

公表

第 21 回 若年者ものづくり競技大会

「ソフトウェアアプリケーション開発」職種

競技課題概要

作成者：ソフトウェアアプリケーション開発職種競技委員会

作成日：2026年6月9日

目次

1. 課題
2. 下見
3. 評価の内容・基準
4. 競技時間
5. 使用機材
6. 参考資料
7. 注意事項
8. 禁止行為

1.課題

地域特産飲食店チェーンの要求に応える効果的なアプリケーションを設計・開発することを課題とする。アプリケーションの開発には、顧客の要望に基づく要件定義、システム設計、データベース設計、プログラミング、プレゼンテーションスキルといった広範な技術が必要である。参加者は基本的なコンピュータの管理・操作スキルに加え、以下の知識と技能を取得し活用することが求められる。

※事前に模擬競技課題を公開する

（注：模擬競技課題は当日の競技課題対策に参考になることを目的として作成し、公開しているものです。事前に模擬競技課題の内容を十分に検討・準備して万全の体制で本番の競技に取り組むことを期待します）

※本競技課題は事前公表した模擬課題より 50%以内の範囲で変更する。

（1）要件定義

- ・顧客の要望に基づく要件定義を行う
 - ・ヒアリング情報からビジネスニーズやシステム要件を収集する
 - ・要件定義書を作成する
 - ・システムの機能要求と非機能要求（性能、信頼性、セキュリティ、保守性など）を明確化する
- <必要な技術>
- ・コミュニケーションスキル
 - ・ビジネス分析スキル
 - ・要件定義のためのドキュメント作成スキル

（2）システムデザインと設計

① システム設計

- ・システムの意味、価値、目的、機能の適切な規定
- ・要件定義書に基づいた、システムの全体構造とアーキテクチャの設計
- ・UML（Unified Modeling Language）を用いた設計図の作成（ユースケース図、クラス図等）
- ・画面設計書の作成

②データベース設計

- ・データの論理モデルを設計し、ER 図を作成する
- ・テーブル定義とインデックス設計を行う

<必要な技術>

- ・システム設計スキル
- ・UML の理解と作図スキル
- ・データベース設計スキル（ER 図作成、テーブル定義、インデックス設計）

（3）実装

- ・プログラミング
- ・コーディング
- ・クラス設計、メソッド作成、制御構造の実装
- ・データベースとの連携（CRUD 操作）
- ・API の設計と実装
- ・GUI（グラフィカルユーザーインターフェース）の設計と実装
- ・仕様書等のドキュメント作成

<必要な技術>

- ・プログラミングスキル
- ・データ入出力と例外処理スキル
- ・データベース操作スキル（SQL の知識）
- ・標準的な API の仕様設計・実装スキル
- ・GUI デザイン・設計スキル
- ・ドキュメント作成スキル

（4）プレゼンテーション

- ・プレゼンテーション資料の作成
- ・デモンストレーションの実施
- ・顧客やステークホルダーへの訴求

<必要な技術>

- ・プランニングスキル
- 発想力・斬新性・独自性
- ・プレゼンテーション資料作成スキル
- 構成力・訴求性・わかりやすさ
- ・効果的なプレゼンテーションスキル
- デモの操作性・現場対応の適切さなど

※一般的な C#コーディング規約は下記を参照のこと

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/dotnet/csharp/fundamentals/coding-style/coding-conventions>

2.下見

開会式後に競技全体の説明と競技（1 日目）を行うので、次の期間に必ず下見を完了させておくこと。

（1）期間

8月1日（土）午前11時00分～11時45分

（2）内容

- ・PCの起動、終了操作等の確認
- ・机や椅子等の確認
- ・ログイン/ログアウトの確認
- ・OSや開発ツール、アプリケーションプログラムの動作確認
- ・使用機材のうち、選手自身が用意し競技中使用可能と許可されたものの接続や動作確認
- ・その他、競技環境全般の確認

3.評価の内容・基準

競技日当日の提出物に対して、技能五輪国際大会（WorldSkills）の観点参考にそれぞれの競技課題で採点が行われる。採点項目の主要な基準を以下に記す。

- ・具体的な解決法が検討されているか
- ・利用者が使いやすいインターフェイスが工夫されているか
- ・ヒューマンエラーの起きにくいインターフェイスで作られているか
- ・要求された処理手順が確実に実現されているか
- ・保守性の高いプログラミングがなされているか
- ・テスト作業が適切に行われているか
- ・情報の共有や共同作業を意識したものになっているか
- ・制限時間内に課題が完了しているか
- ・制限時間内で効果的な説明やデモンストレーションが行えているか

観点	相対重要性 (%)
1	作業編成と管理 5
2	情報伝達とコミュニケーションスキル 5
3	問題解決、イノベーション、創造力 5
4	ソリューション分析、設計 30
5	ソリューション（ソフトウェア）開発 40
6	ソリューションテスト 10
7	ソフトウェアの文書化 5

4.競技時間

2日間で次の3種類の競技を実施する。

競技Ⅰ：1日目午後 設計とシステムの実装 180分

競技Ⅱ：2日目午前 システムの実装とプレゼン準備 240分

競技Ⅲ：2日目午後 プレゼンテーションとデモンストレーション 5分程度/人（各競技では随時休憩時間を設ける。また競技時間は当日変更される場合もある）

5.使用機材

競技では次の環境を使用する。

(1) 選手用 PC 選手1名につき1式

●ハードウェア

- ・ノートPC 1台 (実装 RAM 16GB)
- ・外部モニター 1台
- ・マウス

●ソフトウェア

競技用 PC、サーバーにインストールあるいは配置済の以下を使用する予定である。ただし競技の必要上、別のバージョンを使用する場合や、一部のソフトウェアが異なる場合もある。

- ・Windows11
- ・Visual Studio 2026 Community Edition(18.x)
(.NET デスクトップ開発、SQL Server Data Tools)
- ・SQL Server 2022 Developer Edition CU25
- ・SQL Server Management Studio (SSMS) v22.x
- ・Mockoon v9.6.x
- ・Postman v12.x
- ・Draw.io Desktop (30.0.x)
- ・PowerPoint 2024

(2) USB メモリ 選手 1 名につき 1 つ

提出物は基本的にネットワークにより提出するが、予備のために提出に支障のない容量のものを競技委員側で用意する。

(3) 選手自身が用意し、競技中に使用可能なものについて競技中の使用を認める。

- ・キーボード (USB 接続)
 - ・マウス (USB 接続)
 - ・マウスパッド (ショートカットやプログラムリストなど、本競技に関連するものがプリントされているものは不可)
 - ・イヤーマフ (防音用。スピーカーが付いているものは不可)
 - ・耳栓
 - ・筆記用具
 - ・時計
 - ・目薬
 - ・飲料 (閉栓可能なペットボトルなどの飲料。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競技が進行できなくなった場合は自己責任とする)
 - ・ティッシュペーパー
- ※競技時の昼食はお弁当とお茶が提供される。

6. 参考資料

参考書 (ISBNコードが付されている書籍) か市販の自筆ノート (以降これらを参考資料と呼ぶ) は、3 冊まで使用することができる。参考資料使用の有無は評価に影響しない。参考資料に付箋を付けることは認めるが、付箋のサイズは 75 mm×150 mm以下とし、1 ページあたり 2 枚まで使用できる。ルーズリーフバインダーは使用できない。

なお、使用する参考資料は下見期間中に競技委員に提出し点検を受けなければならない。点検の結果、参考資料として不適切と判断された場合はその参考資料を含むすべての参考資料は使用できない。(競技終了まで返却しない)

また、下見時に提出した参考資料は競技開始前まで競技委員が保管し、競技開始時に各参加者の席に返却する。参考資料の保管中に付箋がはがれるなどのトラブルが発生しても競技委員は一切の責任を負わないので、付箋を使用する場合は注意すること。

7. 注意事項

競技に臨むにあたり、次の点に注意すること

- 競技用端末で使用するソフトウェアは、下見期間中に選手自身の責任で動作確認を行う
- 競技会場では必要な程度と時間帯においてのみ、インターネットへの接続が許可される場合があるが、仮設の会場であることから、接続環境は保証できない。原則としてローカル環境で開発を行うことができるように準備すること
- 下見期間中・競技時間中は、許可された時間帯を除いて競技用端末等を使ってインターネットやその他の競技で指示されていないネットワークに接続してはならない。
- インターネットへの接続許可がある時間帯において、課題に関係した解決方法を検索することや開発環境のカスタマイズを行うことはできるが、競技時間中に選手以外の者と連絡を取ることはメール、チャット、ファイル共有その他の方法を含めて一切禁止する。もし外部と連絡を取り合っていることが確認された場合には、その場で失格とする。
- 今回の課題のために自分があらかじめ作成した資料やプログラムコードを接続時間中に競技会場でダウンロードすることは禁止する。
- インターネットへの接続を許された時間帯においてネット接続の不調や回線の混雑、遅延があった場合にも、競技時間を通じて選手自身の手順調整や開発方針の変更によって対応することとする。
- 競技時間内において、Copilot その他の生成 AI を利用してコーディングを行うことは禁止する。発見した場合には警告または失格処置を行うことがある。
- 競技開始以降、ブラウザでの検索履歴を消去することを禁止する。また、必要に応じて審査員が競技時間中にも検索履歴を確認する場合がある。
- 競技用端末に選手が独自に用意したアプリケーションソフトウェアや拡張機

能をインストールすることは原則として禁止する。インストールを行なった場合の動作確認は選手の責任のもとに行う。

- 競技用端末に事前にインストールされているアプリケーションソフトウェアを勝手に削除したりしてはならない。また、ネットワーク設定の変更を行ってはならない。それによって生じた問題については選手自身の責任とする。
- 競技課題の作成は本会で用意されたものと 5 使用機材（3）で許可されたものだけを使用して行わなければならない。各種のアプリケーションソフトウェアは、カスタマイズして使用してもよい（標準的なプラグインのインストールを含む）が、それによって障害が発生しても競技時間の延長などの措置は一切行わない。
- 競技中に 5 使用機材（3）で選手側が用意したものに障害が発生しても競技時間の延長などは一切行わない。
- 競技用に用意されているハードウェアに障害が発生し競技の実行に支障をきたす場合は、選手が競技委員に申し出て、その根拠を示すこと。競技委員によってその根拠が合理的と判断された場合に限り可能な範囲でハードウェアの交換を行う。そのための所要時間は競技委員が測定を行い、繰越分は競技終了時に連続して行うこととする。
- 選手自身が持ち込むキーボードでマクロ機能を有するものは、競技開始前にキーボードのリセットを行うこと。何らかの理由でリセットができない場合は、キーボードの使用を禁じる等の対応を取る。（リセットの有無や方法等について競技委員や競技補佐員からの指示がされる場合がある）
- 競技端末やアプリケーションソフトウェアの操作、設定方法、拡張やカスタマイズに関する質問は一切受け付けない。自力で調査して課題を作成すること。

（受け付けない質問の例）

「準備してきたものと異なるソフトウェアや拡張機能がインストールされているので使い方がわからない」

「事前に聞いていたものとバージョンが異なるソフトウェアなので開発ができない」

「ネットワーク設定を変更してしまった。元に戻せない」

「開発環境の設定を変えたいが変える方法がわからない」

「開発ツールの使い方がわからない。独自にカスタマイズした機能やプラグインがうまく動かない」

「うまくインターネットへつながらない」

「データベースへの接続方法がわからない。パスワードを忘れてしまった」

「ファイルを保存する方法がわからない」

※その他、競技時間内においてはハードウェア機材の故障や体調不良等に関する質問以外には原則として対応しない。

※事前説明の時間以外での、課題に関する質問は受け付けない。

- 模擬競技課題は競技内容の参考として提示するものであり、競技課題の出題形式等を模したものであるが競技課題そのものではない。競技課題は当日競技会場で配布する。
- 選手個人の責によらない競技端末の著しい動作不良、その他課題を作成することに対して著しく支障のある障害が起きたと競技委員が認めた時には、競技時間の一時停止などを個別に認めることがある。
- 不正行為、競技委員・競技補佐員の指示に従わないなどの行為を行った選手に対しては、失格と即時退室を含め厳格に対処する。選手として適切な行動を心がけるとともに、不正行為と疑われるような行動をとらないよう、十分注意すること。
- 作業中の水分補給は積極的に行うこと。トイレについては制限しないので競技時間中でも遠慮なく申し出ること。ただし、それにかかる時間は作業時間に含まれるとする。

8. 禁止行為

次の行為、あるいはそれに類するものを禁止する。

- 競技大会が用意したものや許可されたもの以外の使用
- 他の選手の競技を妨げる行為（奇声を発する、不必要に音を立てるなど）
- 選手同士の用具の貸借
- カンニングや他の選手へのなりすまし
- 競技に関する妨害行為（暴力行為、器物破損など）
- 方法の如何を問わず、競技課題を漏洩する行為。

- 競技会場へのカメラなどの持ち込みまたは使用、その他競技課題の録画、複製などにあたる一切の行為
- 競技開始前に競技課題を見る、解く
- 競技課題用紙の会場外への持ち出し
- 本競技の主旨に反する行為
- 公序良俗に反する行為
- その他、競技委員の指示に従わない場合

上記の「禁止行為」を行った場合、または競技委員・競技補佐員が選手として不適格と判断した場合は、注意・警告、状況により失格と即時退室を命じる場合がある。また、不正行為が発覚した場合は、結果発表後でも成績を取り消すとともに、今後の本競技への参加を認めない場合がある。

指導員や選手関係者による不正行為や不正行為の支援が認められた場合も同様に結果発表後でも成績を取り消すとともに、今後の本競技への参加を認めない等の対応を取る場合がある。

以上