



# Digital Signage PICTATHON

## 受賞作品 結果報告

### ◇開催概要◇

- **日程** 8月2日(日) 13:00~18:00 @NTTドコモ・イノベーションビレッジ
- **主催/協力** デジタルサイネージコンソーシアム(ユーザーエクスペリエンス部会) /ピクタソン運営チーム
- **実行委員長** 一般社団法人デジタルサイネージコンソーシアム 代表理事 中村 伊知哉 氏
- **審査員**

#### [審査委員長]

一般社団法人デジタルサイネージコンソーシアム 常務理事 合同会社江口靖二事務所 代表 江口 靖二氏

#### [審査員]

株式会社ソーシャルデザインネットワークス代表

公益社団法人日本サインデザイン協会会長、ISO/TC 145/SC1(ピクトグラム)国内対策委員

2020年東京オリンピック・パラリンピック開催に向けた案内用図記号(ピクトグラム)作成検討委員会委員

定村 俊満 氏

株式会社宣伝会議 マーケティング研究室主任研究員 中澤 圭介 氏

一般社団法人デジタルサイネージコンソーシアム専務理事

株式会社NTT ドコモスマートライフビジネス本部 伊能 美和子 氏

ネオマデザイン株式会社 代表取締役 CEO シニアUI・UXディレクター

一般社団法人デジタルサイネージコンソーシアム UX部会 河野 道成 氏

### ◇実施概要◇

1. 参加チーム数 24チーム
2. 予選(60分)
  - (ア) お題 ・パブリックビューイング ・他のデバイスとの連携機能付き ・オーダー用サイネージ
  - (イ) 予選突破チーム数 11チーム
3. 決勝戦(60分)
  - (ア) お題 ・アテンドサイネージ ・多言語対応 ・緊急情報配信
  - (イ) 受賞チーム数 6チーム
4. 予選突破チーム及び最優秀賞審査方法

参加者及び審査員が自チームを除く各チームの作品を5点満点で点数をつける。

得点=審査員の点数×3+参加者の点数で算出し、高得点順に上位とする。


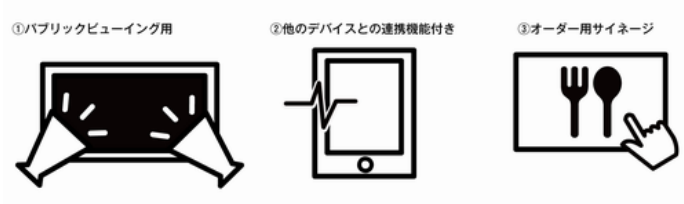
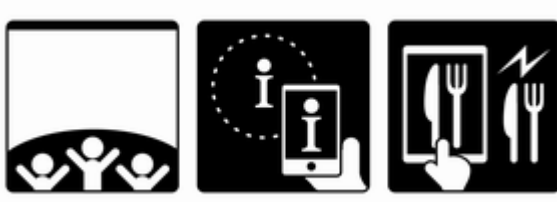


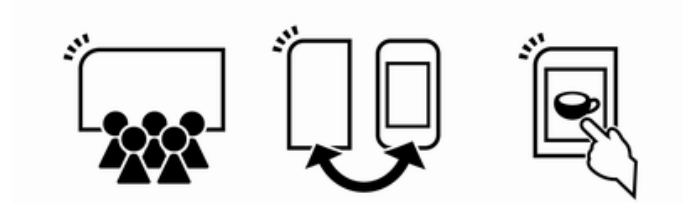

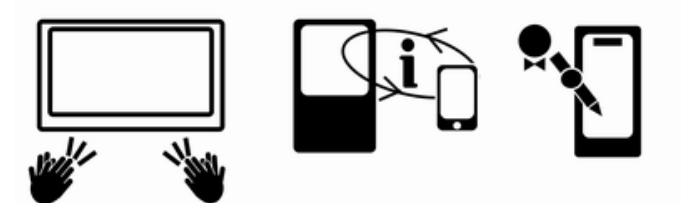



#### 5. 特別賞

決勝戦のお題3つのうち、1つでも秀でるものがある作品を各審査員が1つずつ選出する。

予選突破チームに限らず、全チームの作品が対象となる。

◆予選突破チーム一覧

・パブリックビューイング ・他のデバイスとの連携機能付き ・オーダー用サインージ

<p>チーム番号 1 アメボケ</p> <p>パブリックビューイングを示す      他のデバイスとの連携機能付き      オーダー用サインージ</p> 	<p>チーム番号 2 Team-kami</p> <p>①パブリックビューイング用      ②他のデバイスとの連携機能付き      ③オーダー用サインージ</p> 
<p>チーム番号 3 四半世紀</p> 	<p>チーム番号 4 Jugemu</p> 
<p>チーム番号 7 M-DESIGN</p> 	<p>チーム番号 9 AKY</p> 
<p>チーム番号 16 哀戦士たち</p> 	<p>チーム番号 17 386</p> 
<p>チーム番号 18 みなと</p> 	<p>チーム番号 20 サイホー</p> 
<p>チーム番号 25 sachimaru</p> 	<p>審査基準</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・モチーフの選択が正しいか(可能な限り国や性別、言語、時代に依らないこと)</li> <li>・造形はシンプルかつ美しくなっているか(「イラスト」にしないこと)</li> <li>・各ピクトグラムに統一性はあるか(セットでの使用を想定すること)</li> <li>・すぐに理解できるか・視認性は良いか・既存デザインの模倣でないか・恒久的に使用できるデザインか</li> </ul>

# 受賞チーム一覧

・アテンドサイネージ ・多言語対応 ・緊急情報配信

## 最優秀賞

チーム番号 1 アメボケ

01 アメボケ

アテンドサイネージ

多言語対応

緊急情報配信



©Digital Signage Consortium

【講評】デジタルサイネージの縦長の画面をうまくデザインに取り入れるており、きちんとデジタルサイネージの用途をわかってデザインもされている。おみごと。(審査員一同)

## 特別賞 日本サインデザイン協会会長賞

チーム番号 25 sachimaru

25



©Digital Signage Consortium

【講評】予選の時から、「i」を人に見せたり、ペンに見せたり、そのアイデアが素晴らしい。3つの統一性がある(定村)

## 特別賞 宣伝会議賞

チーム番号 20 サイホー



©Digital Signage Consortium

【講評】広告や販促をよく取材するが、視認性が良いという点が評価できる(中澤)

## 特別賞 ドコモ賞

チーム番号 04 jugemu



©Digital Signage Consortium

【講評】1番右のiの造形が可愛くて目を引く。全体的にシンプルで良いが、課題の順番は守って欲しいのと、少しデジタルサイネージを想起させる要素があるとなおよかった。(伊能)

## 特別賞 UX 部会賞

チーム番号 03 四半世紀



©Digital Signage Consortium

【講評】「i」と「?」がどちらがInformationかを示す決定が出ていない中、両方使うという点がUX視点から見てわかりやすい(河野)

## 特別賞 審査員特別賞

チーム番号 07 M-DESIGN

07



©Digital Signage Consortium

【講評】とにかく完成度が高い。今すぐでも使える。冒険や面白みがあればさらによい。(江口)

以上