオフィスソフトウェアと定義しています。具体的には、Microsoft 社の Office、The Document Foundation の Libreoffice などがこれにあたります。第 8 回競技会では Microsoft 社 Office を使用し、競技を行いました。競技で使うことができるソフトウェア等に関しては、競技課題概要で確認をして下さい。

**Q:ソリューションってなんですか？**

A:情報機器やアプリケーションソフトウェアの活用によって顧客が直面している課題を解決したり、改善を行ったりすることを指します。本競技の「オフィスソフトウェア・ソリューション職種」は、業務のテーマを決めて、その中で起こる様々な問題解決を文書処理、表計算処理、データベース、プレゼンテーションソフトウェアを活用することによって行い、その完成度を競います。

**Q:競技とあるけど、試験とはなにが違うのですか？**

A:試験は一定の水準を満たしていれば、その能力があるものと判断します。例えば、当協会のコンピュータサービス技能評価試験などは、一定の技能レベルを有しているかを確認するもので、一定以上の得点を取ると合格になります。一方、競技は他の選手との比較がなされ、完成度によって順位付けがなされます。そのため、実力が十分にあるだけではなく、他の選手よりも良いものを作成していかなければなりません。

**Q:どんな競技なのですか？**

A:オフィスソフトウェアを使った実技課題で、課題で指示されたことを、時間内に正確かつ利用者（仮想的に設定した顧客）の側にたった問題解決を競います。競技課題は非公表で、競技開始直前に配布され、スタートの合図と共に競技が開始されます。競技は競技課題ごとに時間を区切って行われます。なお、筆記での競技はありません。

**Q:参加するためには、どんなスキルが必要なのですか？**

A:少なくともオフィスソフトウェアの基本的な操作スキルが必要です。当協会が実施するコンピュータサービス技能評価試験(CS 試験)の各部門2級レベルのスキルや、競技課題概要を参考にして下さい。コンピュータサービス技能評価試験の詳細は、当協会のホームページ([http://www.javada.or.jp/jigyoku/gino/sinsa\\_comp/comp.html](http://www.javada.or.jp/jigyoku/gino/sinsa_comp/comp.html))をご参照下さい。また、利用者の視点に立ったものの見方(問題解決方法の検討と実行)も必要です。

**Q:参加するための費用は、どれくらいかかりますか？**

A:大会中の昼食などとして参加費が必要になります。2014 年度の大会参加費は、1 人につき 3,240 円(税込み)です。その他、会場までの交通費や宿泊費などが参加者負担となります。都道府県により交通費などの助成がある場合がありますので、都道府県協会(<http://www.javada.or.jp/kyoukai/itiran.html>)にお問い合わせ下さい。



**Q:参加するためには、自分の PC が必要ですか？**

A:パソコン(使用するアプリケーションソフトウェアも含む)など、競技に使用する機器は会場に準備されています。

**Q:競技前に、どんな準備・練習をしておけば良いですか？**

A:当協会が実施するコンピュータサービス技能評価試験(CS 試験)各部門2級の練習問題や、第7回大会の課題等で練習して下さい。

**Q:採点基準は教えてもらえますか？**

A:採点基準の概要は6月上旬に公表予定の「競技課題概要」に掲載予定ですが、採点基準の詳細は非公開です。

**Q:自分の得点は教えてもらえますか？**

A:成績発表後、本人から問合せあった場合は、その本人の得点と順位をお知らせしています。

**Q:参加資格(全職種共通の参加要件)に「日本国内の職業能力開発施設、工業高等学校等において技能を習得中の者」とあるけれど、具体的にどんな学校が対象なの？/大学や商業高校に在学していると参加できないのですか？**

A:高等学校、大学、各種専修学校、職業訓練校などの職業能力開発施設において、競技概要に示す内容の学科に所属している学生の方であれば参加できます。ただし、過去に競技概要に示す内容についての就業経験がある場合は参加資格がありませんのでご注意下さい。

**Q:参加資格(全職種共通の参加要件)に「当該職種への参加に相応しい技能を習得していると認められる者」とあるけれど、具体的にどうしたら認めてもらえるの？/誰が認めてくれるのですか？**

A:競技概要に示す内容の学科に所属し、所属長(校長先生など)の推薦があることが必要になります。

**Q:参加資格(職種ごとの参加要件)に「都道府県協会の推薦を受けたもの」とあるけれど、推薦はどうやって受けることができるのですか？**

A:所属の学校から、選手に相応しい実力を備えた者としての推薦と併せて、各都道府県職業能力開発協会(都道府県協会)に申請してください。推薦基準は、都道府県協会ごとに異なりますので、詳細は都道府県協会(<http://www.javada.or.jp/kyoukai/itiran.html>)にお問合せ下さい。

若年者ものづくり競技大会に関するお問い合わせは [youth@javada.or.jp](mailto:youth@javada.or.jp) までお問い合わせください。