

公表

第8回 若年者ものづくり競技大会

グラフィックデザイン職種競技

競技概要

若年者ものづくり競技大会グラフィックデザイン職種競技 競技委員会

1. 若年者ものづくり競技大会グラフィックデザイン競技について

グラフィックデザイン競技とは

グラフィックデザイン職種競技では、「商業デザインにおけるグラフィックスおよびパッケージやCIなどのデザイン」を対象とする。

選手はグラフィックデザイン職種競技における以下の用語について理解しておくこと。

- ・課題とは、選手が実践するデザイン作業および制作である。
- ・構想とは、製品のデザインおよび視覚的なアイデア開発である。
- ・概念・コンセプトとは、デザインのアイデアである。
- ・独創性・オリジナリティとは、独特的なアイデアおよびデザインを創造する能力である。
- ・最終作品とは、発展させた概念を含み、印刷、発行、またはアップロードできる状態の最終ファイルである。
- ・レイアウトとは、ソフトウェア上または用紙を利用したアイデアの展開である。
- ・ファイル形式とは、コンピュータで作成されたデジタルドキュメントの特定の種類である。
- ・プレゼンテーションとは課題作品の構想、概念、最終成果物の適切な説明・発表である。

グラフィックデザイン職種競技において必要な技能

選手は以下の技能および課題作成によって評価される。

- PCおよびグラフィックデザイン用アプリケーション使用スキル
課題を実施するにあたり、ハードウェアとソフトウェアにおける適切な技能を保有すること。
- アイデアおよびコンセプト展開
デザインのアイデアおよびコンセプトについて、選手各自の好みに応じてコンピュータでの描画または手書きスケッチを用い、展開することができる。
- レイアウト
デザインは各選手が選択する特定のソフトウェアプログラムを用いて作成できること。
- 最終デザイン
デザインおよびレイアウトプロセスは採点および評価を受けるために決められた競技時間内に最終作品として指定された形式で提出することができる。
- プレゼンテーションおよび保存
課題が完了したら、要求に従って作品を保存または印刷し、課題の規定のとおり、評価および公開のために提出することができる。
最終ファイルおよび予備ファイルは課題の指示に準拠して適切な名前のフォルダに保存することができる。
指示に準拠して、適切なプレゼンテーションがされること。

競技の説明

競技課題は、以下にあげるグラフィックデザイン作業が含まれる。

- ・画像のデジタル化、数値指定による画像最適化、調整および操作ツールの適切な使用による画像の加工
- ・図表、グラフ、地図などの情報デザイン要素の描画または再描画
- ・記号やアイコンなど、ピクセルベースのロゴや図等のトレース
- ・アナログデータ原稿のデジタル原稿への変換
- ・目的に応じた適切なフォントの選択やタイポグラフィの知識と技術、可読性、可視性への理解
- ・課題で使用される素材テキストは日本語に限らない（他言語によるテキストを併用する場合もある）。
- ・本、本のカバー、雑誌、雑誌の表紙、新聞、ロゴおよびロゴタイプなど、さまざまな印刷物のデザイン、CIにおける各種アプリケーション（レターヘッド、ビジネスカード、カレンダーなど）のデザイン、ポスター、広告（各種メディアに対応する）などのデザインなども対象となる。
- ・パッケージ（買い物袋など）等やある目的を持った立体物等のためのビジュアルデザイン

※競技は上記の課題から1種または2種程度（独立した課題でなくタスク〈作業〉の場合もある）で実施される。その詳細内容は競技前日に公開される。

※選手は資料として公開している、WorldSkills Competition 2011のグラフィックデザイン競技課題を必ず参照すること。なお、競技課題および競技に使用した素材等は誰でも閲覧、ダウンロード可能である。下記リンクにアクセス後、guestアカウントを作成すると、TP(Test Project競技課題)、MS(Marking Scale採点基準)のすべてについて閲覧・参照、ダウンロード可能である。アクセス方法が分らない場合は、hirata@netskill.jpまで問い合わせすること。http://www.worldskills.org/index.php?option=com_content&task=view&id=324&Itemid=481

※また、日本語に翻訳したものを作成するのであわせて確認しておくこと。

競技時間と競技日程

競技は全1日間で、5時間30分の課題制作作業とプレゼンテーションにより行われる。

注意1) 競技スケジュールについては変更する可能性もあるので注意すること。

注意2) 開会式等については中央職業能力開発協会の公式スケジュール・案内に従うこと。

競技課題およびその内容

1. 課題と課題作成のために提供される情報、素材は、8月7日に競技会場で発表される。競技は、出題された競技課題を規定の時間内においてデザインする実務的作業によって行われる。
- ※課題作成のために提供されるデザイン対象に関する情報、素材とは、各種デジタルデータ、画像素材などのグラフィックデータおよびテキスト素材などをいう。課題に応じて、提供された素材すべてを利用する必要はなく（必須の場合は除く）、選手はふさわしいものを選択し、適切な状態に加工して使用することができる。また画像処理ソフトウェア等を使用して素材となる画像データを自由に作成することができる。
2. 選手は、出題された課題の目的、利用対象者、必要要件、制作要件、仕様、留意事項などを考慮してデザイン作業を進める必要がある。特に文章、図などを用いてデザインに関するコンセプト、計画、スケッチ、工程などをデザイン展開し、各工程で行われる作業について計画を行ってから作業を進めたい。プレゼンテーションの際は、PCで表示可能なpdfデータなどを利用することができる。
3. 課題の完成と提出については、課題要件にもとづいて、完成させること。また規定や仕様が指示された場合はその仕様に従い作成すること。

2. 競技時間および競技日程

競技時間 5時間30分

競技は、競技は1日間、制限時間5時間30分で行う。ただし、プレゼンテーションについてはその時間に含めない。競技は下記の競技日程、スケジュールで実施する。選手は、8月7日午後1時45分より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う。また引き続き、競技説明および課題詳細発表、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分程度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。

〈競技日程〉 下記日程についてはあくまでも予定であるため変更することもあるので注意すること。

8月7日 水曜日	
13:45～14:00	競技会場集合 受付および座席(プレゼンテーション)抽選
14:00～14:10	開会式
14:10～15:00	職種説明
15:00～16:00	競技課題発表(質疑応答)
16:00～16:30	各自競技用PC等確認設定等
16:00～16:15	質疑応答
8月8日 木曜日	
8:15～8:25	選手集合および受付、課題説明、課題等配布、注意事項等
8:30～12:00	競技 3時間30分
12:00～13:30	昼食休憩<45分間>
13:00～15:00	競技 2時間
～15:05	プレゼンテーション準備
15:05～15:40	プレゼンテーション(各選手3分)
15:40～16:00	講評

※競技時間中、VDT作業におけるガイドラインに基づき、競技選手が各自休憩すること。

上記は予定であるため、変更する場合もある。

※グラフィックデザイン職種競技に関わる日程は上記であるが、成績発表(8月9日を予定)については、中央職業能力開発協会による大会情報に従うこと。（厚生労働省および中央職業能力開発協会ホームページによる公開）

3. 仕様機材等

＜大会競技用 PC＞

競技に利用する PC はデスクトップ PC である。PC は Apple 社の iMac である。OS は OS-X(10.8 以降)がインストールされている。利用する PC には、キーボードおよびマウスは iMac の純正品が備えられている。また PC でインターネットにアクセスすることは出来ない。

※ 選手は USB 等で接続可能なマウス・キーボードを持参して使用する事が出来るが、競技委員はサポート等は一切行ないので、各自留意して自己責任で使用すること。

※ 競技で使用する予定の iMac は下記のリンクを参照すること。

<http://www.apple.com/jp/imac/specs/>

27 インチ iMac

＜アプリケーション＞

競技用 PC には、競技用のグラフィック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。以下のソフト以外は競技では、利用することは出来ない。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。

○画像処理ソフトウェア

Adobe PhotoshopCS6、Adobe IllustratorCS6

○レイアウトソフトウェア

Adobe InDesignCS6

○フォント等

競技で使用することが出来るフォントについては、競技 3 週間前にリストを公開する。

それぞれのソフトウェアについては、標準設定でインストールを行なっている。また、OS-X 標準のアクセサリ等が利用可能である。特に競技委員からの指示・説明がない場合、競技用 PC に既にインストールしてあるソフトウェアを利用することができる。なお、競技委員は以上のソフトウェア使用法に関する一切の質問に対する回答、操作補助は行わない。

課題：グラフィックデザイン

評価点数 100% (含プレゼンテーション)

制限時間 5時間 30分

課題作成にあたって

選手は課題制作条件・指示に従い、コンピュータを使用して課題を作成しなければならない。データは、デジタルデータとして提出する必要がある。またアイデア展開など、手書きでスケッチなどを行うこともできる。手書きのスケッチ等は提出する必要がある。

課題作成するにあたり、利用可能な素材は全て選手に支給される。

課題制作条件

●指示 <制作物の内容>

●制作要件<以下例>

- 寸法:サイズ等の設定
- トンボ、ブリード等設定
- 解像度の設定
- 編集、作業モード、カラープロファイル等の設定
- 用紙位置:縦位置・横位置等の指定
- 適切な文字組み
- 仕様に準拠したデータの取り扱い

●<必須要件・要素>

課題に必ず考慮され、含めなければならない要件や要素が指示、指定される。

プレゼンテーションについて

プレゼンテーションは各選手3分間の持ち時間で、自分の作成した作品のデザインコンセプト、作業内容、最終成果物としての作品について、要点をまとめてプレゼンテーションを行う。

プレゼンテーションの際には、コンピュータを使用し、作成した画像データ（pdfデータ等）をプロジェクトでスクリーンに提示して行う。ただしプレゼンテーション用に用意したメモなどは利用してはならない。

評価について

競技は課題に基づき、以下の評価基準ガイドラインによって、評価が行なわれる。評価は主観評価項目については全競技委員の得点の平均点が用いられる。客観評価項目については、複数の競技委員により評価する。評価については、主観評価項目 10 項目 50 パーセント、客観評価項目 17 項目 50 パーセントの合計 100 点となる。なお各評価項目の細目については、課題に応じて変更される場合があるので留意すること。

主観評価項目 10 項目 50%

セクションA - クリエイティブプロセス - 3 項目

- A.1 アイデアとオリジナリティ(すべてのタスク)
- A.2 ターゲット層の理解
- A.3 デザインの統一感と関係性

セクション B - 最終デザイン - 7 項目

- B.1 視覚構成の品質(審美性のアピールとバランス)
- B.2 デザインのインパクト(視覚的強さ、伝達力)
- B.3 指定要素1 タイポグラフィーの品質(文字の種類、見やすさ、形式、設定等)
- B.4 指定要素2 タイポグラフィーの品質(文字の種類、見やすさ、形式、設定等)
- B.5 指定要素1 色彩の品質(選択、バランス、調和(ハーモニー))
- B.6 指定要素2 色彩の品質(選択、バランス、調和(ハーモニー))
- B.7 プレゼンテーションの品質

客観評価 17 項目 50%

セクションC-コンピュータ操作 - 7項目

- C.1 すべてのタスクに指定されたリンク画像の解像度の設定が正しいか
- C.2 すべてのタスクに指定されたリンク画像のカラーモードが正しいか
- C.3 指定要素1に指定されたレイアウトの最終寸法となっているか
- C.4 指定要素2で指定されたレイアウトの最終寸法となっているか
- C.5 全タスクで必要なすべてのテキストが含まれているか
- C.6 全タスクに必要なすべての要素を表し含まれているか
- C.7 提供されたロゴ等が指示されたガイドラインに従っているか

セクションD - 操作能力- 1 項目

- D.1 プレゼンテーション(指定要素 1/指定要素 2)

セクションE - 印刷の知識 - 3 項目

- E.1 指示された、PDF に適用するブリード値等が設定されているか
- E.2 指示された、PDF にクロップとレジストレーションマーク等が設定されているか
- E.3 指示された、PDF ファイルに CMYK カラーが使用されているか

セクションF- データ保存とファイルフォーマット- 5 項目

- F.1 すべてのタスクで指定された正しいフォーマットで、すべてのファイルが保存されているか
- F.2 指定要素1の画像に色情報ファイル(ICC プロファイル)を適用し、指示されたフォルダに保存されているか
- F.3 指定要素2の画像に色情報ファイル(ICC プロファイル)を適用し、指示されたフォルダに保存されているか
- F.4 すタスク用に指定されたPDF フォーマットに保存されているか
- F.5 すべてのタスクで要求されている最終フォルダに必要なデータが保存されているか

＜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、英和辞書については持込を許可する。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(携帯電話等)については、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。携帯電話を時計として利用することは出来ない。
2. 選手は競技実施日において、本人確認のため、学生証等公的に自己を証明する写真貼付の身分証明書などの提示を求められることがある。
3. 他選手の競技を妨害する行為をしないこと。
4. 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、適宜、競技委員から経過時間のアナウンスを行なう。
5. 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。ゼッケン等が配布された場合は競技委員の指示に従い、必ず着用すること。
6. 競技用 PC については、事前にその動作を確認しておくこと。また、8月4日 PC 等設定等について説明を行なうので操作方法について必ず確認を行なうこと。その際、各自環境設定の為に持ち時間 30 分程度を与えられるので、PC の環境設定等を行うこと。また、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。また、選手が競技委員の指示なくネットワークの設定を変更することは出来ない。
7. 事前に作成したソース、テンプレートや素材を利用することはできない。ただし競技課題で規定された場合は競技委員の許可を得て利用することができる。各ソフトウェア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. 競技中に他の選手と用具の貸し借り、PC およびデータの交換は禁止する。
9. 機器等のトラブルが発生した場合は、挙手をして競技委員または関係者に作業の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 が障害などにより、競技中に停止(フリーズ・クラッシュ)した場合、その停止時間も競技委員が計時を行う。作業が上記理由等で継続できない場合、その繰越分は、競技終了時に連続して行なうこととする。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、協議し変更する場合がある。
10. 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十分に留意し作業を行なうこと。作業データは、ハードディスクに保存することを推奨する。作成中のデータに関しては、競技用 PC のハードディスク、データ保存用のメディアとして USB メモリ(1GB 以上を各競技用 PC に設置)が利用できるので、適宜バックアップすることを推奨する。
11. 競技開始後、制限時間内に作業完了した場合、競技 1 では競技開始後 1 時間以降、競技 2 では競技開始後 2 時間経過後には、「作業完了」と挙手をし、競技委員に意思表示を行ない退出することが出来る。競技委員の確認後、指示に従い、控室等で待機するが、再入場は出来ない。
12. 競技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、選手は失格となりすべての作業を中止して退場すること。
13. 競技中のトイレは各自適宜行うこと。その際は必ず競技委員に申し出ること。所要時間については作業時間に含まれる。選手はトイレまたは、休憩、昼食時には、適宜データを保存し PC からログオフするか、アプリケーション等の操作画面、制作途中の課題が表示されないよう配慮すること。
14. 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。また他の選手の妨害にならないように注意すること。
15. 競技実施後に規定されたデータが正しく提出されていない場合や提出された課題データの状態により、プレゼンテーションが不可能だと競技委員が判断した場合は、その旨個別に通知が行われ、プレゼンテーションを行えない場合もある。競技実施中各自の作業および操作中の PC の画面等が会場で見学者にむけて提示されることがある。
16. 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。
17. 選手各自の競技データは持ち帰ることが出来る。DVD 等のメディアは支給するが、必要な場合は USB メモリ等を競技委員の許可をえて、競技終了後に使用することが出来る。