

第3回 U-22 キービジュアル・コンテスト

優秀賞：1万円（3作品程度）

キービジュアル採用時：10万円

主催/U-22 プログラミング・コンテスト実行委員会
運営事務局/U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局

若きクリエイターたちに、作品発表の機会を設け、コンテストを通じてエンジニアたちと共に成長することを目的に、2025年のキービジュアルを「U-22」世代から募集する第3回 U-22 キービジュアルコンテストを開催します。

「U-22」世代のクリエイターから、同世代のエンジニアにむけて、応募を後押しするようなビジュアル・コピーを表現してください。

「プログラミング」はできない、苦手だけど、「デザイン」・「イラスト」・「CG」なら得意！という人必見です！奮ってご応募ください！！

項目	内容
参加資格	22歳以下（2002年4月2日以降に生まれた者） ※チームの場合も参加資格は原則上記の通りです。但し、チームの代表者が22歳以下で、メンバーの半数以上が22歳以下で構成されている場合は、同一学校に所属する学生限定で、30歳未満（西暦1995年4月2日以降に生まれた方）であればメンバーの一員として参加することを許容します。
募集内容	未応募（他のコンテストを含む）のオリジナルのビジュアル・コピーであること。
求めるキービジュアル	<ul style="list-style-type: none">● 「プログラミング」を感じさせる要素（IT・デジタル機器や近未来感）があること● U-22世代に対し、コンテストの応募を後押しするようなビジュアル・コピーであること● 人物を描く場合は、U-22世代で中性的であること
求めるコピー	<ul style="list-style-type: none">● U-22世代に対し、コンテストの応募を後押しするようなもの● キービジュアルにマッチしていること
その他	<ul style="list-style-type: none">● 構図：指定なし● 右上または左上に「U-22」のロゴが入る想定で描き込みすぎないようにしてください。● 背景・エフェクト・コピー・人物・その他はレイヤー分けして描いてください。
画像サイズ	8000（横）×6500（縦）pixel程度（推奨） ※応募時点ではファイルサイズは特に問いません。キービジュアル採用時には上記サイズ指定となります。
応募期間	2024年7月1日～8月30日
提出物	<ul style="list-style-type: none">● オンラインエントリー● キービジュアル● コピー（キービジュアル内に配置）

	<ul style="list-style-type: none"> ● 保護者同意書（15歳未満の場合）
ビジュアル提出方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. ファイルサイズ 600pix 程度に縮小したファイルをエントリーフォームにアップロード 2. 鮮明な画像として 2000pix 程度の画像を以下要領で提出 <ul style="list-style-type: none"> ● 10MB 未満の場合：オンラインエントリーとあわせてアップロード ● 10MB 以上の場合：GIGA ファイル便等のオンラインストレージサービスに作品をアップロードし、エントリーフォームの指定場所にデータ共有用の URL を記入
賞・副賞	<p>優秀賞（副賞：1万円）：3作品程度 （U-22 プログラミング・コンテスト 2024 最終審査会で発表・表彰します）</p>
キービジュアル選考までの流れ	<ul style="list-style-type: none"> ● 優秀賞に選出された作品から、U-22 プログラミング・コンテスト実行委員会において、キービジュアル作品を選出・決定します。（※審議の結果、該当作品がない場合もあります。） ● キービジュアル選出作品は、事務局より、ブラッシュアップを依頼させていただきます（2025年1月～3月頃）。 ● キービジュアルとして選出された場合、PSD ファイル／ai ファイル等で提出を依頼します。なお、背景・ビジュアル・コピーなどはレイヤーごとに描くようお願いします。 <p>応募時点は別の画像ファイル形式（jpeg/png 等）に指定して提出いただきます。選考の過程に応じ、追加の画像データのご提出をお願いすることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● キービジュアル作品の発表は応募要領公開（2025年4月頃）をもって行います。 ● キービジュアルに選出された作品には、副賞として別途 10万円授与します。
利用用途	<p>ポスター・リーフレット・WEB サイトなど</p> <p>※ポスター・リーフレット：縦長／Web サイト：横長（背景が足された状態）</p>
著作権・許諾等	<ul style="list-style-type: none"> ● 著作権は制作者本人に帰属しますが、U-22 プログラミング・コンテスト以外での使用は不可とし、U-22 プログラミング・コンテスト PR のため、実行委員会・運営事務局および協賛企業の使用・転載・転用・二次利用にご承諾いただきます。

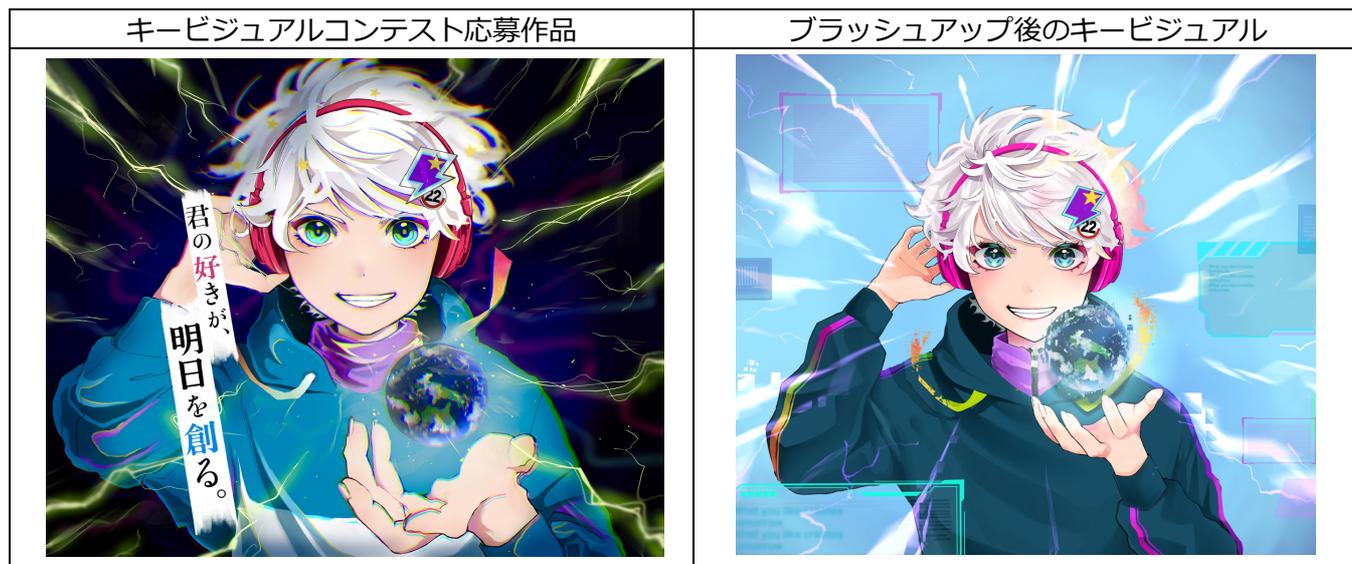
キービジュアルとは

Web サイトやポスター、カタログなどのメインとなるイメージ画像のことです。その Web サイト・ポスターが、何を意味し、何を伝えたいのか、キービジュアルから連想させ、対象とするターゲットに認識・インパクトを残します。U-22 プログラミング・コンテストでは、その年の「顔」と呼べるものです。

コピーとは

一言で表現するコンテストからのメッセージで、キービジュアルとセットで使用されます。U-22 世代が参加してみよう！と思うようなコピーをビジュアルとともに表現してください。

参考：2023年キービジュアル（第1回キービジュアルコンテスト最優秀作品／制作者：佐々木）



【コピー】君の好きが、明日を創る。

（キービジュアル）

人物の瞳で“好き”なことに対する情熱が伝わるようにした。全体の色を暗めにするによって瞳の輝きを表現した。また、情熱を赤ではなく青で表すことでうちに秘めたものや近未来感が伝わるようにした。手の上に浮いている地球は“明日”を意味している。君が“好き”なことを全力でやることによって、地球の明日をつくることにつながる。そんなことをより簡潔になるように一枚の絵に表現した。

（コピー）

前述したように、「君が“好き”を全力でやることは、明日につながり、明日を創り出すことができる」ということを短くまとめた。プログラミングなどの情報系分野は他のどの分野よりも未来の社会を創造する力を秘めている。だから“明日”というより近い未来の言葉を使うことによって実感を持たせた。

また、「好きなことが未来をつくる」というニュアンスにすることによって応募しようと思っている人たちの奥底に眠る情熱をくすぐりたかった。

（ブラッシュアップ）

「希望」「未来」につながるような、フレッシュな印象を与えるため、背景を明るくし、それに合わせて服装・閃光の色を調整するとともに、デジタル感をアップするため、モニタ・パネルなどをイメージするノイズを追加した。また、瞳をより強く印象づけるため、手の位置を挙げて目に視線を行きやすくし、線画を鮮明にした。



<2023 キービジュアル制作者 インタビュー>

佐々木さん (第1回キービジュアルコンテスト 最優秀作品)

- キービジュアルに採用された感想をお聞かせください。

非常に光栄です。高校生の頃、学校に貼ってあるU-22のポスターをチェックしていたので、自分がそのポスターのイラストを描かせていただけるなんて本当に夢みたいです。ありがとうございます。

- ブラッシュアップで苦労したこと、学んだことはなんでしたか？

わたしの力不足も大きな原因ではありますが、ポスターやキービジュアルとしての“伝わりやすさ”や“わかりやすさ”を描くのに苦労しました。趣味としてのイラストと、ほかの人に“伝える”イラストの違いを学ぶことができました。

- キービジュアルコンテストに応募する人に向けてメッセージをお願いします。

楽しんで描けば、絶対良いものになると思います！賞に選ばれても選ばれなくても、楽しんで描ければその作品は最高です！応募しようか迷っているそのあなた！何事においても動機やきっかけなんて、些細なことでもいいんです^ ^

そこに転がってるペン、握ってみてください。

- 今後の抱負や夢を教えてください。

今後も絵を好きでいたいです。ずっと楽しく絵を描ければいいと思います！贅沢を言えば、老後も…！

※2024年のキービジュアルは、第2回キービジュアルコンテスト優秀賞から選出された制作者のスケジュールがあわず、キャッチコピーのみ採用、イラストはイラストレーターdaichi氏に描いていただきました。

※歴代キービジュアル・キャッチコピーはアーカイブ参照

<https://u22procon.com/archives/>

(各年度のトップページ ⇒ https://u22procon.com/****/ 「****」には西暦年が入ります)。

