

事前公表

第3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 競技課題 概要

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デザインおよびパッケージデザインや CI デザインなど」
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課題である。
- ・ **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、独特の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的なファイルである
- ・ **レイアウト**とは、ソフトウェア上または用紙の利用したアイデアの展開である。
- ・ **ファイル形式**とは、デジタルコンピュータで作成されたドキュメントの特定の種類である。
- ・ **最終デザイン**とは、アイデアおよびレイアウトのプロセスの結果を印刷したものである。
- ・ **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。

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、展開する事ができること。

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。

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提出する事ができること。

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および印刷し、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。

配付された課題用紙の指示に準拠して、プレゼンテーションができること。

1. 競技説明

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、正しい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
- ・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、雑誌のカバー、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、ビジネスカードなど)のデザイン、ポスター、広告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)の立体物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種程度で実施されることとする。その詳細内容は競技の前日に公開される。

2. 競技時間と競技日程

競技は全1日間で、5時間の課題制作作業とプレゼンテーションにより行われる。また競技時間内に課題の印刷(プリンターによる出力)を行う必要がある。

注意) 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。

また開会式・表彰式・閉会式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。

3. 競技課題および内容

1. 課題と課題作成のために提供される情報、素材は、8月6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。また選手は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、仕様書、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。また、デザインに関わるコンセプト、計画、スケッチなどを文章、図などでデザイン設計書として作成し、必ず提出すること。設計書は各工程で行われた作業について概説している事が望ましい。提出データは手書きまたは、デジタルデータで提出することができる。提出データは手書き、デジタルデータが混在してもかまわない。作成した提出データは指示された場所に保存すること。またプレゼンテーションの際は、手書きのスケッチ、デジタルデータを出力したもの、PCで表示可能なデータなどを利用する事ができる。
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. 使用機材等

<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 の OS は、Windows XP または Windows VISTA 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が備えられている。また PC は LAN で競技用ネットワーク(プリンター)に接続されているが、インターネットにアクセスすることは出来ない。

競技用 PC の環境については詳細決定後、参加予定者にむけて発表する事とする。

<アプリケーション>

競技用 PC には、グラフィックデザイン作業用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、利用する事は出来ない。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される場合もある。

画像処理ソフトウェア

Adobe Photoshop CS(CS2、CS3)、Adobe Illustrator CS(CS2、CS3)

レイアウトソフトウェア

Adobe InDesign CS(CS2、CS3)

ドキュメント作成ソフトウェア

Microsoft Office 等、Adobe Acrobat

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、Windows XP 標準のアクセサリ、ワードパッド、メモ帳、ペイントソフト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上記以外のソフトウェアを利用することはできない。

なお、競技委員は競技中に以上の競技用 PC および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。また、競技用 PC の事前確認は 8 月 6 日の競技会場下見の際に行うものとする。

5. 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などについては、(ポケットベル、携帯電話等)競技中に利用することは出来ない。机の上に置けるものは、筆記用具・時計(必要であれば目薬)等とする。
2. 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。
3. 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。
4. 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 6 日にプリンター等の接続、印刷設定等について説明を行なうので接続方法、操作方法について必ず確認を行なうこと。また、その際、各自環境設定の為に持ち時間 30 分程度を与えるので、PC の環境設定等やプリンターのテスト出力を行うこと。
5. 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。
6. 事前に作成した素材やデータを持ち込んだり、利用することはできない。
7. 競技用 PC に、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. 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. 他選手の競技を妨害する行為をしないこと。
10. 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測定を行う。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事とする。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。
11. 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。作成中のデータに関しては、競技用 PC のハードディスクおよび競技用サーバー、データ保存用のメディアとして USB メモリ(128MB 以上を各競技用 PC に設置)が利用できるため、以上のデータ保存可能な場所にデータを適宜バックアップすることを推奨する。

12. 競技開始後 3 時間を越え、制限時間内に作業完了した場合、「作業完了」と挙手をし、競技委員に意思表示を行なうこと。競技委員の確認後、指示に従い、控室等で待機すること。
13. 競技中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、選手はすべての作業を中止して退場すること。
14. 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。なお、所要時間については作業時間に含まれる。
15. 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。また他の選手の妨害にならないように注意すること。
16. 選手はトイレまたは、休憩、昼食時には、PCをログオフするか、アプリケーション等の操作画面に制作途中の課題が表示されないよう配慮すること。
17. 選手は課題公表後、競技課題およびその内容に関して、指導者・監督者および他の競技参加選手と会話し意見交換することは出来ない。
18. 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であると競技委員が判断した場合は、その旨、選手に対してアナウンスが行われ、プレゼンテーションを行えない場合もある。
19. 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。