

科目名		コンテンツ加工 1							年度	2024	
英語科目名		Content Processing 1							学期	前期	
学科・学年		情報ビジネス科 1年次		必／選	選	時間数	60	単位数	1	種別※	実習
担当教員		大野田 和弘			教員の実務経験		有	実務経験の職種		法人代表	
【科目の目的】											
この科目の目的は、グラフィックソフトの基本的な機能であるレイヤー、パス、マスク、グラデーション、色調整、フィルタなどを理解し、実際のコンテンツ加工のスキルを習得することです。											
【科目の概要】											
この科目では、主要なグラフィックソフトの機能を中心に、レイヤーの管理や効果的な利用、パスの作成と編集、マスクの活用、グラデーションの作成、色調整の方法、様々なフィルタの使用法について学習します。											
【到達目標】											
グラフィックソフト操作 クリエイティブな加工 プロジェクト管理 コンテンツ評価と改善 グループワーク											
【授業の注意点】											
画像編集ソフト（GIMP）の使い方を学び、様々な課題に取り組む。授業のはじめに課題に対する説明、その説明に沿った問題を演習課題として行う。授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。また、授業時数の4分の3以上出席しない者は試験を受験することができない。授業の進捗状況により、内容が前後する場合もある。											
評価基準＝ルーブリック											
ルーブリック 評価		レベル5 優れている		レベル4 よい		レベル3 ふつう		レベル2 あと少し		レベル1 要努力	
到達目標 A		グラフィックソフトの基本操作および高度な機能（レイヤー、パス、マスク、グラデーションなど）を熟知し、効果的に利用する		グラフィックソフトの基本操作および高度な機能を理解し、適切に利用する		グラフィックソフトの基本操作および高度な機能の一部を理解し、一般的な作業に利用する		グラフィックソフトの基本操作および高度な機能に課題があり、利用が制限される		グラフィックソフトの基本操作および高度な機能の理解が不足し、作業が困難である	
到達目標 B		クリエイティブなアイデアを持ち、グラフィックソフトを活用してコンテンツを魅力的に加工する能力を発揮する		グラフィックソフトを用いてコンテンツを魅力的に加工する能力を持つ		グラフィックソフトを用いてコンテンツの加工を行うが、クリエイティブな要素に一部課題がある		グラフィックソフトを用いてコンテンツの加工において課題があり、クリエイティブさが制限される		グラフィックソフトを用いてコンテンツの加工が不十分であり、クリエイティブな要素が不足している	
到達目標 C		プロジェクトの計画、進行、管理を適切に行い、納期を守りながらクオリティの高い成果物を提供する		プロジェクトの進行や管理を適切に行い、成果物を提供する		プロジェクトの進行や管理に一部課題があり、成果物のクオリティに影響がある		プロジェクトの進行や管理に課題があり、納期や成果物のクオリティに影響がある		プロジェクトの進行や管理が不十分であり、成果物の提供が遅れる可能性がある	
到達目標 D		加工したコンテンツを客観的に評価し、必要に応じて改善策を提案・実行する能力を発揮する		加工したコンテンツを評価し、改善策を提案・実行する能力を持つ		加工したコンテンツの評価や改善策の提案が一部限定的であり、改善が制限される		加工したコンテンツの評価や改善策の提案に課題があり、改善の効果が限定的である		加工したコンテンツの評価や改善策の提案が不十分であり、改善がほとんど見られない	
到達目標 E		チーム内で効果的なコミュニケーションを取り、クリエイティブなアイデアを共有し、成果物を協力して作成する		チーム内でコミュニケーションを取り、アイデアを共有し、成果物を共同で作成する		チーム内でのコミュニケーションやアイデア共有に一部課題があり、協力が制限される		チーム内でのコミュニケーションやアイデア共有に課題があり、作業効率や成果物に影響がある		チーム内でのコミュニケーションやアイデア共有が不足し、協力が難しい状態である	
【教科書】											
できるクリエイターGIMP2.8独習ナビ/インプレス											
【参考資料】											
【成績の評価方法・評価基準】											
試験、課題、小テスト等を総合的に評価する。											
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。											

科目名		コンテンツ加工 1				年度	2024
英語表記		Content Processing 1				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	時数	日
1	グラフィックソフトの導入と基本操作	グラフィックソフトの基本的な概念と操作方法を学ぶ	1	インターフェースの概要	グラフィックソフトの基本操作、キャンパスの作成と保存	3	
			2	キャンパスの作成			
			3	ツールの紹介			
2	レイヤーの理解と操作	レイヤーの概念と操作方法を理解する	1	レイヤーの追加と削除	レイヤーの操作と組み合わせの理解	3	
			2	不透明度の設定			
			3	レイヤーの結合			
3	パスとベクターイメージ	パスの作成と編集、ベクターイメージの概念を学ぶ	1	ペンツールの使用	パスの作成と編集、ベクターイメージの作成	3	
			2	ベジェ曲線の操作			
			3	パスの複雑な形状			
4	マスクの活用と効果	マスクの使い方と画像の効果を学ぶ	1	マスクの種類	マスクの活用と効果の適用	3	
			2	レイヤーマスク、クリッピングマスク			
			3	効果の適用			
5	グラデーションと色調整	グラデーションの作成と色調整の方法を学ぶ	1	グラデーションの作成	グラデーションの作成と色調整の実践	3	
			2	カラーバランスとコントラストの調整			
			3				
6	フィルタの種類と効果	フィルタの種類と画像への効果を理解する	1	ぼかし、強調、変形、ノイズなどのフィルタの使用	フィルタの選択と画像への効果の追加	3	
			2				
			3				
7	合成と複数レイヤーの活用	ブレンドモード、レイヤースタイル、テキストの組み合わせ	1	ブレンドモード	複数レイヤーを活用した合成の方法	3	
			2	レイヤースタイル			
			3	テキストの組み合わせ			
8	フィルタと合成の演習	フィルタと合成の実践的な演習を行う	1	画像へのフィルタ適用	フィルタの適用と画像合成の演習	3	
			2	複数画像の合成			
			3				
9	小テストとフィードバック	学習内容の理解度を確認し、フィードバックを受ける	1	学習内容の理解度を確認	学習成果の評価と振り返り	1	
			2	フィードバック			
			3				
10	テキストの効果とデザイン	テキストに対する効果とデザインの方法を学ぶ	1	テキスト効果	画像のレタッチと修正の実践	3	
			2	フォント選択			
			3	デザインの基本			
11	レタッチと修正	画像のレタッチと修正方法を学ぶ	1	スポット修復	画像のレタッチと修正の実践	3	
			2	赤目補正			
			3	色調の微調整			
12	描画ツールとイラスト作成	ペンツールの活用、イラスト作成のステップ	1	ペンツールの活用	描画ツールの使い方とイラスト作成	3	
			2	イラスト作成のステップ			
			3				
13	グラフィックデザイン原則	グラフィックデザインの原則と基本を理解する	1	レイアウト、バランス、アライメント、コントラストなど	グラフィックデザインの基本原則の理解	3	
			2				
			3				
14	プロジェクト実施と発表	グラフィックデザインプロジェクトを実施し、発表する	1	自由テーマのプロジェクト実施	グラフィックデザインプロジェクトの実施と発表スキル	3	
			2	成果物の発表			
			3				
15	総括と評価	学習成果を振り返り、授業の評価を行う	1	学習した内容の総括	学習成果の評価と振り返り	3	
			2	自己評価			
			3	フィードバックの提供			
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他							
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった							
備考 等							