

第 20 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

8 月 3 日 公表

1. 競技時間および競技日程 <競技時間 8 時間>

競技は 2 日間、8 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、8 月 3 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 10 分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 8 時 20 分までに集合し、午前 8 時 30 分より競技を開始する。

- ※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である。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は禁止とする。

<競技日程>

8月3日 日曜日		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 ～ 11:10		開会式
11:10 ～ 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 ～ 13:15		競技課題発表・質疑応答
13:15 ～ 13:25		オープンコミュニケーション 10 分
13:30 ～ 16:35		モジュール 1 3 時間 <u>(途中 5分 の休憩を含む)</u>
16:35 ～ 16:45		休 憩 < 10分 >
16:45 ～ 17:15		競技 2 日目 競技課題発表・質疑応答
17:15 ～ 17:25		片付・終了・解散
8月4日 月曜日		競技 2 日目
8:20 ～ 8:30		選手集合および受付・説明
8:30 ～ 12:30		モジュール 2 4時間 <u>(途中 10分 の休憩を含む)</u>
12:30 ～ 13:30		昼食休憩 < 60 分間>
13:30 ～ 14:30		モジュール 3 1時間
14:30 ～ 14:40		休 憩 <10分>
14:40 ～ 16:00		プレゼンテーション 各選手 3 分程度
16:00 ～ 16:30		講 評
～ 17:00		片付け後・解散

※競技時間中、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について(・「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について」の一部改正について(◆令和 03 年 12 月 01 日基発第 1201007 号) (mhlw.go.jp))に基づき、競技選手が各自休憩することを推奨する。

※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 MacBook Pro である。OS は MacOS 14 以降(MacOS Sonoma 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。MacBook Pro の場合は 24 インチ以上の液晶ディスプレイが接続されている。PC でインターネットにアクセスすることはできない。

手書きのスケッチなどをデジタルデータとしてデジタルカメラなどで取り込むこともできるが、取り込み作業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。USB 変換コネクタ類 (Type-A や Type-C など) についても各自で用意しておくこと。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 USB メモリ等にて持参すること)。競技委員、補佐員立ち会いの上インストールすること。なお、ドライバーのインストール時にインターネット接続はできないので注意すること。

また、ペンタブレットなどの操作技能などによって加点する事はなく、持参機材の有無により評価が変動することはない。

<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 CC、Adobe Illustrator CC、Adobe InDesign CC、Adobe Acrobat DC 、
Adobe Bridge

○ フォント等

競技で 사용할 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 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：食品のパッケージデザイン

「おいり」は香川県西部の地域で古くから伝わる伝統菓子です。直径約 1cm のカラフルな丸い餅あらで、口に含むと軽くしゅわっと溶ける食感が特徴です。

「おいり」のルーツは 1587 年、丸亀城主の姫君の嫁入りに由来し、「煎る」と「嫁入り」をかけて名がついたとされています。結婚式やお祝いの贈り物として使われ、「心をまるく、まめまめしく働きます」という願いが込められています。現代ではその可愛い見た目から、観光客などにお土産としても人気があります。

「おいり」の製造を行う 丸幸堂（Maruyukido）は、この「おいり」を「SANUKI OIRI」として、海外で日本文化の PR を行う見本市で販売したいと考えています。

見本市には、事業者のほか、多数のインフルエンサーが招待されます。情報発信力が高い若年層をターゲットとして、この商品を使ったハッシュタグキャンペーンを行う予定で、商品をきっかけに香川県に興味を持ってもらうことを目標としています。

ターゲットユーザ層

- 性別：女性(80%)と男性(20%)
- 年齢：20 歳～29 歳
- 地域：海外(100%)
- 収入：中所得者層

タスク 1：パッケージデザイン

「SANUKI OIRI」のパッケージをデザインしてください。

デザインはテンプレート(mod1_package_template.ai)を使用し、印刷に必要なダイラインの指示に沿った設定を自身で行ってください。

丸幸堂のロゴは、配布する素材から適切かつあなたのデザインに合うものを選び、使ってください。

パッケージデザインには以下の内容が求められます：

- パッケージの中身が見えるように「窓抜き加工」のデザインを 1 箇所施すこと。この窓抜き加工は「Cut lines」レイヤーに含めること
- パッケージ印刷後に賞味期限を後から印字するためのスペース（白色）として縦 20mm×横 40mm を正面以外のどこかに 1 箇所作成すること
- クロップマーク（トリムマーク）は西洋式を使用すること

パッケージデザインには以下の素材を含めること：

- パッケージデザインのテンプレート (mod1_package_template.ai)
- パッケージデザインのテキスト (mod1_package_text.rtf) 赤字のテキストは含まない
- パッケージデザイン用画像 (mod1_package_images フォルダ)から最低 1 枚
- EAN コード (mod 1 _eancord.eps) ※色は K100%で幅 30mm（余白部分含む）の大きさに扱うこと
- 丸幸堂（Maruyukido）のロゴ (mod 1 _maruyukido_logo フォルダ内のいずれか)

ダイラインの指示：

ダイラインは特色を使い、それぞれ指定の名前をつけて、レイヤー分けをしてください。

オーバープリント化をし、使用した特色は必ずカラーバーとして表示すること。

ダイラインの種類	レイヤー・特色名	スタイル	カラー
カットライン	Cut lines	0.5pt 実線 ———	■ M 100%
フォールドライン	Fold lines	0.5pt 破線 - - - - -	■ C 100%
グルードット	Glue dots	線なし 5 個の円	■ Y 100%

技術仕様

パッケージの仕上がり寸法： 縦 80mm × 横 80mm × 奥行 80mm
ドキュメントサイズ : A3 横位置
画像解像度 : 225-300dpi
カラー : CMYK + 特色 3 色
ICC プロファイル : ISOcoated_V2_300_eci.icc
ブリード : 3mm
ファイル名 : YY_MOD1_Task1 ※画像のファイル名は各自でつけてよい

提出物

- レイヤー情報が保持された PDF/X-4:2010 形式の PDF を 1 つ（ブリード、クロップマーク、カラーバー、ダイラインを含む）
- PSD 等の提出物および PDF 以外の.ai や.indd といった全てのデザイン作業データは「選手への指示」に書かれているとおりに保存し提出すること。

タスク 2 :モックアップ画像の作成

タスク 1 でデザインした「SANUKI OIRI」のパッケージデザインのモックアップ画像を作成してください。このモックアップ画像は、事前に商品のイメージや仕上がりをクライアントに確認するためのものです。

モックアップ画像は 配布されるベース画像(mod1_mockup_base.jpg)を使用し、モックアップに収まるように自身でスケール調整をしてください。

モックアップ画像には以下の内容が求められます：

- 窓抜き加工からは、「おいり」のイメージ画像が見えるようにすること
- 実際の仕上がりに近く見えるよう、カットラインやフォールドラインは適切に処理をすること
- 自然な仕上がりになるよう、光や影のなじませ方を意識し、背景との統一感にも配慮すること

モックアップ画像には以下の素材を含めること：

- モックアップのベース画像 (mod1_mockup_base.jpg)
- タスク 1 で作成したパッケージデザイン
- 「おいり」のイメージ画像 (mod1_mockup_oiri.jpg)

技術仕様

ドキュメントサイズ	： 縦 1860px × 横 2400px
画像解像度	： 144ppi
カラー	： RGB
ICC プロファイル	： sRGB IEC61966-2.1
ファイル名	： YY_MOD1_Task2

提出物

- モックアップ画像を JPG 形式、横 1200px、縦なりゆき、画像解像度 72ppi、ファイルサイズ 2MB 未満に書き出したファイル 1 点
- モックアップ画像のレイヤーが統合されていない編集可能な PSD 形式のファイル 1 点
- PSD 等の提出物および PDF 以外の.ai や.psd といった全てのデザイン作業データは「選手への指示」に書かれているとおりに保存し提出すること。

【競技 2 日目】

モジュール 2：キャンペーン VI デザイン

香川県は全国でも降水量が少なく、河川も短いため、水資源の確保が困難な地域です。特に昭和の時代から「水不足県」として知られ、何度も深刻な渇水に見舞われてきました。1987 年の大渇水では早明浦ダムがほぼ干上がり、給水制限が長期化しました。こうした歴史を踏まえ、香川県では日常的な節水意識の定着が重要視されています。

こうした背景から、節水を促すキャンペーンとして「Kagawa Save Water Challenge（かがわ節水チャレンジ）」を開催することになりました。

このキャンペーンは、香川県内全域で実施が予定されており、ポスターや SNS などでも周知拡散および参加を呼びかけます。渇水への危機感訴求に加えて、キャンペーンとして楽しく前向きに参加してもらうためにも、キャンペーンビジュアルは非常に重要となってきます。

近年、香川県では在住外国人の比率が増加する傾向にあるため、キャンペーンに関わるツールは日本語と英語で表され、すべての人がわかりやすいデザインである必要があります。

ターゲットユーザ層

- 性別：男性(50%)と女性(50%)
- 年齢：小学校高学年以上
- 対象：香川県民（在住外国人を含む）と香川県に訪れる国内外の人々

タスク 1：ポスターデザイン

香川県内の公共施設などに掲示される、「Kagawa Save Water Challenge（かがわ節水チャレンジ）」の広告ポスターを作成してください。

ポスターは香川県民の全ての人を対象とするため、日本語版と英語版の 2 種類を作成します。この 2 種類のポスターは、デザインイメージが同じになるよう制作しなければなりません。

デザインには、「mod2_poster_images」フォルダから 3 点以上の適切な画像をモンタージュする必要がありますが、配置用にレイヤーを統合した画像を作成して.ai や.indd のデータ容量ができるだけ大きくならないよう配慮をしてください。

また、ポスターには節水方法をオリジナルデザインにして含めなければなりません。

ポスターデザインには以下の内容が求められます：

- クロップマーク（トリムマーク）は西洋式を使用すること

ポスターデザインには以下の素材を含めること：

- ポスター用テキスト (mod2_poster_text.rtf) **赤字のテキストは含まない**
- ポスター用画像 (mod2_poster_images フォルダ)から最低 3 枚使用したフォトモンタージュ
- 公式サイト QR コード (mod2_qr.eps) **※色は K100%で 25mm 以上（余白部分含む）の大き
さで扱うこと**

技術仕様

印刷	：	オフセット印刷
ドキュメントサイズ	：	A2 縦位置
仕上がりサイズ	：	縦 594mm × 横 420mm
画像解像度	：	225 - 250 dpi
画像ファイル形式	：	.psd ※配置する画像はレイヤー統合された psd を使うこと
カラーモード	：	CMYK
ICC プロファイル	：	PSOuncoated_v3_FOGRA52i.icc
ブリード	：	3mm
ファイル名	：	YY_MOD2_Task1_JP／YY_MOD2_Task1_EN
※画像のファイル名は各自でつけてよい		

提出物

- ポスターデザインを PDF/X-4:2010 形式に書き出した PDF を 2 点（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）
- PSD 等の提出物および PDF 以外の.ai や.indd、.psd といった全てのデザイン作業データを「選手への指示」に書かれているとおりに保存し提出すること。

タスク 2 :インフォグラフィックのデザイン

「Kagawa Save Water Challenge（かがわ節水チャレンジ）」のキャンペーンに使用する、貯水地の貯水率を表すインフォグラフィックを作成してください。

このインフォグラフィックは、香川県に関わるダムやため池の日々の貯水状況を示すことを目的としています。貯水率とともに表示されるため、貯水状況によって変化できる状態で作成してください。

インフォグラフィックは言葉がなくても伝わり、どんな立場の人々にもわかりやすいものであることが求められます。

インフォグラフィックには以下の素材を含めること:

- インフォグラフィック用テキスト (mod2_infographics_text.rtf) 赤字のテキストは含まない

技術仕様

ドキュメントサイズ : 縦 1920px × 横 1080px

画像解像度 : ベクターのみ

カラーモード : RGB

ICC プロファイル : sRGB IEC611966-2.1

ファイル名 : YY_MOD2_Task2

提出物

- インフォグラフィックを PDF/X-3:2003 形式に書き出した PDF を 1 点（ブリード・クロップマーク・カラーバー・レジストレーションマークなし）
- 上記の提出物および JPEG 以外の.ai や.psd といった全てのデザイン作業データを「選手への指示」に書かれているとおりに保存し提出すること。

タスク 3 : デジタルサイネージ用のスクリーンアニメーション

タスク 1 とタスク 2 で制作したデザインを使用し、公共広告ディスプレイ（デジタルサイネージ）用のスクリーンアニメーションを作成してください。この広告は香川県内の駅や空港、公共施設などで表示されます。

スクリーンアニメーションの内容は、キャンペーンを注意喚起し、ダム貯水率の状況を毎日伝え、節水を促す目的があります。

スクリーンアニメーションは、テンプレート（mod2_screen-animation_template.psd）に合うよう制作する必要があります。また、以下に示す内容を最低 3 枚のスライドで効果的に構成してください。

スクリーンアニメーションには以下の内容が求められます：

- 3 枚以上のスライドで構成し、スライド上のトランジションや移動を含む

スクリーンアニメーションには以下の素材を含めること：

- デジタルサイネージのテンプレート（mod2_screen-animation_template.psd）
- タスク 1 で作成したポスタービジュアル（英語版、日本語版） ※再構成してもよい
- タスク 2 で作成したインフォグラフィック

技術仕様

キャンバスサイズ : 縦 1920px × 横 1080px

画像解像度 : 144ppi

カラーモード : RGB

ICC プロファイル : sRGB IEC611966-2.1

ファイル名 : YY_MOD2_Task3.psd

アニメーション技術仕様

アニメーションの再生時間 : 00:12-00:15 秒の間

アスペクト比 : 縦型 (9:16)

解像度 : 縦 1920 × 横 1080px (フル HD)

フレームレート : 30 フレーム/秒 (fps)

ファイル形式 : MP4

ファイルサイズ : 最大 287.6 MB

ファイル名 : YY_MOD2_Task3.mp4 (静止画 : YY_MOD2_Task3.jpg)

提出物

- 静止画イメージとして、アニメーションから 1 フレームを jpeg データにしたものを 1 点（技術仕様はアニメーションと同じ）
- スクリーンアニメーションを書き出した MP4 ファイル 1 点
- スクリーンアニメーションのレイヤーが統合されていない編集可能な PSD 形式のファイル 1 点
- 上記以外の.ai や.psd といった全てのデザイン作業データを「選手への指示」に書かれているとおりに保存し提出すること。

モジュール 3 : プレゼンテーション

若年者ものづくり競技大会のグラフィックデザイン職種では、競技後に選手によるプレゼンテーションを実施しています。競技でデザインした作品をプレゼンテーションすることは、デザインをアピールする絶好の機会です。評価する競技委員を含め、選手や指導者、来場されている観客に向けてあなたのデザインの魅力を伝えてください。

タスク 1 : インタラクティブ PDF のプレゼンテーション資料作成

プレゼンテーション用に以下のデータを競技時間終了（競技 2 日目の 14:40）までに必ず配布される USB メモリにコピーしておくこと。

競技終了後、14:50 から選手全員にプレゼンテーションを行います。

競技 2 日間でデザインした作品をまとめ、InDesign を使用してインタラクティブ PDF を作成してください。作品を配置する際は、ファイルサイズを大きくしないよう、配慮する必要があります。（ai などのネイティブファイルを直接はりつけず、jpg 書き出しした画像やキャプチャを使用する等。また、モジュール 2 タスク 3 のアニメーションは動画ではなく jpg 書き出しした画像のみを使用すること。）

尚、プレゼンテーションは、コンピューターを使用し、プロジェクターでスクリーンに提示して行います。操作は競技委員会スタッフが行います。資料には「NEXT」「BACK」「HOME」のボタンを作成し、誰でも操作しやすい資料の提出が求められています。

プレゼンテーション用資料には、以下を含めること：

- 表紙：ゼッケン番号、所属先名、氏名
- 中ページ：モジュール 1（タスク 1・タスク 2）の最終デザイン
モジュール 2（タスク 1・タスク 2・タスク 3）の最終デザイン
- 表紙：次のページに行く「NEXT」ボタン
- 中ページ：前のページに戻る「BACK」ボタン
- 中ページ：次のページに行く「NEXT」ボタン
- 中ページ：TOP ページに戻る「HOME」ボタン

技術仕様

ドキュメントサイズ	: A3 横位置（ブリード・クロップマーク・カラーバー・レジストレーションマークなし）
ページ数	: 2～5 枚
カラーモード	: RGB
ファイル名	: YY_MOD3_Task1

提出物

- プレゼンテーション用のインタラクティブ PDF ファイルを 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）
- PSD 等の提出物および PDF 以外の.ai や.indd、.psd といった全てのデザイン作業データを「選手の指示」に書かれているとおりに保存し提出すること。

タスク 2：オーラルプレゼンテーション

14:50 までに競技委員から指示された席に着席してください。

プレゼンテーションは 14:50 からゼッケン番号順に行います。各選手とも持ち時間は 3 分です。

以下を含めた内容でプレゼンテーションを行なってください。

ただし、3 分を超えた場合はそこで打ち切りとなるので注意すること。

プレゼンテーションには、以下を含めること：

- 最初：ゼッケン番号、所属先名、氏名
- モジュール 1 について（デザインプロセス、デザインのアピールポイントなど）
- モジュール 2 について（デザインプロセス、デザインのアピールポイントなど）

選手への指示

(1) 提出データ

競技で作成するデザインデータは、以下に示すファイル構造どおり（フォルダ名の大文字小文字も正しく入力する）に作成し、デスクトップに保存すること。

デスクトップには「YY_2025」フォルダを作成し、競技 1 日目のデータは「YY_2025」フォルダ内の「YY_MOD1」に各タスクのデータを正しく保存すること。

YY_2025				
名前	変更日	サイズ	種類	
YY_MOD1	今日 19:42		--	フォルダ
Task1	今日 19:42		--	フォルダ
Final	今日 19:42		--	フォルダ
Working	今日 19:42		--	フォルダ
Task2	今日 19:42		--	フォルダ
Final	今日 19:42		--	フォルダ
Working	今日 19:42		--	フォルダ
YY_MOD2	今日 19:42		--	フォルダ
Task1	今日 19:42		--	フォルダ
Final	今日 19:42		--	フォルダ
Working	今日 19:42		--	フォルダ
Task2	今日 19:42		--	フォルダ
Final	今日 19:42		--	フォルダ
Working	今日 19:42		--	フォルダ
Task3	今日 19:42		--	フォルダ
Final	今日 19:42		--	フォルダ
Working	今日 19:42		--	フォルダ
YY_MOD3	今日 19:43		--	フォルダ
Task1	今日 19:42		--	フォルダ
Final	今日 19:42		--	フォルダ
Working	今日 19:42		--	フォルダ

- YY 部分にあなたのゼッケン番号を入力すること
- 1 日目のデータは 2 日目もデスクトップに残しておくこと ※デザインデータは絶対に消さない！
- ファイル名は各タスク説明に記載しているとおりに作成すること
- 「Final」フォルダ ……各タスクで提出が求められているデータのみを入れる
- 「Working」フォルダ……各タスクのデザイン作業データ（.ai、.indd、.psd など）、
ICC プロファイル、パッケージしたデータ、フォントデータ等を入れる

(2) 1日目：モジュール1／タスク1・タスク2

配布される USB メモリに時間内に保存・提出すること。

- ・ 8月3日 16:30 までに配布された USB メモリに保存すること。
- ・ USB メモリにコピーした後も作成したデータはデスクトップに残しておくこと。

▼	YY_MOD1	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Task1	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Final	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Working	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Task2	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Final	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Working	今日 19:42	-- フォルダ

(3) 2日目：モジュール2／タスク1・タスク2・タスク3

配布される USB メモリに時間内に保存・提出すること。

- ・ 8月4日 12:40 までに配布された USB メモリに保存すること。
- ・ USB メモリにコピーした後も作成したデータはデスクトップに残しておくこと。

▼	YY_MOD2	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Task1	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Final	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Working	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Task2	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Final	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Working	今日 19:42	-- フォルダ

(4) 2日目：プレゼンテーション用データ

配布される USB メモリに時間内に保存すること。

- ・ 8月4日 14:40 までに配布された USB メモリに保存すること。
- ・ USB メモリにコピーした後も作成したデータはデスクトップに残しておくこと。

▼	YY_MOD3	今日 19:43	-- フォルダ
▼	Task1	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Final	今日 19:42	-- フォルダ
▼	Working	今日 19:42	-- フォルダ

(5) 本競技課題の制限時間：8 時間 00 分

(6) 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。
.ai / .indd / .pdf / .eps / .psd / .tif フォーマット
(モジュール 1 のタスク 2 は.jpg、モジュール 2 のタスク 3 は .jpg と.mp4 を含む)

配布する素材等一覧

配布するファイルは、デスクトップの 2025gd 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. 2025gd-tp.pdf

2. 競技 1 日目

Module1 フォルダ

ー Task1 フォルダ

- ・パッケージデザインのテンプレート (mod1_package_template.ai)
- ・パッケージデザインのテキスト (mod1_package_text.rtf)
- ・パッケージデザイン用画像 (mod1_package_images) フォルダ
- ・EAN コード (mod1_eancode.eps)
- ・丸幸堂 (Maruyukido) のロゴ (mod 1_maruyukido_logo) フォルダ
- ・ICC プロファイル (ISOcoated_v2_300_eci.icc)

ー Task2 フォルダ

- ・モックアップのベース画像 (mod1_mockup_base.jpg)
- ・「おいり」のイメージ画像 (mod1_mockup_oiri.jpg)

3. 競技 2 日目

Module2 フォルダ

ー Task1 フォルダ

- ・ポスター用画像 (mod2_poster_images) フォルダ
- ・ポスター用テキスト (mod2_poster_text.rtf)
- ・公式サイト QR コード (mod2_qr.eps)
- ・ICC プロファイル (PSOuncoated_v3_FOGRA52.icc)

ー Task2 フォルダ

- ・インフォグラフィック用テキスト (mod2_infographics_text.rtf)

ー Task3 フォルダ

- ・デジタルサイネージのテンプレート (mod2_screen-animation_template.psd)

配布する素材

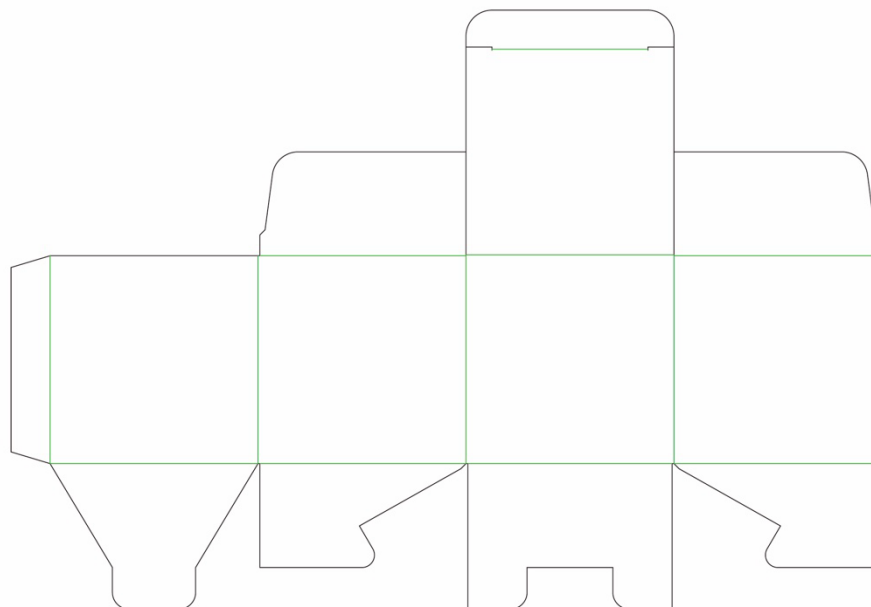
<競技課題>

2025gd_tp.pdf

<Module1 フォルダ>

<Task1 フォルダ>

mod1_package_template.ai :



mod1_package_text.rtf :

※赤字のテキストは含まない

※青字のテキストは日本語訳なのでデザインには含まない

<正面>

(Product name) SANUKI OIRI

(catch copy) Fluffy and sweet, Sanuki's happy confectionery

(商品名) SANUKI OIRI

(キャッチコピー) ふんわり甘い、讃岐しあわせ菓子

(Net content) NET. 20g

(内容量) 内容量 20g

<側面または背面>

(Product Description)

"OIRI" is a traditional sweet from Kagawa (Sanuki), Japan.

Known for its airy texture and delicate sweetness, it has been cherished for generations as a symbol of celebration and good fortune. It contains the wish to "work diligently with a warm heart."

(商品説明)

香川県の伝統菓子「おいり」は、ふんわり軽い食感とやさしい甘さが特徴です。縁起菓子として、婚礼やお祝いの席で古くから親しまれ、「心をまあるく、まめめしく働きます」という願いが込められています。

Product Name: SANUKI OIRI

商品名：さぬきおいり

Category: Traditional Puffed Sweet

名称：駄菓子

Ingredients: Glutinous rice (Japan), Sugar / Colorings (Red No.3, Yellow No.4, Blue No.1)

原材料名：もち米（国産）、砂糖／着色料（赤3、黄4、青1）

Net Weight: 20g

内容量：20g

Best before: See package

賞味期限：欄外に記載

Storage Instructions: Store in a cool, dry place away from direct sunlight and high humidity.

保存方法：直射日光、高温多湿を避けて保存してください。

Nutrition Facts (per 20g)

Item	Amount
Energy	69kcal
Protein	0.6g
Fat	0.1g
Carbohydrate	16.3g
Salt	0.0g

栄養成分表示（20gあたり）

項目	表示量
エネルギー	69kcal
タンパク質	0.6g
脂質	0.1g
炭水化物	16.3g
食塩相当量	0.0g

Allergen Info: Contains none of the specified allergenic ingredients.

アレルギー表示：本品はアレルギー物質（特定原材料）を含みません。

Manufacturer and Sales: Maruyukido Co., Ltd.

8-2025 Chuo-cho, Takamatsu-shi, Kagawa 760-0001, Japan

製造・販売：株式会社 丸幸堂

〒760-0001 香川県高松市中央町8-2025

Contact: +81-120-123-456

お問い合わせ先：0120-123-456

(EANコード) 配布素材：mod1_eancord.eps

(賞味期限印字スペース) 印刷後に印字するためのスペース（白塗り）縦 20mm×横 40mm を正面以外に 1 箇所確保

mod1_package_images フォルダ :



mod1_01.jpg



mod1_02.jpg



mod1_03.jpg



mod1_04.jpg



mod1_05.jpg



mod1_06.jpg



mod1_07.jpg



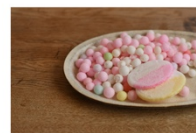
mod1_08.jpg



mod1_09.jpg



mod1_10.jpg



mod1_11.jpg



mod1_12.jpg



mod1_13.jpg



mod1_14.jpg



mod1_15.jpg



mod1_16.jpg



mod1_17.jpg

mod1_eancord.eps :



ISOcoated_v2_300_eci.icc :



mod1_maruyukido_logo フォルダ :



mod1_maruyukido_logo_guideline.pdf



<Module1 フォルダ>

<Task2 フォルダ>

mod1_mockup_base.jpg :



mod1_mockup_oiri.jpg :



<Module2 フォルダ>

<Task1 フォルダ>

mod2_poster_text.rtf :

※赤字のテキストは含まない

※記号等はデザイン処理に合わせて見やすく変更OK

【日本語版】

(キャッチコピー)

できることから始めよう！

(メインタイトル)

かがわ節水チャレンジ

(キャンペーン開催期間)

2026/6/1～8/31

(概要)

香川は少雨地域。夏の渇水に備えて、今こそ節水を始めましょう。

(水利用のデータ)

〈家庭での水の使われ方〉

風呂：43%

トイレ：20%

洗濯：16%

炊事：15%

洗面・その他：6%

〈1人あたりの水使用量〉約220L／日

(節水方法)

〈今すぐできる節水方法〉

【シャワー】 10分間流しっぱなし：120L → こまめにストップして5分間：60L ☆-60L節水

【風呂】 満タンに入れると：200L → 半身浴分の量にしたら：140L ☆-60L節水

【トイレ】 「大」で流す：8L → 「小」で流す：6L ☆-2L節水

【洗濯】 すすぎ2回：123L → すすぎ1回：87L ☆-36L節水

【食器洗い】 5分間流しっぱなし：60L → ため洗い：20L ☆-40L節水

(奥付)

公式サイト

<https://kagawater.jp/> 〈QRコード〉

主催：香川セーブウォーター推進協議会

【英語版】

(キャッチコピー)

Do what you can right now!

(メインタイトル)

Kagawa Save Water Challenge

(キャンペーン開催期間)

June 1 to August 31, 2026

(概要)

Kagawa gets little rain. Now is the time to save water and prepare for summer droughts.

(水利用のデータ)

<Home water use>

Bath: 43%

Toilet: 20%

Laundry: 16%

Cooking: 15%

Washroom/other: 6%

<Water use per person> ~220L/day

(節水方法)

<How to save water now>

[Shower] 10 min running: 120L → Stop often (5 min): 60L ☆Save -60L

[Bath] Full tub: 200L → Half-filled: 140L ☆Save -60L

[Toilet] "Large" flush: 8L → "Small" flush: 6L ☆Save -2L

[Laundry] 2 rinses: 123L → 1 rinse: 87L ☆Save -36L

[Dishwashing] Tap running (5 min): 60L → Basin wash: 20L ☆Save -40L

(奥付)

Official website

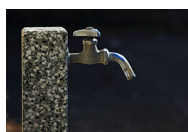
<https://kagawater.jp/> 〈QRコード〉

Organizer: Kagawa Save Water Promotion Council

mod2_poster_images フォルダ :



mod1_01.jpg



mod1_02.jpg



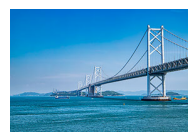
mod1_03.jpg



mod1_04.jpg



mod1_05.jpg



mod1_06.jpg



mod1_07.jpg



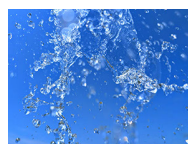
mod1_08.jpg



mod1_09.jpg



mod1_10.jpg



mod1_11.jpg



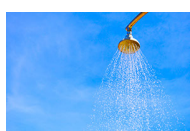
mod1_12.jpg



mod1_13.jpg



mod1_14.jpg



mod1_15.jpg



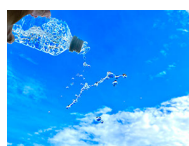
mod1_16.jpg



mod1_17.jpg



mod1_18.jpg



mod1_19.jpg



mod1_20.jpg



mod1_21.jpg



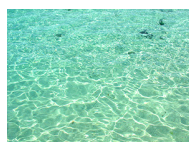
mod1_22.jpg



mod1_23.jpg



mod1_24.jpg



mod1_25.jpg



mod1_26.jpg



mod1_27.jpg



mod1_28.jpg



mod1_29.jpg



mod1_30.jpg



mod1_31.jpg

mod2_ qr.eps :



PSOuncoated_v3_FOGRA52.icc :



<Module2 フォルダ>

<Task2 フォルダ>

mod2_infographics_text.rtf :

※赤字のテキストは含まない

※全ての人が直感的に理解できるようにデザイン処理すること
※記号や表示順序はデザイン処理に合わせて見やすく変更OK
※利水容量は貯水池の大きさの規模の比較として参考にすること

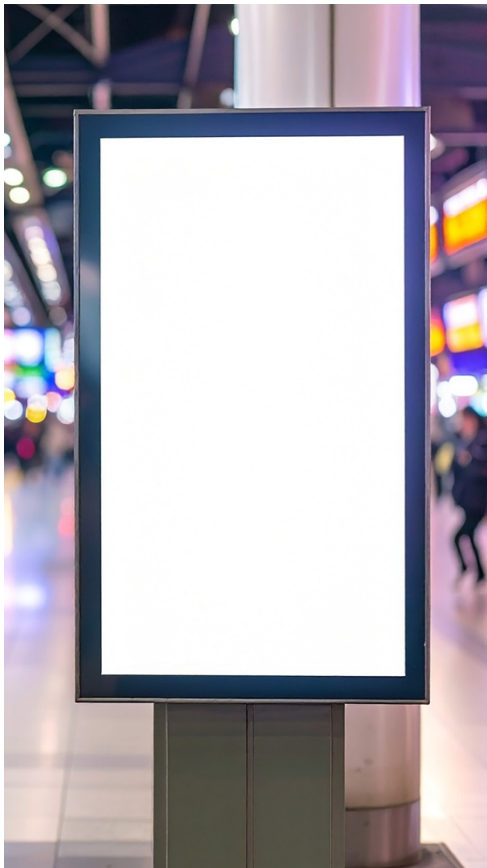
本日の貯水地の状況

Today's reservoir water levels

貯水池名	現在の貯水率 Current storage rate	平年貯水率 Normal year storage rate	前週比 week-over-week	100%利水容量
早明浦ダム Sameura Dam	77%	87%	上昇 ↑	149百万立方メートル
県内15ダム 15 dams in the prefecture	81%	87%	下降 ↓	19百万立方メートル
県内ため池 Reservoirs in the prefecture	86%	90%	下降 ↓	142百万立方メートル
宝山湖 Lake Hozan	100%	-	維持 →	3百万立方メートル

<Task3 フォルダ>

mod2_screen-animation_template.psd :



4. 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、評価を行う。競技課題の内容に沿って、評価基準ガイドラインに基づき採点審査する。評価はジャッジメント(審査)評価項目については3名以上の競技委員の得点の平均点を用いる。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(2名以上)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 11 項目 約 55 パーセント、メジャメント評価項目 24 項目 約 45 パーセントの合計 100 点である。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 11 項目 55%

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 - 8 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 視覚的インパクトとコミュニケーション効果
- B.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)
- B.4 色彩バランス品質(選択、バランス、調和(ハーモニー))
- B.5 画像操作の品質(レタッチ、クローン作成、ブレンディング、色調整等)
- B.6 ベクターアプリケーションでのオブジェクトの再描画の品質
- B.7 その他の要素(チャート、グラフ、表、地図、段落スタイルなど)のデザイン品質
- B.8 モックアップの品質

メジャメント評価 24 項目 45%

セクション C - コンピュータ操作 - 7 項目

- C.1 指定されたリンク画像またはオリジナル画像の解像度の設定が正しいか
- C.2 指定されたリンク画像またはオリジナル画像のカラーモードが正しいか
- C.3 指定された画像または要素が指定通りか
- C.4 指定されたレイアウトの最終寸法が指定通りか
- C.5 必要なすべてのテキストが含まれているか
- C.6 必要なすべての要素を表し含まれているか
- C.7 業務に適した企業ガイドラインの使用

セクション D - プレゼンテーションスキル - 2 項目

- D.1 デジタルプレゼンテーション方法
- D.2 スケッチ、プリントアウト、モックアップなど創造的なライブプレゼンテーション

セクション E - 印刷の知識 - 4 項目

- E.1 指定された PDF にブリードが適用されているか
- E.2 指定されたフォールドライン、トリムマーク、レジストレーションマーク、カラーバー等が設定されているか
- E.3 指定 PDF にオーバープリントが適用されているか
- E.4 指定 PDF で使用されるスポットカラーと CMYK カラーが適用されているか
- E.5 指定されたとおりにダイラインとグルーエリアが作成されているか

セクション F - デジタルメディアの統合 - 4 項目

- F.1 必要に応じてレイアウトで使用されるチェックリスト、クリック可能および入力可能な機能を備えたインタラクティブフォームを構築しているか
- F.2 レイアウトで使用されるハイパーリンク、ブックマーク、ボタンを挿入
- F.3 指定されているとおりに PDF でページ遷移の効果を適用しているか
- F.4 適したモバイルアプリ、インターフェースデザイン、またはインタラクティブアプリケーションに適用される企業ガイドラインが使われているか

セクション G - データ保存とファイルフォーマット - 6 項目

- G.1 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
- G.2 指定された画像、PDF またはレイアウトファイルに ICC プロファイルを適用し指定されたフォルダに保存されているか
- G.3 必要に応じて指定された PDF 形式で保存されているか

G.4 指定した形式での保存がされているか

G.5 必要に応じて final フォルダにデータが保存されているか

G.6 指定された形式でインタラクティブ PDF がエクスポートされているか

<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(スマートフォン等)については、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。スマートフォン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。また、競技中に競技エリアを離れる場合は、スマートフォンなどは携帯してはならない。
2. 選手は競技実施日において、本人確認のため、学生証、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の用具の貸し借り、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 20 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。ドライバのインストール時間は事前準備時間に含むものとする。
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を許可する。
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。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。

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、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 メモリやハードディスク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。ただし、競技用の画像等の素材については競技での利用に限り、利用許諾を得ているため、再配布不可のものもあるため、各自が個別に公開などする必要がある場合等は必ず競技委員会に承認を受けること。
17. 大会中、競技について動画配信が行われる場合もあるため、競技エリアでのカメラマンなどによる撮影についても留意すること。

【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いたしません。ご注意ください。