



## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

### ESCUELA MARKETING

#### 1. Datos generales

**Materia:** APLICACIONES INFORMATICAS DE MARKETING

**Código:** FAD0236

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020

**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO

**Correo electrónico** jsmalo@uazuay.edu.ec

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.

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. Contenidos

<b>01.</b>	<b>Adobe Illustrator</b>
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)
<b>02.</b>	<b>Adobe Illustrator Herramientas y graficación</b>
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)
<b>03.</b>	<b>Adobe Illustrator Efectos</b>
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)
<b>04.</b>	<b>Adobe Photoshop</b>
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)
<b>05.</b>	<b>Adobe Photoshop Color</b>
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)
<b>06.</b>	<b>Adobe Photoshop Selección</b>
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)
<b>07.</b>	<b>Adobe Photoshop Herramientas de aplicación</b>
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)

#### 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>av. Aplicar de forma óptima las tecnologías de Información y Comunicación vinculadas al área.</b>	
-Aplicar bases del diseño gráfico para campañas	-Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-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	Entrega de los archivos trabajados en clase y en casa		APORTE	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica de ejercicios, en base a los trabajos prácticos realizados en clase y tareas		APORTE	5	Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20)
Reactivos	Evaluación de reactivos		APORTE	5	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Prácticas de laboratorio	Evaluación práctica, en base a los ejercicios trabajados en clase		APORTE	5	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)
Trabajos prácticos - productos	Entrega de ejercicios realizados en clase y en casa		APORTE	5	Semana: 16 (15/07/20 al 20/07/20)
Reactivos	Evaluación de reactivos		APORTE	5	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes pondrán en práctica los		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	conocimientos adquiridos y realizarán un ejercicio práctico y una evaluación de reactivos. 10 puntos el ejercicio y 10 puntos la evaluación de reactivos				
Reactivos	Quedará la nota base del ejercicio práctico sobre 10 puntos y el supletorio sería una evaluación de reactivos sobre los 10 puntos restantes		SUPLETORIO	20	Semana: 20 ( al )

### Metodología

Mediante la elaboración de ejercicios en clase, evaluaciones prácticas, tareas enviadas y reactivos, los estudiantes aprenderán a manejar las diferentes herramientas de los programas de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, permitiendo de esta manera trabajar de manera adecuada diferentes aplicaciones para diferentes formatos de material promocional, y que los estudiantes tomen decisiones adecuadas al momento de trabajar con archivos de estos dos programas.

### Criterios de Evaluación

En base a los ejercicios desarrollados en clase los estudiantes deberán poner en práctica lo aprendido, en ejercicios similares a los trabajados y vistos en clase, también será tomado en cuenta la entrega de los archivos trabajados en clase y tareas enviadas a casa, así como evaluaciones en reactivos basadas en la utilización de diferentes herramientas de los programas.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

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

#### Web

#### Software

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

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **02/03/2020**

Estado: **Aprobado**