科目名	3DCG
年次	2
単位数	6
担当教員	山本
到達目標	CGに関する基礎的な知識を学び、コンテンツのネットマーケティングへの活用方法の習得を目指す。
授業概要	「グラフィック基礎」と連動して、Adobe Photoshopなど、画像編集ができるソフトウェアについて学習します。また、IT技術を使用したマーケティング手法を学びます。
授業計画	以下の内容の講義を予定している。1コマは3時間である。 1 CGの特性 2 CGのWebでの利用 3-8 CGキャラクターの表現 9-12 デジタルマーケティングの基礎知識 13-15 競合サイトとの差別化 16-18 Webマーケティングの進化 19-21 最先端テクノロジーを用いたアフターコロナのデジタルマーケティング 22-24インフルエンサー・コンテンツクリエイターの活用 25-30 これからのWebマーケティングに求められること 31-34 総合演習
テキスト	デジタルマーケティング見るだけノート
参考書	技術評論社 世界一わかりやすいphotoshop 操作とデザインの教科書
評価方法	期末試験、出席、課題による。
準備学習等	なし
備考	