

第17回 若年者ものづくり競技大会

グラフィックデザイン競技

競技課題

7 月 27 日 公表

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、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、7月27日午前11時までに会場の確認と座席に関わる抽選を行う。引き続き、競技説明、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日目の競技を行う。

2日目は午前8時45分までに集合し、午前8時50分より2日目競技課題の説明を実施し、午前9時より競技を開始する。競技開始より3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。複数の指導者・引率者が1名の選手にコミュニケーションは出来ない。複数の選手に対して1名の指導者がコミュニケーションを行うことは可能とする。複数の引率者が時間中に入れ替わってコミュニケーションをする事も禁止とする。

<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。

7月27日 水曜日	説明会および競技1日目
～ 11:00	競技会場集合 受付および座席抽選
11:00 ～ 11:15	開会式
11:15 ～ 11:40	説明(競技にかかる説明、競技の要点について)
11:40 ～ 12:00	競技機材等確認設定
12:00 ～ 12:45	昼食休憩 < 45分間 >
12:45 ～ 13:00	競技課題発表(競技課題の発表)・質疑応答
13:00 ～ 13:15	オープンコミュニケーション 15分
13:15 ～ 14:45	競技 1 (モジュール1) 1時間30分
14:45 ～ 14:55	休憩 < 10分間 >
14:55 ～ 16:25	競技 2 (モジュール2) 1時間30分
16:25 ～	片付・終了・解散
7月28日 木曜日	競技2日目
8:50 ～ 9:00	選手集合および受付・説明
9:00 ～ 12:00	競技 3 (モジュール3) 3時間
12:00 ～ 12:45	昼食休憩 < 45分間 >
12:45 ～ 13:45	競技 3 (モジュール3) 1時間
13:45 ～ 14:05	講評(作品提示)
～ 14:15	片付け後、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

<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.使用機材等

<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 (10.15)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。また、手書きのスケッチなどを画像データ化したい場合は、競技委員に申し出ること。取り込み作業については競技委員または補佐員が行い、取り込んだデジタルデータをUSBメモリで選手のPCに配布する。

※ 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。DVDの場合はDVDドライブも持参すること。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 Photoshop 2022、Adobe Illustrator 2022、Adobe InDesign 2022、Adobe AcrobatDC
Adobe Bridge

○フォント等

競技で 사용할 수 있는 폰트については、課題発表時に 폰트리스트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。

3. 競技課題

【競技1日目】

モジュール1 課題：Web広告用ビジュアル 制限時間 1 時間 30 分

※このタスクは7月27日13:15～14:45の1時間30分でデザインし、14:45までに配布されたUSBメモリに保存して提出してください。

映画「猫の街とぼく」のWeb広告用ビジュアルをデザインしてください。

映画「猫の街とぼく」は、広島県尾道市を舞台とした、猫と少年が主人公のジュブナイルファンタジー※映画です。

Web広告用ビジュアルは、映画の内容をイメージで表すものであり、映画館に足を運んでもらうための重要な広告です。そして、このWeb広告用ビジュアルは、Webサイトなどの宣伝媒体に広く使われます。モジュール1の課題では下記のあらすじを参考に、映画のWeb広告用ビジュアルを作成してください。

【映画「猫の街とぼく」あらすじ】

夕暮れの、どこか懐かしい風景。その街には、奇妙な体験をしたという少年が住んでいた。少年の名は、村上マコト。彼は、ある秋の学校帰りに、真っ白い猫に出会う——「ねえ、ぼくがキミを助けてあげるよ」白い猫が告げたのはそんな言葉だった。少年は戸惑いながらも白猫の手を取る。すると突然、視界が歪み始めたのだ。そして気がつくと、そこは見知らぬ場所だった。白い猫に導かれた世界の中で、少年は出会う。不思議な力を持った猫たちに——

※ジュブナイルファンタジー：「ジュブナイル」は少年・少女、また、少年・少女向けの物語を指す言葉で、ジュブナイルファンタジーは自由な空想を含むティーンエイジャー向けの作品

デザインのメインイメージには提供された画像をすべて合成して、新たなビジュアルを作り出す必要があります。

Web広告用ビジュアルデザインには以下を含めること：

- Web広告用ビジュアルデザインのテキスト(web-ad-visual.rtf)
- M1_imagesフォルダの画像を全て

ターゲットユーザ層

- 性別:男性(60%)と女性(40%)
- 年齢: 12歳～18歳
- 地域: 日本

技術仕様

寸法 : 横1200px × 縦800px (ブリードなし)
カラーモード : RGB
ICCプロファイル : AdobeRGB(1998)
画像解像度 : 72ppi

提出物

- ウェブサイト用のJPEG形式の画像1点 (ファイルサイズ600KB以内)
- 編集可能なPSD形式の画像1点
- デザインデータとして必要な全てのデータを、適切なフォルダに保存して提出すること。

配布素材

- Web広告用ビジュアルデザインのテキスト(web-ad-visual.rtf) 赤字のテキストは含まない
- イメージ画像 (M1_imagesフォルダ)

モジュール2 課題：ロゴデザイン

制限時間 1 時間 30 分

食品ブランド「広島 OYSTER KITCHEN」のロゴをデザインしてください。

「広島 OYSTER KITCHEN」は広島県名産の牡蠣を使った加工食品のブランドです。

このブランドには、牡蠣の燻製オイル漬け缶詰や、オイスターソース、ペースト、塩などさまざまな商品がラインナップされ、広島県内の土産物店、県外のセレクトショップなどで販売されます。これらは中高価格帯の商品群で、ギフトや週末のプチ贅沢のようなシーンで利用されることを想定しています。

このロゴは商品群全体のイメージを統一し、ブランドの認知を向上するものであることが求められます。

ロゴデザインには「広島 OYSTER KITCHEN」のテキストを全て含んでデザインしなければなりません。

(全ての文字を日本語にすることや、英語にすることは認められません)

完成したデザインは、1つのA4のドキュメントに2つのサイズで配置をして提出してください。

ロゴデザインには以下を含めること:

- ロゴデザイン用のテキスト(logo.rtf)

ターゲットユーザ層

- 性別:男性 (30%)と女性 (70%)
- 年齢: 25歳~40歳
- 地域: 日本

技術仕様

寸法	: A4 縦位置 ブリッドなし
ロゴ寸法	: サイズ1: 長辺 (横幅または高さの長いほう) が150mmのもの サイズ2: 長辺 (横幅または高さの長いほう) が40mmのもの
カラーモード	: CMYK
カラー	: 特色1色 (Pantone Coated)
画像	: デザインはベクターデータのみが許される

提出物

- 統合したPDF/X-1a:2001形式のロゴデザインを1つ。(ブリッド、クロップマーク、レジストレーションマーク、カラーバーを含まない)
- デザインデータとして必要な全てのデータを、適切なフォルダに保存して提出すること。

配布素材

- ロゴデザイン用のテキスト(logo.rtf) **赤字のテキストは含まない**
- 参考用のイメージ画像(M2_imagesフォルダ)

【競技2日目】

モジュール3 課題：イベントのVIデザイン 制限時間 4 時間

競技課題概要

広島県呉市はかつての海軍の艦艇の建造などを行っていた「呉鎮守府」があった町として知られています。呉港湾には当時の施設を利用した造船所や、艦船の見学をできる施設など、鎮守府としての歴史が感じられる場所が数多くあります。

呉市では2023年夏、船の門出を祝う進水式※セレモニーと海上花火を組み合わせたイベント「呉港湾サマーフェスタ2023」を開催します。

※進水式とは、造船において造船台で組み立てられた新造船舶を初めて水に触れさせる作業・儀式のこと。船としての誕生を祝うとともに航海の無事を祈る式典が催される。

このイベントは、地域内外の人々に夏のお祭りとして楽しんでもらいながら、港町ならではの歴史・文化に触れる機会として開催されます。

今回、課題ではこの「呉港湾サマーフェスタ2023」のために使用されるビジュアルアイデンティティ（VI）をデザインしてください。

制作物

- タスク1：キャラクター
- タスク2：ポスター

タスク1：キャラクター

呉港湾にちなんだキャラクターをデザインしてください。

このキャラクターは「呉港湾サマーフェスタ」をはじめとした呉港湾の様々なイベントに使われ、様々な広告への掲載や着ぐるみ化、グッズ化が予定されています。

キャラクターデザインは「船」や「海」など港町のイメージにふさわしいモチーフを使い、親しみやすいデザインにすることが求められます。

完成したデザインは、A4横位置のドキュメントにキャラクターの「正面デザイン」と「色指定」を含めてレイアウトしてください。

なお、色指定はCMYKとRGBの両方とも含める必要があり、CMYKとRGBの色は同じ印象を持たせなくてはなりません。

ターゲットユーザ層

- 性別:男性(50%)と女性(50%)
- 年齢: 6歳以上
- 地域: 日本

技術仕様

寸法	: A4 横位置 ブリードなし
カラーモード	: CMYK
カラー	: CMYK(ただし、色指定はCMYKとRGB)
画像	: デザインはベクターデータのみが許される

提出物

- 統合したPDF/X-1a:2001形式のキャラクターデザインを1つ。(ブリード、クロップマーク、レジストレーションマーク、カラーバーを含まない)
- デザインデータとして必要な全てのデータを、適切なフォルダに保存して提出すること。

配布素材

- なし

タスク2：ポスター

「呉港湾サマーフェスタ2023」をPRするポスターをデザインしてください。

駅や観光施設に掲示されるポスター広告として作成すること。

ポスターはイベント内容である進水式と花火大会がわかることが求められ、さらに「フェスティバル」の名の通り、賑やかで楽しいイメージのビジュアルが求められます。

デザインには、「M3_images」フォルダから2点以上の適切な画像を含める必要があります。さらに会場マップをオリジナルデザインにして含めなければなりません。また、タスク1で作成したキャラクターをオリジナルのうちわデザインにして含める必要もあります。

ポスターには以下を含めること：

- ポスターデザイン用のテキスト(poster.rtf)
- QRコード (poster_qr.eps)
- M3_imagesフォルダから最低2点使用
- 会場マップ（配布する会場マップ元データを元に、オリジナルデザインにすること）
- オリジナルキャラクターのうちわ

ターゲットユーザー層

- 性別:男性(50%)と女性(50%)
- 年齢: 12歳以上
- 地域: 日本

技術仕様

寸法	: 420mm x 594mm
ドキュメントサイズ	: A2 縦位置
ブリード	: 3mm
カラーモード	: CMYK
印刷	: オフセット印刷
ICCプロファイル	: ISOcoated_v2_300_eci.icc
画像解像度	: 225-350dpi

提出物

- 統合したPDF/X-4:2010形式のポスターデザインを1つ。（ブリード、クロップマーク、レジストレーションマーク、カラーバーを含む）
- デザインデータとして必要な全てのデータを、適切なフォルダに保存して提出すること。

配布素材

- ポスターデザイン用のテキスト(poster.rtf) 赤字のテキストは含まない
- QRコード (poster_qr.eps)
- 会場マップ元データ (map.jpg)
- うちわテンプレート (uchiwa.ai)
- イメージ画像 (M3_imagesフォルダ)

課題：プレゼンテーション用ファイルの作成 （採点対象外※）

※このプレゼンテーション用ファイルは、採点対象外です。提出物のデータを採点するものではなく、制作の意図などを共有するために利用されます。

競技2日間の作品をプレゼンテーション用ファイルにまとめてください。

このプレゼンテーション用ファイルには、モジュール1、モジュール2、モジュール3（タスク1、タスク2）の完成デザインを見やすく配置し、自身が制作したデザインについての説明を記載してください。

この制作の際に1日目の制作物に手を加えてブラッシュアップすることが認められますが、採点には影響しません。

プレゼンテーション用ファイルには以下を含めること：

- ゼッケン番号、氏名、所属先（学校名）
- モジュール1、モジュール2、モジュール3（タスク1、タスク2）の完成デザイン
- それぞれのデザインの制作意図

技術仕様

ドキュメントサイズ：A3 横位置 ブリッドなし

カラーモード：CMYK

ページ数：1～3ページ（制作ページ数は任意です）

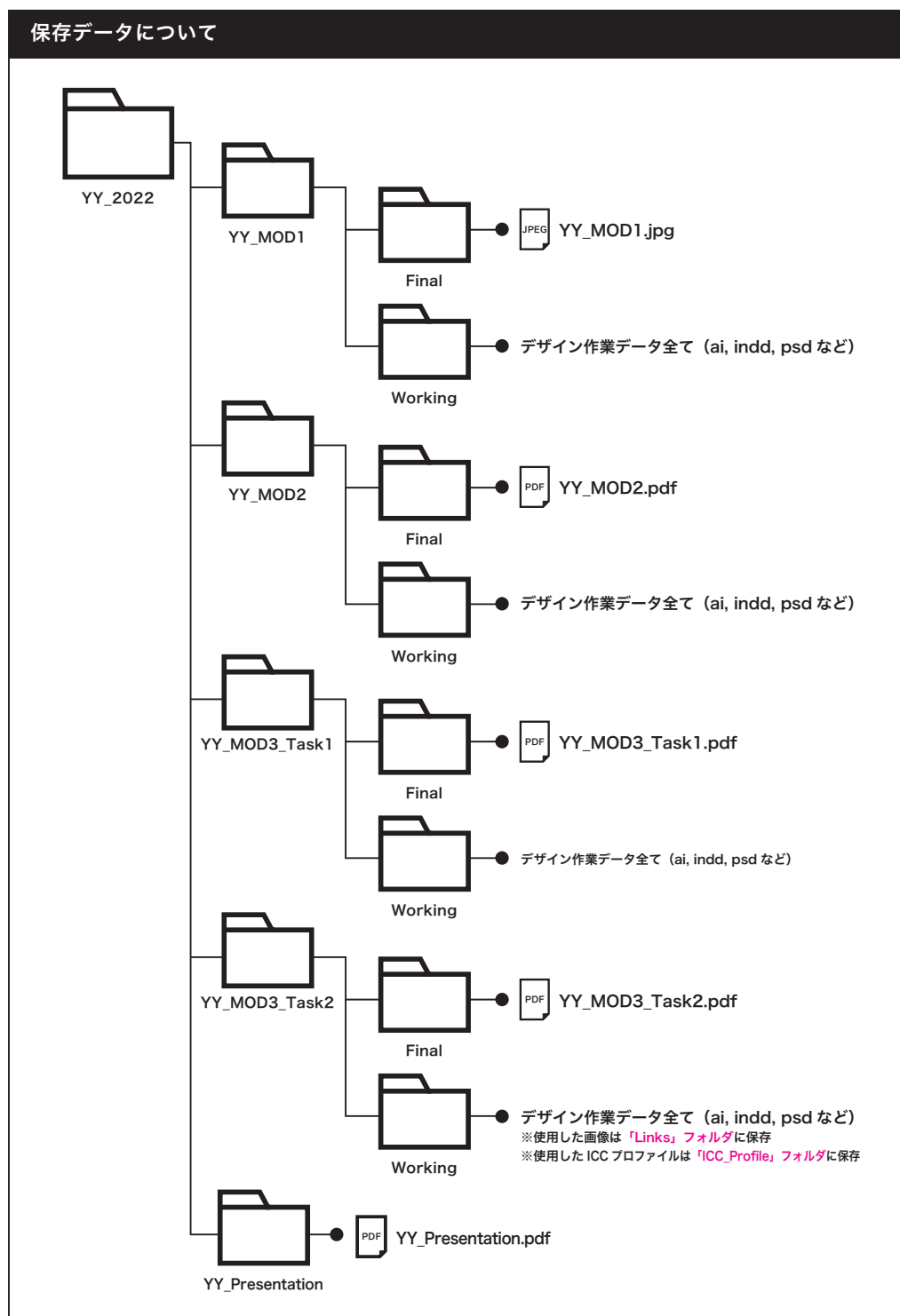
提出物

- 統合したPDF/X-4:2010形式のプレゼンテーション用ファイルを1つ。（ブリッド、クロップマーク、レジストレーションマーク、カラーバーを含まない）
- デザインデータとして必要な全てのデータを、適切なフォルダに保存して提出すること。

選手への指示

課題で作ったデータは、必ず以下の指示どおりに作成し、提出すること。

YY_2022のYY部分に、各ゼッケン番号を入力したフォルダを作成すること。



- 本競技課題の制限時間: 7時間

- 全タスクの画像採点について
 - 画像の最終解像度とカラーモードは PDF ファイル（またはJPEG形式画像）で評価される。
 - 画像のファイルフォーマットはリンクしたファイルフォルダで評価される。
 - 以下のファイルで保存すること。
.indd / .pdf / .tif / .eps / .ai / .psd フォーマット （モジュール1のみ：.jpg フォーマット）
- 最終データは各タスクの「提出物」に記載しているとおりに提出すること。

配布する素材等一覧

ファイルは、デスクトップの2022gd フォルダに格納されている。この競技課題には下記のドキュメントとファイルが含まれている。

1. 2022gd-tp.pdf
2. Module1フォルダ（テキスト：web-ad-visual.rtf、画像：M1_imagesフォルダ）
3. Module2フォルダ（テキスト：logo.rtf、画像：M2_imagesフォルダ）
4. Module3フォルダ
 - Task2（テキスト：poster.rtf、QRコード：poster_qr.eps、会場マップ元データ：map.jpg、うちわテンプレート：uchiwa.ai）
 - M3_imagesフォルダ（イメージ画像）

配布する素材

<競技課題>

2022gd-tp.pdf

<Module 1 フォルダ>

web-ad-visual.rtf : 赤字のテキストは含まない

(キャッチフレーズ)

その出会いは、偶然ではなかった

(映画タイトル)

猫の街とぼく

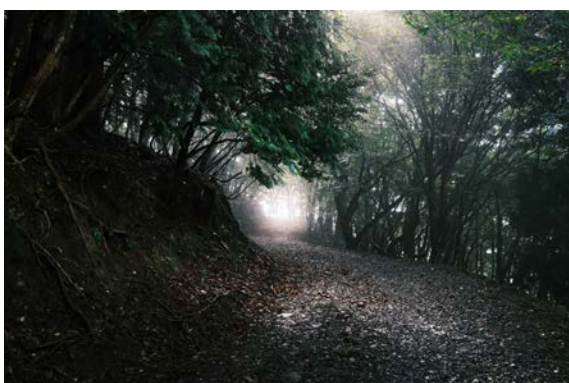
(公開日)

10.22 [Sat] 全国ロードショー

(公式ウェブサイト)

nekoboku.jp

M1_imagesフォルダ :



<Module 2フォルダ>

logo.rtf : 赤字のテキストは含まない

(ロゴブランド名)
広島 OYSTER KITCHEN

M2_imagesフォルダ :



<Module 3 – Task1 フォルダ>

poster.rtf : 赤字のテキストは含まない

(キャッチフレーズ)

ダイナミックな船の門出と夏の夜空を彩る大花火！

(タイトル)

呉港湾サマーフェスタ2023

(開催日時)

2023年7月29日（土）

14:00～21:00 入場無料

[進水式セレモニー] 14:00～

[海上花火大会] 19:30～（雨天決行）

(イベント案内)

- ・大型フェリー旅客船 パシフィッククイーンの「進水式セレモニー」
- ・打ち上げ数約8,000発！「海上花火大会」
- ・ぶちうまい！グルメがたくさん「屋台村&ビアガーデン」

☆来場者には呉港湾オリジナルうちわプレゼント！<オリジナルキャラクターのうちわ>

(イベント案内)

会場：呉港湾周辺・呉市民広場

<会場マップ図が入る>

シャトルバス運行 呉駅～呉市民広場～歴史の見える丘～アレイからすこじま

※会場には駐車場がございませんので、各公共交通機関をご利用ください。

(奥付)

主催：呉港湾サマーフェスタ実行委員会

協力：呉市、呉造船株式会社、マツウラ商事株式会社、ひよっこソース株式会社

詳しい情報はこちら！ 公式ウェブサイト：kure-summerfes.com

map.jpg :



poster_qr.eps :



uchiwa.ai :



M3_imagesフォルダ :



m3_01.jpg



m3_02.jpg



m3_03.jpg



m3_04.jpg



m3_05.jpg



m3_06.jpg



m3_07.jpg



m3_08.jpg



m3_09.jpg



m3_10.jpg



m3_11.jpg



m3_12.jpg



m3_13.jpg



m3_14.jpg



m3_15.jpg



m3_16.jpg



m3_17.jpg



m3_18.jpg



m3_19.jpg



m3_20.jpg



m3_21.jpg



m3_22.jpg



m3_23.jpg



m3_24.jpg



m3_25.jpg



m3_26.jpg



m3_27.jpg



m3_28.jpg



m3_29.jpg



m3_30.jpg



m3_31.jpg



m3_32.jpg



m3_33.jpg



m3_34.jpg



m3_35.jpg



m3_36.jpg



m3_37.jpg



m3_38.jpg



m3_39.jpg



m3_40.jpg



m3_41.jpg



m3_42.jpg

4. 評価基準

ジャッジメント評価 8 項目 50%

セクションA - クリエイティブプロセス - 4 項目

1. アイデアとオリジナリティ(すべてのタスク)
2. ターゲット層の理解
3. デザインの統一感と関係性
4. 設定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 - 4 項目

1. 視覚構成の品質(審美性のアピールとバランス)
2. デザインのインパクト(視覚的強さ、伝達力)
3. タイポグラフィの品質(文字の種類、見やすさ、形式、設定等)
4. 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 13 項目 50%

セクションC-コンピュータ操作 - 6 項目

1. 指定された画像の解像度の設定と画像のカラーモードが正しいか
2. 指定された画像のカラーモードが正しいか
3. 指定されたレイアウトの最終寸法となっているか
4. 必要なすべての要素を表し含まれているか
5. 提供された素材が指示されたガイドラインに沿って使われているか
6. 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 - 印刷の知識 - 3 項目

1. PDFに適用するブリード値等が設定されているか
2. 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
3. PDFファイルに指示されたカラーが使用されているか

セクションE- データ保存とファイルフォーマット - 4 項目

1. 指定された正しいファイルフォーマットで、すべてのファイルが保存されているか
2. 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
3. 指定されたPDF フォーマットに保存されているか
4. 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>

※ 競技実施に伴う新型コロナウイルス感染予防について

大会開催者及び競技委員等からの指示に従い、手指衛生、三密の回避に留意すること。

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(4GB 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、1日目は競技開始より1 時間、2日目は競技開始より3 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。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できる。

【画像素材提供】本競技課題における写真素材は、写真AC (運営会社AC ワークス株式会社) 様より競技目的の利用についてご協力を頂いております。本競技内で配布した素材の競技外での使用や再配布は許可しません。ご注意ください。