印刷技術やアプリケーションの変化・進歩に対応した指導方法について

産業デザイン科　齋藤　幸子

1　はじめに

DTP オペレーターやグラフィックデザイナーとして働く学生たちが，印刷の「知識と技術」や印刷メディアに対応したデータの作成方法を身に着けることを目的として研究を進めてきた．しかし，昨年度より若年者ものづくり競技大会「グラフィックデザイン」職種の指導に当たり，より近年の印刷技術とアプリケーションの変化に対応した指導の必要性を認識した．よって，若年者ものづくり競技大会「グラフィックデザイン」職種の指導を通して，変化していく技術とアプリケーションに対応し，当校学生に適応した制作方法を探る．

2　競技大会の目的

若年者のものづくり競技大会は，「技能に対する意識を高め，若年者を一人前の技能労働者に育成していくためには，技能習得の目標を付与するとともに，技能を競う場」として 2019 年度で 14 回目を迎えている．

3　グラフィックデザイン職種競技概要

事前配布競技概要より抜粋しまとめる．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およびパッケージや VI，CI などのデザイン」を対象とする．（※VI…ビジュアルアイデンティティ　CI における視覚の統一計画　CI…コーポレイトアイデンティティ　統一イメージを作ろうとする企業戦略）

3.1 競技時間および競技日程　仕様機材等

全 2 日間　6 時間の課題制作とプレゼンテーション(1 日目：競技課題発表及び質疑応答→オープンコミュニケーション→競技，2 日目：競技→昼食休憩→競技→プレゼンテーション)

PC：Apple 社の iMac　OS：OS-X(10．8 以降)

アプリケーション：Adobe-Photoshop，Illustrator InDesign，Acrobat DC

3.2 評価

3.2.1 ジャッジメント（審査）　11 項目　45%

section A クリエイティブプロセス　4 項目
section B 最終デザイン　7 項目

3.2.2 メジャメント評価（測定）　17 項目　55%

section C コンピュータ操作　8 項目
section D 操作能力　1 項目
section E 印刷の知識　3 項目
section F データ保存とファイルフォーマット　5 項目

4　トレーニングの内容

4.1 対象・時期・回数など

①対象　産業デザイン科 2 年生　2 名
②時期　回数　5 月上旬から大会直前まで 12 回
③時間　1 回 90 分から 120 分程度

4.2 内容

過去大会の課題の模擬課題作成とプレゼンテーション練習と修正による再提出を繰り返した．留意点としては，ふたつの評価の分類の内，技術的な部分を問うメジャメント評価（測定部分）での審査項目に主に対応していく．また，普段の授業内容を省み，限られた時間の中での提出を求める．

4.2.1 模擬課題内容

①第 13 回金沢大会参考模擬課題（世界大会対応）
展覧会用 VI デザイン「KANAZAWA Creative Crafts 130th」
Task1　ロゴタイプ　墨のみ
Task2　フライヤー（チラシ）プロセス印刷（以下 4 色）（インフォグラフィック　画像のコラージュ　要）
Task3　SNS ビジュアルデザイン
Task4　ノベルティデザイン　特色 2 色
②第 12 回名古屋大会参考模擬課題
イベント用 VI ツー＆ツールデザイン「フェアトレード・モーニングなごや」
Task1　ロゴデザイン　4 色　特色 2 色
Task2　コーヒーラベルのデザイン　4 色
Task3　ポスターデザイン 4 色（マップ　要）

4.2.2 チェックリスト

	チェック項目			内容
1	ロゴ	本文	テキスト	
			可読性	
			デザイン性	
			レイアウト	
		技術仕様	寸法	
			ブリード	
			カラーモード	
			カラー	
			ベクターデータ	
		提出	ネイティブ	
			PDF	
			フォルダ	
2	フライヤー	要素	本文	
			ロゴ	
			インフォグラフィック	
			メインビジュアル	
		技術仕様	寸法	
			ドキュメントサイズ	
			カラーモード	
			プロファイル	
			画像解像度	
		提出	ファイル形式	
			ネイティブ	
			PDF	
			フォルダ	

図 1　チェックリスト

各課題とも項目ごとにチェック項目を作成し，終了後，共通認識と競技者が問題意識を持てるようにした．

4.2.3 パソコン及び OS への対応練習

競技直前に半日程度 Mac OS に慣れる機会を設けた．

4.3 事前における反省点

時間内の提出は難しい．または，不十分なままの提出が目立った．就職活動やその他の要件により，2名同時の指導ができない事が多かった．

5　競技課題

5.1 競技課題内容

啓発キャンペーン用 VI デザイン　福岡市内の屋台の食品ロス削減につなげる「MOTTAINAI YATAI ACTION」キャンペーン

Task1　キャラクターデザイン　4色

Task2　ロゴタイプデザイン　特色2色

Task3　POP デザイン　立体型　4色

Task4　持ち帰り用容器デザイン　特色2色

5.2 過去の競技方法や課題との変更点

①1 日目の競技時間の延長と競技課題のボリュームの増加　②オープンコミュニケーションの新設　③折りを伴う立体的な印刷物のデザイン　④データの視覚化

6　競技の様子 s

競技前には，Mac OS の基本操作への戸惑いがあったが，競技機器設定，マウスの設定など特に問題はないように見受けられた．オープンコミュニケーション時の解釈と指示に関しては理解ができたようであった．

図2　競技会場

6.1 競技１日目

制作に集中し過ぎ，ファイリングを含めた提出への不安があったが，結果として，1名が提出をできなかった．競技後，全問題の解釈とアプリ操作についての説明をする．その後，各自でアイデアワーク，相談をする．2名とも大きな不安点としては食品ロスに関してのデータの視覚化であった．

6.2 競技 2 日目

2名とも前日よりは落ち着いていたが，Task3 に関しては不十分な画面であった．データの視覚化に関してはほとんど手付かずの状態であった．

7　観察と分析

結果は，翌日発表となったが，残念ながら選外であった．持ち帰ったデータと当日の様子から下記のよう分析する．

7.1 ファイリングとデータ

トレーニング開始時のファイリングに関しての誤りなどは徐々に減少し，指示通りの提出ができるようになっていった．しかし，ハード面での理解も必要であった．

7.2 スピード

問題が解決できないままであった．すぐに，アイデア発想が浮かべ，それを視覚的にデジタルで表現できるかが問われる．さらに，仕様機器や OS に慣れる必要性があった．

7.3 仕様や印刷様式の理解

作成するものの仕様に関しては，当日の説明で理解できたようである．しかし，データの視覚化などは経験値のないものに関しては大きな課題を残した．

7.4 興味関心と理解力

普段から色々な社会現象やや視覚表現について興味関心を持つ必要があり，問題から出題者の意図を読み取る国語力と理解力も必要である．

7.5　指導側の問題点

オープンコミュニケーション時の指示は，ほぼ適切であったと顧みるが，昼食休憩時に細かく具体的な指示や説明が必要であった．

8　今後に向けて

前回と今回の競技課題と内容を鑑み，印刷用データの作成方法などについて，課題に反映させ従来の方法からの変更を試みている．また，時間を制約し緊張感をもってテスト形式で課題作成を行う，通常授業の中にインフォグラフィクス，データのビジュアル化を取り入れることなども検討中である．