

第47回愛知県障害者技能競技大会

DTP 課題

課題設定趣旨

DTP作業は従来からのデザイン、印刷に関わる制作行程を大きく変えてきました。印刷物が出来上がるまでの幅広いプロセスが集約化され、制作者には企画（プランニング）する力や創造（クリエーション）する力が求められ、さらに色彩計画、ページレイアウト、フォント、印刷特性等に関するオールマイティな知識が必要となっています。今後のデジタル技術の進歩とともに、特にDTPワークでは、創造性やオリジナリティが重視されると思われます。この傾向は決して日本に限られたものではなく、国際的にも同様な傾向にあるといえます。

このような観点からDTPにおける基本的な技術とともに、企画力や創造力に主なポイントを置いた課題の設定とともに審査における基準とします。

DTP 競技課題について

つぎの課題内容および条件に従い、準備されたDTPシステムにより作品を制作してください。

1 競技時間

3時間（制作意図の記述時間は含みますが、最終提出作品のプリント出力は含みません。）

2 課題

あなたは広告代理店のスタッフとして、とある地方自治体から富士山の宣材用ポスター制作を依頼されました。依頼人は富士山の良さをアピールする事に重点をおいております。依頼人が納得するような魅力ある作品を下記の条件に従って制作してください。指定のないところは各自で工夫し、アイディアに富んだポスターに仕上げてください。

※富士山へのツアー企画的な旅行代理店のチラシではありません。単純に富士山をアピールする宣材用のポスターです。

3 条件

3-1 作品の仕上がり形態および機器・ソフト関連

- (1) 仕上げ寸法＝B4サイズ（257mm×364mm）縦・横位置は自由です。
- (2) CMYKフルカラー、表面（片面）のみ
- (3) 作品にはトンボを配置してください。裁ち落としは3mmとします。

- (4) 出力用紙サイズはA3とします。
- (5) 出力するトンボの下に「競技者番号：氏名：制作意図」を12ポイントで体裁よく入れてください。
- (6) 印刷会社に入稿する際、印刷会社とのフォント環境のみマッチしていないだけで、透明などの他の印刷出力は出来る事を考慮して下さい。
- (7) 使用するコンピュータは 東芝dynabook satellite B554 です。
- (8) コンピュータの OS（オペレーションシステム）は Windows 11 Pro です。
- (9) 使用ソフトは Adobe Photoshop CC、Illustrator CC が準備されています。
- (10) 使用フォントはダイナフォントが準備されています。
- (11) 出来上がった作品と、これに必要なデータ類は、すべてデスクトップにある『課題』フォルダ内に保存してください。
- (12) テストプリントする際には、競技委員を呼び指示に従ってください。
- (13) 支給材料
 - ・カラープリンタ用紙A3判を2枚（プリンタにセットされている。）
 - ・A4下書き用紙（3枚）

3-2 持込データについて

- (1) こちらから支給する画像データを必ず使用してください。
※B4の紙面構成中50%以上の大きさで使用してください。
支給画像の加工・縦横変倍（等倍は可）は不可、写真濃度は80%以下で使用しないでください。
- (2) 支給する画像データ以外の写真素材は使用不可とします。
- (3) 競技時間の関係からイラストを事前に制作してデータで持ち込むことは可とします。
- (4) 持ち込み可能なデータはあくまで素材のみとし、レイアウトとして組み込まれたデータの持ち込みはできません。
- (5) 必要と思われるテキストデータの持ち込みも可とします。
- (6) 当日の競技説明の際に持ち込んでください。競技委員が各々のパソコンのデスクトップ上のデータフォルダにファイルをコピーします。データはUSBメモリもしくはCDで持ち込んでください。クラウドからダウンロードすることはできません。

3-3 タイトル関係

- (1) 作品に使用するタイトルおよびサブタイトルは、競技者が考えて入れて下さい。

3-4 制作元

- (1) 問い合わせ先の名称は「D T P 富士山利活用推進協議会」です。
- (2) 問い合わせ先の情報として必要と思われる架空のデータを入れてください。
- (3) ロゴのデザインは自由です。

3-5 コピー関係

- (1) 必要と思われる見出し・タイトル・サブタイトル等は競技者が考えて入れてください。

3-6 制作意図の記述（競技時間内）

- (1) あなたが今回の作品を制作する上でのコンセプトおよび表現上でポイントとした点を100～200字程度にまとめあげ、作品のトンボの下の余白に体裁良く記述してください。
(記述方法は条件3-1(5)に記載)

3-7 テストプリンタ出力（競技時間内）

- (1) 作品制作途中において、仕上がりを確認するために、1回に限りテスト出力ができます。これらの出力を最終作品として提出してもかまいません。
- (2) テスト出力を行わなくてもかまいません。ただし、競技時間終了間際にはテスト出力ができない場合もあります。

3-8 「作品類」フォルダについて

- (1) 仕上がった提出作品は、デスクトップ上の『課題』フォルダに使用した画像データと一緒に保存してください。
- (2) 作品のファイル名は、半角の「競技者番号」とローマ字の「苗字」を半角アンダーバー「_」でつなげ、保存してください（例：競技者番号が「9」で競技者名が「名古屋花恵」さんの場合→「9_nagoya」）。

3-9 最終作品プリンタ出力（競技時間終了後）

- (1) 最終作品のプリンタ出力は競技時間終了後に行ってください。出力の順番は指示がありますのでそれに従ってください。

3-10 その他

- (1) サムネイルやレイアウトを考えるうえで必要であれば、鉛筆、色鉛筆、カラーマーカー、定規、電卓の競技会場への持ち込みは自由です。
- (2) 競技会場には、事前に配布された課題、メモ、参考書、その他資料等の持込は一切できません。
- (3) 競技時間中のマシントラブルによるデータの保障はしません。各自、こまめに保存するよう心がけてください。

※競技に使用する画像は競技当日の競技前にお渡しします。

