



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

ESCUELA DE INGENIERÍA EN MARKETING

1. Datos

Materia: APLICACIONES INFORMATICAS DE MARKETING
Código: FAD0236
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico: js malo@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
 Ninguno

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

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 abordará 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.	Adobe Illustrator
01.01.	Introducción (1 horas)
01.02.	Imágenes Vectoriales (1 horas)
01.03.	Formatos para aplicación (1 horas)
01.04.	Barra de herramientas: selección, color, formas, contorno, relleno (5 horas)
01.05.	Tipografía, Marca, Isotipo, Logotipo e Isologo (1 horas)
02.	Adobe Illustrator Herramientas y graficación
02.01.	Herramientas, graficación, dibujo, edición. (2 horas)

02.02.	Mesa de trabajo, capas, máscaras (2 horas)
02.03.	Degradado y modos de fusión (2 horas)
02.04.	Modos de fusión (1 horas)
03.	Adobe Illustrator Efectos
03.01.	Live trace (1 horas)
03.02.	Distorsión, efectos, filtros. (2 horas)
03.03.	Uso de textos en ilustrador. Caracter y párrafo. Efectos y distorsiones (2 horas)
03.04.	Uso de textos en ilustrador (1 horas)
04.	Adobe Photoshop
04.01.	Entorno de trabajo. (4 horas)
04.02.	Capas y grupos. (2 horas)
04.03.	Herramientas de selección: Lazos. Varita mágica. Marcos. Mover. Recortar. (2 horas)
04.04.	Máscara rápida. (2 horas)
04.05.	Menú imagen: tamaño de lienzo, tamaño de imagen, rotar lienzo, proporción de píxeles. (2 horas)
04.06.	Menú imagen: ajustes (niveles, brillo/contraste) (2 horas)
04.07.	Herramienta de texto. (1 horas)
04.08.	Menú edición: transformar, métodos abreviados de teclado y menú. (2 horas)
05.	Adobe Photoshop Color
05.01.	5.1 Menú edición: ajustes de color. (2 horas)
05.02.	5.2 Ajustes y control del color (1 horas)
05.03.	5.3 Creación de efectos especiales y filtros. (2 horas)
06.	Adobe Photoshop Selección
06.01.	6.1 Máscaras. (2 horas)
06.02.	6.2 Formatos de grabación. (1 horas)
06.03.	6.3 Herramienta pluma. (2 horas)
06.04.	6.4 Herramienta rectángulo. (2 horas)
06.05.	6.5 Herramienta selección directa, selección de trazado. (2 horas)
07.	Adobe Photoshop Herramientas de aplicación
07.01.	7.1 Menú imagen: modo (1 horas)
07.02.	7.2 Herramientas de pintura y edición (3 horas)
07.03.	7.3 Personalizar pinceles (2 horas)
07.04.	7.4 Herramienta cuentagotas. (1 horas)
07.05.	7.5 Herramienta zoom. (1 horas)
07.06.	7.6 Herramienta mano. (1 horas)
07.07.	7.7 Menú imagen: ajustes (tono/saturación) (2 horas)

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.

Evidencias

-Aplicar las herramientas tecnológicas en casos de marketing.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-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

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán un trabajo práctica aplicando conocimiento de las herramientas aprendidas en el programa de Adobe Illustrator.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE 1	5	Semana: 5 (08/04/19 al 13/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán una evaluación práctica de un ejercicio en donde demuestren lo aprendido en las clases desarrolladas y las tareas enviadas	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop	APORTE 1	5	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
Reactivos	Los estudiantes rinden una evaluación de reactivos en donde deben contestar correctamente preguntas relacionadas al programa Adobe Illustrator	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop	APORTE 2	5	Semana: 7 (22/04/19 al 27/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes presentan un trabajo práctico con lineamientos específicos en base al uso de herramientas trabajadas en clase. Trabajo personal.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color	APORTE 2	5	Semana: 10 (13/05/19 al 18/05/19)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizan una evaluación práctica en base a los ejercicios trabajados en clase y las tareas llevadas.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Selección	APORTE 3	5	Semana: 14 (10/06/19 al 15/06/19)
Reactivos	Los estudiantes responde una batería de preguntas en base a reactivos.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	APORTE 3	5	Semana: 16 (24/06/19 al 28/06/19)
Reactivos	Reactivos, preguntas 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	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Se elige uno de los temas vistos y trabajados en clase y los estudiantes desarrollarán una evaluación práctica.	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: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Reactivos	Batería de preguntas, reactivos.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Se elige uno de los temas vistos y trabajados en clase y los estudiantes desarrollarán una evaluación práctica.	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos, Adobe Illustrator Herramientas y graficación, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color, Adobe Photoshop Herramientas de aplicación, Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

En base a ejercicios prácticos y tareas, los estudiantes aprenderán el uso de las herramientas básicas de los programas Photoshop e Illustrator respectivamente, en donde se crearán, tratarán, y modificarán imágenes de mapa de bits o raster (photoshop) e imágenes o gráficos vectoriales (ilustrador)

Criterios de Evaluación

Mediante los ejercicios realizados en clase y en casa los estudiantes deberán resolver con destreza los ejercicios planteados. Con la evaluación de reactivos se reforzará el recordar el uso de herramientas específicas de cada uno de los programas.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

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

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2019

Estado: Aprobado