

	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA			
	Documento	Código	Fecha	Revisión
FORMATO HOJA DE RESUMEN PARA TRABAJO DE GRADO		F-AC-DBL-007	10-04-2012	A
DIVISIÓN DE BIBLIOTECA		Dependencia	Aprobado	Pág.
		SUBDIRECTOR ACADÉMICO		1(109)

RESUMEN – TRABAJO DE GRADO

AUTORES	MIRYAM MERCEDES GUTIÉRREZ DE PIÑERES TORRADO ADRIÁN FERNANDO VERA OSORIO		
FACULTAD	FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES		
PLAN DE ESTUDIOS	PLAN DE ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL		
DIRECTOR	NELSON FERNANDO GAONA DÍAZ		
TÍTULO DE LA TESIS	DISEÑO DE UNA REVISTA DIGITAL PARA LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA		
RESUMEN (70 PALABRAS APROXIMADAMENTE)			
<p>EN LA ACTUALMENTE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES NO CUENTA CON UNA REVISTA QUE AYUDE A LA PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE LOS IMPORTANTES PROCESOS QUE SE LLEVAN A CABO EN LOS DIFERENTES PERÍODOS ACADÉMICOS, GENERANDO UNA PÉRDIDA CONSIDERABLE DE EVIDENCIAS, TRABAJOS, INVESTIGATIVOS Y DE INVENTIVA QUE MERECE SER EXALTADOS POR SU AMPLIO APORTE A LA FACULTAD, PARA LO CUAL SE REALIZÓ LA IDENTIFICACIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS CON RELACIÓN A LA CREACIÓN DE UNA REVISTA DIGITAL.</p>			
CARACTERÍSTICAS			
PÁGINAS: 109	PLANOS: 0	ILUSTRACIONES: 10	CD-ROM: 1



DISEÑO DE UNA REVISTA DIGITAL PARA LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y
HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA

AUTORES:

MIRYAM MERCEDES GUTIÉRREZ DE PIÑERES TORRADO

ADRIÁN FERNANDO VERA OSORIO

Trabajo de Grado para Optar el Título de Comunicador Social

Director:

NELSON FERNANDO GAONA DÍAZ

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

COMUNICACIÓN SOCIAL

Ocaña, Colombia

Mayo del 2016

Índice

	Pág.
Capítulo 1: Diseño de una Revista Digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña	1
1.1 Planteamiento del problema.	1
1.2 Formulación del problema.	3
1.3 Objetivos.	3
1.3.1 Objetivo general.	3
1.3.2 Objetivos Específicos.	4
1.4 Justificación.	4
1.5 Delimitación.	6
1.5.1 Delimitación espacial.	6
1.5.2 Delimitación temporal.	6
1.5.3 Delimitación conceptual.	6
1.5.4 Delimitación operativa.	6
 Capítulo 2: Marco referencial	 7
2.1 Antecedentes investigativos.	7
2.2 Antecedentes bibliográficos.	8
2.3 Marco contextual.	17
2.4 Marco histórico.	21
2.4.1 Marco histórico mundial.	21
2.4.2 Marco histórico nacional.	22
2.4.3 Marco histórico regional y local.	24
2.5 Marco conceptual.	25
2.5.1 Revista digital	25
2.5.2 Diseño editorial.	31
2.5.3 Investigación.	33
2.5.4 Lenguaje visual.	35
2.6 Marco teórico.	36
2.7 Marco legal.	40
2.7.1 Constitución Política de Colombia, 1991.	40
2.7.2 Ley 30 de 1992	42
2.7.3 Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).	43
2.7.4 Ley 72 de 1989 (diciembre 20).	44
2.7.5 Ley 23 de 1982 (enero 28) sobre derechos de autor.	45
 Capítulo 3: Diseño metodológico	 47
3.1 Tipo de investigación.	47
3.2 Población.	48
3.3 Muestra.	48

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.	48
Capítulo 4: Presentación de resultados	49
4.1 Identificación de los requerimientos de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña con relación a la creación de una revista digital.	49
4.2 Elementos gráficos y de multimedia para la elaboración de la revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.	63
4.3 Presentación de la maquetación de la revista digital en formato CDR, para la facultad de Educación Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.	85
Capítulo 5: Conclusiones	87
Capítulo 6: Recomendaciones	88
Referencias	89
Apéndices	92

Lista de Tablas

	Pág
Tabla 1. La revista digital es el mejor medio de difusión de los proyectos de investigación y/o extensión de docentes, estudiantes y público externo que desee publicar según el área temática a abordar.	50
Tabla 2. Los contenidos investigativos son suficiente para que el diseño de la revista digital facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos hacia el público al cual estaría dirigido.	51
Tabla 3. Orden de importancia para cada elemento correspondiente a la etapa del diseño de la revista digital.	53
Tabla 4. Importancia del nivel de conocimiento en los usuarios de la revista digital.	54
Tabla 5. Factores que influyen de forma importante en la usabilidad del diseño de la revista.	55
Tabla 6. Necesidad de una Revista Digital entendible, innovadora, inteligente, atractiva y de fácil acceso.	56

Lista de Figuras

	Pág
Figura 1. La revista digital es el mejor medio de difusión de los proyectos de investigación y/o extensión de docentes, estudiantes y público externo que desee publicar según el área temática a abordar.	50
Figura 2. Los contenidos investigativos son suficiente para que el diseño de la revista digital facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos hacia el público al cual estaría dirigido.	52
Figura 3. Orden de importancia para cada elemento correspondiente a la etapa del diseño de la revista digital.	53
Figura 4. Importancia del nivel de conocimiento en los usuarios de la revista digital.	54
Figura 5. Factores que influyen de forma importante en la usabilidad del diseño de la revista.	56
Figura 6. Necesidad de una Revista Digital entendible, innovadora, inteligente, atractiva y de fácil acceso.	57
Figura 7. Principios del diseño en color.	70
Figura 8. Percepción del color.	72
Figura 9. Colores Pigmento (Síntesis Sustractiva).	74
Figura 10. Modelo CMYK	76

Lista de Apéndices

	Pág.
Apéndice A. Formato de encuesta dirigido a administrativos de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades, Directores y Coordinadores de los Grupos GIFEAH y GISOJU, Docentes Investigadores y estudiantes de semilleros de ambos grupos.	93
Apéndice. Manual de imagen gráfica revista digital Expresarte.	95
Apéndice C. Manual de imagen gráfica logo propositivo FEAH.	96
Apéndice D. Maquetación de la revista digital Expresarte.	97

Resumen

Durante los últimos años del siglo XX han sucedido una serie de fenómenos de carácter global impensados unos decenios antes. Así, un conjunto de comportamientos, gustos y valores son compartidos en la actualidad por millones de personas que pertenecen a culturas muy diferentes, además los medios de comunicación han reducido las distancias físicas y han hecho que tiempos diferentes sean vividos ante las pantallas de televisión o ante un determinado producto de consumo. (Sánchez, 2012)

Hoy, la tarea que cumple un comunicador en un medio de comunicación ya no es la misma de antes. La inclusión de herramientas tecnológicas en el trabajo diario ha variado considerablemente el abanico de funciones que deben desarrollar los profesionales de la información. Por lo tanto se evidencio la necesidad de crear una revista digital donde se muestre información científica de interés en la comunidad en general.

En la actualmente la facultad no cuenta con una revista digital que ayude a la promoción y difusión de los importantes procesos que se llevan a cabo en los diferentes períodos académicos, generando una pérdida considerable de evidencias, trabajos académicos, investigativos y de inventiva que merecen ser exaltados por su amplio aporte a la facultad, para lo cual se realizó la identificación de los requerimientos con relación a la creación de una revista digital, se establecieron los elementos gráficos y de multimedia para la elaboración de la revista y se presentó el bosquejo de la revista digital en formato PDF, para la Facultad de Educación Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

Introducción

El mejoramiento de la calidad de una publicación se da en dos aspectos:

El contenido y la forma. Sobre el primer aspecto, las editoriales tienen estrategias muy claras para velar por su calidad: el arbitraje por parte de expertos y la revisión ortotipográfica y de estilo por parte de un corrector. (Hernández, 2010)

Existe además, la evaluación de la comunidad académica que, aunque está fuera del dominio de la editorial universitaria, ejerce tal vez el control de calidad más importante en su condición de lectorconsumidor. Sobre el aspecto de la forma existen guías y manuales, los cuales se tuvieron en cuenta según los lineamientos estipulados por la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, para la creación de revistas digitales enfocados esencialmente a la dimensión de la comunicabilidad. (Panella, 2009)

Teniendo en cuenta lo anterior se debe decir que en la facultad existe limitación en los procesos de orientación vocacional, no sólo en aspectos académicos, sino, personales, psicológicos y sociales, escaso fomento de manejo interdisciplinario y de equipo en el tratamiento de los temas relacionados con el estudiante en su proceso formativo en la universidad, así como la DIE y grupos de semilleros, siendo estos espacios para incrementar o potencializar determinadas competencias, fundamentales para la efectividad profesional en el ámbito laboral de los estudiantes y profesionales de la entidad educativa, lo que permitió desarrollar objetivos como la identificación de los requerimientos de la Universidad con relación a la creación de una revista digital, estableciendo los elementos gráficos y de multimedia para la

elaboración de los documentos y la presentación de la maquetación de la revista digital en formato CDR, para la Facultad de Educación Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, por último se presentaron conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación. (Facultad de Educación Artes y Humanidades, 2015)

1. Diseño de una Revista Digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña

1.1 Planteamiento del problema.

La Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, no cuenta con una revista digital propia que permita divulgar los procesos académicos, culturales y de investigación de sus docentes y estudiantes.

La Facultad de Educación, Artes y Humanidades, es el centro de formación de docentes y estudiantes para el proyecto pedagógico Institucional que demanda el acelerado proceso de desarrollo científico, la diversidad en expresiones artísticas, culturales, las complejas relaciones sociales y políticas. Esta facultad se encarga de formar profesionales generadores de cambio social, innovación pedagógica y alta capacidad de investigación, aplicando las últimas tendencias educativas desde un enfoque multidisciplinario que favorece el desarrollo de los procesos y retos del tercer milenio, los cuales tienen representación en la UFPS de Cúcuta, destacándose en el campo de la comunicación, de igual forma con el objeto de orientar a los docentes y estudiantes, la facultad se ha enfocado en contribuir a partir de la práctica pedagógica, al mejoramiento de la calidad de la educación y a una real participación de la comunidad en los procesos de desarrollo educativo y cultural.

Actualmente la facultad no cuenta con una revista digital que ayude a la promoción y difusión de los importantes procesos que se llevan a cabo en los diferentes períodos académicos,

generando una pérdida considerable de evidencias, trabajos académicos, investigativos y de inventiva que merecen ser exaltados por su amplio aporte a la facultad.

La carencia de una revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, está teniendo incidencia en la formalización de la comunicación de las diferentes comunidades de investigación (Ríos, 2011). Su objetivo principal es la difusión del conocimiento generado en cada campo o disciplina; cuanto más alta es la calidad de los artículos que en ellas se publican, mayor es su prestigio y su capacidad de difusión (López, 2005).

Independientemente del objetivo general que las caracteriza, las revistas académicas cumplen otros propósitos: a) comunicar y difundir información científica; b) legitimar, almacenar y llevar el registro del conocimiento científico; c) publicar los resultados del investigador y darle la oportunidad de aumentar su estatus dentro de su comunidad académica (Guédon, 1994; Barrueco, 2000).

De esta manera, los estudiantes de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la ciudad de Ocaña no se estarían beneficiando de las diferentes investigaciones realizadas por los diferentes programas académicos, aislándolos de información básica, así como propiciando que dicha información sea escasa o distorsionada, lo cual afecta la calidad de divulgación de la Facultad que debería ser pionera en la función informativa dentro de esta Alma Máter.

Otro de los efectos negativos por no contar con la revista digital es la escasa información sobre el campo ocupacional-laboral de las carreras que oferta la mencionada Facultad, limitados procesos de orientación vocacional, escasa orientación masiva no sólo en aspectos académicos, sino, personales, psicológicos y sociales, escaso fomento de manejo interdisciplinario y de equipo en el tratamiento de los temas relacionados con el estudiante en su proceso formativo en la universidad, fundamentales para la efectividad profesional en el ámbito laboral de los estudiantes y profesionales (docentes y egresados).

La Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña es afectada por esta situación, debido a que la mencionada Facultad debería ser pionera.

1.2 Formulación del problema.

¿La creación de una revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades será vehículo para divulgar experiencias académicas, sus eventos y avances que contribuyan a la formación de profesionales líderes en el desarrollo social de la provincia?

1.3 Objetivos.

1.3.1 Objetivo general. Diseñar una revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

1.3.2 Objetivos Específicos. Identificar los requerimientos de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña con relación a la creación de una revista digital.

Establecer los elementos gráficos y de multimedia para la elaboración de la revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

Presentar la maquetación de la revista digital en formato CDR, para la Facultad de Educación Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

1.4 Justificación.

Dentro del proceso revolucionario de la sociedad digital, que se apoya en la disponibilidad y comunicación de datos, información, cultura, ideología y valores a través de las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones, y que está suponiendo una transformación radical en todos sus aspectos interrelacionándolos más que nunca, la explosión de información está provocando un impacto importante en la ciencia por medio de la difusión de los resultados de las investigaciones. (Ontalba y Ruipérez, 2014)

Para el caso de la UFPS Ocaña las nuevas tecnologías en las últimas décadas han sido utilizadas especialmente en el campo educativo atendiendo a la premisa de que éstas “están basadas fundamentalmente en el desarrollo intelectual, en el uso de las altas cuotas de investigación y desarrollo y en la explotación intensiva del capital”. Es de vital importancia crear una revista digital en la que se publiquen artículos científicos de interés para toda la comunidad,

al igual que acontecimientos que diariamente se originan en La Facultad de Educación, Artes Y Humanidades de la UFPS Ocaña, de esta forma se aprovechan contenidos que permiten darle un mayor posicionamiento.

A través de la revista digital propuesta, se busca contribuir a la génesis y desarrollo de una cultura científica, promover el intercambio de información e ideas acerca de investigaciones empíricas y de experiencias entre los docentes, administrativos y profesionales de la Facultad, difundir el resultado de planes institucionales e investigaciones académica de estudiantes, docentes y administrativos; de igual forma, se busca dar a conocer la producción y materiales utilizados y elaborados en las actividades de investigación, propiciando la reflexión e intercambio de ideas y experiencias en torno al avance de los diferentes programas académicos, buscando constituir una dinámica comunidad de aprendizaje entre quienes se dedican a este campo.

Los beneficiarios directos de la revista serán los estudiantes de la Facultad, los docentes y administrativos, así como estudiantes aspirantes a ingresar a los programas adscritos a la mencionada Facultad, debido a que a través de los contenidos a publicar se busca incrementar los niveles de motivación y satisfacción del estudiante en su proceso formativo, contribuir hacia una formación técnico-humanista, mejorar la identidad vocacional de los estudiantes con la universidad, fortalecer la imagen corporativa, el prestigio y la eficiencia de la Facultad. Será una herramienta para crear contenidos escritos, audiovisuales e investigativos de los estudiantes y docentes para que sean publicados y mostrados al público. Además fortalece a La Facultad de Educación, Artes Y Humanidades en lo concerniente a la utilización de medios

digitales, usados ampliamente hoy día y reconocido como un importante y destacado medio alternativo.

1.5 Delimitación.

1.5.1 Delimitación espacial. El proyecto de diseño de una revista digital se realizó para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

1.5.2 Delimitación temporal. La realización de este proyecto tuvo una duración de 2 meses, establecido en el cronograma de actividades, a partir de la aprobación del anteproyecto.

1.5.3 Delimitación Conceptual. Para el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta conceptos como: Revista digital, diseño editorial, investigación y lenguaje visual.

1.5.4 Delimitación Operativa. En el desarrollo de este proyecto se pudo presentar dificultades económicas, dificultad para recolectar información, para realizar el diagnóstico y falta de recursos logísticos como un computador con acceso a internet y falta de programas necesarios para realizar la revista.

2 Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos.

Esta investigación analiza el efecto de implementar estrategias apoyadas en ambientes digitales bajo una investigación mixta que consta de cinco fases: situación actual, diagnóstico, diseño de propuesta de innovación, implementación y evaluación. Se concluye que la formación en investigación requiere un proceso educativo continuo, y que el uso de ambientes digitales con acompañamiento incidiría en el desarrollo de competencias de investigación en los estudiantes. (Landazábal Cuervo, 2013)

La creación de una revista académica en formato digital resulta interesante desde un punto de vista profesional, ya que puede ser una herramienta importante de comunicación en la gestión de un centro académico y también un puente para la difusión y creación de materiales didácticos. Se trata de una aplicación de las tecnologías de información y conocimiento (TIC) al campo de las Humanidades. (Hijazo Gascón, 2008)

Es un proyecto cuyo material será de utilidad para los estudiantes de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual para enfocarse en las nuevas tendencias y noticias a nivel universitario. Además, serán ellos quienes enriquecerán cada edición a través de comentarios y/o publicaciones. (Tovar Morán, 2011)

Proyecto que responderá a problemáticas en el trabajo con las imágenes como fuentes de investigación en México. Además, es un trabajo que hace parte de la ampliación de un estudio que hace casi dos años en el Laboratorio Audiovisual de Investigación Social y los avances incluyen el diseño de las características básicas de la fototeca digital y el SIAF. (Aguayo, 2005)

2.2 Antecedentes bibliográficos.

Es importante señalar una serie de revistas de investigación científica y tecnológica que sirven de referente para este proyecto fundamentado en una iniciativa de contenidos académicos. Por lo tanto, se tienen en cuenta revistas digitales a nivel internacional, nacional y local:

Anuario de Estudios Americanos. Vinculada a la Escuela de Estudios Hispano-Americanos de Sevilla (CSIC), se consagra a la investigación multidisciplinar de la Historia de América, destacando sus artículos de los siglos modernos.

Chronica Nova. Revista científica del Departamento de Historia Moderna y de América de la Universidad de Granada. Sus números están digitalizados a partir del año 1997.

Cuadernos de historia moderna. Revista científica del Departamento de Historia Moderna de la Universidad Complutense de Madrid. Publicada en dos números anuales (uno monográfico y *Anejos*, de carácter misceláneo), está consagrada a la investigación en Historia Moderna Universal y de España, recibiendo los últimos avances en el estudio de este período histórico.

Cultura escrita & sociedad. Publicación científica semestral de la Universidad de Alcalá de Henares y del Seminario Interdisciplinar de Estudios sobre Cultura Escrita (SIECE). Acoge trabajos de investigación interdisciplinares consagrados al estudio histórico de la práctica social de la lectura y la escritura.

Culture & History Digital Journal. Consagrada al estudio interdisciplinar del pasado y vinculada al Instituto de Historia del CSIC, esta revista científica se erige en renovador vehículo de expresión de profesionales de la Historia y otros campos de las Ciencias Humanas y Sociales en torno al debate metodológico en la investigación histórica. (Romero, 2016)

El futuro del pasado. Revista electrónica consagrada a la investigación histórica de todas las edades.

Espacio, tiempo y forma. Serie IV, historia moderna. Revista digital de la UNED, de periodicidad anual.

Hispania. Revista Española de Historia. Enlace a la conocida revista, en el que se pueden descargar artículos de varios años, así como resúmenes de los últimos números publicados.

Hispania Sacra. Vinculada al Instituto de Historia del CSIC y continuadora de *Missionalia Hispanica*, acoge los trabajos de investigación dedicados al estudio de la historia religiosa, fundamentalmente referidos al mundo hispánico.

Historia Agraria. Revista de agricultura e historia rural. Revista cuatrimestral dedicada al estudio de la historia de la agricultura, la economía y la sociedad rural de todos los periodos cronológicos, la Edad Moderna entre ellos.

Historia y genealogía. Revista de estudios históricos y genealógicos del equipo de investigación “Historia Social en la Edad Moderna” de la Universidad de Córdoba.

Historia. Instituciones. Publicación miscelánea anual editada por el Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, dedicada a la investigación histórico-institucional y a la edición documental.

Historia y política. Aunque en su mayor parte sus artículos están consagrados al estudio de la Historia Política de la Edad Contemporánea, entre ellos se pueden encontrar interesantes investigaciones y recensiones enmarcadas en la Época Moderna. Nacida de la iniciativa de los departamentos de Historia del Pensamiento y de los Movimientos Sociales y Políticos de la UCM, y de Historia Social y del Pensamiento, de la UNED, actualmente está codirigida y editada por el CEPC (Centro de Estudios Políticos y Constitucionales). (Mejía, 2015)

Historia Social. Revista científica de periodicidad cuatrimestral consagrada a la investigación y crítica histórica a escala internacional. Constituye un referente en la Historiografía Social, contribuyendo a su vez a su renovación.

Historiografías, revista de Historia y teoría. Revista electrónica consagrada a estudios historiográficos y teoría de la Historia, nacida en la Universidad de Zaragoza.

Investigaciones Históricas. Revista editada por la Universidad de Valladolid, dedicada a la investigación de las épocas Moderna y Contemporánea. La mayoría de sus artículos están digitalizados.

Ohm: Obradoiro de Historia Moderna. Revista anual digitalizada, dedicada a la investigación de la Historia Moderna, especialmente en Galicia.

Pedralbes. Revista d'Història Moderna. Revista publicada por el Departamento de Historia Moderna de la Universidad de Cataluña. Recoge dossieres monográficos y comunicaciones y ponencias de los Congresos de Historia Moderna de Cataluña, digitalizados.

Revista Complutense de Historia de América. Revista científica del Departamento de Historia de América I de la Universidad Complutense de Madrid, consagrada a la investigación de la Historia de América en todos sus ámbitos (político, económico, social, cultural).

Revista de Historia Económica – Journal of Iberian and Latin American Economic History (RHE – JILAEH). Revista especializada en el estudio de la Historia Económica del mundo hispano, desde el enfoque de la historia comparada y global. Parte de sus artículos están digitalizados en Dialnet.

Revista de Historia Jerónimo Zurita. Revista científica de la Institución Fernando el Católico, dedicada a la investigación histórica.

Revista de Historia Militar. Revista científica de periodicidad semestral, vinculada al Instituto de Historia y Cultura Militar del Ministerio de Defensa y consagrada al estudio de la Historia y Patrimonio Militar.

Revista de Historia Moderna. Anales de la Universidad de Alicante. Revista de Historia Moderna de la Universidad de Alicante y asociada a la Fundación Española de Historia Moderna. Este enlace permite el acceso a su edición electrónica.

Revista de Indias. Publicación digitalizada del Instituto de Historia del CSIC, centrada en la investigación social, cultural, política y económica de la Historia de América, desde la época prehispánica a la actual.

Revista de la Inquisición. Publicación anual del Instituto de Historia de la Intolerancia de la Real Academia de Jurisprudencia y Legislación y vinculada a la Facultad de Derecho de la UNED y editada en la Universidad Rey Juan Carlos. Contiene parte de sus artículos digitalizados en Dialnet.

Sefarad. Revista de Estudios Hebraicos y Sefardíes. Revista científica, vinculada al Instituto de Lenguas y Culturas del CSIC, dedicada al estudio de la historia y cultura de los judíos en España, así como de aspectos filológicos y literarios de la Lengua Hebrea.

Studia Historica. Historia Moderna. Revista anual coeditada por la Universidad de Salamanca y la Fundación Española de Historia Moderna, consagrada al estudio científico de la Historia Moderna. Publica números monográficos, en los que incluye una sección de Varia dedicada a miscelánea.

Studium, Revista de Humanidades. Revista publicada por la Universidad de Zaragoza, consagrada a la investigación en todas las disciplinas de Humanidades, destacando sus artículos dedicados al estudio de la Historia, entre los que se encuentran interesantes aportaciones académicas digitalizadas en el ámbito de la Edad Moderna. Actualmente se encuentra en trámite de poseer ISSN electrónico, pero pueden consultarse sus artículos digitalizados.

Syntagma, la Revista de Historia del Libro y la Lectura. Revista científica del Instituto de Historia del Libro y de la Lectura, consagrada al estudio de la historia del libro, de la lectura y de la cultura escrita.

Tiempos Modernos. Revista Electrónica de Historia Moderna. Revista de carácter semestral, pionera en su campo, concentra en su seno el interés de las más diversas disciplinas históricas (Historia del Arte, Historia de la Literatura, Historia de la Ciencia, Historia Política, Historia Socioeconómica, ...) con el objetivo común de estudiar el desarrollo de las sociedades humanas durante los siglos XVI, XVII y XVIII. (Universidad de Manizales, 2014).

Trocadero. Revista de Historia Moderna y Contemporánea. Revista del Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Arte de la Universidad de Cádiz. Parte de sus artículos están digitalizados en este enlace.

Revista Tabula Rasa. Revista de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, del área de las humanidades y con una periodicidad semestral, cuyos contenidos temáticos giran en torno a la antropología, historia, sociología, trabajo social, estudios culturales y geografía humana.

Revista CES derecho. Revista de la Universidad CES, relacionada a todas las opiniones jurídicas académicas desde el campo de la investigación para la articulación del saber jurídico y las ciencias afines.

Revista de Ciencias Humanas. Revista de la Universidad Tecnológica de Pereira de las Facultades de Ciencias de la Educación y Bellas Artes y Humanidades para la difusión de la producción intelectual de docentes e investigadores de acuerdo a los parámetros establecidos por Colciencias.

Revista Agronomía Colombiana. Revista de la Facultad de Agronomía de la Universidad Nacional de Colombia de carácter científico – técnico.

Revista La Impronta. Revista de análisis de la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. (Universidad Nacional de Colombia).

Cátedra Libre. Revista de información institucional de la Universidad Industrial de Santander - UIS.

Revista Bistua. Una revista de la Facultad de Ciencias Básicas de la Universidad de Pamplona y de periodicidad semestral.

Revista Ciencias e Ingeniería al día. Revista de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Cartagena. Es de carácter científico y las áreas temáticas son: Ingeniería Civil, Ingeniería de Alimentos, Ingeniería de Sistemas e Ingeniería Química.

Revista Administración y Desarrollo. Una publicación de la Escuela Superior de Administración Pública ESAP. Tiene una periodicidad anual de artículos de investigación y reflexión de Administración Pública y recibe artículos en español, portugués e inglés.

Signo y Pensamiento. Revista de publicación semestral producida por la Pontificia Universidad Javeriana, dedicada a la difusión de informes finales de investigación, reflexiones, entrevistas, traducciones y reseñas críticas de análisis comunicacional.

Lumen. Revista del Instituto de Estudios en Educación – IESE de la Universidad del Norte. Sus publicaciones giran en torno a artículos de estudiantes, docentes y egresados, con el fin de fomentar la creación de ensayos, reflexiones teóricas y/o resultados de investigación.

Revista Virtual Universidad Católica del Norte. Revista de publicación multidisciplinaria en Ciencias Sociales y Humanas de carácter investigativo y académico, con una periodicidad cuatrimestral. La revista está dirigida a diversos centros de educación nacional e internacional de pregrado y posgrado.

Revista EAN. Revista de carácter técnico, científico y cultural de circulación nacional e internacional relacionada con los programas académicos afines a la Universidad EAN.

Clon. Revista institucional de la Facultad de Salud de la Universidad de Pamplona.

Revista Face. Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Pamplona.

Revista Brocal. Revista de la Universidad San Buenaventura, seccional Cartagena, con publicaciones de carácter investigativo, reflexivo, proyección social y acción educativa en las disciplinas de las ciencias humanas y de la salud para fomentar el diálogo de saberes.

Revista Mediaciones. Revista de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – Uniminuto, de carácter científico de la Facultad de Ciencias de la Comunicación con una periodicidad semestral.

Revista Lúdica. Revista de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Externado de Colombia, como resultado de los trabajos en investigación periodística y semiótica.

Revista digital Horizontes Culturales. Patrimonio, noticias, Arte y literatura el Nor Oriente colombiano, dirigida por el historiador, Luis Eduardo Páez.

Revista Ingenio. Revista de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, de publicación semestral multidisciplinaria con artículos de proyectos de investigación terminados correspondientes a las áreas que trabaja la Universidad dentro de cada programa académico y cuyos artículos pueden realizarlos investigadores internos o externos a la institución.

Revista Sinufpso. Revista de Semilleros de Investigación de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, de periodicidad anual y multidisciplinaria.

Revista Científica Profundidad Construyendo Futuro. Revista de la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, de carácter investigativo.

2.3 Marco contextual.

La Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña en noviembre de 1973 se suscribió un contrato para la realización de un estudio de factibilidad denominado "un centro de educación superior

para Ocaña" que fue terminado y sugirió la creación pronta de un programa de educación a nivel de tecnología en énfasis en ciencias sociales, matemáticas y física. En diciembre de ese mismo año, el rector de la Universidad Francisco de Paula Santander, José Luis Acero Jordán, le envió copia de dicho estudio al Ices, Instituto que conceptuó que el proyecto para abrir el centro de estudios en Ocaña, era recomendable.

Según Acuerdo No. 003 del 18 de Julio de 1974, por parte del Consejo Superior de la Universidad Francisco de Paula Santander Cúcuta, se crea la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, como máxima expresión cultural y patrimonio de la región; como una entidad de carácter oficial seccional, con AUTONOMIA administrativa y patrimonio independiente, adscrito al Ministerio de Educación Nacional.

Su primer coordinador el doctor Aurelio Carvajalino Cabrales, buscó un lugar adecuado para funcionar la sede, en los claustros Franciscanos al costado del templo de la Gran Convención y con las directivas del colegio José Eusebio Caro, se acordó el uso compartido del laboratorio de física.

En 1975 comenzó la actividad académica en la entonces seccional de la Universidad Francisco de Paula Santander con un total de 105 estudiantes de Tecnología en Matemáticas y Física, y su primera promoción de licenciados en Matemáticas y Física se logró el 15 de diciembre de 1980. La consecución de 27 hectáreas de la Hacienda El Rhin, en las riberas del Río Algodonal, en comodato a la Universidad por 50 años, que la antigua Escuela de Agricultura de Ocaña cedió a la Universidad, permitió la creación del programa de Tecnología en Producción Agropecuaria, aprobado

por el Consejo Superior mediante el Acuerdo No. 024 del 21 de agosto de 1980, y luego el ICFES otorgó la licencia de funcionamiento el 17 de febrero del año siguiente. Luego se crean las Facultades.

La Facultad de Ciencias Agrarias y del Ambiente, fue creada según Acuerdo 084 del 11 de septiembre de 1995; La Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas, fue creada según Acuerdo No. 008 del 05 de marzo de 2003; La Facultad de Ingenierías fue creada según acuerdo 007 del 20 de febrero de 2006.

Finalmente, la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña fue creada según acuerdo 063 del 20 de noviembre de 2006, está conformada con los departamentos: de Matemáticas, Física y Computación y el Departamento de Humanidades. Según el Acuerdo No. 010, marzo 29 de 2004 se crea el plan de estudios del programa de Comunicación Social (Resolución 5363 de 10-may-2013,) y Derecho con registro calificado (Resolución 10185 de noviembre 22 de 2010). En el mes de noviembre de 2005, se suscribió el convenio de asociación No. 1744/05 con el Ministerio de Cultura, con el objeto de apoyar el proceso de estructuración académica de la Escuela de Bellas Artes.

La creación de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades en la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, es un hecho fundamental y trascendental para continuar consolidando el desarrollo prospectivo de la institución. Actualmente poseemos tres Facultades de carácter técnico y era necesaria una nueva Facultad que oriente las políticas de formación pedagógica, que promueva las distintas expresiones de cultura de formación ciudadana, para que la institución sea líder en la

formación de ciudadanos integrales y contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad local, regional y nacional.

Los escenarios para la Facultad son dos: uno interno y otro externo. Desde el escenario interno, está apoyada con el nuevo Departamento de Humanidades, a través del cual se ha liderado el proceso de formación docente de la Universidad, muestra de esto son los más de ochenta profesores que cursaron la Especialización en Práctica Docente Universitaria.

Con las inquietudes investigativas y los trabajos de grado planteados por los docentes en la especialización, la Facultad liderará el proceso de generar líneas de investigación que permitan pensar en el desarrollo de la Maestría en Pedagogía, como alternativa de profundización de nuestros profesores y pensando siempre en una mejor cualificación de todo el personal docente.

Desde el escenario externo, en concordancia con la Ley 115 de 1994, la Ley 30 de 1992, y la Ley 749 de 2002, la institución ha asumido la responsabilidad a través de las Facultades existentes y sus programas curriculares, con lo programado por el gobierno nacional respecto a la articulación con los colegios, el sector productivo y la Universidad, para lo cual también ha sido de gran valor el apoyo del Departamento de Humanidades, el Departamento de Matemáticas, Física y Computación, la Escuela de Artes, el programa de Comunicación Social, y el reciente programa de derecho que tiene una norma de creación interna 010 del 24 de marzo del 2010 y cuenta con un código SNIES 90901 en modalidad presencial en la cual se otorga el título de abogado cabe resaltar que este programa está enfocado hacia los derechos humanos lo que le da un valor agregado siendo pionero en el país en orientar este énfasis.

Con las instituciones de educación secundaria, los convenios de articulación han trascendido la parte académica, en especial con un excelente apoyo tecnológico, ya que se ofrece orientación y asesoría para diseñar la página Web de la institución.

En cuanto a programas de educación no formal a través de un convenio con el Ministerio de Cultura, se logró la reapertura e iniciación de clases en la Escuela de Artes de Ocaña, atendiendo y dando soporte a la vena artística de los Ocañeros y los cultores de la región. Igualmente se inicia en la Escuela de Artes el proceso de formación de formadores a través de diplomados, que dará soporte a la Educación en Cultura y Artes de la ciudad. La Facultad, orientará igualmente el continuar ofreciendo cursos para la obtención de créditos para los docentes de educación Básica y Media. (Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña).

2.4 Marco histórico.

2.4.1 Marco histórico mundial. Las primeras publicaciones electrónicas a nivel mundial se remontan a los finales de la década de los setenta y principios de los años ochenta, con la incursión de Viewtel 202, considerado el primer periódico en soporte electrónico. Más adelante, para 1987, apareció la revista electrónica “New horizons in Adult Education”, la cual era de distribución gratuita. A partir de esas primeras experiencias la oferta de revistas en formato electrónico fue creciendo paulatinamente y por consiguiente, también su demanda. Para el caso de la UNAM, en la década de los noventa, algunas dependencias universitarias que editaban revistas impresas comenzaron a colocar versiones electrónicas utilizando la tecnología Gopher en Internet. Posteriormente, con la aparición del World Wide Web, se migraron de Gopher a

HTML, y en la actualidad, podemos encontrar gran variedad de formatos y elementos que no son necesariamente textuales. (UNAM)

La revista electrónica comenzó entonces a ser parte importante de la industria de la información y conforme se avanzó en la edición electrónica, las empresas proveedoras de servicios de información comenzaron a incorporarla como parte de sus ofertas de servicios. En la UNAM, un primer antecedente de suscripción a revistas electrónicas tuvo lugar en 1996, cuando se contrataron cerca de 550 títulos en texto completo, en la modalidad on site, es decir, disponibles en un servidor ubicado en la propia UNAM. Para 2005, la colección de revistas electrónicas en nuestra universidad ha rebasado los 7,000 títulos aproximadamente. Este crecimiento ha reflejado tanto el avance en la edición electrónica de revistas, como los requerimientos de información que demanda actualmente la comunidad universitaria.

2.4.2 Marco histórico nacional. Sólo han pasado cinco años desde que Internet llegó a Colombia y ya podemos hablar de un capítulo de su joven historia: las revistas electrónicas. No podría ser otra que la Hemeroteca Nacional Universitaria (HNU) del ICFES la que dio el primer paso en la generación de publicaciones seriadas en formato electrónico. En octubre de 1994, siendo Jaime Vélez el director de la división de informática de la Hemeroteca, se publicó la primera revista electrónica en Colombia: la Revista Colombiana de Matemáticas. Esta revista, fundada en 1967 por la Sociedad Colombiana de Matemáticas, recibió el apoyo de la HNU para publicar, en su único servidor de entonces, los archivos correspondientes al Número 1 del Volumen 28 (1994). El lanzamiento de la versión electrónica de la revista se realizó el 3 de octubre de 1994 en la Feria de la Ciencia en un servidor provisional instalado en Corferias por el

entonces jefe técnico de la división de informática de la HNU, el doctor Rafael Hernández. La institución y las personas que apoyaron esta importante iniciativa fueron un sello de garantía para que las revistas electrónicas ocuparan un lugar importante en la historia de Internet en Colombia. Unos días después de su lanzamiento, la revista fue anunciada en los mejores sitios de Internet del mundo en el área de matemáticas: la Sociedad Americana de Matemáticas (AMS: American Mathematical Society), el servidor de Penn State University, el EMIS de Berlín (European Mathematical Information Services), etc. Por las consultas realizadas en aquella época a esos importantes sitios de Internet, pudimos concluir que la *Revista Colombiana de Matemáticas* fue la primera revista latinoamericana de matemáticas en formato electrónico. El principal reconocimiento a esta labor pionera se recibió por parte del EMIS, quien ofreció a finales de 1994 un espejo (*mirror*) en Berlín a la *Revista Colombiana de Matemáticas*. Desde entonces la revista posee una copia en el servidor del EMIS en Europa. En la actualidad la HNU cuenta a su vez con un espejo del EMIS.

La grata experiencia con la primera revista electrónica colombiana motivó la realización de una labor pedagógica alrededor del tema. Fue entonces cuando al HNU organizó, en el marco de la IV Feria del Libro en Medellín en marzo de 1996, el Primer Taller de Edición de Revistas Electrónicas. Esta labor didáctica tuvo gran acogida entre los editores de revistas de copia dura, de tal forma que se organizó el Segundo Taller de Edición de Revistas Electrónicas en diciembre de 1996 en la sede de la HNU en Bogotá, en colaboración con la Unidad de Extensión y Asesoría del Departamento de Matemáticas y Estadística de la Universidad Nacional de Colombia.

Posiblemente, el paso más importante en la tarea de generar una cultura en Colombia de publicaciones seriadas en formato electrónico se dio en 1997: la HNU organizó Talleres

Personalizados de Edición de Revistas Electrónicas, fruto de los cuales se tiene hoy con gran orgullo una página que alberga más de 25 revistas electrónicas producidas en Colombia. (Universidad Nacional de Colombia. 2013)

2.4.3 Marco histórico regional y local. No se encuentra cronológicamente detallado los inicios de la revista digital en el Departamento Norte de Santander, lo único que se puede rescatar es la historia de aquellas revistas diseñadas e implementadas por instituciones de educación superior y Academia de Historia de Ocaña. Revistas de investigación, artes y cultura cuyos contenidos son producción de estudiantes, docentes investigadores e historiadores.

En la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, se creó la Revista Ingenio UFPSO. La cual informa a la comunidad universitaria que fue reconocida por Colciencias en la Categoría C en la II actualización de revistas especializadas de 2014. En hora buena a todos los autores que han hecho posible este logro tan importante, y a su comité editorial por su brillante labor.

La Revista Ingenio de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña recepciona artículos de proyectos de investigación terminados realizados por los investigadores de la institución e investigadores externos a la UFPSO.

La Revista Ingenio es una publicación periódica semestral multidisciplinaria para la difusión de trabajos originales en cualquier área de la Ingeniería, ciencias agrarias y del ambiente, ciencias administrativas y económicas, educación, artes y humanidades. (UFPSO, 2016).

2.5 Marco conceptual.

2.5.1 Revista digital. Las revistas digitales han tenido mayor auge que los libros en línea. Seguramente porque las características del medio digital empatan muy bien con una publicación periódica, que se distingue por ser más dinámica.

En el caso de las revistas digitales, destaca el hecho de que ofrecen mayor capacidad para la actualización constante y el tiempo de publicación se reduce considerablemente.

Con la aparición de las revistas digitales, en la Universidad Nacional Autónoma de México los académicos y los científicos, así como los propios editores universitarios, han adquirido una nueva forma de concebir la transmisión del conocimiento, mientras que los lectores simplemente se han dejado atrapar por la posibilidad de adquirirlo sin la interferencia de barreras de tiempo y físicas. Técnicamente, además de la ausencia de papel, estas revistas conllevan un proceso poco complicado y costos menores, lo que, entre otros aspectos, les ha dado su propia identidad en cuanto a peculiaridades, formalidades y dificultades.

Además de éstas, las revistas digitales tienen otras ventajas en cuanto a contenido, como su enriquecimiento por el hipertexto, el sonido, el video, las imágenes y las animaciones; la rapidez en su publicación; la velocidad para el acceso a nivel mundial; grandes posibilidades de búsqueda y recuperación de información; su actualización constante, y la interacción con los usuarios. Sin embargo, Abadal y Rius (2006) encuentran un importante inconveniente en las

revistas digitales: “su bajo grado de ergonomía”, en cuanto a legibilidad en la pantalla y transportabilidad.

Hace algunos años la comunidad científica ponía en duda los contenidos y la calidad de las revistas digitales, incluso, en México, el CONACYT no las considera explícitamente como parte del currículo de los investigadores del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) en cuanto a divulgación de la ciencia; sin embargo, en el artículo 11 del reglamento de este sistema, se afirma que la evaluación de ésta se basa en la calidad, la trascendencia y el impacto, factores que bien pueden reunirse al publicar resultados de investigación científica en una revista digital. (Unam, 2016)

En su estructura y particularidades formales, una revista digital de carácter científico es similar a una impresa. Entre otros aspectos, puede tener un comité editorial de prestigio, ser revisada por expertos y contar con criterios de edición (Ibídem). Además, la atención a indicadores como aspectos formales, adecuación al medio digital y difusión e impacto, contribuye a “reforzar la credibilidad de las publicaciones en el contexto digital”.

Es un hecho que, poco a poco, el uso de las nuevas tecnologías basadas en Internet van sustituyendo a los medios escritos tradicionales: Los e-mails han sustituido prácticamente a las cartas, los periódicos publican sus ediciones en Internet, la publicidad en la Web crece día a día, etc.

El formato digital de las revistas está llevando un cierto retraso con respecto a otros medios, pero en eNubes ya estamos viendo el inicio del cambio de tendencia.

El desarrollo de internet está afectando significativamente la comunicación científica. Una consulta realizada en 2006 en el Ulrich's Periodicals Directory mostró que 38% de las revistas ahí registradas eran accesibles en formato electrónico, independientemente de la existencia de una versión impresa. Si se tiene en cuenta que en 2003 dicha cifra apenas alcanzaba el 20%, se hace evidente la marcada tendencia hacia la digitalización de las publicaciones académicas (Abadal y Rius, 2006).

Las revistas digitales comparten características con las revistas impresas (pre-impresión), pero también disponen de un conjunto de rasgos propios (arquitectura, interacciones, funcionalidades, distribución), relacionados con la especificidad del entorno digital. Las ventajas de la revista digital incluyen un importante ahorro en los costos de impresión y distribución, la posibilidad de incluir en los documentos elementos de un gran valor añadido (como hipertexto, audio, video o animaciones), la rapidez de publicación, gran accesibilidad que permite ampliar las audiencias y tener un alcance mundial, amplias posibilidades de búsqueda y recuperación de la colección entera, actualización permanentemente de los contenidos y facilidad en la interacción entre autor y lector (Abadal y Rius, 2006).

En cuanto a los inconvenientes, se hace referencia a su bajo grado de ergonomía (legibilidad en pantalla, "transportabilidad", etc.), ya que las opciones de visualización todavía no se comparan con las posibilidades de la publicación impresa, pero este problema quedará

pronto superado al generalizarse el uso del papel digital en lectores como el e-book y el Kindle, o incluso en sistemas de lectura en pantalla mejorada, como el iPad.

Otro problema de trascendencia es la permanencia en el tiempo. En este aspecto es importante la elección de una tecnología que no se convierta en obsoleta en poco tiempo. Es igualmente relevante garantizar el acceso futuro a los contenidos de la revista, lo cual se ve en peligro si a los archivos se les cambia el nombre o la ubicación (aunque esto es menos grave actualmente gracias a los buscadores automatizados como Google).

Más grave aún es el peligro de que desaparezcan de internet si se cierra la institución o empresa que la pública (Abadal y Rius, 2006). También existe el peligro de que el formato deje de ser legible conforme avanza la tecnología, aunque esto es corregible mediante repositorios donde sistemáticamente se actualicen los formatos digitales conforme aparecen nuevas tecnologías. Críticas más severas apuntaban al riesgo de que las publicaciones digitales contribuyeran a incrementar la cantidad y variedad de títulos de manera caótica, incontrolada y carente de una estrategia de desarrollo a nivel global.

Por otra parte, la revista digital académica se puede convertir, en un futuro no muy lejano, en una herramienta de gran capacidad para la transmisión del conocimiento. Sus características propias así lo hacen suponer.

A propósito de la definición de revista digital, hay múltiples versiones que se diferencian tan sólo por una mayor o menor exhaustividad en su descripción. De entre las muchas existentes se ha optado por seleccionar las siguientes:

Una revista electrónica es aquella creada para el medio electrónico y sólo disponible en este medio (Lancaster, 1995).

Una publicación periódica cuyo producto final está disponible electrónicamente (Wusteman-Brown, 1996).

Conjunto de artículos ordenados, formalizados y publicados bajo la responsabilidad de una institución científica o técnica a través de redes teleinformáticas.

Aquellas publicaciones periódicas que se desarrollan dentro del ámbito académico o tienen un alto contenido científico y que pueden ser localizadas a través de Internet (...) independientemente de que ofrezcan los artículos a texto completo, sólo los resúmenes o, incluso, simples sumarios de contenidos. (...), la información se distribuye bajo un título común de aparición periódica cuya edición es responsabilidad de una institución (...) encargada de certificar la autenticidad y calidad de la información (Villalón-Aguillo, 1998).

Partiendo de las ideas expuestas anteriormente se propone la siguiente definición de revista digital académica: es aquella publicación periódica creada mediante medios electrónicos y que para ser consultada requiere de un *hardware* y un *software* específicos. Es responsabilidad

de una institución científica o académica, que cumple una función avaladora de la calidad de los contenidos, y puede ser la extensión de una originaria en soporte analógico (papel) o ser de nuevo cuño.

Actualmente existen infinidad de revistas digitales, estén disponibles en Internet o en disco óptico. Pero generalmente presentan unas características básicas que las diferencian: Son responsabilidad de una entidad (universidad, sociedad científica, etc.).

Se trata de un producto específico (los resultados de una investigación, etc.). El medio de transmisión (generalmente, las redes telemáticas).

Así, si se observa bien, el hecho de que la edición sea digital (generación de publicaciones en forma digital o con ayuda de recursos digitales) es lo único que distingue la revista digital de la de formato en papel, y, por ende, la evolución de la edición digital ha redundado en el desarrollo de la revista digital (Lancaster, 1995; Aguirre, 1997). Esto es consecuencia de diversos factores:

Uso de los ordenadores para generar publicaciones convencionales en papel.

Distribución de texto en forma digital en la que la edición digital es simultánea a la impresa, y que puede hacerse íntegramente o sólo anunciándola por medio de los índices y resúmenes de los contenidos que la integran (uso publicitario de la red).

Distribución de publicaciones en forma digital sin correspondiente en papel y que son poco más que una publicación impresa visualizable en pantalla.

Generación de publicaciones totalmente nuevas que, en su concepción apriorística (permítasenos la redundancia por mor de resaltar), explotan realmente las posibilidades de la informática. Las herramientas digitales utilizadas posibilitan enfoques completamente nuevos en la presentación de la información, imaginación e inspiración así como una mayor eficacia en la comunicación de contenidos informativos; otra cosa es que acaben llevándose a cabo o que el diseño adquiera una importancia excesiva. Este tipo de revista digital requiere de una revisión constante del trabajo (Lancaster, 1995; Villalón-Aguillo, 1998).

2.5.2 Diseño editorial. “El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación” (Ghinaglia, 2014).

Como rama del diseño gráfico permite comunicar gráficamente ideas y hechos procesados y sistematizados. Requiere de gran creatividad y manejo de programas de diseño que permitan plasmar con claridad hasta lo inimaginable de acuerdo al mercado, a las necesidades de

un cliente activo. Además, el contenido es fundamental para poder definir la línea acorde al diseño a plasmar.

“El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento -mediados del siglo XV- con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Sin embargo, podemos afirmar que ya desde tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito. A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes.

Actualmente ha adquirido una gran importancia y se ha desarrollado enormemente debido a la competencia entre medios gráficos y audiovisuales. Las publicaciones necesitan presentar una diagramación atractiva para sobresalir entre los demás medios de comunicación. Implica tener en cuenta las partes convencionales de una publicación, pero con un criterio flexible, es decir, añadiendo o eliminando partes, u ordenándolas de manera diferente, siempre de acuerdo con el grado de innovación o tradicionalismo de la edición”.

La buena utilización de esta rama del diseño gráfico permitirá que aquel cuyo papel es de ser simplemente lector se convierta en comprador real de determinados productos. Sumado a esto, es fundamental rescatar que su importancia radica en el diseño exterior, pues de ello depende el éxito en el mercado editorial. Sin embargo, éste debe estar pensado en un sector claramente delimitado, teniendo en cuenta sus características fundamentales.

Por supuesto, el diseño interior también es de importancia porque enmarca de igual manera tipografía, organización de imágenes y la estructura en sí del producto llámese libro, revista, periódico, entre otros. Además, la coherencia gráfica y comunicativa es lo que busca el diseño editorial.

2.5.3 Investigación. Es fundamental resaltar que este proceso se aprende dentro de la praxis, en la dinámica frecuente del trabajo de campo en ejecución de proyectos y/o sólo en la formulación de los mismos. Además, “en general es una actividad encaminada a la adquisición o descubrimiento de nuevos conocimientos; independientemente de cuáles sean esos conocimientos, pueden ser referidos a las artes, a las letras o a conocimientos científicos”

Es a su vez un proceso de búsqueda frente a algo innovador que genera resultados diversos, nuevas ideas, conceptos, teorías, entre otros aspectos que darán respuesta a problemas científicos incluyendo información válida y confiable.

Se trata de un proceso sistemático, organizado y objetivo para ampliar los conocimientos en cualquier área de forma certera por ser un método riguroso. De igual manera, mientras da respuesta a un problema identificado, también trabaja por cumplir una serie de objetivos propuestos que están correlacionados entre sí para lograr el éxito de uno que se formula a nivel general.

“La investigación es investigación de realidad, que ocurre en muchas formas. Para entenderlo, tenemos que reconocer que la realidad está abierta y por eso inagotable. Así, la investigación es una tarea sin fin. La realidad también es múltiple en dos sentidos: hay muchas

cosas, y también lo real es múltiple porque lo que es abierto es su propio carácter de realidad. La ciencia investiga cómo son y cómo acontecen las cosas reales, mientras la filosofía investiga qué es ser real. Toda filosofía necesita de las ciencias; toda ciencia necesita de una filosofía. Son dos momentos unitarios de la investigación. Mientras la importancia de la ciencia es obvia, la pregunta de lo que es ser real también es de gran importancia, porque del concepto que tengamos de lo que es realidad y de sus modos, pende nuestra manera de ser persona, nuestra manera de estar entre las cosas y entre las demás personas, pende nuestra organización social y su historia. La investigación filosófica es de la importancia más alta, pero muy difícil” (Zubiri, 2005).

A su vez, requiere de una metodología específica y de unos marcos de referencia que permitirán orientar el proceso. Además, de tener una pregunta problema cuya respuesta se obtendrá en el transcurso de esto a lo que se le llama investigación.

“Investigar significa indagar, averiguar, buscar; se constituye como una pesquisa de hechos. La investigación científica es una actividad que se sigue de manera reflexiva, sistemática, controlada y crítica cuya finalidad es describir o interpretar los hechos, fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad. La investigación es la actividad de indagación; el procedimiento para seguir el camino de esa búsqueda, es el método; insistiendo: en una investigación se pone en práctica el método científico.

La investigación tiene el propósito de producir conocimientos y teorías (investigación básica) o de resolver problemas prácticos (investigación aplicada). Es una serie de etapas que se relacionan y se derivan unas de otras”.

Finalmente, antes de dar inicio ella se requiere de la formulación de un proyecto con una estructura determinada dependiendo los lineamientos de una institución o entidad específica y basada en un contexto o población determinada para que su ejecución sea un éxito. Además “a investigar se aprende investigando”.

2.5.4 Lenguaje visual. “Al establecerse una comunicación, a través de las obras visuales, entre el artista que las crea y quienes las aprecian; se enfrentan a un tipo específico de lenguaje, nombrado lenguaje visual, que son los medios expresivos de las Artes Visuales y permiten a los artistas la creación de las formas en sus composiciones mediante la utilización de los diferentes materiales, implementos y técnicas, sobre determinados soportes propios de estas manifestaciones artísticas, para expresar en un contenido sus ideas, emociones, sentimientos, sus vivencias, etc.” (Mora Ledesma, M. y Sepúlveda, 1999).

El lenguaje visual enriquece todo lo que rodea al hombre teniendo en cuenta organización, formación de imágenes, entre otros aspectos que como signos son atractivos ante el ojo humano. Es básicamente un sistema de comunicación esencial, pues a través de la observación fácilmente puede llegar cualquier mensaje que se quiera transmitir.

“El lenguaje visual es aquel que emplea como lenguaje de comunicación las imágenes. Indudablemente, si las formas de comunicación visual, constituyen un lenguaje o quieren constituirse en lenguaje, debemos pasar del campo de la pura intuición o de la realización personal, con el cual no hay duda que se producen expresiones a veces geniales, que jalonan la Historia del Arte, pero cuya fuerza comunicativa podríamos decir que es unidireccional a la

estructuración de una gramática de las formas, que haga posible la determinación de códigos visuales aptos para la intercomunicación entre los más amplios sectores de la sociedad”.

2.6 Marco teórico.

Los pensadores e investigadores en las disciplinas de humanidades como la filosofía, la sociología, la psicología y la lingüística, han hecho contribuciones en hipótesis y análisis sobre lo que se llama "Teoría de la Comunicación", una visión general de las ideas que ellos piensan que la comunicación entre las personas - especialmente mediada por la comunicación - como un fenómeno social. Entre las teorías se ponen de relieve la teoría actual funcionalismo en primer lugar, la Escuela de Frankfurt (la primera y fundamental y profundamente marxista) y la Escuela de Palo Alto (teórico dominante en la actualidad). El trabajo teórico en América Latina cobró impulso en la década de 1970 cuando comenzó a reelaborar y transformar las teorías extranjeras. Así surgió la teoría de las mediaciones, (Jesús Martín-Barbero).

Las teorías dan diferentes pesos a cada componente de la comunicación. El primero afirma que todo lo que dijo el remitente sería aceptado por el receptor (el público). Luego viene la teoría crítica de que el análisis profundo de la red de transporte o la dominación ideológica en la comunicación de masas (Adorno, Horkheimer). Después de que se criticará el modelo. El receptor, dicen los investigadores de Palo Alto, comprende y acepta sólo lo que quieres. Desde el punto de vista de Barbero, lo que el receptor acepta (o más bien, entiende) varía considerablemente en función de su cultura en el más amplio sentido de la palabra.

La comunicación es una palabra en un sentido amplio y, como tal, se abre un abanico de posibilidades en muchos segmentos. Con la aparición de nuevas tecnologías, y la sofisticación y el refinamiento de los métodos existentes de comunicación, surgen cada día nuevas alternativas de posibilidades de comunicación cada vez más dinámicas.

Estos avances en el ámbito de la comunicación es una parte integral de la evolución del hombre y la sociedad, aun cuando se sabe que la comunicación está directamente relacionada con los sentidos humanos. Así que basta con decir que es imposible dejar al hombre sus sentidos seguida, simplemente haciendo caso omiso de ellos y no haber comunicado, es decir, es imposible para el hombre vivir aislado de los márgenes de la sociedad. En realidad la gente y la sociedad misma están mirando para mejorar estas direcciones.

Para despertar el interés de la gente en cualquier servicio o producto existe la necesidad de un cierto incentivo para hacerlo y para eso necesitamos alguna forma o medio. Estas instrucciones están evolucionando y mejorando, lo cual quiere decir que para despertar el interés de la gente y la sociedad en su conjunto es cada vez más difícil y técnico.

Lo evidente es que todo conspira contra las organizaciones, independientemente del tamaño de las mismas. Sabemos que para despertar el interés existe una necesidad de comunicar de alguna manera. Los segmentos de mercado representan pequeñas fracciones de esta sociedad y estas pequeñas parcelas se están convirtiendo cada vez más sensibles y exigentes en consecuencia. De ahí la necesidad de utilizar no sólo todas las posibilidades existentes de comunicación, sino hacerlo con propiedad para buscar pertinentes y de forma individual de acuerdo a cada sector, es decir, llegar al segmento de mercado correcto. Búsqueda no sólo correcta sino también los medios de comunicación que utilizamos el lenguaje correcto para cada

tipo de medio. Buscar el universo no sólo corregir estos medios, sino también la forma en la dosis de en cada uno. Con la evolución de nuevas tecnologías de comunicación el término amplifica su significado, llegando al nivel de dinamismo que trasciende el presente. Sin embargo, las decisiones siguen siendo individuales dentro de esa sociedad.

En la percepción de la realidad, el hombre ve lo real a través de su filtro interno. Su referencia es siempre el mismo. Al mirar, juzgar y percibir.

En la era de la comunicación, muchas empresas aún no saben cómo llegar al público objetivo. El fracaso puede producirse, en ausencia de un profesional con grandes aptitudes para el trabajo, el proceso de comunicación va más allá del intercambio de información y que debe ir de la mano con el proceso de gestión. El administrador debe tener el aspecto de la encuesta, el punto de vista técnico. Es necesario recoger la individualidad y optar por un enfoque metodológico.

Para mejorar la estructura de comunicación eficiente, el administrador hace un trabajo con la idea de que la comunicación empresarial va más allá de la transmisión de información. Este es un proceso de establecer una relación entre los socios, entre los sectores de la sociedad. Por lo tanto, la discusión no debe limitarse a los flujos de información, que también es importante, debemos trabajar la idea de comunicación, en relación con la dirección. No se puede aislar el flujo del proceso de gestión de la información.

Las empresas parecen estar cada vez más preocupadas con la comunicación como las posibilidades de interacción dentro de las organizaciones aumentado considerablemente debido al trabajo en equipo. Hoy en día, dentro de las empresas, la gente está mucho más articulada, se

relacionan mucho más, ni siquiera por necesidad de la empresa. En consecuencia, las empresas se articulan e interactúan más. Podemos decir que hoy el mundo se comunica mucho más que en el pasado gracias a de la tecnología de la información.

El mayor problema hoy es que los ejecutivos de la comunicación corporativa, los dueños de negocios, piensan que entienden la comunicación. Y la comunicación es un área muy especializada, debido al momento histórico de crecimiento de las fuerzas productivas. En la era llamada de post-modernidad, la gente está muy atenta a los discursos pronunciados por las empresas. Usted necesita profesionales que entienden la comunicación, para estudiar el tema. La comunicación no es para cualquiera, es para aquellos que puedan trabajar con ella. La comunicación es un campo del saber que estudia los procesos de la comunicación humana. Entre las subdisciplinas de la comunicación incluyen teoría de la información, la comunicación intrapersonal, marketing, publicidad, relaciones públicas, análisis del discurso, el periodismo y las telecomunicaciones.

También considera la comunicación como el intercambio de información entre los sujetos u objetos. Desde este punto de vista, la comunicación incluye temas técnicos (por ejemplo, telecomunicaciones), por ejemplo, biológicos (, la fisiología, la función y evolución) y sociales (por ejemplo, el periodismo, relaciones públicas, publicidad, medios audiovisuales y de comunicación).

La comunicación intrapersonal es la comunicación que una persona tiene consigo misma - se corresponde con el diálogo interior donde discutimos nuestras dudas, perplejidades, dilemas, las direcciones y las opciones. ¿Es de alguna manera relacionados con reflexão. Esta es un tipo

de comunicación donde el emisor y el receptor son la misma persona, y puede o no existir un medio por el cual se transmite el mensaje. Un ejemplo del primer tipo es la creación del día.

La calidad de la comunicación en los negocios y el negocio está influenciada de comunicación intra-personal llamada. Este es un nivel de comunicación que tiene lugar dentro del mismo individuo. Según Pierre Janet, "la sola idea de un debate interno". Para E. Menezes, "nivel de comunicación intrapersonal es también social, ya que representa un diálogo, incluso en lo subjetivo." Comunicación intrapersonal Cquote1.svg y se alimenta reflejan nuestras creencias, cultura, valores, hábitos, virtudes, defectos y limitaciones infinita responsables de nuestra dificultad para cambiar muchas cosas que cambiaría nuestra vida si no comunicación intrapersonal hace lugar a estos cambios no se dan!

Un buen comunicador (hay que recordar que es la comunicación también una influencia, y la influencia es en última instancia de Liderazgo) debe tener el discernimiento y el mayor grado posible de control sobre su conciencia la comunicación intrapersonal. De lo contrario, los pensamientos, las órdenes, y las limitaciones actuará a espaldas de nosotros y vamos a estar con nosotros sin dar cuenta de ellos. Consciente de sus diálogos internos y actuar sobre ellas cuando sea necesario, aquí hay un gran desafío y emocionante para un verdadero comunicador".

2.7 Marco legal.

2.7.1 Constitución Política de Colombia, 1991. Artículo 27. El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de Preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y

Administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley. (Asamblea Nacional Constituyente, 1991)

2.7.2 Ley 30 de 1992. Por la cual se organiza el servicio público de la Educación Superior. Artículo 1. La Educación Superior es un proceso permanente que posibilita el desarrollo de las potencialidades del ser humano de una manera integral, se realiza con posterioridad a la educación media o secundaria y tiene por objeto el pleno desarrollo de los alumnos y su formación académica o profesional.

Artículo 2. La Educación Superior es un servicio público cultural, inherente a la finalidad social del Estado.

Artículo 4. La Educación Superior, sin perjuicio de los fines específicos de cada campo del saber, despertará en los educandos un espíritu reflexivo, orientado al logro de la autonomía personal, en un marco de libertad de pensamiento y de pluralismo ideológico que tenga en cuenta la universalidad de los saberes y la particularidad de las formas culturales existentes en el país. Por ello, la Educación Superior se desarrollará en un marco de libertades de enseñanza, de aprendizaje, de investigación y de cátedra.

Artículo 5. La Educación Superior será accesible a quienes demuestren poseer las capacidades requeridas y cumplan con las condiciones académicas exigidas en cada caso.

2.7.3 Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), Por la cual se expide la ley general de educación. Artículo 2. Servicio educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la Educación.

Artículo 4. Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo. (Ley 115 de 1994).

Artículo 8. La sociedad. La sociedad es responsable de la educación con la familia y el Estado. Colaborará con éste en la vigilancia de la prestación del servicio educativo y en el cumplimiento de su función social. La sociedad participará con el fin de:

- a) Fomentar, proteger y defender la educación como patrimonio social y cultural de toda la Nación.
- b) Exigir a las autoridades el cumplimiento de sus responsabilidades con la educación.
- c) Verificar la buena marcha de la educación, especialmente con las autoridades e instituciones responsables de su prestación.
- d) Apoyar y contribuir al fortalecimiento de las instituciones educativas.
- e) Fomentar instituciones de apoyo a la educación, y
- f) Hacer efectivo el principio constitucional según el cual los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 12. Atención del servicio. El servicio público educativo se atenderá por niveles y grados educativos secuenciados, de igual manera mediante la educación no formal y a través de acciones educativas informales teniendo en cuenta los principios de integralidad y complementación. (Ley 30)

2.7.4 Ley 72 de 1989 (diciembre 20). Artículo 1. El gobierno nacional, por medio del ministerio de comunicaciones, adoptará la política general del sector de comunicaciones y ejercerá funciones de planeación, regulación y control de todos los servicios de dicho sector, que

comprenden los servicios de telecomunicaciones informáticas y telemáticas, especializados de telecomunicaciones o servicios de valor agregado y postales. (Ley 72 de 1989)

2.7.5 Ley 23 de 1982 (enero 28) sobre derechos de autor. Artículo 1.- Los autores de obras literarias, científicas y artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente Ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común. También protege esta Ley a los intérpretes o ejecutantes, a los productores de programas y a los organismos de radiodifusión, en sus derechos conexos a los del autor.

Artículo 2.- Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los videogramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas o las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía,

radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer. Adiciona mediante la Ley 44 de 1993.

Artículo 4.- Son titulares de los derechos reconocidos por la Ley:

El autor de su obra;

El artista, intérprete o ejecutante, sobre su interpretación o ejecución;

El productor, sobre su fonograma;

El organismo de radiodifusión sobre su emisión;

Los causahabientes, a título singular o universal, de los titulares, anteriormente citados;

La persona natural a jurídica que, en virtud de contrato obtenga por su cuenta y riesgo, la producción de una obra científica, literaria o artística realizada por uno o varios autores en las condiciones previstas en el artículo 20 de esta Ley. (Ley 23 de 1982)

3 Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación.

Para la realización del proyecto de investigación se acudió al tipo de investigación descriptiva, con el propósito de identificar las variables que incidieron en la producción de una revista digital para Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

Es así, que se utilizó un tipo de investigación Cuantitativa con un enfoque descriptivo. “El objetivo de la investigación descriptiva consistió en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas”. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogieron los datos para analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

3.2 Población.

El objeto de estudio para dicha investigación estuvo conformado por los administrativos de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades, Decano, Jefes de Departamento, Directores de Plan de Estudios. Coordinadores y directores de investigación, además, de los docentes investigadores de los Grupos GIFEAH (24 estudiantes) y GISOJU. De igual manera, a los estudiantes pertenecientes a los Semilleros de Investigación Comunicando, Derpaz y Cibas.

3.3 Muestra.

Se trabajó con la totalidad de la muestra teniendo en cuenta que es un grupo representativo y no hubo necesidad de aplicar fórmula estadística.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Para la ejecución de este proyecto se utilizó ciertas técnicas como: observación directa en el momento de interactuar con la población objeto de investigación y fuentes como: fotografías y registro de actividades realizadas.

Por otra parte, se estructuró una encuesta que permitió conocer la percepción del público objeto de estudio en lo referente al diseño de la revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades.

4 Presentación de resultados

4.1 Identificación de los requerimientos de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña con relación a la creación de una revista digital.

Con el fin de identificar los requerimientos que la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, posee con relación al diseño de una revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la UFPSO, se aplicó una encuesta a veinte administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades, es decir directores, coordinadores de los grupos GIFEAH y GISOJU, docentes investigadores y doce estudiantes de semilleros de ambos grupos.

Los encuestados fueron los administrativos Edgar Sánchez, Cindy Lobo, Adriana Vergel, Hever Páez, Nallelyt Garay, Sisy Ortiz, Malka Casillos, Jesús Lilian Cadena, Eduardo Sánchez, Fernando Ibáñez, Luz Nedia Torres, Paola Galvis, Nelson Gaona, María Angélica Ascanio, Raúl Amaya, Claudia Duran, Nini Marcela Boneth, Maira Alejandra Rincón, Liceth Arévalo y Karina Casadiegos.

Como también a los estudiantes del grupo GISOJU Keinner Rangel, Andrea Ascanio, Julián Díaz, Roberto Gutiérrez, Wilson Celis, María Moreno, grupo GIFEA Yulitza Doncel, Lady Sánchez, Andrey Padilla, Luis Plata, María José Restrepo y Yuly Roperó. En cuanto al nivel educativo los administrativos van desde profesional universitario hasta maestrías, ocupando cargos directivos en la facultad y los estudiantes en el momento están en el nivel de formación pregrado, siendo miembros activos de los grupos GISOJU y GIFEA.

Tabla 1.

La revista digital es el mejor medio de difusión de los proyectos de investigación y/o extensión de docentes, estudiantes y público externo que desee publicar según el área temática a abordar.

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
SI	22	69
NO	10	31
TOTAL	32	100

Fuente. Encuesta aplicada a los administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades y estudiantes de los grupos GIFEAH y GISOJU.

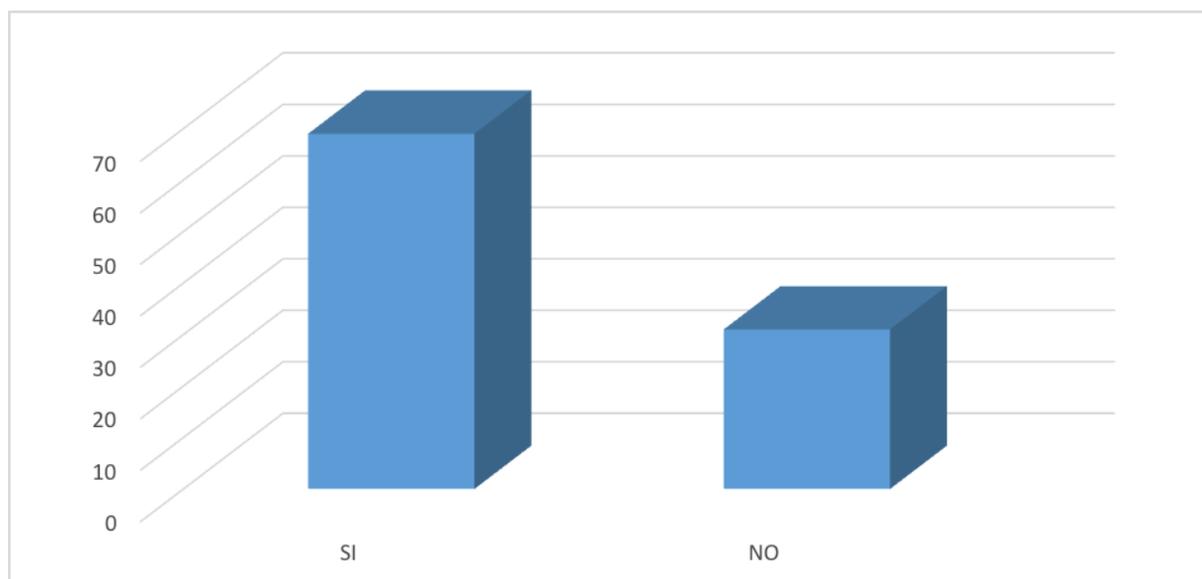


Figura 1. La revista digital es el mejor medio de difusión de los proyectos de investigación y/o extensión de docentes, estudiantes y público externo que desee publicar según el área temática a abordar.

Según la encuesta aplicada a los administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades y a los integrantes de los grupos GIFEAH y GISOJU, se debe decir que el 69% afirman que una revista digital es el mejor medio para difundir los proyectos de investigación al público externo, ya que el medio digital es el más utilizado en la actualidad por la sociedad para obtener información, además en la institución educativa se ha visto la carencia y poco apoyo a la investigación por lo que cualquier medio para difundir y promocionar los logros de la universidad son válidos para enriquecer la investigación. De otra parte el 31% afirma que no están de acuerdo ya que una revista digital tiende a ser olvidadas y pocas personas se preocupan por consultarlas.

Tabla 2.

Los contenidos investigativos son suficiente para que el diseño de la revista digital facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos hacia el público al cual estaría dirigido.

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	16
De acuerdo	17	53
Indiferente	2	6
En desacuerdo	8	25
Muy en desacuerdo	0	0
TOTAL	32	100

Fuente. Encuesta aplicada a los administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades y estudiantes de los grupos GIFEAH y GISOJU.

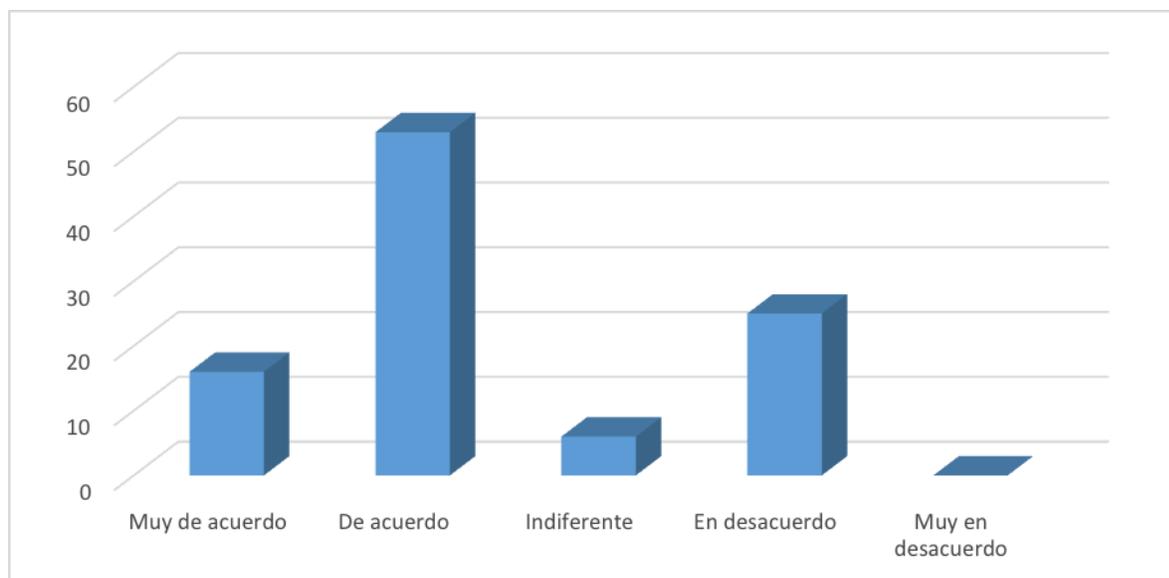


Figura 2. Los contenidos investigativos son suficiente para que el diseño de la revista digital facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos hacia el público al cual estaría dirigido.

Según la investigación realizada se debe decir que el 53% considera que los contenidos investigativos son suficientes para el diseño de la revista digital, facilitando con estos los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo direccionados a un público objetivo específico y de acuerdo su interés y necesidad se enfocan, de otra parte el 25% está en desacuerdo ya que consideran que dichos contenidos deben ser más profundos y con conceptos y términos para cualquier tipo de público, y por último el 16% está muy de acuerdo con los concebidos y el 6% fue indiferentes ante la pregunta formulada.

Tabla 3.

Orden de importancia para cada elemento correspondiente a la etapa del diseño de la revista digital.

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Modelado del usuario	3	9
Diseño conceptual	5	16
Diseño visual y definición del estilo	5	16
Diseño de contenidos	5	16
Modelado de usuario-conceptual-visual-contenidos	9	28
Modelado de usuario-conceptual-contenidos	2	6
Conceptual-estilo-contenido	3	9
TOTAL	32	100

Fuente. Encuesta aplicada a los administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades y estudiantes de los grupos GIFEAH y GISOJU.

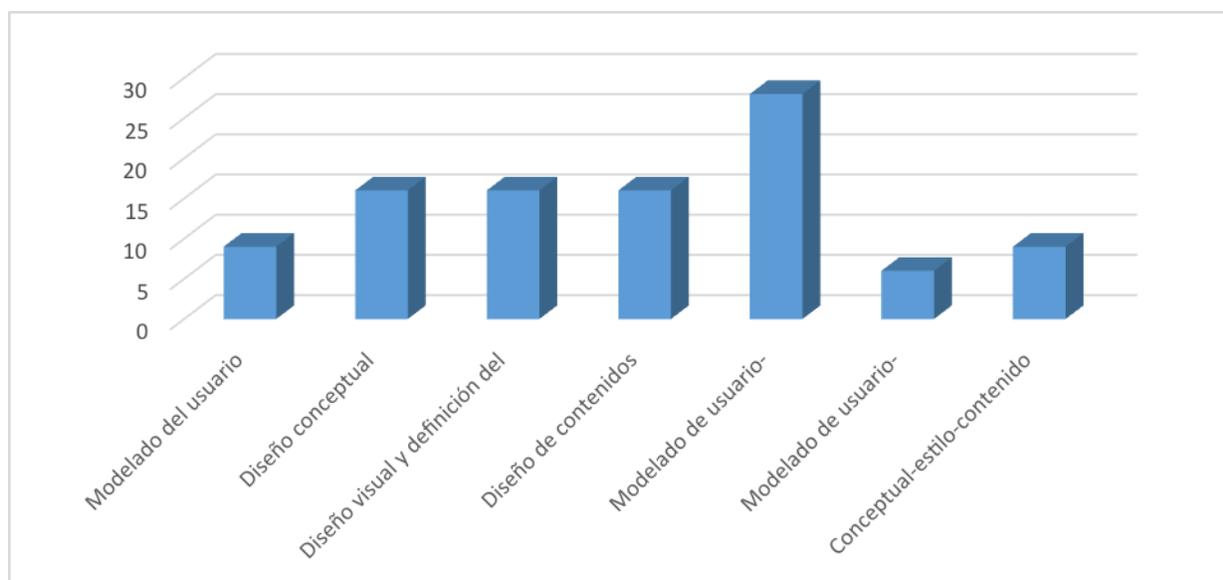


Figura 3. Orden de importancia para cada elemento correspondiente a la etapa del diseño de la revista digital

En cuanto al orden de importancia que deber llevar cada uno de los elementos de la revista digital, se debe decir que la mayoría de encuestados, es decir el 28%, afirman que se debe hacer el modelado de usuario, diseño conceptual, diseño visual y definición de estilo y diseño de contenidos, siendo este el porcentaje más representativo e importante para la investigación.

Tabla 4.

Importancia del nivel de conocimiento en los usuarios de la revista digital

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Conocimiento empírico	10	31
Conocimiento científico	18	56
Conocimiento filosófico	4	13
TOTAL	32	100

Fuente. Encuesta aplicada a los administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades y estudiantes de los grupos GIFEAH y GISOJU.

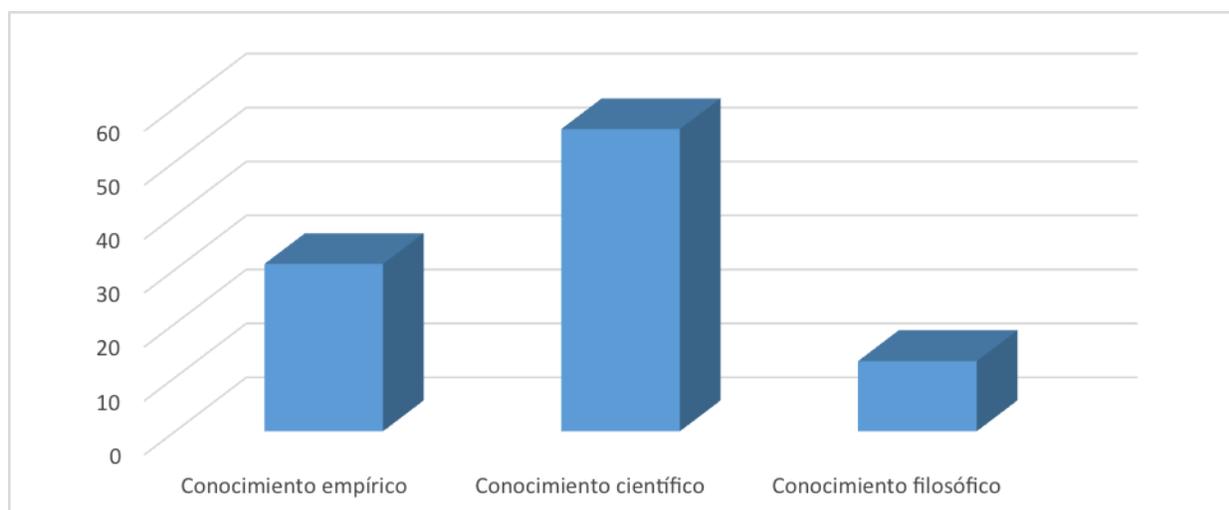


Figura 4. Importancia del nivel de conocimiento en los usuarios de la revista digital

Del 100% de las personas encuestadas el 56% afirman que la revista digital puede diagramarse adecuadamente con conocimientos científicos, ya que es este aspecto es el que más le interesa al lector, teniendo en cuenta que es creada por personas con un alto nivel académico e investigativo, de otra parte el 31% dice que con conocimiento empírico ya que al público que va a adquirir dicha revista no siempre tendrá el nivel académico necesario para interpretar un artículo científico y el 13% dicen que conocimiento filosófico.

Tabla 5.

Factores que influyen de forma importante en la usabilidad del diseño de la revista

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
El color que permita una lectura adecuada y acorde a la temática abordada	3	9
El manejo equilibrado de las imágenes	3	9
El tamaño de las letras y el tipo a utilizar	3	9
El minimalismo	3	9
La jerarquización de la información	3	9
El color que permita una lectura adecuada y acorde a la temática abordada-el manejo equilibrado de las imágenes-el tamaño de las letras y el tipo a utilizar	5	17
El color que permita una lectura adecuada y acorde a la temática abordada-El manejo equilibrado de las imágenes	10	32
El manejo equilibrado de las imágenes- El tamaño de las letras y el tipo a utilizar	2	6
TOTAL	32	100

Fuente. Encuesta aplicada a los administrativos de la Facultad de Educación, Artes y

Humanidades y estudiantes de los grupos GIFEAH y GISOJU.

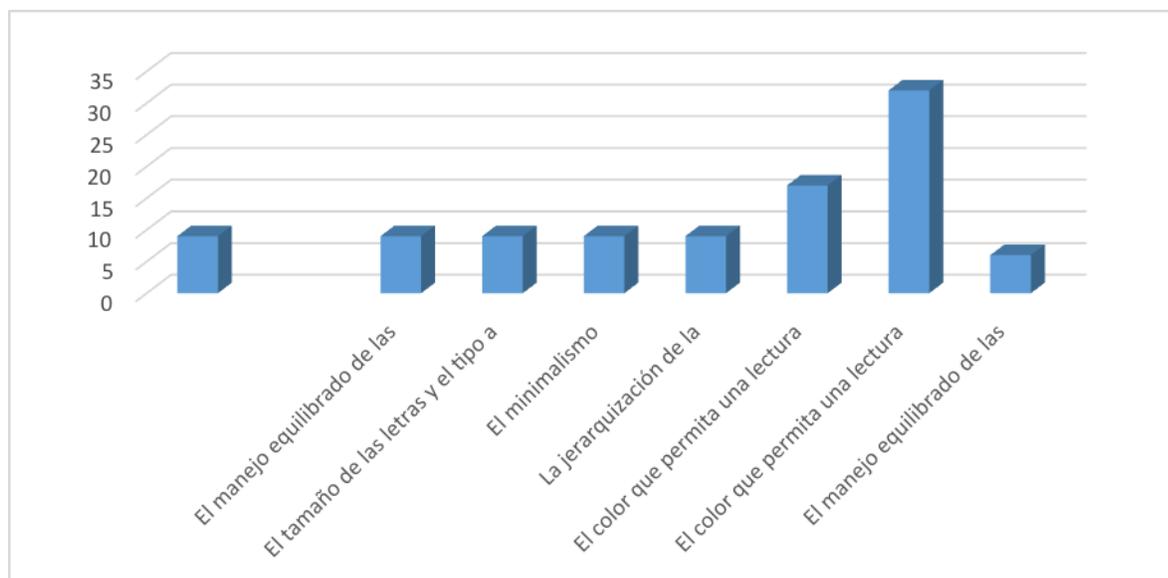


Figura 5. Factores que influyen de forma importante en la usabilidad del diseño de la revista

Según la encuesta aplicada los factores que influyen de forma importante en la usabilidad del diseño de la revista es el color que permita una lectura adecuada y acorde a la temática abordada y el manejo equilibrado de las imágenes, esto lo afirma el 32%, de igual forma manifiestan que se debe llevar ese orden para lograr una excelente revista digital.

Tabla 6.

Necesidad de una Revista Digital entendible, innovadora, inteligente, atractiva y de fácil acceso

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Muy importantes	32	100
Para nada importantes	0	0
TOTAL	32	100

Fuente. Encuesta aplicada a los administrativos de la facultad de educación, artes y humanidades y estudiantes de los grupos GIFEAH y GISOJU.

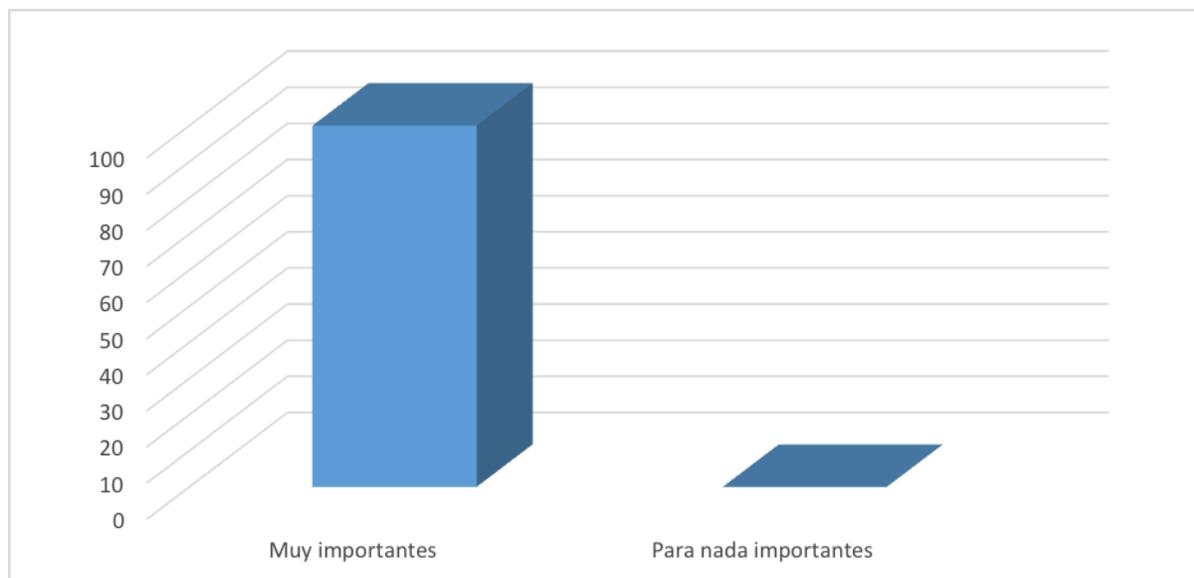


Figura 6. Necesidad de una Revista Digital entendible, innovadora, inteligente, atractiva y de fácil acceso.

Las revistas deben ser entendibles, innovadoras, inteligentes y de fácil acceso, por lo que es importante que se le dé una correcta funcionalidad a nivel tecnológico y gráfico.

Teniendo en cuenta la anterior afirmación se debe decir que el 100% dicen que son importantes los componentes mencionados para la revista, porque gracias a su innovación y diseños gráficos que se manejen, atrapan la atención del lector, de igual forma se brinda mayor facilidad en el entendimiento y aprovechamiento de la información, además se puede motivar a la lectura y esta es una muy buena forma para que la Universidad sea reconocida a través de la calidad de la revista y estar al nivel de las demás revistas digitales.

Las revistas digitales permiten comunicar, difundir y divulgar información científica siendo una de las misiones principales de un investigador, la publicación de los resultados de las investigaciones, además, constituye uno de los criterios para evaluar la calidad del trabajo y como mérito para obtener los sexenios de investigación. Esta tarea cada vez resulta más fácil, pues, hoy en día, gracias a la evolución de las nuevas tecnologías surgen mejores cauces informativos y con mayor alcance para diseminar los avances científicos de forma rápida, barata y eficaz.

A través de los medios digitales la literatura científica ha llegado a más público y se ha convertido en una herramienta de gran capacidad para la transmisión del conocimiento, Sociedades académicas, profesionales, universidades y centros de investigación comenzaron a publicar, a comienzos de siglo XXI, en revistas científicas electrónicas cuyo acceso era por suscripción.

En el catalogador de Universidad existe un apartado sobre revistas digitales que agrupa diversas publicaciones electrónicas por áreas de conocimiento: Ciencias, Información Universitaria, Ingeniería y Arquitectura, Ciencias de la Salud, Humanidades o Ciencias Sociales, tratándose de revistas pertenecientes a países iberoamericanos.

De otra parte en cuanto a los requerimientos que se deben tener en cuenta en la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, cuando se crea una revista digital se debe decir que debe ser carácter interdisciplinario para la difusión de trabajos originales en cualquier

área de la Ingeniería, Ciencias Agrarias y del Ambiente, Ciencias Administrativas y Económicas, Educación, Artes y Humanidades.

Los manuscritos serán revisados críticamente en dos fases: la primera por el editor y el comité editorial y la segunda por dos pares evaluadores, nacionales o extranjeros. La aceptación de los artículos está basada en el contenido científico y/o tecnológico y en la presentación del material de acuerdo a las normas editoriales de la Revista. Se aceptarán trabajos escritos en español e inglés. La decisión de aceptación para publicación es responsabilidad del Editor y Comité Editorial y está basada en las recomendaciones de los evaluadores.

La Revista publica artículos completos y como política institucional podrá dedicar ediciones especiales para fortalecer la proyección y divulgación técnico - científica de la universidad. Los archivos deben enviarse en formato de Microsoft Word. Las figuras y las tablas deben estar embebidas en el documento, y no deben ser enviadas por separado, con una resolución de 300 dpi. Se dará prioridad a los artículos de investigación, reflexión y revisión, los cuales deben contener la siguiente estructura:

Estructura artículos de investigación

Título en español e inglés

Información de los autores

Resumen en español e inglés

Palabras clave en español e inglés

Introducción

Metodología

Resultados

Conclusiones

Referencias bibliográficas

Financiamiento

Estructura artículos de reflexión

Título en español e inglés

Información de los autores

Resumen en español e inglés

Palabras clave en español e inglés

Introducción

Conclusiones

Referencias bibliográficas

Estructura artículos de revisión

Título en español e inglés

Información de los autores

Resumen en español e inglés

Palabras clave en español e inglés

Introducción

Conclusiones

Referencias bibliográficas (Mínimo 50)

Consideraciones generales. La extensión máxima del artículo es de 10 y mínimo 5 páginas, artículos de más de 10 páginas pueden ser considerados cuando se trate de revisiones. El documento debe escribirse con tipo de letra Times New Roman tamaño 12. La hoja debe ser tamaño carta. Del título al Key Word (palabras claves) en una sola columna, de la introducción a las conclusiones en doble columna. Las márgenes deben ser de izquierda y derecha de 2.8 cm, y superior 1.6 cm e inferior de 2.21 cm.

El título debe contener máximo 10 palabras, en mayúsculas sostenidas, escritas en tipo de letra Times New Roman tamaño 14. El nombre del autor debe estar centrado, en el siguiente reglón profesión, universidad donde labora o estudia, grupo de investigación al que pertenece, dirección, ciudad, país y correo electrónico.

El Resumen debe tener una extensión máxima de 200 palabras. Las Palabras claves deben tener como máximo seis (6) palabras, mínimo cuatro (4) palabras ordenadas de forma alfabética. Introducción, debe estar debidamente referenciada y expresar el tipo de artículo.

En cuanto a la metodología, se debe comenzar describiendo el diseño experimental completo y los procedimientos teóricos utilizados. Hay que indicar de forma explícita las premisas y presunciones realizadas y es necesario justificar la elección de los métodos en aquellas situaciones en las que existan otras alternativas razonables.

La descripción de los métodos ha de tener el suficiente detalle de manera que permita a cualquier investigador experimentado reproducirlo, esta descripción ha de seguir un orden lógico

de forma que el lector pueda comprender cómo la manipulación descrita se ajusta al diseño experimental. La información debe describir lo siguiente:

El diseño del experimento o investigación.

La muestra.

Las restricciones o limitaciones.

Las técnicas.

Los procedimientos.

Los materiales.

Las variables.

El tratamiento estadístico.

Resultados. Incluirán sólo los datos e información relacionada con el tema. Se presentarán en una secuencia que apoyen la hipótesis o contesten la pregunta planteada en la introducción. Con frecuencia los resultados se presentan a través de tablas y figuras. La información que se debe incluir es:

Información para localizar las figuras.

Información para presentar las aportaciones más importantes.

Información para comentar los resultados.

En algunos casos se presentan las discusiones con los resultados o en un apartado diferente, en él se evalúan e interpretan las implicaciones de los resultados presentados haciendo

especial referencia a la hipótesis inicial. Se debe iniciar esta sección con una sentencia clara que indique si la hipótesis inicial puede mantenerse o no.

Conclusiones. En esta sección se mencionan las conclusiones de la investigación muy sucintamente, a modo de recordatorio de las ideas más importantes.

Financiación. En esta sección, el autor expresa su gratitud a alguna institución, además del nombre del proyecto que origina la investigación.

Bibliografía. El estilo de la Asociación Psicológica Americana (APA), es ampliamente aceptado en las ciencias sociales. El estilo de la norma APA, requiere paréntesis dentro del texto más que en notas a pie de página o finales. Utilice las referencias de APA Sexta edición que contiene el procesador de texto Word, para incluir las referencias. (Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña)

4.2 Elementos gráficos y de multimedia para la elaboración de la revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

Para el desarrollo de este objetivo se establecieron todos los elementos gráficos y de multimedia, en base a la bibliografía consultada. Se consiguió la información acerca de la diagramación, de los colores, de los elementos visuales y de relación, de la tipografía, del tipo de archivo, del tipo de imágenes y fue fundamental para la realización del mismo.

Diseño Gráfico. Frascara (2000) define el Diseño Gráfico como: “...la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (p. 19). El diseño es sumamente importante en el mundo, y es algo que existe en todas las cosas que tienen que ser creadas. El diseño gráfico es la concepción de ideas generadas a través de una persona, las cuales son reflejadas normalmente en medios digitales y enviados a grupos socialmente definidos o un target en específico.

Áreas del Diseño Gráfico. El diseño tiene distintas ramas a derivar, pero en este trabajo se señalarán las siguientes: el diseño editorial y diseño multimedia.

Diseño Editorial. El Diseño Editorial es una rama dentro del Diseño Gráfico, que se basa en la creación, organización y producción de los medios impresos, siendo éstos libros, revistas, catálogos, periódicos, entre otros. Para tener una definición clara y especializada del Diseño Editorial, se tiene al autor Zanón (2007), donde lo señala como:

...es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes, y en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios. (p. 9)

Como ya se especificó en el comienzo de este punto, el Diseño Editorial se especializa en

la maquetación y la organización de textos e imágenes en un espacio determinado donde se publicarán por medio de revistas, catálogos, periódicos, etc.

Otro concepto interesante ofrece Ghinaglia (2009), en el cual señala que el Diseño Editorial es: "...la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos" (p.64). Este concepto refuerza lo antes dicho, que la organización de los textos en un espacio determinado para ofrecerlo de lectura a un consumidor, es lo que más resalta en el concepto del Diseño Editorial. A través del diseño editorial, se puede transmitir un mensaje, ideas, conocimiento, por medio del uso de tipografías y de la redacción, de manera ordenada, realizando un buen diseño con respecto a las formas, los colores y el equilibrio en su formato. Se debe lograr la coherencia gráfica y comunicacional entre el interior y el exterior de la publicación editorial, además de su relación con el contenido.

Elementos en el Diseño Editorial. Para poder realizar una creación editorial, se necesita tener en cuenta unir el conocimiento del Diseño Gráfico con el Diseño Editorial. De acuerdo a Bhaskaran (2006), los elementos básicos para el diseño de una publicación son: "formato, retícula, tipografía, color, cubierta o cabecera y uso de las imágenes" (p. 8). Estos elementos son primordiales para que una editorial tenga un diseño atractivo y equilibrado.

Para ampliar los conocimientos de cada una de ellas, se dividirán para poder desarrollarse:

Cubiertas. Tomando referencia de Bhaskaran (ob. cit) él señala que: "La cubierta es lo primero que verá el público y, en muchos casos, determinará si un lector se toma la molestia de

abrir una publicación para leer el interior” (p. 46). Para que un diseño editorial tenga éxito en su primera impresión, la cobertura de esta publicación tiene que estar realizada de una forma atractiva, para poder lograr que el lector se dedique a leer lo que comprende todo el texto. El autor indica que: “...una cubierta bien diseñada también debe comunicar, con claridad y de manera sucinta, el contenido de la publicación” (p. 46).

El diseñador debe plasmar una creación que, además de poder atraer de manera eficaz al cliente, tenga el modo de transmitir la información directa de lo que contiene en todo el cuerpo de la publicación. Bhaskaran (ob. cit.), señala también que: “En el caso de la documentación corporativa y los catálogos, y muchas veces en los libros y revistas, la cubierta también debe captar la esencia de la marca que vende” (p. 46). En especial, los catálogos de las empresas, en su cubierta, tienen que tener algún detalle: ya sea color, diseño, estructura, símbolo o algún otro elemento que capte al consumidor y lo relacione directamente.

Formato. Bhaskaran (ob. cit.), se refiere al formato como “...la manifestación física de una publicación...es la manera en la que se le presenta la información al lector. Libros, revistas, folletos, catálogos e informes son algunos de los formatos más usados en el diseño editorial” (p. 52). El formato es sencillamente la forma o la estructura física en la que se va a manifestar cualquier publicación, por medio de los distintos tipos de creaciones editoriales ya mencionadas por el autor.

Maquetación y Jerarquía. En todo diseño gráfico, la información visual y la maquetación es solamente una de las muchas herramientas que se pueden manipular a

disposición de que el lector pueda leer el contenido, de acuerdo a Bhaskaran (ob. cit.). Se toma referencia a León (2005), en el que dice que la maquetación es todo lo relacionado con el aspecto físico de una publicación. Bhaskaran (ob. cit) señala que la maquetación de una publicación: “...hace referencia a la ubicación del contenido (texto y/o imágenes) y a cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo” (p. 60). La maquetación es cuando el diseñador intenta lograr un equilibrio y un vínculo entre el texto y las imágenes, que logre la relación entre éstos y poder mantener todos los elementos de la publicación unidos.

El autor más adelante señala que la jerarquía: “...hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación... cuanto mayor y más dominante sea el elemento, más alta será su posición en la jerarquía” (p. 60). El diseñador tiene que lograr que, mediante la maquetación ya realizada, el lector pueda mantenerse en un ritmo de lectura en la publicación, haciendo uso del tamaño, la posición de los objetos, de las tipografías. La jerarquía ofrece el control al diseñador de organizar el texto en la página, y poder establecer en ella puntos importantes y enfoques en los cuales quiere que el lector se fije de primero, o se fije luego.

Retículas. La retícula es una de las aplicaciones dentro del diseño editorial más importantes; si se realiza una retícula bien estructurada, se puede ahorrar mucho trabajo a posteriori, de acuerdo a Bhaskaran (ob. cit). El autor señala que una retícula se usa para: “...ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto y calculado... pueden ayudar a definir los parámetros, proporcionando flexibilidad en el diseño” (p. 64). El uso de la retícula es funcional para poder organizar gran

cantidad de elementos e información de manera equilibrada, dándole una visión única a la publicación.

Para ciertos casos, una retícula estricta funciona, que es el mismo ritmo de columnas en toda la estructura, pero solamente para los periódicos, donde se pueden causar en el lector un vínculo de familiaridad. A veces, se tiene que romper la retícula estricta, para que la estructura de la información sea llamativa, creativa, y tenga mayor atracción al lector.

Tipografía. Para tener un significado más concreto de tipografía, se cita al autor McLean (1980): “La tipografía es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa. Comprende, pues, la realización de libros, revistas, periódicos,... cualquier cosa impresa en suma que se comunica a los demás mediante palabras” (p. 8). La tipografía es la habilidad de traducir y/o transmitir ideas, pensamientos, críticas, opiniones, etc. por medio de palabras plasmadas en cualquier medio impreso, o actualmente, en medio digital.

De acuerdo al autor Bhaskaran (ob. cit.), define entre los elementos aplicados al diseño editorial, y especifica en este punto que: “La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño” (p. 68). Gracias a la tipografía, las personas perciben una publicación de una manera atractiva o desagradable por cómo se realice el uso de ésta. Un buen diseño y la buena elección de variaciones de tipografías es lo que hará que la revista, el catálogo, el folleto, entre muchos otros, logre atraer al público e invitar a la lectura; es una herramienta que trae consigo mucho poder en el diseño editorial, y con la buena preferencia y selección de tipografías, la publicación

puede llegar a crear una estrecha vinculación con el cliente lector.

Color. Wong (1992), señala que: “La percepción del color está asociada con la luz y con el modo en que ésta refleja. Nuestra percepción del color cambia cuando se modifica una fuente luminosa, o cuando la superficie que refleja la luz está manchada...” (p. 25). El color es simplemente la reflexión de la luz cuando incide la superficie de un objeto. Para poder variar un color, o se cambia el tipo de luz con la que se está apuntando al objeto, o sencillamente, se cambia de pigmento el objeto señalado.

También existe un concepto realizado por Ambrose y Harris (2006), donde definen el color como: ...la forma más inmediata de comunicación no verbal. Hemos desarrollado una cierta comprensión del color que nos lleva a reaccionar ante él de forma instintiva, en parte porque ello dependía la supervivencia de nuestros antepasados, que a partir del color sabían que debían comer o evitar. Ningún otro elemento del diseño permite representar ideas y emociones como el color, que sirve para llamar la atención inmediatamente, ya sea sobre el papel, en una pantalla o en las estanterías de un supermercado. (p. 6).

El color es una forma de comunicación totalmente visual. Desde nuestros antepasados hasta la actualidad, el color lleva a actuar y a realizar acciones de una manera en la que afecta nuestras emociones. Gracias al color, uno puede transformar la actitud que tienen las personas, logrando así la transmisión de información. El buen uso de los colores hace una publicación más atractiva al cliente, por eso se deben conocer los colores neutros, los colores cromáticos, y cómo el color posee un valor, una intensidad y un tono.

Escala de Color. Existen dos escalas de color de acuerdo a Wong (ob. cit.), son las escalas acromáticas y las escalas cromáticas.

Escala Acromática. De acuerdo a Wong (1992): “Los colores neutros... pueden denominarse colores acromáticos” (p. 33). Wong señala que los colores acromáticos son los colores neutros, donde el autor los define como: “La mezcla de pigmentos negros y blancos en proporciones variables produce una serie de grises. Esos grises, junto con el negro y el blanco, son denominados colores neutros” (p. 29). Es la escala que va desde el blanco, que es color con la máxima absorción de todos los colores, si se habla en pigmento, y el negro es la total ausencia de la luz. Entre estos pigmentos, si se mezclan, se pueden tener una variedad de tonalidades de grises.

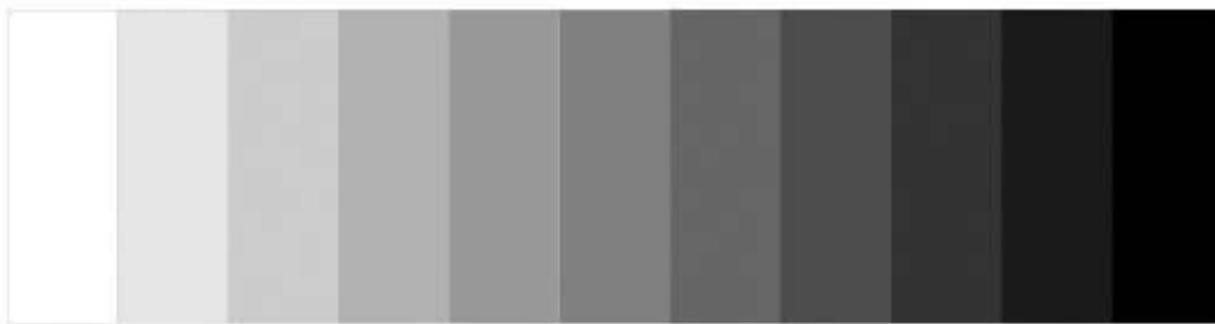


Figura 7. Principios del diseño en color.

Escala Cromática. Según el autor Wong (ob. cit.): “Nuestra idea común del color se refiere a los colores cromáticos, relacionados con el espectro que puede observarse en el arcoíris” (p. 33). La gama que pertenecen a los colores cromáticos, son los que se pueden tener en la aparición de un arcoíris en el cielo. Wong (ob. cit) señala que toda escala cromática se divide en tres partes, las que comprenden el tono, el valor y la intensidad (p. 33):

Tono. Según Ambrose y Harris (ob. cit): “Es el atributo que permite clasificar los colores como rojo, amarillo, azul, etcétera. La descripción de un tono será más precisa si se identifica la verdadera inclinación del color de un tono al siguiente” (p. 33). El tono es la característica donde se pueden ordenar los distintos tipos de colores, como el verde, azul, amarillo, etc. Es donde uno puede notar cuando en el círculo cromático, el amarillo se va hacia un color verdoso o hacia una tonalidad naranja; eso es lo que define el tono, la capacidad que tiene un color de destacarse entre los otros sin confundirse.

Valor. De acuerdo a Ambrose y Harris (ob. cit): “...se refiere al grado de claridad o de oscuridad de un color. Un color de tono conocido puede describirse más precisamente calificándolo de claro u oscuro” (p. 33). Además, ellos mismos añaden que: “El valor corresponde a la luminosidad u oscuridad del color. El valor, o también pudiéndose denominar brillo, se modifica añadiendo diferentes proporciones de blanco o negro al color” (p. 19). En este punto, el valor es la característica donde se demuestra cuando un color es más claro o más oscuro. Esto quiere decir que un color puede tener una determinada cantidad de color blanco o negro. Existen muchas variaciones de valor, donde agregando el tono azul con un valor de negro, este color se convierte en un azul oscuro. En cambio, si se le agrega un valor de blanco, este azul tiende a denominarse azul claro.

Intensidad. Según lo señalado por Ambrose y Harris (ob. cit), dicen que la Intensidad: “...indica la pureza de un color. Los colores de fuerte intensidad son los más brillantes y vivos que pueden obtenerse. Los colores de intensidad débil son apagados; contienen una alta proporción de gris” (p. 33). Ambrose y Harris (ob. cit.) agregan que: “La saturación o croma es

la pureza del color... los niveles de saturación describen la tendencia del color a acercarse o a alejarse del gris. En su máxima saturación, el color no contiene gris; se describe como vivo, brillante, etc” (p. 19). La intensidad, también pudiéndose denominar como la saturación, es la característica que se le agrega a un tono de color, poniéndole una inclinación hacia el color gris, que es la mezcla equitativa de blanco y negro. Cuando un color está en su tonalidad única sin ser modificada, se dice que está en su máxima saturación, donde o es más brillante el color, o es más apagado debido a la cantidad de gris que éste posee.



Figura 8. Percepción del color.

Elementos Básicos del Color. Hay dos elementos básicos pertenecientes al color, que se dividen en los colores luz (siendo éstos la síntesis aditiva), y los colores pigmento (siendo la síntesis sustractiva), se definen a continuación:

Colores Luz (Síntesis Aditiva). Para Ambrose y Harris (ob. cit.), la unión de los colores Rojo, Verde y Azul son denominados Primarios Aditivos. De acuerdo a los autores, señalan que: “...la superposición del rojo y el verde produce el amarillo. El magenta se obtiene de la superposición del rojo y el azul, y el Cyan, de la superposición del azul y el verde. Estos secundarios son los primarios sustractivos” (p. 17). Las combinaciones de estos colores, después de superponerlos entre sí el Rojo, Verde, y Azul (siendo éstos los colores primarios aditivos) forman tres colores más, obteniendo el Cyan, Magenta y el Amarillo, y, uniendo estos tres colores (siendo denominados los primarios sustractivos), se obtiene la luz blanca, por eso se denominan Aditivos. Los colores luz son los que son originados por, como su nombre lo indica, por la luz, y son visualizadas a través de pantallas digitales, cuando se agrupan y se unen los colores Rojo, Verde y Azul, formando la luz blanca.

RGB. De acuerdo a Ramírez (2001), El formato RGB como los tres colores luz Rojo, Verde y Azul (en inglés significan Red, Green and Blue), donde al combinarlos forman la luz blanca, y añadiendo a eso, se pueden combinar generando más colores. Es usado en las computadoras, para los diseños que van a ser mostrados a través de una pantalla o un monitor.

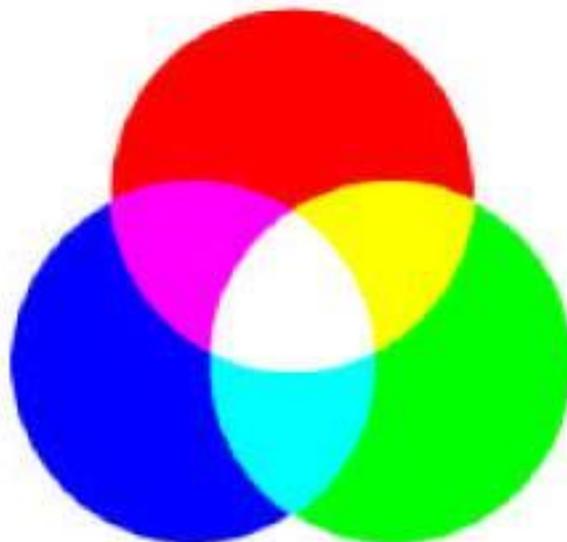


Figura 9. Colores Pigmento (Síntesis Sustractiva)

De acuerdo a Navarro (ob. cit.):

Los colores primarios basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies son: magenta, cyan y amarillo. Aunque en lenguaje coloquial al magenta se le nombra como rojo y al cyan, azul, los tonos varían ligeramente si se busca realizar mezclas adecuadas para producir nuevos colores. Por ello, se mantiene la denominación actual de los pigmentos primarios (magenta, cyan y amarillo), ya que son los colores básicos de las tintas utilizadas en la mayoría de los sistemas de impresión... la mezcla de estos tres colores produce una aproximación al negro. (p. 36).

Los Colores Pigmento son denominados los colores sustractivos, donde los colores son asignados por la luz que se manifiesta en cualquier superficie. En un espacio físico, la combinación de los colores sustractivos (Cyan, Magenta y Amarillo), forma el color negro, que

es el pigmento que no tiene la capacidad de absorber sin reflejar la cantidad de luz necesaria para poder tener un color. El color negro es la ausencia total de luz visible. El color blanco es el color que tiene la mayor capacidad de absorber y reflejar al mismo tiempo la máxima cantidad de luz posible.

De acuerdo a Ambrose y Harris (ob. cit.), este tipo de color lo señalan directamente como Primarios Sustractivos, y así lo definen: “...La superposición de dos primarios sustractivos deja visible un solo primario aditivo. El azul resulta de la superposición del Cyan y el Magenta...La superposición de los tres colores sustractivos produce el negro, puesto que no se refleja luz”. (p. 17). Cuando dos de los colores sustractivos (Cyan, Magenta y Amarillo), se unen, haciendo un ejemplo: la fusión de Amarillo con Magenta da un color primario aditivo, que es el Rojo (donde pertenece al RGB), y cuando se terminen de unir el Magenta con el Amarillo, y el Cyan con el Magenta, originan tres colores más que al fusionarlos, nos revela el color negro, donde no hay ninguna reflexión de luz: toda es absorbida por la superficie con todos los colores mezclados.

CMYK. Según Valero (2012): “A esta mezcla de cyan, magenta, amarillo y negro se le llama normalmente modelo de color CMYK... un ejemplo de espacio de colores sustractivos” (p. 174). El formato CMYK (siglas en inglés: Cyan, Yellow, Magent and Key, traducido es Cyan, Magenta, Amarillo y Negro), como un término que se usa específicamente en las imprentas, ya que digitalmente a través del monitor se manejan los colores RGB y al momento de imprimir, se convierten en cuatricromía para conseguir los valores casi exactos de los colores reales.

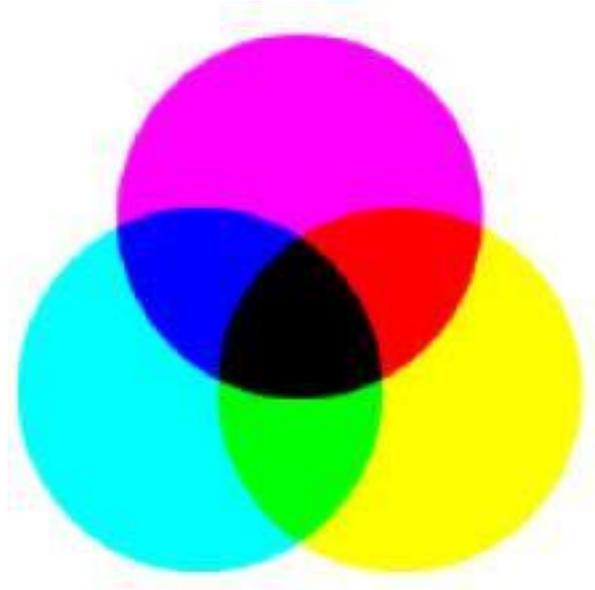


Figura 10. Modelo CMYK

(Fotonostra.com, 2013)

Revistas. Según Bhaskaran (ob. cit.), las revistas resultan de un conjunto de textos e imágenes creadas en una relación el diseñador, que debe comprender sobre el periodismo, y entre un redactor, que debe entender sobre el diseño gráfico, para así lograr una obra que capte a todo público. Las revistas se publican en intervalos de tiempo específicos, ya sea quincenales, mensuales, trimestrales, anuales e incluso semanales. Para mantener una revista en constante publicación, se basa específicamente en las publicidades que las empresas pagan para así aparecer dentro de la revista.

Diseño Multimedia. El Diseño Multimedia es realmente importante actualmente, ya que debido al gran uso que se le ha dado al Internet, es perfecto para poder promocionar cualquier cosa; desde una empresa, un producto nuevo a lanzar, hasta mostrar nuevas ventas a precios

bajos. Un diseño totalmente digital, proyectos realizados en una computadora, y enviados mediante el Internet. Es una nueva forma de transmisión de información, que ayuda a comunicarse con personas de distintas partes del mundo a tiempo real, y así conocer la opinión acerca de algún producto o diseño.

Es un medio con costos bajos en cuestiones de distribución y diseño, debido a que, solamente se crea una vez, y se envía masivamente por las redes sociales, correos electrónicos, mensajes instantáneos, en páginas de Internet, etc.

Además de poder enviar la información masivamente a cualquier grupo social, también ayuda a que la información pueda cambiarse y/o actualizarse, originando así que las personas y empresas puedan estar al tanto de todo.

Además, incluye el Diseño Editorial, debido a que también en la web se organizan textos e imágenes para que puedan ser percibidas por el público.

Para realizar un diseño multimedia con información editorial, se necesita una estructura, una diagramación, una selección de colores y unas tipografías que puedan lograr entretener al lector y así mismo poder crear un vínculo con él.

Todo sistema y diseño multimedia debe tener la capacidad de tener interactividad, que se basa en esa comunicación mutua y recíproca entre el usuario o consumidor con la empresa.

Además, la empresa que ofrece un servicio multimedia tiene que lograr la mayor transparencia posible en cuanto a los servicios que ofrecen, el contacto, la creación y el establecimiento de la

empresa, para ganar la confianza del cliente tanto digital como el de presencia.

Animación. Según Villa Gómez (2013), la animación “...es un ideal medio de enfocar la atención en puntos importantes, de controlar el flujo de informaciones y de suscitar más el interés del público hacia la presentación. Puedes aplicar efectos de animación en el texto, imágenes, formas...” (párr. 4). La animación es un sistema que ayuda a una presentación, imagen, texto, y entre otras cosas, a lograr interactividad, movimiento y dinamismo para así lograr captar la atención del observador. Las transiciones son animaciones que hacen el cambio de una página a otra en una presentación.

Software. Según De Pablos, López-Hermoso, Martín-Romo, y Medina (2004), definen al software como “...la parte inmaterial o lógica de un sistema informático. Son los datos y los programas necesarios para que la parte física de un ordenador, el hardware (Hw), funcione y produzca resultados” (p. 100). El software es el que maneja los datos, la logística y el funcionamiento de dispositivos conectados físicamente (denominados Hardware), para poder completar una función y seguir un conjunto de indicaciones, que son los programas.

Adobe Photoshop. De acuerdo a la página de Adobe (2013), creador del programa de diseño Photoshop, lo definen como “...el software de imágenes digitales más avanzado del mundo. Lo utilizan fotógrafos, diseñadores, profesionales web y profesionales de vídeo” (párr. 3). Este programa de diseño proporciona una buena edición de imágenes, de retoques fotográficos y de creación de diseños mediante las herramientas que éste posee. El software ayuda a corregir y modificar fotografías, o diseños de todo tipo, desde la creación de volantes,

vallas publicitarias, hasta películas, imágenes y diseño para la web.

Corel Draw Graphics Suite, es uno de los programas de diseño y dibujo más completos que existen actualmente. Está formado por un conjunto de herramientas que te ayudarán en la ilustración por vectores, diseño, creación de mapas de bits, edición de imágenes y fotos digitales, coloreado y animación de gráficos.

Imagen. De acuerdo a Bhaskaran (ob. cit): “Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético” (p. 74). En este punto se ubica en el ámbito de la aplicación de imágenes dentro de una publicación. La forma y el modo en que se seleccionan y se aplican las imágenes en un diseño editorial, tienen un papel valioso en la visualización de una publicación; ayuda a que el texto transmita belleza, agrado y simpatía al lector. Si no se aplica un buen uso tanto en el diseño como en la distribución de las imágenes, puede cambiar de forma impactante al lector y causarle un ruido visual.

Formatos de Imágenes. En el ámbito digital, se encuentran dos tipos de formatos para las imágenes. Para Garrigos y Gautraud-Le Bourhis (2008), existe el formato de mapa de bits, y el formato vectorial. El formato mapa de bits, según los autores mencionados (ob. cit.): “...son imágenes compuestas por una cuadrícula rectangular de puntos, los píxeles... se utiliza sobre todo con las fotografías, ya que es capaz de representar mejor a la realidad” (p. 7). Este tipo de formato es excelente para representar las fotografías de manera cercana, y trabaja por medio de píxeles. El píxel es el elemento más pequeño de una imagen. Los píxeles pueden mejorar su

calidad o disminuir debido a la información que se le asigna a cada uno. Ejemplo: Para formatos RGB son 24 bits por píxel, en CMYK son 32 bits por píxel, imágenes a color serian 8 bits o menos.

Para los autores mencionados, hay que tener en cuenta una función dentro de la fotografía, los ppp, significa puntos por pulgada, que es la responsable de ubicar la resolución de la fotografía. En inglés, las siglas son dpi, que significan dot per point.

El formato vectorial o gráficos vectoriales, concepto realizado por Garrigos y Gatraud-Le Bourhis (ob. cit.), en el cual señalan que: “Las imágenes en formato vectorial son imágenes compuestas por líneas y curvas, por objetos matemáticos. En este formato se suelen crear los dibujos, que están más alejados de la realidad que una fotografía... no pierde su calidad” (p. 7). Los formatos vectoriales simplemente no pierden su calidad, sea ampliando o disminuyendo la imagen, trabajando de forma lineal y con curvaturas (características geométricas) que son definidas por vectores. Requieren poco espacio de almacenamiento y son independientes de resolución en comparación con los mapas de bits.

Formatos de archivo para imágenes. Los formatos de archivos más utilizados en el medio digital para las imágenes, de acuerdo a Maldonado y Rodríguez (2006), son los siguientes:

GIF. Siglas en inglés (Graphic Interchange Format), es un formato que admite 8 bits y conserva nítidas los detalles de las imágenes. Acepta transparencia de fondo, y este formato es ideal para imágenes sencillas y de pocos colores. Un GIF animado es un archivo, pero que dentro

de éste contiene varias imágenes, en donde las repite continuamente.

JPG/JPEG. Siglas en inglés (Joint Photographic Experts Group), este formato admite 24 bits y conserva los colores y el brillo. Es un formato que no acepta transparencia de fondo, usado especialmente para fotografías.

PNG. Siglas en Inglés (Portable Network Graphics), formato que es desarrollado de manera gratuita en comparación al formato gif, y admite 24 bits por píxel, y admite transparencia. Es una versión mejorada del GIF, ligada al JPG/JPEG.

TIFF. Siglas en Inglés (Tagged Image File Format), formato admitido por casi todas las aplicaciones relacionadas al diseño. No pierde su calidad y admite poder ser comprimida sin que se modifique.

EPS. Siglas (PostScript Encapsulado), que es el formato que puede contener como gráficos vectoriales al mismo tiempo que mapa de bits, y casi admitido por todas las aplicaciones relacionadas con el diseño, que maneja los colores CMYK, RGB, entre otros. Utilizado para transferir imágenes de lenguaje PostScript entre los programas admitidos.

PDF. Sus siglas tienen el significado en Inglés Portable Document Format (PDF), es un estándar abierto para el intercambio de documentos donde convierte documentos, formularios,

gráficos y páginas web a PDF, el aspecto que tendrán será el mismo como si se fueran a mandar a imprimir. Es incluido dentro de este listado como una mención especial, que es un formato creado por la compañía Adobe, que es basado en el lenguaje PostScript.

SWF. Según Bussara kampakom, C., Cabrera, O., Contreras, R., Izquierdo, J., Eguía, J., García, I., y González, Z. (2012), este es un formato vectorial donde contiene mapa de bits. Se usa para contenidos animados o multimedia, funciona con audio también. No es apto para impresión, y permite incrustar cualquier tipografía e imagen sin perder su calidad. La ventaja de este formato es que mantiene todas las características tipográficas, de maquetación, imágenes, entre otros, que pueden ser visualizados en cualquier sistema operativo si se tiene el programa de Adobe instalado en la computadora. Es el formato ideal para que los clientes puedan visualizar contenidos desde las computadoras, hasta dispositivos electrónicos con sus animaciones.

Fotografía. De acuerdo a Olympus (2003), la marca de cámaras digitales, señala a la fotografía como:

...la fotografía implica siempre mucho más que captar la realidad. Es también la interpretación de lo que ve el fotógrafo y la transformación de esto en una nueva realidad de dos dimensiones de forma que se revive el momento decisivo cuando se vuelve a ver la imagen. (párr. 3)

La fotografía es tener una imagen captada o registrada de un momento, de un sentimiento, de un estado de ánimo en un sitio determinado.

La fotografía, de acuerdo a Rodríguez (2006), tiene una función primordial, que es la de aproximarse a una realidad. Esta realidad comprende características que tienen en conjunto, las

cuales son los conocimientos, las ideas, y creación de sensaciones. Toda imagen representa lo estético y lo simbólico, y contiene mucho significado en donde presenta mayor relevancia al encontrarse con algún texto.

La necesidad de vincular la fotografía con un catálogo digital, es que es de gran ayuda para poder generar al espectador una atracción instantánea, crearle sensaciones, ideas y opiniones acerca de lo observado. El catálogo tiene que poseer imágenes, que den seguridad y confianza de lo que se quiere comprar o adquirir.

Composición en la Fotografía. La composición juega un papel fundamental para que pueda visualizarse de forma correcta una fotografía. De acuerdo a Birkitt (1992), la composición fotográfica: "...es la estructuración de elementos gráficos en una escena para expresar un mensaje visual y crear una cierta impresión sobre quién la mira" (p. 76). Este punto consiste en poder ordenar y distribuir los elementos de forma organizada y que logren una relación entre ellos para que el espectador pueda captar la esencia del momento en la fotografía.

Encuadre en la Fotografía. En la fotografía, se tiene que hacer la pregunta de: ¿Qué es lo que se quiere resaltar?. Para realizar una buena fotografía, es necesario hacer uso de la Ley de Tercios o de La Regla de Oro en una imagen, y Langford (1994) señala que es la norma dentro de la composición que divide en tercios el espacio en la imagen, de manera vertical y horizontal, para así dar 9 espacios con el mismo tamaño. La intersección de ellos (que son 4 puntos) es donde se debería colocar el objeto de atracción o el elemento que se quiera destacar. Para los autores Delgado, Kohn, Buxo y De Miguel (1999), en el lenguaje audiovisual, los

encuadres (o planos) hacen referencia a la aproximación con respecto a la realidad, y son aplicados también en la fotografía para que sean más atractivas.

Los mismos autores señalan que hay distintos planos, en donde se toma como referencia la figura humana. El Plano General comúnmente conocido se dedica a aportar una ubicación en el contexto y añaden una descripción amplia a la imagen (Hay distintos tipos de planos generales, y se encuentra el Gran Plano General, el Plano General, Plano de Conjunto y Plano Entero). Los planos medios (se encuentran el Plano Americano o 3/4, Plano medio corto y largo) que detallan el desarrollo de la acción, donde produce una comunicación con el espectador. Los Planos Próximos, que son aquellos donde les da a la imagen una expresión sentimental que el espectador pueda captar (Se encuentran distintos planos, llamados Primer Plano, Primerísimo Primer Plano y Plano detalle).

Internet. De acuerdo a Rodríguez (2010): “Internet no es una simple red de ordenadores, sino una red de redes, es decir, un conjunto de redes interconectadas a escala mundial con la particularidad de que cada una de ellas es independiente y autónoma” (p. 2). El Internet es un conjunto de redes en donde están conectadas entre sí para poder lograr recibir y enviar información, y según Rodríguez (ob. cit.), por medio de direcciones IP, que son los números de cada computadora; protocolos, que es el lenguaje de las computadoras y es el que logra la comunicación por medio del envío de paquetes, y el que usa el Internet es el TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet, protocolo de control de la transmisión/protocolo de Internet); y por los servidores, que es necesaria la existencia de ellos para poder controlar y organizar la comunicación entre unos equipos y así generar el funcionamiento de las redes.

4.3 Presentación de la maquetación de la revista digital en formato PDF, para la facultad de Educación Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

En el manual de imagen de la revista hicimos una introducción que dice así:

En el presente manual se encuentran establecidas las reglas y procedimientos que se deben tener en cuenta para garantizar la correcta aplicación de la imagen gráfica de la Revista Digital Expresarte, de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

Este documento es una guía de referencia, cuyos datos, representaciones, tipografía, colores corporativos, medidas y aplicaciones correspondientes, deben ser considerados en cualquier publicación futura de la revista para mantener la identidad institucional.

El seguimiento de dichas normas de este manual suele ser de carácter obligatorio y solo podrán hacer uso de él quienes estén autorizados, ya que dicha coherencia en la imagen visual ayuda al reconocimiento de la revista. Cualquier incumplimiento de estas indicaciones será tomado como uso indebido y declinará las responsabilidades a quien no siga la norma.

La conformación del logo está fundamentado en el uso de la palabra Expresarte, acompañado de tres vistos buenos en la parte posterior y en la parte inferior está situada la frase Revista Digital.

El nombre: Expresarte Revista Digital, no se puede usar independiente del símbolo. El logotipo, aparecerá siempre sin separar sus elementos constitutivos; con colores, azul, rojo, verde, morado, blanco y gris.

El Símbolo: Representado por tres vistos buenos de color azul, rojo y verde que hacen parte de los colores institucionales la Facultad de Educación, Artes y Humanidades.

El nombre de la revista digital fue pensado y basado en la esencia de la Facultad de Educación Artes y Humanidades, pues Expresarte es la palabra que mejor define el conjunto de carreras contenidas en la facultad. Inspirado en el diseño minimalista, el diseño del logo enmarca la sencillez, seriedad y objetividad que manejará la revista, con colores frescos y muy neutros que incitan a una lectura limpia y agradable.

Además invita a explorar la capacidad de desarrollar contenidos que permitan contribuir al conocimiento de sus lectores, a través de mecanismos de divulgación de los resultados obtenidos en el estudio de áreas relacionadas con la educación, las ciencias sociales, las ciencias humanas, las artes, entre otras, que pueden ser desarrolladas por docentes y estudiantes de la facultad. (Ver apéndice B, C y D)

5 Conclusiones

Hacer una revista es un excelente espacio para compartir las visiones en material digital, por lo que fue necesario identificar los requerimientos de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña con relación a la creación de una revista digital, evidentemente necesaria para la universidad, que permitirá publicar información al público externo de la institución.

Se establecieron los elementos gráficos y de multimedia para la elaboración de la revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña y estos se evidencian en los manuales y bosquejo de revista propuesto.

Se diseñó la maquetación de la revista digital en formato DCR, para la Facultad de Educación Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, con el fin de tener una opción dinámica para publicar información de interés a toda la comunidad.

6. Recomendaciones

Se sugiere a la hora de diseñar una revista digital tener en cuenta los lineamientos implementados por la universidad para la publicación de documentos e información para el público externo, al igual que las normas establecidas por el alma mater.

Es necesario continuar investigando e innovado con nuevos diseños gráficos, logrando de esta forma mantener al público lector cautivo en el documento, como también motivar la lectura en la comunidad en general.

Se propone tener en cuenta e implementar la maquetación de la revista diseñada, al igual que los manuales propuestos con el fin de mantener al público exterior informado con documentación científica y de interés general.

Referencias

Abadal, E, y Rius, Ll. (2006). Revistas científicas digitales: características e indicadores. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Disponible en <<http://www.observatorioderevistascientificas.com/index.php/articulos/ciencias-sociales/52-abadal-e-y-rius-ll-2006-revistas-cientificas-digitales-caracteristicas-e-indicadores-revista-de-universidad-y-sociedad-del-conocimiento-3-1>>

Colombia, Asamblea Nacional Constituyente. Constitución Política de Colombia 1991, 6ed., Editorial Búho, Bogotá D.C., 1999, p. 91.

Congreso de la República. Ley 30, por la cual se organiza el servicio público de la Educación Superior, Bogotá D.C., Diario Oficial No. 40.700, de 29 de diciembre de 1992, p. 1-22.

Congreso de la República. Ley 115, por la cual se expide la ley general de educación, Bogotá D.C., Diario Oficial No. 41.214, de 8 de febrero de 1994, p. 1-35.

Ghinaglia, Daniel. Taller de diseño editorial, entre corondeles y tipos. Diseño en Palermo, Encuentro Latinoamericano de Diseño, Actas de Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, ISSN 1850-2032, p. 1

Hernández Cardona, Myriam del Pilar. Guía de diseño editorial para revistas de divulgación académica. Universidad de Antioquia. 2010

Mora Ledesma, M. y Sepúlveda, P. ¿Qué es investigar? En Metodología de la Investigación. México: Limusa, 1999, pp. 97-108

Ontalba y Ruipérez, José Antonio. Las revistas digitales académicas españolas de Documentación: análisis de las existentes y propuesta de modelo. 2014

Panella, Claudio. El retorno de perón y el peronismo en la visión de la prensa nacional y extranjera. Edición EDULP. 2009. P 11

Sánchez Ayon, Boris Joseph. Análisis de la comunicación, para la creación de un volante informativo. Universidad de Guayaquil facultad de comunicación social la digitalización en los medios de para la creación de un volante. 2012

Universidad Nacional de Colombia. Revista Colombiana de Psicología. [En línea] (2013), disponible en <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/41317/44918> p 1

Universidad Francisco de Paula Santander Cúcuta, 2015.

Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, Facultad de Educación Artes y Humanidades,
2015.

UNAM. Las revistas digitales. [En línea] (2016), disponible en
<http://www.edicion.unam.mx/html/2_3_3.html> p 1

Villagomez, C. (1992). Animaciones, transiciones, multimedia. Disponible en
<<http://miunespace.une.edu.ve/jspui/bitstream/123456789/2246/1/TG5024.pdf>>

Zubiri, Xavier. ¿Qué es investigar? Vol. 7, 2005, pp. 5-7

Apéndices

Apéndice A. Formato de encuesta dirigido a administrativos de la Facultad de Educación, Artes y Humanidades, Directores y Coordinadores de los Grupos GIFEAH y GISOJU, Docentes Investigadores y estudiantes de semilleros de ambos grupos.

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
FORMATO DE ENCUESTA DIRIGIDO A ADMINISTRATIVOS DE LA FACULTAD
DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES, DIRECTORES Y COORDINADORES
DE LOS GRUPOS GIFEAH Y GISOJU, DOCENTES INVESTIGADORES Y
ESTUDIANTES DE SEMILLEROS DE AMBOS GRUPOS

OBJETIVO:

Diseñar una revista digital para la Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

NOMBRE: _____

NIVEL EDUCATIVO: _____

CARGO O SEMILLERO: _____

FECHA: ___/___/___

1. ¿Cree que una revista digital es el mejor medio de difusión de los proyectos de investigación y/o extensión de docentes, estudiantes y público externo que desee publicar según el área temática a abordar?

Si ____

No ____ ¿por qué?

2. ¿Crees que con sólo contenidos investigativos es suficiente para que el diseño de la revista digital facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos hacia el público al cual estaría dirigido?

Muy de acuerdo ____

De acuerdo ____

Indiferente ____

En desacuerdo ____

Muy en desacuerdo ____

3. De uno (1) a cuatro (4), considerando que uno es el mayor nivel de prioridad, señale el orden de importancia para cada elemento correspondiente a la etapa del diseño de la revista digital

Modelado del usuario _____

Diseño conceptual _____

Diseño visual y definición del estilo _____

Diseño de contenidos _____

4. Para que la Revista Digital pueda diagramarse de la mejor forma posible, es importante determinar ¿qué nivel de conocimiento tendrán los usuarios?

Conocimiento empírico _____

Conocimiento científico _____

Conocimiento filosófico _____

5. Existen algunos factores que influyen en forma importante en la usabilidad del diseño. Enumérelos de uno (1) a cinco (5), considerando que uno (1) es el de mayor prioridad

El color que permita una lectura adecuada y acorde a la temática abordada _____

El manejo equilibrado de las imágenes _____

El tamaño de las letras y el tipo a utilizar _____

El minimalismo _____

La jerarquización de la información _____

6. Se necesita una Revista Digital entendible, innovadora, inteligente, atractiva y de fácil acceso. Por lo tanto, ¿qué tan importante es la correcta funcionalidad, nivel tecnológico y aspectos gráficos?

Muy importantes _____

Para nada importantes _____

¿Por qué?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Apéndice B. Manual de imagen gráfica de la revista *Expresarte*.

Ver documento adjunto.

Apéndice C. Manual de imagen gráfica logo propositivo FEAH.

Ver documento adjunto.

Apéndice D. Maquetación de la revista digital Expresarte.

Ver documento adjunto.