



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

ESCUELA DE INGENIERÍA EN MARKETING

1. Datos generales

Materia: APLICACIONES INFORMATICAS DE MARKETING
Código: FAD0236
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico: jsmalo@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Se pretende dar a conocer las herramientas más relevantes de los programas, el estudiante estará en la capacidad de identificar cada una de ellas según sus funciones, además se abordara la diferenciación de los tipos de imágenes: Mapa de Bits y Vectoriales para la comprensión de las diferentes aplicaciones y sus tratamientos.

La materia Software Especializado aborda su contenido en función de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, que son herramientas fundamentales para el manejo de piezas gráficas utilizadas en el diseño gráfico, publicidad y marketing, estos recursos brindan al estudiante las bases necesarias para poder llevar a cabo la dirección de proyectos de comunicación visual y saber diferenciar que tipo de programas son los más eficientes para cada caso.

Los programas de computación tienen múltiples aplicaciones que se articulan con materias tratadas en otros niveles, especialmente se integra los conocimientos de Comunicación de Marketing y Gestión de Marca en donde el estudiante relacionará la importancia de las herramientas de diseño especializadas para los proyectos de marketing.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Introducción
01.02.	Imágenes Vectoriales
01.03.	Formatos para aplicación
01.04.	Barra de herramientas: selección, color, formas, contorno, relleno
01.05.	Tipografía, Marca, Isotipo, Logotipo e Isologo
02.01.	Herramientas, graficación, dibujo, edición.
02.02.	Mesa de trabajo, capas, máscaras
02.03.	Degradado y modos de fusión
02.04.	Modos de fusión
03.01.	Live trace

03.02.	Distorsión, efectos, filtros.
03.03.	Uso de textos en ilustrador. Caracter y párrafo. Efectos y distorsiones
03.04.	Uso de textos en ilustrador
04.01.	Entorno de trabajo.
04.02.	Capas y grupos.
04.03.	Herramientas de selección: Lazos. Varita mágica. Marcos. Mover. Recortar.
04.04.	Máscara rápida.
04.05.	Menú imagen: tamaño de lienzo, tamaño de imagen, rotar lienzo, proporción de píxeles.
04.06.	Menú imagen: ajustes (niveles, brillo/contraste)
04.07.	Herramienta de texto.
04.08.	Menú edición: transformar, métodos abreviados de teclado y menú.
05.01.	5.1 Menú edición: ajustes de color.
05.02.	5.2 Ajustes y control del color
05.03.	5.3 Creación de efectos especiales y filtros.
06.01.	6.1 Máscaras.
06.02.	6.2 Formatos de grabación.
06.03.	6.3 Herramienta pluma.
06.04.	6.4 Herramienta rectángulo.
06.05.	6.5 Herramienta selección directa, selección de trazado.
07.01.	7.1 Menú imagen: modo
07.02.	7.2 Herramientas de pintura y edición
07.03.	7.3 Personalizar pinceles
07.04.	7.4 Herramienta cuentagotas.
07.05.	7.5 Herramienta zoom.
07.06.	7.6 Herramienta mano.
07.07.	7.7 Menú imagen: ajustes (tono/saturación)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

as. Manejar de forma eficiente las aplicaciones de Software en el campo del Marketing.

-Aplicar las herramientas tecnológicas en casos de marketing.

Evidencias
 -Proyectos
 -Prácticas de laboratorio
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos -
 productos

-Manejar las herramientas fundamentales del software: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, conocer funciones y aplicaciones.

-Proyectos
 -Prácticas de laboratorio
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos -
 productos

at. Manejar de forma eficiente las aplicaciones de software para Procesamiento de Datos y manejo de Utilitarios

-Identificar los recursos utilizados para el desarrollo de proyectos de Comunicación Publicidad, Branding, Relaciones Públicas e Imagen Corporativa

-Proyectos
 -Prácticas de laboratorio
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos -
 productos

au. Aplicar de forma óptima las tecnologías de Información y Comunicación vinculadas al área.

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-Utilizar herramientas que permitan comunicar el valor de productos y servicios -Proyectos
 -Prácticas de laboratorio
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Prácticas de laboratorio	Evaluación practica en donde los estudiantes realizarán un ejercicio aplicando las herramientas aprendidas hasta la fecha	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE 1	5	Semana: 3 (03-ABR-17 al 08-ABR-17)
Proyectos	Los estudiantes realizarán un proyecto individual aplicando conocimientos aprendidos en clase	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE 1	5	Semana: 4 (10-ABR-17 al 12-ABR-17)
Reactivos	Evaluación escrita de reactivos en donde se evidencie el reconocimiento de herramientas y virtudes del programa de Adobe ilustrador	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE 2	5	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Prácticas de laboratorio	Evaluación practica del uso de herramientas de Adobe Photoshop vistas en clase hasta la fecha	Adobe Photoshop	APORTE 2	5	Semana: 8 (08-MAY-17 al 13-MAY-17)
Proyectos	Los estudiantes resolverán un ejercicio práctico en clase aplicando herramientas de Adobe Photoshop y conocimientos de Marketing para un producto promocional en redes sociales.	Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color	APORTE 3	5	Semana: 14 (19-JUN-17 al 24-JUN-17)
Reactivos	Reactivos sobre criterios y uso de la herramienta de Photoshop	Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	APORTE 3	5	Semana: 15 (26-JUN-17 al 01-JUL-17)
Reactivos	Batería de preguntas técnicas básicas sobre los programas aprendidos en clase	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán un proyecto personal aplicando criterios de Marketing a un ejercicio que involucre la utilización de los programas de ilustrador y/o photoshop	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	La nota del trabajo práctico queda como base sobre 10 para los estudiantes que no lleguen a la nota base, el supletorio sera una batería de preguntas sobre los programas de Photoshop e Ilustrador	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Photoshop CC For Dummies	John Wiley & Sons	Photoshop CC For Dummies	2013	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE ILLUSTRATOR CS6	2012	NO INDICA
Adobe System Incorporated	NO INDICA	Adobe Photoshop CS6	2012	

Web

Autor	Título	Url
Fotografo digital	Fotografo digital	http://www.fotografodigital.com/category/tutoriales-photoshop/
tutoriales-photoshop	tutoriales-photoshop	http://tutoriales-photoshop.es/
Jesús Conde	001.- Aprende Adobe Illustrator CS6 practicando.	https://www.youtube.com/watch?v=FkJ7in_gtBA

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe System Incorporated	Adobe Illustrator	UDA	CS5
Adobe System Incorporated	Adobe Photoshop	UDA	CS5

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/03/2017**

Estado: **Aprobado**