

# 令和2年度 アビリンピック選手選考会 DTP 競技課題

次の注意事項、仕様及び競技時間に従って、用意したDTPアプリケーションを使い、支給された競技課題と当日支給される素材データを用いてデザイン及びデータ制作を行い、カラープリンタにより出力してください。

## 1. 競技時間

2時間

(ただし、最終提出作品のプリント出力の時間は含みません。)

## 2. 注意事項

- (1) 競技中は、「使用機器」等で指定されたもの以外は使用することができません。
- (2) 競技中は、筆記用具等の貸し借りは禁止します。
- (3) プリント出力を希望する場合は、制作中のデータをPDFデータ(フォントは埋め込み)に変換後、挙手をして競技委員に申し出てください。競技委員がPDFデータをUSBメモリにコピーし、別環境にてプリント出力後、競技者にお渡しします。
- (4) プリンタで出力する際の待ち時間(競技者が競技委員に出力の申告をしてから、プリント出力物を受け取るまで)は、競技時間として算入しないので、その間は作業を中断してください。
- (5) 待ち時間中に作業を行った場合は、失格とします。
- (6) 作品制作途中において、仕上がりを確認するために2回に限りテスト出力ができます。テスト出力を最終作品として提出しても構いません。また、テスト出力は行わなくても構いません。ただし、競技時間終了間際にはテスト出力できない場合があります。
- (7) 最終作品のプリント出力は、競技時間終了後に実施してください。出力の順番は、競技委員が指示します。最終作品には、競技者番号、名前を記入してください。
- (8) 最終作品データを保存するフォルダ名、ファイル名は自分の競技者番号とし、保存形式は使用するアプリケーションの標準形式及びPDFデータとしてください。フォルダ内には、使用した画像データも保存してください。
- (9) 競技中は、コンピュータの動作に不測の事態もあり得るので、常にデータのバックアップを心掛けてください。障害が発生した場合は、最後にバックアップした時間に遡り、再開します。
- (10) その他、競技委員の指示に従ってください。

## 3. 支給材料

- (1) カラープリンタ用紙(A3)・・・3枚(プリンタにセットされています)
- (2) 下書き用(ラフ)用紙・・・3枚
- (3) 課題データ・・・一式(当日、競技委員がそれぞれの競技者のパソコンへコピーします)

#### 4. 使用機器等

##### (1) 競技会場に準備されているもの

- ①プリンター … カラーレーザープリンター
- ②USB メモリ

##### (2) 競技者が持参するもの

###### ①競技用パソコン

下記のアプリケーションとフォントがインストールされた、デスクトップパソコンまたはノートパソコン、およびディスプレイ、キーボード、マウス等の作業に必要な付属品

###### ○<アプリケーション>

- ・ Adobe Illustrator CS6、またはそれと同等の制作が可能なアプリケーション
- ・ Adobe Photoshop CS6、またはそれと同等の制作が可能なアプリケーション
- ・ Adobe Indesign CS6、またはそれと同等の制作が可能なアプリケーション

###### ○<フォント>

- ・ 競技で使用したいフォントをインストールしておいてください。

なお、フォントの使用制限はありませんが、プリント出力時には PDF データからの出力となりますのでご注意ください。

###### ②筆記用具・計算用具

鉛筆、ボールペン（黒）、消しゴム

※サムネイルやレイアウトを考える上で必要であれば、さらに色鉛筆、カラーマーカー、定規、電卓の持ち込み自由です。（事務局では用意いたしません。）

#### 5. DTP 競技課題設定主旨

この15～20年の間に、印刷物制作工程は急速にデジタル化が進み、特にそれまで高価な専用設備と熟練作業者の技能が必須だった前工程は、一般の方でも容易に手に入るパソコンとDTPアプリケーションで対応可能な作業となりました。

それまで熟練作業者によって支えられていた組版・製版作業の高度な技能は、DTPアプリケーションに吸収された印象があり、DTP作業はある程度の操作方法を習得すれば誰もができる作業のように感じられるかもしれませんが、精度の高い作業を行うためにはデジタル化された組版・製版の各分野に関する高度な知識が求められます。

さらに近年は、制作者には企画（プランニング）する力や創造（クリエイション）する力も求められ、色彩やページレイアウト、フォントの選別、印刷特性等と合わせて、印刷物制作に関する広範囲な知識が必要となっています。

今後DTP作業においては、原稿の指示どおりに制作する技能だけでなく、創造性やオリジナリティが重視される傾向が強くなっていくことが予想されます。

以上のような観点から、今回の競技課題は、DTPにおける基本的技術とともに、企画力や創造力にポイントを置き、審査における基準といたします。

## 6. DTP 競技課題

つぎの課題内容および条件に従い、与えられた課題データ（当日、競技委員がそれぞれの競技者のパソコンのデスクトップへコピーします）を使用し、DTP アプリケーションにより作品を制作してください。

### (1) 課題内容

あなたは、「NPO法人 信州魅力発見塾」（仮称）から依頼を受け、長野県に暮らす方々、また長野県外の方々に向けて、あらためて長野県のPRを行うため、チラシを作成することになりました。このチラシを見た人が「信州がもっと好きになった！信州に暮らすことができてしあわせ！」「信州に行ってその魅力を体感したい！」と思えるような、長野県の良さや魅力を再発見できる作品を制作してください。

指定のないところは、各自アイデアを盛り込んで仕上げてください。

### (2) 課題制作物の仕様等

- ① 仕上がりサイズは、A4（210mm×297mm）とします。
- ② 使用するアプリケーションは、持参したパソコン内にインストールされたDTPアプリケーションとし、本人の判断で最適のものを選択してください
- ③ トンボの形状は任意です。
- ④ 裁ち落としは、3mmとしてください。
- ⑤ プリンタの出力サイズはA3とします。
- ⑥ 句読点、拗音、促音、音引き等は、行頭禁則とします。
- ⑦ ぶら下げ組は、禁止とします。

### (3) 画像の使用・加工

- ① 支給の写真素材5点のうちから、1点以上を使用してください。  
5点すべて使用しても構いません。
- ② 支給データの解像度は、様々です。
- ③ ぼかし、ドロップシャドウ、フィルター等の写真加工は、自由です。
- ④ 画像のトリミング、拡大・縮小は、自由です。  
ただし、解像度が様々ですので、原寸以上で使用するなど、加工の内容によっては画像が劣化することを考慮してください。  
なお、意図的に低解像度の効果を表現する場合は、効果的に使用してください。
- ⑤ カラーバランス、フィルター効果、変形等の画像処理は、表現上必要であれば使用してもかまいません。

### (4) 作品内容

「しあわせ信州」プロジェクト チラシ

(5) タイトル・ロゴについて

支給のタイトル・ロゴ（画像）を効果的に配置してください。

データを分解（分割）して使用しても構いません。また、支給のタイトル・ロゴ（画像）は、タイトル以外箇所への使用も可能です。

(6) 図版について

① 図版イメージにしたがって、図版を作成して配置してください。

② 図版が示す意味が変わらない程度に、イメージに変化を加えても構いません。

Ex) 写真と組み合わせるなど

③ 図版の内容が明確に伝わるよう、効果的なデザインで表現してください。

(7) テキストデータ

① 支給の「テキスト素材」のすべてのテキストデータにつき、競技当日の課題内の指示に従い、作品内に効果的に配置してください。

② 文字色、文字サイズ、書体、囲み罫の設定等は自由です。

また、アイディア・効果も自由です。

以 上

～ 以下、テキスト素材・ロゴ素材の内容 ～

**【タイトル】**

※タイトル・ロゴ.jpg を使用

**【キャッチコピー】**

「しあわせ信州」は、みんなが信州をもっと好きになって、信州を発信していくことを目指すプロジェクトです。

信州には、たくさんの「しあわせ」につながる価値があります。

掘り起こそう、足元の価値

伝えよう、信州から世界へ

**【ボディコピー】**

信州で感動したもの・・・高原を吹き抜けるさわやかな風、満天の星、凜としてそびえる山岳、農村の豊かな暮らし、いつまでも元気で働ける喜び、スキーの後の温泉、何百年も受け継がれている祭り、製造業や工芸品に光る「技」、みずみずしい野菜や果物・・・数多くの声をいただきます。

私たちは、信州を愛する多くの人と、この「しあわせ」を分かち合いたいと願っています。

「しあわせ信州」にはそのような願いが込められています。

**【発信元】**

NPO 法人 信州魅力発見塾