



HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 1/レベル 2 出題範囲改定 (Ver2.0) について

下記は、2016 年 11 月時点の情報であり、今後予告なく変更の可能性があります。

- ・**2017 年 3 月 1 日**に、HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 1 およびレベル 2 の出題範囲を改定します。
- ・改定時期は変更になる場合がございますのでご了承ください。
- ・改定日が決まりましたらご連絡いたします。

なお、改定後の出題範囲のバージョンは、Ver2.0 となります。

■ 出題範囲改定の背景とメリット

「HTML5 プロフェッショナル認定試験」の提供を始めて約 3 年が経過しました。その間に HTML5 を取り巻く環境は変化しています。

- ・適用分野の拡大
- ・部分技術の陳腐化
- ・新技術の盛り込み

これらの変化に対応する目的で出題範囲の一部を以下の概要にてアップデートしました。

レベル 1:

- ・サーバ関連技術に関する出題を減らしました。
⇒クライアント系のみのお仕事をされる方に配慮した内容としました。
- ・HTML5 で何が出来るかの知識や Web アプリの知識を問う質問を増やしました。
⇒認定者の対象として、Web ディレクターをより意識した内容としました。

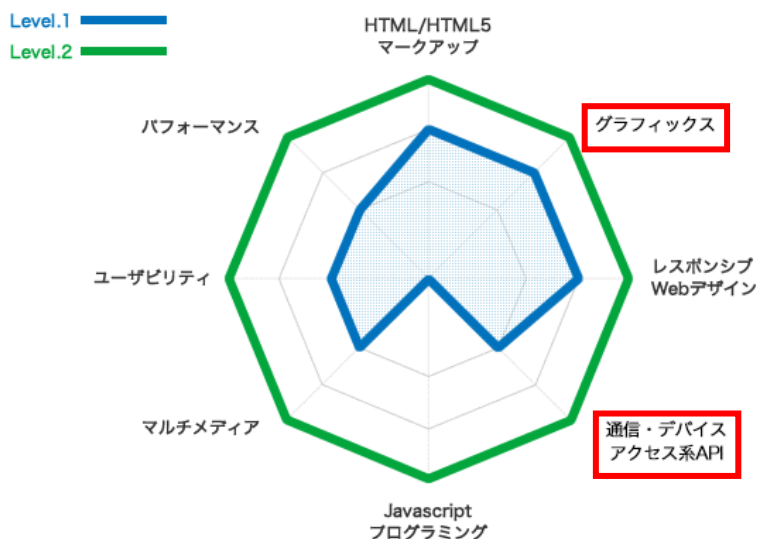
レベル 2:

- ・スマートフォン等の携帯デバイスへの対応ができる技術を出題範囲に追加しました。
⇒ネイティブアプリに近い機能を組み込んだ先端的 Web アプリケーション開発に対応しました。
- ・セキュリティに関する出題範囲を追加しました。
⇒エンタープライズ利用に対応できるセキュリティモデルの知識を求める内容としました。

■資格体系の変更点

- ・「ビジビリティ」を「グラフィックス」に変更しました。
- ・「オフライン Web アプリケーション」を「通信・デバイスアクセス系 API」に変更しました。

レベル 1 では、HTML5、CSS、レスポンス Web デザインなどの基礎的なマークアップ技術を対象範囲にしています。
 レベル 2 では、レベル 1 よりも高いレベルのマークアップ技術と、JavaScript 等の Web アプリの技術を対象範囲にしています。オフラインでの仕様、マルチメディアコンテンツ対応についても高い技術が求められます。



HTML/HTML5 マークアップ HTML5 に関するタグの用途、構造の組み立て方に関する技術	JavaScript プログラミング JavaScript を使って、動的な Web コンテンツを作成する技術
グラフィックス JavaScript や CSS などを用いて、動的にグラフィックスを生成したりアニメーションを実現したりする技術	マルチメディア 3D・動画・音声ファイルなどのマルチメディアコンテンツの表示・再生に関する技術
レスポンス Web デザイン 一つのソースで、スマートフォンなどの様々なデバイスの画面サイズに対応させるための技術	ユーザビリティ JavaScript や CSS などを用いて、デザイン仕様に沿った見やすい表示や操作しやすいコンテンツを作成するための技術
通信・デバイスアクセス系 API JavaScript からクラウドと通信をして情報の送受信を行ったり、センサーなどのデバイスにアクセスしたりする技術	パフォーマンス ストレージや並列処理を使ってコンテンツを効率よく高速に動作させたり、オフラインでも動作する仕組みを作るための技術

■認定される人材像の変更点

	現 (Ver1.0)	新 (Ver2.0)
レベル 1	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML5 を使って静的な Web コンテンツを作成することができる。 ・ユーザビリティ・ビジビリティの高い Web コンテンツを設計・作成することができる。 ・スマートフォンや車載システムなど、様々なデバイスに対応したコンテンツ作成ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・HTML5 を使って静的な Web コンテンツを作成することができる。 ・ユーザー体験を考慮した Web コンテンツを設計・作成することができる。 ・スマートフォンや組み込み機器など、ブラウザが利用可能な様々なデバイスに対応したコンテンツ作成

		<p>ができる。</p> <p>・HTML5 で何ができるのか、どういった技術を使うべきかの広範囲の基礎知識を有する。</p>
レベル 2	<ul style="list-style-type: none"> 動的に動作させて高いユーザビリティを実現するリッチユーザインターフェイスアプリケーションを作成することができる。 マルチデバイスに対応し高パフォーマンスで動作する動的コンテンツを作成することができる。 システム間連携を行いリアルタイムな情報を提供するアプリケーションを開発することができる。 マルチデバイスに対応する業務アプリケーション、マルチメディアコンテンツを活用した Web ページやゲーム、スマートフォン向けの Web アプリケーションなどの動的なコンテンツを作成することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 動的に動作させて高いユーザビリティを実現するリッチユーザインターフェイスアプリケーションを作成することができる。 マルチデバイスに対応し高パフォーマンスで動作する動的コンテンツを作成することができる。 システム間連携を行いリアルタイムな情報を提供するアプリケーションを開発することができる。 スマートフォンなどでネイティブアプリに近い機能を組み込んだ先端の Web アプリケーションを開発することができる。 API のセキュリティモデルを理解したうえで開発することができる。

■対象職種(変更点はありません)

HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 1



HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 2



■HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 1 およびレベル 2 (Ver2.0) の出題範囲

http://html5exam.jp/outline/objectives_lv1_v2.html (レベル 1)

http://html5exam.jp/outline/objectives_lv2_v2.html (レベル 2)

●レベル 1 の改定概要:

- ・ 「1.1.3 ネットワーク・サーバ関連技術の概要」を削除しました。
- ・ 「1.3 要素」の内容を再構成し、廃れた要素等の範囲は除外しました。
- ・ 「1.5 オフライン Web アプリケーション」は、Ver2.0 では「1.5 API の基礎知識」にタイトルを変え、オフライン以外の重要な API を多く取り入れました。

●レベル 2 の改定概要:

- ・ 全体の構成を見直し、API の追加と再分類を行い、主題番号を振り直しました。
- ・ 「2.6 History API」を、Ver2.0 では「2.2 Web ブラウザにおける JavaScript API」に取り込みました。
- ・ 「2.3 グラフィックス」は、Ver2.0 では「2.3 グラフィックス・アニメーション」にタイトルを変え、「2.7.2 Timing control for script-based animations」を取り込みました。
- ・ 「2.4.1 video 要素、audio 要素」といったメディア要素自体は、Level1 にあり、レベル 2 では API を主な出題対象とするため、「2.4.1 メディア要素の API」にタイトルを見直しました。
- ・ 「2.8 ストレージ」は、Ver2.0 では「2.5 ストレージ」にタイトル番号を変え、「2.5.4 バイナリデータ」を追加しました。
- ・ 「2.9 通信」は、Ver2.0 では「2.6 通信」にタイトル番号を変え、「2.6.3 Server-Sent Events」を追加しました。
- ・ 「2.7 デバイスアクセス」を新たに追加し、「2.10.1 Geolocation API」を取り込み、「2.7.2 DeviceOrientation Event」を追加しました。
- ・ 「2.12 パフォーマンス」は、Ver2.0 では「2.8 パフォーマンスとオフライン」にタイトルを変え、「2.11 Web Workers」、「2.12 High Resolution Time」、「2.5 オフラインアプリケーション API」、「2.7 Page Visibility」、「2.12 Navigation Timing」をここにまとめました。
- ・ 「2.9 セキュリティモデル」を新たに追加し、「2.9.1 クロスオリジン制約と CORS」、「2.9.2 セキュリティモデルと SSL の関係」を追加しました。

■改定の比較

HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 1

旧出題範囲	重要度	区分	新出題範囲	重要度	区分
1.1 Web の基礎知識			1.1 Web の基礎知識		
1.1.1 HTTP, HTTPS プロトコル	7		1.1.1 HTTP, HTTPS プロトコル	8	
1.1.2 HTML の書式	8		1.1.2 HTML の書式	9	
1.1.4 Web 関連技術の概要	6		1.1.3 Web 関連技術の概要	6	
1.2 CSS3			1.2 CSS		
1.2.1 スタイルシートの基本	6		1.2.1 スタイルシートの基本	7	
1.2.2 CSS デザイン	9		1.2.2 CSS デザイン	9	
1.2.3 カスケード (優先順位)	2		1.2.3 カスケード (優先順位)	2	
1.3 要素			1.3 要素		
1.3.1 HTML4.01 以前の要素および属性	7		1.3.1 要素と属性の意味 (セマンティクス)	10	変更
1.3.2 HTML5 で新しく加わった要素および属性	10		1.3.2 メディア要素	6	変更

1.3.3 HTML5 で廃止されたタグおよび属性	5		1.3.3 インタラクティブ要素	7	変更
1.4 レスポンシブ Web デザイン			1.4 レスポンシブ Web デザイン		
1.4.1 マルチデバイス対応ページの作成	4		1.4.1 マルチデバイス対応ページの作成	4	
1.4.2 メディアクエリ	4		1.4.2 メディアクエリ	5	
1.4.3 スマートフォンサイト最適化	3		1.4.3 スマートフォンサイト最適化	3	
			1.5 API の基礎知識		新規
			1.5.1 マルチメディア・グラフィックス系 API 概要	5	新規
			1.5.2 デバイスアクセス系 API 概要	4	新規
1.5/1.5.1 オフライン Web アプリケーション (概要とマニフェスト)	2		1.5.3 オフラインストレージ系 API 概要	8	変更
			1.5.4 通信系 API 概要	3	新規
1.1.3 ネットワーク・サーバ関連技術の概要	6	廃止			

HTML5 プロフェッショナル認定試験レベル 2

旧出題範囲	重要度	区分	新出題範囲	重要度	区分
2.1 JavaScript			2.1 JavaScript		
2.1.1 JavaScript 文法	10		2.1.1 JavaScript 文法	10	
2.2 Web ブラウザにおける JavaScript API			2.2 Web ブラウザにおける JavaScript API		
2.2.1 イベント	8		2.2.1 イベント	8	
2.2.2 ドキュメントオブジェクト/DOM	6		2.2.2 ドキュメントオブジェクト/DOM	6	
2.2.3 ウィンドウオブジェクト	8		2.2.3 ウィンドウオブジェクト	8	
2.2.4 Selectors API	4		2.2.4 Selectors API	7	
2.6 Session History and Navigation/2.6.1 History API	3		2.2.5 History API	7	
2.2.5 テスト・デバッグ	2		2.2.6 テスト・デバッグ	6	
2.3 グラフィックス			2.3 グラフィックス・アニメーション		
2.3.1 Canvas (2D)	6		2.3.1 Canvas (2D)	8	
2.3.2 SVG	1		2.3.2 SVG	2	
2.7.2 Timing control for script-based animations	2		2.3.3 Timing control for script-based animations	2	
2.4 マルチメディア			2.4 マルチメディア		
2.4.1 video 要素, audio 要素	2		2.4.1 メディア要素の API	5	
2.8 ストレージ			2.5 ストレージ		
2.8.1 Web Storage	4		2.5.1 Web Storage	7	
2.8.2 Indexed Database API	2		2.5.2 Indexed Database API	5	
2.8.3 File API	2		2.5.3 File API	5	
			2.5.4 バイナリーデータ	4	新規
2.9 通信			2.6 通信		
2.9.1 WebSocket	2		2.6.1 Web Socket	5	
2.9.2 XMLHttpRequest	4		2.6.2 XMLHttpRequest	5	
			2.6.3 Server-Sent Events	1	新規
			2.7 デバイスアクセス		
2.10/2.10.1 Geolocation API の基本と位置情報の取得	2		2.7.1 Geolocation API	5	
			2.7.2 DeviceOrientation Event	1	新規
2.12 パフォーマンス			2.8 パフォーマンスとオフライン		
2.11 Web Workers/2.11.1 並列処理の記述	4		2.8.1 Web Workers	5	
2.12.2 High Resolution Time	1		2.8.2 High Resolution Time	2	
2.5 オフラインアプリケーション API/2.5.1 アプリケーションキャッシュの制御	2		2.8.3 オフラインアプリケーション API	3	
2.7 表示制御/2.7.1 Page Visibility	2		2.8.4 Page Visibility	2	
2.12.1 Navigation Timing	4		2.8.5 Navigation Timing	1	
			2.9 セキュリティモデル		新規
			2.9.1 クロスオリジン制約と CORS	4	新規
			2.9.2 セキュリティモデルと SSL の関係	4	新規

■旧バージョン(Ver1.0)の受験期間延長

新バージョン(Ver2.0)リリース後の「6ヶ月間」は、旧バージョン(Ver1.0)を選択して受験することもできます。

また、バージョンに関係なく、HTML5 レベル 2 試験に合格し、有意な HTML5 レベル 1 認定を保有していれば、HTML5 レベル 2 に認定されますが、この分野の技術の進展は著しいため、新バージョンでの受験をお勧めします。

なお、ピアソン VUE の受験予約ページには、各バージョンの試験は下記のように表示されます。

試験	ピアソン VUE の予約画面での表示	
	試験番号	試験名
HTML5 Level 1(Ver2.0)	HTML5L1-200	HTML5 Professional Certification Level.1, version 2.0
HTML5 Level 2(Ver2.0)	HTML5L2-200	HTML5 Professional Certification Level.2, version 2.0
HTML5 Level 1(Ver1.0)	HTML5L1-011	HTML5 Professional Certification Level.1, version 1.0
HTML5 Level 2(Ver1.0)	HTML5L2-01	HTML5 Professional Certification Level.2, version 1.0

また、「Ver1.0」の試験と「Ver2.0」の試験は【同一科目】であり、通常の再受験ポリシーが適用されます。

よって、1 回目に「HTML5L1-011」に不合格となった場合は、2 回目の再受験は 1 回目の受験日の翌日から起算して 5 日目以降より可能となります。3 回目以降の再受験の場合も同様です。

■詳細 URL

- ・資格体系概要: <http://html5exam.jp/outline/>
- ・HTML5 レベル 1(Ver2.0)概要: http://html5exam.jp/outline/lv1_v2.html
- ・HTML5 レベル 1(Ver2.0)出題範囲: http://html5exam.jp/outline/objectives_lv1_v2.html
- ・HTML5 レベル 2(Ver2.0)概要: http://html5exam.jp/outline/lv2_v2.html
- ・HTML5 レベル 2(Ver2.0)出題範囲: http://html5exam.jp/outline/objectives_lv2_v2.html
- ・Ver1.0 と Ver2.0 の差分説明: http://html5exam.jp/outline/html5_ver2_kai.pdf

以上