

## 「ディスプレイ業」の職業能力評価基準の概要

### 1 ディ스플레이業について

ディスプレイは「空間」を媒体として、販売促進・教育・啓発等を目的に伝えたい内容を伝達するコミュニケーション手段の一つであり、ディスプレイ業とは、これら「空間」を企画し、設計デザインし、製作・施工し、総合的に構成演出する業務で成り立っています。

ディスプレイ業の今後に目を向けると、2020年に開催が決定している東京オリンピック・パラリンピックが、業界に大きな影響をもたらすことが予想されています。オリンピック・パラリンピックそれ自体や関連催事など、ディスプレイ業界に対する期待も高まっており、ディスプレイ業各社において自社の強みの確立や会社を支える「人材」の育成の仕組み作りが重要となっています。

こうした背景の下、ディスプレイ業の職業能力評価基準として、「調査・企画」、「意匠・設計」、「製作・施工」、「運営」という各プロセスに関する職種に加えて、「一連のプロセスをコーディネートし、統括・管理する職種」も含めて、必要な職務能力を抽出し、取りまとめました。

### 2 職業能力評価基準の策定について

#### (1) 検討体制

ディスプレイ業の職業能力評価基準策定に当たっては、中央職業能力開発協会において、一般社団法人日本ディスプレイ業団体連合会（会長 渡辺 勝）との連携のもと、包括的職業能力評価制度整備委員会（座長 疋田 聡：東洋大学 名誉教授）を設置し、検討を行いました。

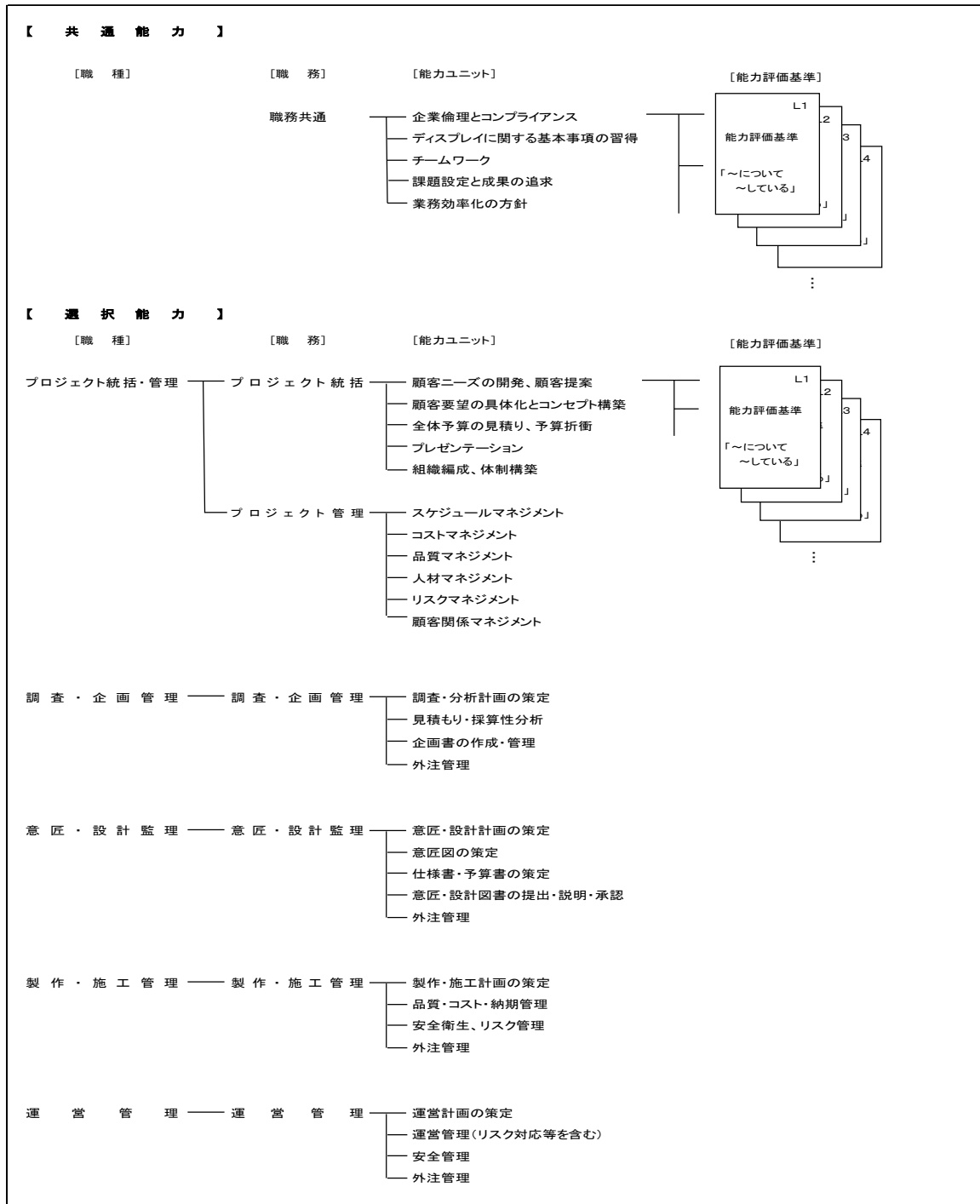
#### (2) 策定した職種・職務

ディスプレイ業における主要な職種として、以下の5職種（6職務）を対象としました（図1参照）。

- 1) ディ스플레이の制作プロジェクト全体の構想策定及び体制構築、実行管理、顧客対応等を行う「プロジェクト統括・管理」（職務「プロジェクト統括」、「プロジェクト管理」）
- 2) ディ스플레이の制作方針を決定するために、市場調査などの必要な調査・分析や企画書の作成等を行う「調査・企画管理」（職務「調査・企画管理」）
- 3) ディ스플레이のコンセプトに沿って、基本計画や意匠図、仕様書、予算書等を作成し、外注先と連携して設計図面、特記仕様書等の資料を仕上げ、顧客や官公庁等に提出・説明する「意匠・設計管理」（職務「意匠・設計管理」）

- 4) ディスプレイの意匠や設計図書、特記仕様書に基づき、展示装飾・造形物の製作・施工を管理・統括する「製作・施工管理」(職務:「製作・施工管理」)
- 5) 展示装飾・造形物の保守対応やイベント会場でのサービス提供等、必要となる運営の基本方針を策定し、運営(オペレーション)を管理・統括する「運営管理」(職務:「運営管理」)

図1 ディスプレイ業の職業能力評価基準の全体構成



### 3 レベルの設定

職業能力評価基準は、担当者に必要とされる能力水準（レベル1）から組織・部門の責任者に必要とされる能力水準（レベル4）まで4つのレベルを設定しています。

職業能力評価基準全体に共通するレベル区分の考え方に沿いながら、より具体的にイメージできるよう、ディスプレイ業におけるレベル区分の目安を設定しました（図2参照）。

図2 ディ스플레이業のレベル区分の目安

レベル	レベル区分の目安	(参考)呼称イメージ
レベル4	ディスプレイ業全体についての豊富な知識・技能・経験を有し、リーダーシップを発揮して業務全体を統括することで、会社の利益拡大や競争力強化に貢献できる能力水準	・ プロデューサー
レベル3	ディスプレイ業についての高度な知識・技能・経験を有し、問題解決しながら担当業務を効果的に統括することで、会社の利益創出に貢献できる能力水準	・ ディレクター
レベル2	ディスプレイ業についての幅広い知識・技能を身につけ、担当業務を独力で遂行できる能力水準	・ コーディネーター ・ チーフ
レベル1	ディスプレイ業についての基本的な知識・技能を身につけ、上司の指示・助言を踏まえて日常業務を遂行できる能力水準	・ スタッフ

## 4 ディスプレイ業の職業能力評価基準の例

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4		
ユニット番号 53S038L33				共通	
選択 能力ユニット	能力ユニット名	意匠図の策定			
	概要	ディスプレイのコンセプト、媒体特性を踏まえて、意匠を作成・管理する能力			
能力細目	職務遂行のための基準			プロジェクト 統括・管理	
①意匠図の準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ディスプレイのコンセプト、意匠・設計計画の詳細を正しく理解し、目的、ニーズ、要求されている仕様等の条件を基に的確なコンセプトを策定している。</li> <li>○ 意匠権について十分に理解し、問題が生じることがないように注意を払い、部下にも徹底している。</li> <li>○ ディスプレイのコンセプトに基づき、意匠上の訴求ポイントを具体化させ、部下に指示している。</li> <li>○ 顧客のニーズ、訴求ターゲットを踏まえ、どのような表現基調や表現手法が適切かを的確に把握し、部下に指示している。</li> </ul>				
②意匠図の策定・管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 意匠図の策定・管理に必要となる事前調査等による情報を確認し、不足があれば追加収集している。</li> <li>○ 意匠図設計に影響する条件について優先順位を付けて判断し、顧客にとって最大限の効果が見込まれる意匠の設計・管理を行っている。</li> <li>○ 意匠を通じて実現すること、訴求ターゲットに対する訴求ポイントに優先順位を付けて判断し、適切な意匠図設計を行っている。</li> <li>○ 急な方針変更や仕様変更が生じた場合でも柔軟に対応を行い、要求内容を適切に反映している。</li> <li>○ 策定した意匠図、その他関連資料一式を分かり易く分類整理して取りまとめ、後から活用しやすいように保管している。</li> </ul>				
③実施管理の検証	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ディスプレイの目的、コンセプト、顧客ニーズ、意匠権の侵害、構造上の安全性等の確認ポイントに沿って、成果を検証している。</li> <li>○ 顧客の指摘を意匠の修正等に反映している。</li> <li>○ 部下や担当者の成果、作業プロセスを評価し、助言を与えている。</li> </ul>				
<b>●必要な知識</b>					
1. デザイン ・平面・立体デザイン ・照明、色彩 ・視覚の法則 ・デザイン、設計ツール(デザイン用PCソフト、CADなど)		7. 品質管理 ・法令による基準 ・納品時の品質基準			調査・企画管理
2. ビジュアルコミュニケーション ・ステージ演出、プレゼンテーション演出など ・デジタルツール(WEB含む)、映像ツールなど		8. 予算管理 9. 外注管理 10. 安全管理 11. マーケティング知識 ・消費者行動、ブランド、ライフスタイル			
3. 製作・施工法一般 ・ディスプレイの種類及び構造 ・ディスプレイの製作・施工方法 ・仕様書、施工図面等の作成方法・読図		12. 顧客の知識 13. 担当業務やプロジェクトの全体像の把握 ・担当者の特性(専門性、経験など) ・達成すべき目標水準(納期・品質・予算)			意匠・設計管理
4. 材料 ・材料の種類、物的特性、用途 ・代替品の種類		14. 問題解決の技法 15. 業務やプロジェクトの諸ルール 16. 関係法令 ・建築・土木関係(消防法、建築基準法、建設業法など) ・知的財産権関係(著作権法、意匠法、不正競争防止法など) ・景観関係(景観法、条例など)			
5. 構造力学、構造計算の知識 6. 納期・工程管理 ・WBS(ワークブレイクダウンストラクチャ:作業分解図)、ガント・チャートなどの工程管理法					製作・施工管理
運営管理					