Universidad de Santander
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación UDES
VIGILADA MINEDUCACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES
MERCADEO Y PUBLICIDAD

COMPONENTES	1 SEMESTRE	2 SEMESTRE	3 SEMESTRE	4 SEMESTRE	5 SEMESTRE	6 SEMESTRE	7 SEMESTRE	8 SEMESTRE	9 SEMESTRE
MERCADEO Y TECNOLOGÍA (37 CRÉDITOS)	01 FUNDAMENTOS DE MERCADEO 3 — 3 6 0 9	02 TEORÍA DEL PRODUCTO 2 — 01 — 2 4 0 6 03 ESTRUCTURA DE PRECIOS 2 — 01 — 2 4 0 6	04 INFORMACIÓN ESTRATÉGICA DEL CONSUMIDOR 3 — 01 — 3 6 0 9	05 LOGÍSTICA Y DISTRIBUCIÓN 3 — 01 — 3 6 0 9 06 ESTRATEGIAS DE NEGOCIACIÓN 2 — 04 — 2 4 0 6	07 INVESTIGACIÓN DE MERCADOS 6 — 04 — 5 10 3 18 08 MERCADEO PROMOCIONAL Y OPERATIVO 2 — 01 — 2 4 0 6	09 MERCADEO INTERNACIONAL 2 — 06/07 — 2 4 0 6		11 GERENCIA COMERCIAL Y PUBLICITARIA 5 — 35 — 4 8 3 15 12 MERCADEO ESTRATÉGICO 3 — 01 — 3 6 0 9	10 COMERCIO ELECTRÓNICO Y MARKETING DIGITAL (ESTRETAGIAS Y CONTENIDOS DIGITALES) 4 — 01 — 3 6 3 12
PUBLICIDAD (26 CRÉDITOS)	13 INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD 3 — 3 6 0 9 14 SEMIOLOGÍA Y SEMIOTICA 2 — 2 4 0 6	15 FOTOGRAFÍA DIGITAL 3 — 2 4 3 9	16 REDACCIÓN PUBLICITARIA 2 — 14 — 2 4 0 6	17 IDENTIDAD DE MARCA 3 — 13 — 2 4 3 9	18 NARRATIVA AUDIOVISUAL 2 — 2 4 0 6	19 REALIZACIÓN AUDIOVISUAL 4 — 18 — 3 6 3 12 20 AUDIO, RADIO Y RADIO, PODCAST) 3 — 2 4 3 9	21 CAMPAÑA PUBLICITARIA Y ESTRATEGIA DE MEDIOS 4 — 19/20 — 3 6 3 12		
DISEÑO (18 CRÉDITOS)	22 FUNDAMENTOS DE DISEÑO 3 — 2 4 3 9	23 DISEÑO DIGITAL I (GRÁFICO) 3 — 2 4 3 9	24 DISEÑO DIGITAL II (DIAGRAMACIÓN) 3 — 23 — 2 4 3 9	25 DISEÑO DIGITAL III (PRODUCCIÓN GRÁFICA Y MEDIOS IMPRESOS) 2 — 2 4 3 9	26 DISEÑO DIGITAL IV (ANIMACIÓN) 3 — 2 4 3 9			27 DISEÑO DIGITAL V (PROYECTOS TRANSMEDIA) 4 — 21/26 — 3 6 3 12	34 INNOVACIÓN & CREATIVIDAD 2 — 33 — 2 4 0 6 35 GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN 2 — 33 — 2 4 0 6 36 SIMULACIÓN EMPRESARIAL 2 — 33 — 2 4 0 6
ADMINISTRATIVO (23 CRÉDITOS)		28 CONTABILIDAD GENERAL 3 — 2 4 3 9 29 ADMINISTRACIÓN GENERAL 3 — 3 6 0 9	30 ECONOMÍA 2 — 2 4 0 6	31 COSTOS Y PRESUPUESTOS 4 — 29 — 4 8 0 12		32 ANÁLISIS FINANCIERO 2 — 31 — 2 4 0 6	33 EVALUACIÓN DE PROYECTOS EN MERCADEO 3 — 32 — 3 6 0 9		
CUÁNTICO (7 CRÉDITOS)	37 MATEMATICAS 1 3 — 3 6 0 9		38 ESTADISTICA DESCRIPTIVA 4 — 37 — 4 8 0 12						
INVESTIGATIVO (11 CRÉDITOS)							39 METODOLOGIA DE INVESTIGACION APLICADA 3 — 3 6 0 9	40 TRABAJO DE GRADO I 2 — 39 — 2 4 0 6	41 TRABAJO DE GRADO II 6 — 40 — 6 12 0 18
HUMANÍSTICO (10 CRÉDITOS)	42 COMPETENCIAS COMUNICATIVAS 2 — 2 4 0 6				43 HISTORIA DEL ARTE PUBLICITARIO 2 — 2 4 0 6	44 SOCIOANTROPOLOGÍA 2 — 2 4 0 6	45 CONSTITUCIÓN POLÍTICA 2 — 2 4 0 6 46 ÉTICA Y VALORES 2 — 2 4 0 6		
FLEXIBLE (12 CRÉDITOS)			47 ELECTIVA I 2 — 2 4 0 6	48 ELECTIVA II 2 — 2 4 0 6	49 ELECTIVA III 1 — 1 2 0 3	50 ELECTIVA IV 3 — 3 6 0 9	51 ELECTIVA V 2 — 2 4 0 6	52 ELECTIVA VI 2 — 2 4 0 6	
TOTAL CRE/CUR	16 — 6	16 — 6	16 — 6	16 — 6	16 — 6	16 — 6	16 — 6	16 — 5	16 — 5
144 CRÉDITOS									

COMPONENTE FLEXIBLE PROPUESTO

LINEA PUBLICIDAD
PLANEACIÓN DE MEDIOS
PROPAGANDA POLÍTICA
ACCOUNT PLANNING

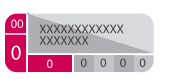
LINEA MEDIOS, PRODUCCIÓN Y COMUNICACIÓN:
EDICIÓN Y MONTAJE DE VIDEOS
POSPRODUCCIÓN DE RADIO
TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN
EFECTOS ESPECIALES PARA TV

LINEA ADMINISTRATIVA
DESARROLLO DEL ESPIRÍTU EMPRENDEDOR I
DESARROLLO DEL ESPIRÍTU EMPRENDEDOR II
CÁTEDRA DE CREACIÓN DE EMPRESA
PROYECTO INTEGRADOR DE EMPRENDIMIENTO
PROYECTO DE FINANCIACIÓN EMPRESARIAL

LINEA MERCADEO:
ANTROPOLOGÍA DEL CONSUMO
NEUROMARKETING
INTELIGENCIA TERRITORIAL Y GEOMARKETING
ESTRATEGIAS BTL / OOH/ GUERRILLA (1 CRÉDITO)
EXHIBICIÓN Y MERCHANDISING (3 CRÉDITOS)
BIG DATA

LINEA DISEÑO:
DISEÑO PARA APLICACIONES MÓVILES
DISEÑO WEB

(HT) HORAS TEÓRICAS: CANTIDAD DE HORAS PRESENCIALES CON AOCMPAÑAMIENTO DEL PROFESOR
(HI) HORAS INDIRECTAS: CANTIDAD DE HORAS QUE EL ESTUDIANTE EN SU TIEMPO INDEPENDIENTE DEDICA A LA MATERIA. SE CALCULAN MULTIPLICANDO POR 2 LA CANTIDAD DE HORAS
(HP) HORA PRÁCTICA: SI LAS TIENE, CON ACOMPAÑAMIENTO DEL PROFESOR
(HL) HORA LABORATORIO: SI LAS TIENE, CON ACOMPAÑAMIENTO DEL PROFESOR
(TH) TOTAL HORAS : LA SUMATORIA DE TODAS LAS ANTERIORES
(CR) CRÉDITOS: SE CALCULA DIVIDIENDO EN 3 LA CANTIDAD DE HORAS TOTALES
(PR): PRE REQUISITO



ASIGNATURAS VIRTUALES