



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-2018 a Julio-2018
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.

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.

-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-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

-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Utilizar herramientas que permitan comunicar el valor de productos y servicios

-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes realizarán una evaluación practica en laboratorio utilizando las herramientas aprendidas hasta la fecha del programa correspondiente al cronograma (photoshop)	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE 1	10	Semana: 5 (09-ABR-18 al 14-ABR-18)
Reactivos	Prueba con respuestas de opción múltiple respectivamente, 5 puntos al final del tema de Adobe ilustrator y los 5 restantes al final de ver el tema de Adobe Photoshop	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color	APORTE 2	10	Semana: 11 (21-MAY-18 al 24-MAY-18)
Prácticas de laboratorio	Evaluación práctica sobre el uso de las herramientas del programa Adobe ilustrator	Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Selección	APORTE 3	10	Semana: 14 (11-JUN-18 al 16-JUN-18)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán un trabajo práctico con un tema específico en donde puedan aplicar criterios y conocimientos de Márketing aprendidos hasta la fecha y aplicarlos coherentemente a un ejercicio entregado el día del examen.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Examen de opción múltiple	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: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

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	Adobe press	ILLUSTRATOR CC CLASSROOM IN A BOOK	2014	NO INDICA

Web

Autor	Título	Url
Adobe Press	Class room in a book Adobe Photoshop	http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780134663456/samplepages/9780134663456.pdf
Adobe Press	Class Room in a Book	https://help.adobe.com/archive/es/illustrator/cs6/illustrator_reference.pdf

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	ADOBE ILUSTRATOR CC 2017		CC 2017
ADOBE	ADOBE PHOTOSHOP CC 2017		

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **26/02/2018**

Estado: **Aprobado**