



# UNIVERSIDAD DE SONORA

## Unidad Regional Centro

### División de Ciencias Económicas y Administrativas

### Departamento de Contabilidad

### Licenciatura en Mercadotecnia

<b>Nombre de la Asignatura:</b> Informática aplicada al Diseño en Mercadotecnia					
<b>Clave:</b>	<b>Créditos:</b> 4	<b>Horas totales:</b> 64	<b>Horas Teoría:</b> 0	<b>Horas Práctica:</b> 4	<b>Horas Semana:</b> 4
<b>Modalidad:</b> Presencial			<b>Eje de formación:</b> Profesionalizante		
<b>Elaborado por:</b> Alejandro Osorio Gálvez					
<b>Antecedente:</b> SA		<b>Consecuente:</b> SC			
<b>Carácter:</b> Obligatoria			<b>Departamento de Servicio:</b> Contabilidad		
<b>Propósito:</b> La asignatura pertenece al eje profesionalizante y se imparte en el III semestre de la Licenciatura en Mercadotecnia de manera obligatoria. Al cursar esta materia, el profesional de la Mercadotecnia será capaz de utilizar las diferentes paqueterías de diseño de forma hábil, dándole las herramientas necesarias para el momento en que curse la materia de Diseño Gráfico Publicitario y se enfrente a la construcción de campañas de comunicación integrales.					

## I. Contextualización

<b>Introducción:</b> El manejo de paquetería de informática relativa al diseño debe ser una fortaleza del profesional de la Mercadotecnia. Ello le permitirá contar con las habilidades necesarias para realizar diseños básicos en la comunicación visual de la marca en semestres posteriores. En la unidad I se revisarán las generalidades de las paqueterías de diseño, su importancia y aplicación en el ámbito publicitario. La unidad II comprende el estudio de Illustrator, paquetería para el diseño gráfico en primer plano. En la unidad III se aborda el manejo de Photoshop, paquetería utilizada para la manipulación y trabajo con fotografía.	
<b>Perfil del(los) instructor(es) :</b>	Poseer Licenciatura en Mercadotecnia o Licenciaturas afines en áreas relacionadas al campo específico de la materia. Preferentemente con grado académico de maestría o especialidad afín al campo de estudio de la materia Con experiencia y desarrollo profesional comprobada cuando menos de dos años en áreas afines al campo de la materia. Contar con experiencia docente de al menos dos años a nivel superior.

## Competencias a lograr

<b>Competencias genéricas a desarrollar:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competencia digital<ul style="list-style-type: none"><li>○ Comunica eficientemente sus mensajes a distancia, usando los recursos informáticos disponibles o más actuales.</li></ul></li><li>• Pensamiento crítico<ul style="list-style-type: none"><li>○ Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética</li></ul></li></ul>
<b>Competencias específicas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Habilidad para establecer una comunicación directa con los clientes actuales y potenciales con el fin de efectuar ventas y cultivar relaciones a corto y largo plazo.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Diseñar estrategias de ventas</li><li>○ Aplicar técnicas de ventas asertivas.</li></ul></li></ul>
<b>Objetivo general:</b> <p>Al finalizar el curso, el alumno adquirirá la habilidad en el manejo de paqueterías de informática orientadas al diseño publicitario.</p>
<b>Objetivos específicos:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Comprender la importancia de la paquetería de diseño para la comunicación de ideas en mercadotecnia.</li><li>2. Aplicar Adobe Illustrator para el diseño de gráficos en primer plano.</li><li>3. Aplicar Adobe Photoshop para la manipulación y trabajo con fotografía.</li></ol>
<b>UNIDADES TEMÁTICAS:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Introducción a la paquetería de Diseño Publicitario</li><li>2. Adobe Illustrator</li><li>3. Adobe Photoshop</li></ol>

## II. Didáctica del programa

## **Unidades Didácticas:**

### **Unidad didáctica I. Introducción a la paquetería de Diseño Publicitario**

Propósito de la Unidad: El alumno comprenderá la importancia de la utilización de la paquetería de diseño en la comunicación de los mensajes publicitarios de una marca.

- I.1 Diseño publicitario y tendencias
- I.2 Clases de diseño publicitario

### **Unidad didáctica II. Adobe Illustrator**

Propósito de la Unidad: El alumno utilizará la paquetería Adobe Illustrator para el diseño de imágenes y aplicación de herramientas de color y efectos de apariencia.

- II.1 Entorno de trabajo de Illustrator
- II.2 Herramientas de dibujo
- II.3 Sistema de retículas y guías inteligentes
- II.4 Trabajo con objetos
- II.5 Color y Texto
- II.6 Apariencia y Efectos
- II.7 Perfiles, librerías y extensiones
- II.8 Cortes en Illustrator

### **Unidad didáctica III. Adobe Photoshop**

Propósito de la Unidad: El alumno utilizará Adobe Photoshop para modificación de fotografía con fines publicitarios.

- III.1 Entorno de trabajo de Photoshop
- III.2 Herramientas de pintura y edición
- III.3 Manejo de capas
- III.4 Selecciones y máscaras
- III.5 Uso de formas y texto
- III.6 Edición de fotografías en blanco y negro
- III.7 Objetos inteligentes
- III.8 Panorámicas y perspectivas
- III.9 Áreas de enfoque
- III.10 Filtros
- III.11 Salvado para impresión y para web

## **Criterios de desempeño**

Este curso es presencial y requiere del 75% de asistencia para tener acceso a su calificación, de acuerdo a como se señala en el Reglamento Escolar.

1. El alumno utiliza los recursos de acuerdo a las indicaciones de su maestro.
2. El alumno se comunica asertivamente en el desarrollo de los proyectos asignados y su presentación.
3. El alumno presenta los trabajos asignados en tiempo y forma de acuerdo a las instrucciones dadas.
4. El alumno aplica las herramientas de la paquetería de Adobe vistas en clase sin error y con buen grado de dominio.

## **Experiencias de Enseñanza / procesos y objetos de aprendizaje requeridos**

1. Exposición de los materiales del curso a través del método demostrativo: enseñar, modelar, ejecutar y retroalimentar.
2. Utilización de materiales audiovisuales y la paquetería de Adobe más reciente como herramienta de enseñanza.

3. Desarrollo de proyectos específicos para la revisión de cada tema visto. 4. Presentación de proyecto final	
<b>Experiencias de aprendizaje.</b> 1. Ejecución de ejercicios diarios por cada tema de acuerdo a las instrucciones dadas por el maestro. 2. Elaboración de producción entregable en cada unidad. 3. Trabajo colaborativo por equipos dirigido por el maestro. 4. Elaboración de proyecto final.	
<b>Recursos didácticos y tecnológicos (material de apoyo):</b> 1. Computadora del participante y del instructor con Adobe Photoshop e Illustrator (versión más actualizada) 2. Cañón 3. Pintarrón 4. Conexión a internet abierto (sin restricciones)	
<b>Bibliografía</b>	<b>Básica / Complementaria</b>
Córdova, E; Córdova, G y González, A. (2012). <i>Photoshop CS6, Curso Práctico</i> . España: Editorial Ra-Ma	<b>Básica</b>
Mazier, D. (2012) <i>Illustrator CS6 para PC/MAC</i> . España: Ediciones INI.	<b>Básica</b>
<b>Sitios web de recurso didáctico audiovisual:</b>	
Illustrator CS6 (s/f). Recuperado desde <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oxfdwvap6pw&amp;list=PLTrk0ruIA5B9Brk9I5j5ezTGLqZi19_JD">https://www.youtube.com/watch?v=oxfdwvap6pw&amp;list=PLTrk0ruIA5B9Brk9I5j5ezTGLqZi19_JD</a>	<b>Complementaria</b>
Photoshop CS6 (s/f). Recuperado desde <a href="https://www.youtube.com/watch?v=puK5A9FRWl4">https://www.youtube.com/watch?v=puK5A9FRWl4</a>	<b>Complementaria</b>

### III. Evaluación Formativa de las Competencias

#	Tipo (C,H,A)	Evidencias a evaluar	Criterios de evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación	Ponderación %
1.	C, H	Conocimiento general acerca de las herramientas de la paquetería Adobe Illustrator	Elaborar entregas parciales de cada tema de la Unidad II	Entrega en formato digital de una evidencia por cada tema visto en la Unidad II	<b>35%</b>

2.	C, H	Conocimiento general acerca de las herramientas de la paquetería Adobe Photoshop	Elaborar entregas parciales de cada tema de la Unidad III	Entrega en formato digital de una evidencia por cada tema visto en la Unidad III	<b>35%</b>
3.	H	Dominio de las herramientas de la paquetería Adobe Illustrator y Photoshop	Elaborar un compendio de evidencias desarrolladas durante todo el semestre	Entregar el <i>book</i> de evidencias del trabajo de todo el semestre, con las correcciones indicadas durante el mismo por parte del maestro.	<b>30%</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**C: Conocimientos H: Habilidades A: Actitudes**