

第46回技能五輪国際大会 日本代表選手選考会

グラフィックデザイン競技

Graphic Design Technology

Japan Competitor

Selection for

WorldSkills Competition 2021

競技概要

1.日本代表選手選考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VI、CIなどのデザイン（インタラクティブを含む）**」を対象とする。

選手はグラフィックデザイン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、課題作品のためのデザイン開発および視覚的なアイデア展開である。
- ・コンセプトとは、アイデア展開によるデザイン方向性、内容である。
- ・作品とは、発展させた概念を含み、表示、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。
- ・静的なものや紙メディアだけでなく動的、インターネットメディアを含んだインタラクティブなデータ作成の知識とユーザビリティを考慮していること。
- ・レイアウトとは、ソフトウェア上または画面、用紙を利用したアイデア展開である。
- ・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こと。
- 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。
- デザイン
クライアントが抱える問題の理解をした上で、要求または対象媒体に応じたバランス、ユーザーから見た上での美しさや見やすさ等を考慮したデザインができること。
- 印刷知識
デザインしたものを印刷する際に必要なトンボやカラーバーの理解や、印刷またはインタラクティブデザインに適したカラーモードや解像度、特色、ICCプロファイル設定等について理解していること。
- 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こと。
- 作品の保存と提出
課題制作が完了したら、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こと。

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(インフォメーション)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、販促物、雑誌、雑誌の表紙、新聞、ロゴマークおよびロゴタイプ、キャラクターなど、さまざまな印刷物デザイン、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(インターネットメディアなど各種メディアに対応する)等のデザインも対象とする。
- ・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種から3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。

競技時間と競技日程

競技は全2日間で、7時間の課題制作作業により行われる。

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.課題詳細と課題作成のために提供される情報、素材は、10月31日および11月1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わる情報、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わるコンセプト、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十分に計画してから作業を進めることが望ましい。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。

4.過去大会の結果・採点について、別途資料として公開してあるので参考にすること。

<https://www.javada.or.jp/jyakunen20/14/kadai/13.html>

公開考資料

1. 競技時間および競技日程

競技時間 7 時間

競技は 2 日間、制限時間 7 時間で行う。競技は下記の競技日程、スケジュールで実施する。選手は、10 月 31 日午後 1 時 30 分までに会場の確認と座席に関わる抽選を行う。また引き続き、職種説明、各自競技用 PC 等設定を行い、競技課題詳細発表後、指導者・引率者と選手との 15 分間程度のオープンコミュニケーションの後、1 日目競技を行う。2 日目は午前 9 時より競技を行う。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。 ※オープンコミュニケーションは選手と指導者・引率者が競技にかかわる相談、ディスカッションを自由に行える時間である。指導者・引率者は選手に対して助言、指導等を行うことが出来る。

<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。

10月31日 土曜日		説明会および競技1日目
～ 13:30		競技会場集合 受付および座席抽選
13:30 ～ 13:40		開会式
13:40 ～ 14:00		競技機材等設定
14:00 ～ 14:10		休憩 < 10 分間 >
14:10 ～ 14:25		競技課題発表 (競技課題詳細の発表) ・質疑応答
14:35 ～ 14:50		オープンコミュニケーション 15 分
14:50 ～ 16:50		競技 2 時間
～ 17:00		片付・終了・解散
11月1日 日曜日		競技2日目
8:45 ～ 8:50		選手集合および受付
9:00 ～ 12:00		競技 3 時間
12:00 ～ 12:45		昼食休憩 < 45 分間 >
12:45 ～ 14:45		競技 2 時間
14:45 ～ 15:00		講評 (終了後 片付け)
～ 15:15		解散

※競技時間中、厚生労働省による情報機器作業における労働衛生管理のためのガイドラインと解説

<http://www.mhlw.go.jp/houdou/2002/04/h0405-4.html>

(<https://www.mhlw.go.jp/content/000539603.pdf>)に基づき、競技選手が各自休憩すること。

※グラフィックデザイン競技に関わる日程は上記であるが、中央職業能力開発協会による大会情報に従うこと。

(成績等は後日、中央職業能力開発協会ウェブにより公開予定)

2. 仕様機材等

<大会競技用 PC>

競技に利用する 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、日本語キーボードおよびマウスが備えられている。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・ペンタブレットを持参して使用することができるが、競技委員はサポート等を一切行わないので、各自留意して自己責任で使用する。ペンタブレットについては、選手がドライバを持参の上、インストールすることができる。(ドライバはDVDまたはUSBメモリ等にて持参すること、その際競技委員、補佐員立ち会の上インストールすること)

<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・レイアウト・画像表示等ソフトウェア

Adobe PhotoshopCC、Adobe IllustratorCC、Adobe InDesignCC、Adobe AcrobatDC

○フォント等

競技で使用することができるフォントについては、課題発表時にフォントリストと共に公開する。

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わ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作業

評価点数 100点 制限時間 7時間

競技は、1日目の競技および2日目の競技（2つの競技は関連する課題である）により採点評価される。1日目の競技で作成したデータを2日目の競技で使用する。

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。

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。尚、持参したスケッチやメモを競技エリアに持ち込むことはできないので注意すること。

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、カラーモード、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
- 要求仕様に準拠したデータの取り扱い
- 設定時間内での適切な作業

● <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。

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、評価が行われる。評価はジャッジメント(審査)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。メジャメント(チェック・測定)評価項目については、複数の競技委員により、項目チェックまたは測定評価する。評価については、次に掲げるジャッジメント評価項目 10 項目 50パーセント、メジャメント評価項目 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・調整される場合があるので留意すること。

ジャッジメント評価項目 10項目 50%

セクションA - クリエイティブプロセス - 4 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
- A.4 設定な時間内で適切なデザインが行われているか

セクション B - 最終デザイン - 6 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))

メジャメント評価項目 17 項目 50%

セクションC-コンピュータ操作 - 8 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
- C.8 適切な作業が適切な作業時間内に行われているか

セクションD - 操作能力- 1 項目

- D.1 コンピュータ操作

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にクロー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 すべての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う。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。計時は、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。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う。
2. 選手は競技実施日において、本人確認のため、学生証、社員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。また、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。
4. 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、競技時には必ず着用すること。競技中、会場の他の競技の影響により騒音が発生する場合もあるため、必要があれば耳栓などを利用してもかまわない。
5. 競技用PC については、説明会の際にその動作を確認しておくこと。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。USB 接続のペンタブレット、マウス、キーボードを持参して利用することができる。ペンタブレットのドライバは各自が持参し、説明会 競技用PC 等確認設定時にインストールおよび組み込みを行うこと。
6. 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. 事前に作成したデータやソース、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. 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うこととする。
9. 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)が利用できるため、適宜バックアップすることを推奨する。

10. 競技開始後、制限時間内に作業完了した場合、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。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。

11. 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。

12. 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。

13. 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場は禁止する。

14. 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。

15. 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。

16. 選手各自の競技データは持ち帰ることができる。DVD等のメディアは支給するが、必要な場合はU S B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できる。