

# 公 表

## 第29回技能グランプリ「広告美術」職種 ペイント仕上げ作業競技課題

次に示す仕様に従って、与えられた材料により広告板を製作しなさい。

1. 競技時間 10時間（2日間）

2. 支給材料(品)

品 名	寸 法 又 は 規 格	数 量	備 考
テ ス ト パ ネ ル	1800mm(幅)×1350mm(高さ) 厚さ30mm	1 枚	白加工紙仕上げ
合成樹脂エマルジョン塗料 (白)	2 5 0 cc	1 コ	ネオカラー
〃 (黒)	2 5 0 cc	1 コ	〃
〃 (赤)	2 5 0 cc	1 コ	〃
〃 (ローズ)	2 5 0 cc	1 コ	〃
〃 (新 橋)	2 5 0 cc	1 コ	〃
〃 (レモン)	2 5 0 cc	1 コ	〃
〃 (黄)	2 5 0 cc	1 コ	〃
〃 (群 青)	2 5 0 cc	1 コ	〃
白 紙	B 4 判	3 枚	下書き用
サ ラ ン ラ ッ プ		1 本	
ビ ニ ー ル 袋		2 枚	
ス ポ ン ジ		1 個	洗筆用

3. 課 題 説 明

広告板の制作テーマと内容

1) テーマ

イノベーション

2) 内 容

混迷を深める国際情勢の中、日本の景気の先行きも予断を許さない状況にある。こうした中でさらなる成長を手に入れるためには、イノベーションが求められるとされている。

イノベーションは、「科学的発見や技術的発明を洞察力と融合し発展させ、新たな社会的価値や経済的価値を生み出す革新」と定義されており、創造的活動による新製品開発、新生産方法の導入、新しい市場の開拓、新たな資源の獲得、組織の改革などが内容として挙げられている。

イノベーションには、技術（従来の技術と新しい技術）と、市場（従来の市場と新しい市場）の組み合わせによる革新的なアイデアが求められる。

シェアリング・エコノミーは、遊休資産の貸出し仲介だが、従来からあるSNSという技術を使用し、所有に価値観を見出せない消費者層という新しい市場をターゲットにしたイノベーションと言える。

今回は「イノベーション」を生み出す原動力、「イノベーション」によりもたらされる未来などをイメージした、自分の考える「イノベーション」を表現する作品を制作する。

### 3) 仕様その他

#### <文字関係>

- (1) タイトルは、支給する「New」「Now」のいずれかのロゴから1つを選択し、左右700mm(フチ取り加工等は含めない)の大きさで画面内に描く。
- (2) タイトルのレイアウト、色彩、文字の重なり部分の処理は自由。原寸原稿の持参を認める。
- (3) 図柄の内容を説明するコピーを40字以内で制作し記入する。書体、大きさ、レイアウト自由。
- (4) テーマ文字として、「INNOVATION」(大文字を使用)を左右550mm(フチ取り加工等は含めない)で記入する。書体、レイアウト、色彩は自由。
- (5) 第29回技能グランプリロゴマークを画面右下に描く。原寸原稿支給、転写のためのカーボン用紙または同等品の持参を認める。
- (6) 第29回技能グランプリロゴマークは、天地125mm×左右100mmの白マド内に収める。マド下辺と画面下端の間、マド右辺と画面右端の間をそれぞれ40mm空ける。白マドの周囲が白色で、マドとの区別がつかない場合のみ、マド内側にロゴマークと同色の2mmの囲み罫を加え、囲み罫の外寸が天地125mm×左右100mmとなるようにする。
- (7) 文字は広告板の生命であるので、誤字、脱字に気をつけ、書体、仕上に留意し、スペーシング、レイアウトなどにも工夫すること。

#### <図柄関係>

- (1) 方向性を感じさせる図柄を画面に必ず描く。
- (2) タイトル及びコピーに沿ったイメージを説得力のある図柄によって表現する。特定の企業名・ロゴマーク・キャラクターなどは使用しない。
- (3) ボカシを効果的に美しく使用すること。

#### <色彩関係>

- (1) 与えられた色を用いて調色し、表現効果を上げること。
- (2) タイトルの色は、全体との調和を考えて自由に決定する。
- (3) 第29回技能グランプリロゴマークの色は、緑系とするが、後送するカラーチップを元に調色する。

#### <画面構成>

- (1) テーマに沿って表示された内容が、明確に訴求されるように全体としてバランスよく構成し、レイアウトに工夫すること。

#### <その他>

- (1) 下図原稿はA3判1枚のみ（裏面は白紙）とし、着色、寸法記入を認める。プリンタ出力したものでも良い。

作画の参考に、写真、印刷物、コピーの類を持ち込むことを認める。但し、全ての資料をA3判1枚1面以内にまとめること（裏面は白紙）。

下図原稿、参考資料は、原寸原稿に使用しないこと。

- (2) 作品は原則として意図した下図原稿に沿った仕上がりになること。
- (3) 評価は、①テーマに合った作品であるか、②技術は良好であるか、③デザインは優れているか、の3つの観点から行なう。
- (4) 作品評価の参考資料とするので、デザインコンセプト(制作意図)を後送する用紙に記入し、1日目の競技開始前までに提出すること。

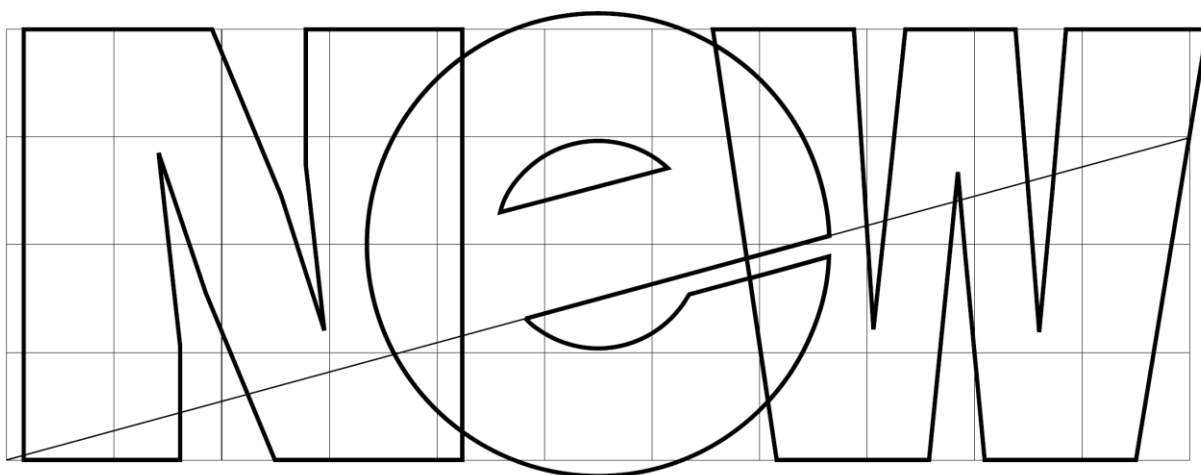
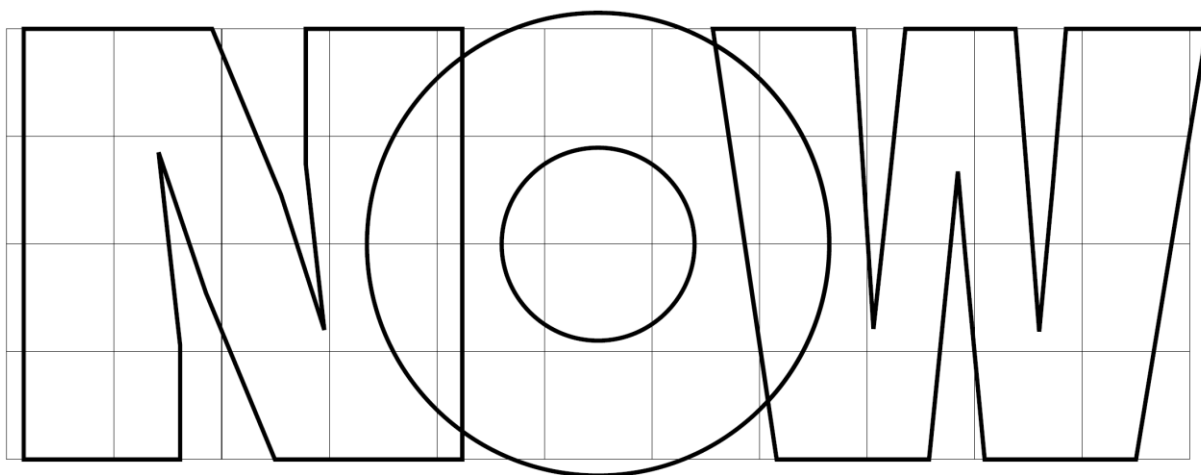
#### <採点項目及び配点>

採 点 項 目		配 点
大 き さ	測定箇所 3 箇所	80点満点より減点
仕 上 げ	文 字	
	図 柄	
	そ の 他	
作 業 態 度		
総 合 的 な で き ば え		最高20点を加点

#### <失格事項>

- (1) タイトル文字、テーマ文字の誤字・脱字。
- (2) 「第29回技能グランプリロゴマーク」の文字の誤字、脱字、図柄の欠落及びサブコピー文字の大きな誤り。
- (3) デザイン盗用と認められたもの。
- (4) そのほか採点不可能なほど著しい失敗のあるもの(仕様誤り、板面の汚れ、きず等による失敗作)、未完成品。
- (5) 作業態度が著しく悪いもの。

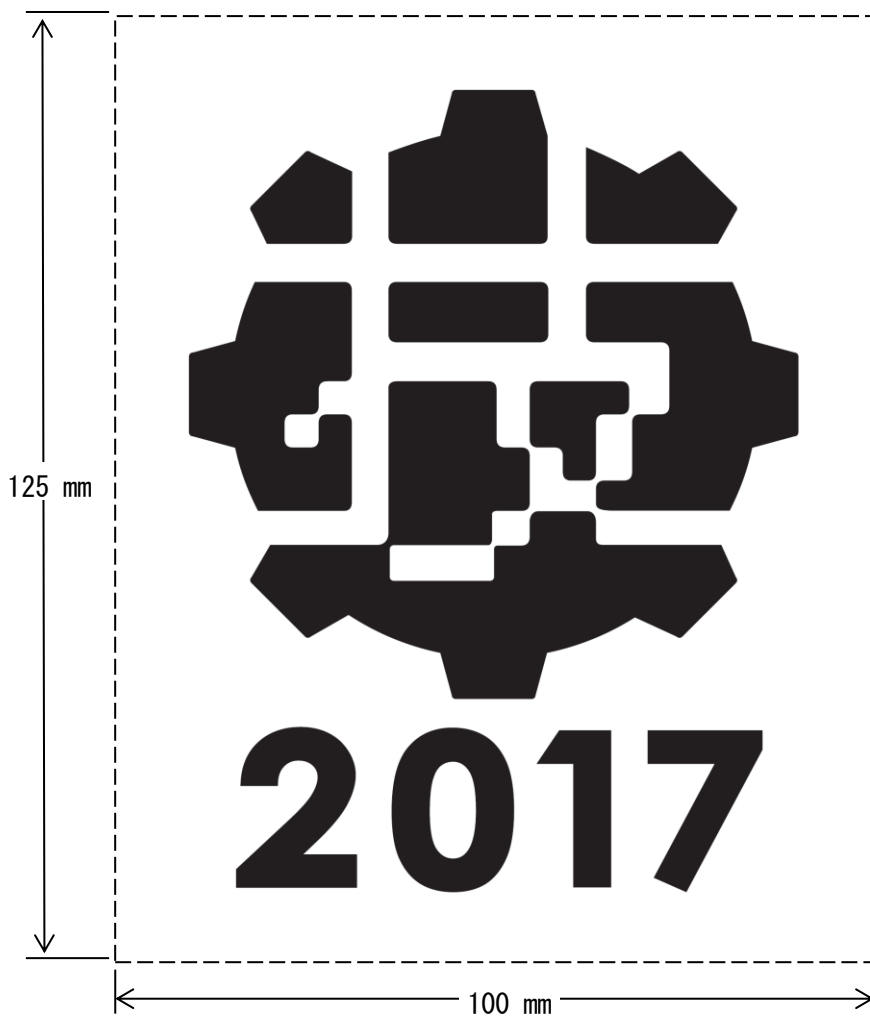
タイトル文字



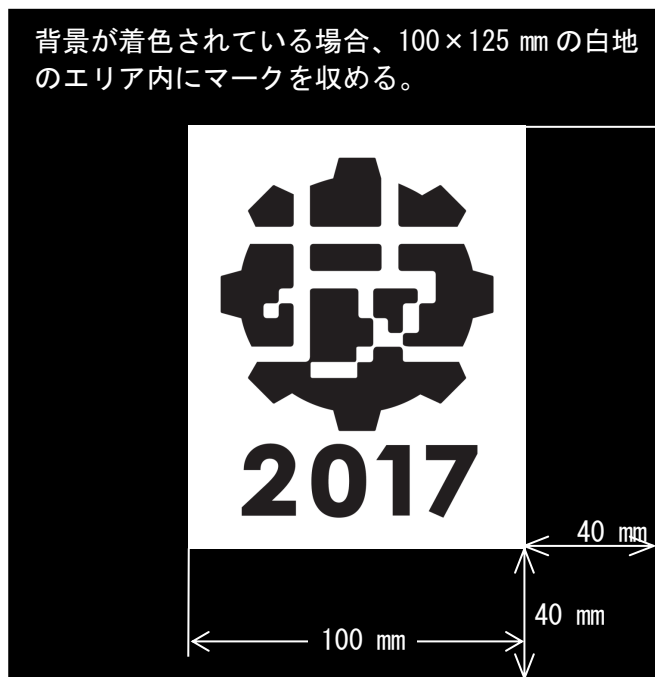
※レイアウト、色彩、文字の重なり部分の処理は自由。

技能グランプリオリジナルロゴマーク(原寸)

天地125 mm×左右100 mm色： 緑色系



背景が着色されている場合、100×125 mmの白地のエリア内にマークを収める。



背景が白色の場合、100×125 mmのエリア内側に2 mmの罫を加え、背景と区分する。

