

La revisión previa de documentos de tesis de licenciatura, permite observar una carencia en la estructuración formal de la mayoría de los documentos. La dificultad a la que se enfrentan los tesisistas para integrar de manera formal y ordenada los diferentes marcos que integran un proyecto final, se debe al poco conocimiento que se tiene de la óptima utilización de las diferentes herramientas tecnológicas e informáticas, este conocimiento y guía, permitirían al alumno agilizar esta estructuración, así como eficientar los conocimientos adquiridos en semestres previos e integrarlos de manera compleja dentro de su proyecto final



TALLER DE POST PRODUCCION EDITORIAL DE PROYECTOS FINALES

Como presentar un proyecto de tesis con apoyo de recursos gráficos e informáticos digitales



Facultad de Arquitectura
Ciudad Universitaria
Ave. Francisco J. Múgica S/N
Colonia Felicitas del Río. CP 58060
Tel: [443] 3223500 ext 2086. Morelia, Mich.

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN
NICOLÁS DE HIDALGO



DOCENTE: ARQ. ERSM. E. GABRIELA RODRÍGUEZ ROMERO

TEMAS

UNIDAD 1: REVISIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS DE DISEÑO EDITORIAL

- 1.1.- Conceptos Básicos De Diseño Y Comunicación
- 1.2.- Fundamentos De La Metodología Del Diseño Editorial

UNIDAD 2: ¿CÓMO REPRESENTAR MI PROYECTO? CREACIÓN DE IMAGEN CORPORATIVA

- 2.1 Concepto Creativo
- 2.2 Expresión Y Transmisión De Ideas A Través De La Imagen
- 2.3 Los Diferentes Tipos De Documentos: Escritos, Gráficos, Visuales

UNIDAD 3: EL DOCUMENTO ESCRITO

- 1.1.1 Diseño de páginas y selección de imagen corporativa
- 1.1.2 Uso de los diferentes estilos para estructurar el documento
- 1.1.3 Utilización del programa como auxiliar para el aparato crítico del documento: referencias, bibliografía, fuentes.
- 1.1.4 Las diferentes tablas: contenido, ilustraciones, figuras e imágenes.

UNIDAD 4: LAS ESTADÍSTICAS EN EL DOCUMENTO.

- 1.1.1 Diseño de páginas y selección de imagen corporativa
- 1.1.2 Uso de los diferentes estilos para estructurar el documento
- 1.1.3 Utilización del programa como auxiliar para el aparato crítico del documento: referencias, bibliografía, fuentes.
- 1.1.4 Las diferentes tablas: contenido, ilustraciones, figuras e imágenes.

UNIDAD 5: LA EXPOSICIÓN DEL PRODUCTO FINAL CON IMPACTO VISUAL

- 1.1 diseño de páginas e imagen corporativa (plantillas, patrones de diapositivas)
- 1.2 elementos multimedia en una presentación (audio, video e imágenes)
- 1.3 estructura y organización de la exposición.
- 1.4 manejo de productos finales para impresión (patrones de documento, vistas)

UNIDAD 6: MANEJO DE IMAGENES Y GRÁFICOS

- 1.1 Edición De Imágenes Y Gráficos (Corel Draw, Corel Photo Paint).
- 1.2 Importar Y Exportar Productos Para Documentos. (Corel Draw, Photoshop Autocad).
- 1.3 Vectorización De Archivos Dwg Para Insertar En El Documento

UNIDAD 7: PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS FINALES

- 1.1 Edición De Imágenes Y Gráficos (Corel Draw, Corel Photo Paint).
- 1.2 Importar Y Exportar Productos Para Documentos. (Corel Draw, Photoshop Autocad)
- 1.3 Vectorización De Archivos Dwg Para Insertar En El Documento

Al trabajar bajo el enfoque por competencias, y por medio de la estrategia de "proyectos" se obtienen resultados reales. esta estrategia de aprendizaje se enfoca a los conceptos centrales y principios de una disciplina, e involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, además les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados pragmáticos y acertados, generados por ellos mismos. a su propio proyecto final de tesis de su proyecto final

OBJETIVO GENERAL

A partir del método de proyectos, se pretende poner al alumno frente a una situación problemática real, favoreciendo un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la escuela, que le permite adquirir el conocimiento de manera no fragmentada o aislada. se pretende que el alumno aprenda a utilizar las técnicas propias de los diferentes programas, llevándolo así a la aplicación de estos conocimientos a su propio proyecto final de tesis de su proyecto final

Objetivos

Brindar oportunidades para que los estudiantes realicen investigaciones que les permitan aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar su conocimiento de diversas formas. Colaboración entre los estudiantes, maestros y otras personas involucradas con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros de la "comunidad de aprendizaje" El uso de herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje que motiven al estudiante a representar sus ideas. Estas herramientas pueden ser: laboratorios computacionales, hipermedios, aplicaciones gráficas y telecomunicaciones a su propio proyecto final de tesis de su proyecto final