

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



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

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN
NICOLÁS DE HIDALGO



ACCESIBILIDAD **DIGITAL** PARA CONSTRUIR **PROYECTOS** Urbano Arquitectónicos

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



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, metodología y revisión del proceso.
- 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

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

UNIDAD 4: LAS ESTADÍSTICAS EN EL DOCUMENTO.

- 4.1.1 Libros y hojas de cálculo de excel
- 4.2.1 Fórmulas básicas. Tablas , gráficos porcentajes en el proyecto.
- 4.2.3 Importación , exportación y edición de gráficos

UNIDAD 5: LA EXPOSICIÓN DEL PRODUCTO FINAL CON IMPACTO VISUAL

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

UNIDAD 6: MANEJO DE IMAGENES Y GRÁFICOS

- 6.1 Edición De Imágenes Y Gráficos (Corel Draw, Corel Photo Paint).
- 6.2 Importar Y Exportar Productos Para Documentos. (Corel Draw, Photoshop Autocad).
- 6.3 Vectorización De Archivos Dwg

UNIDAD 7: PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS FINALES

- 7.1 Edición De Imágenes Y Gráficos (Corel Draw, Corel Photo Paint).
- 7.2 Importar Y Exportar Productos Para Documentos. (Corel Draw, Photoshop Autocad).
- 7.3 Vectorización De Archivos Dwg

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.

OBJETIVO GENERAL

A partir del método de proyectos, se pretende poner al alumno frente a una situación problemática real, favoreciendo un aprendizaje vinculado con el mundo profesional, que le permite adquirir y aplicar el conocimiento de manera integral, critica y asertiva. 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 .

Objetivos

Brindar herramientas digitales que permitan al alumno exponer un proyecto final en todas sus fases, con una visión pragmática y acertada. 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 aplicables a su propio proyecto final de tesis o cualquier otro proyecto final