



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**TEMA: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA REVISTA
DIGITAL DE DIFUSIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

AUTOR: SANTIAGO JAVIER CHILUISA SAMANIEGO

TUTOR: MG. DARÍO ARBOLEDA

**QUITO-ECUADOR
2014**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA “ISRAEL”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación certifico:

Que el Trabajo de Graduación “Diseño y elaboración de una revista digital de difusión de la escuela de educación de la Universidad San Francisco de Quito”, presentado por el Sr. Santiago Javier Chiluisa Samaniego, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que se designe para su correspondiente estudio y calificación, y que es autor intelectual del mismo.

Quito, agosto 2014

Tutor

Ing. Darío Arboleda Jordán Mg.
1714907233

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA “ISRAEL”
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del tribunal de grado, designado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL, aprueban el proyecto de Grado de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la UISRAEL para títulos de pregrado,

Quito, agosto 2014

Para constancia firman

PRESIDENTE

MIEMBRO 1

MIEMBRO 2

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA

“Diseño y elaboración de una revista digital de difusión de la escuela de educación de la Universidad San Francisco de Quito”

AUTOR

Santiago Javier Chiluisa Samaniego

TUTOR

Msc. Darío Arboleda

RESUMEN

El presente proyecto de diseño tiene como objetivo visibilizar el trabajo de la escuela de educación del Universidad San Francisco de Quito a través del uso de una revista digital de difusión, buscando a través de este producto exponer a toda su comunidad el trabajo que ha venido desarrollando desde su creación y la calidad de profesionales que se forman dentro de dicha escuela, dentro de la investigación teórica se tomó en cuenta las especificaciones del diseño editorial y del diseño de interfaces para la elaboración de un producto acorde a las necesidades del segmento al que se dirige.

PALABRAS CLAVE: neurociencia, neuroeducación, imaginario, editorial, desarrollo, publicación.

ABSTRACT

This design project aims to show the work of the School of Education of the San Francisco de Quito University through the use of a digital magazine, in order to expose to the entire community the work that has been developing on it, since its creation and the high quality professionals that the school nurtures, within the theoretical research the specifications of editorial design and interface design were used for the development of a product according to the needs of the segment to which it addresses.

A Diana U.

AGRADECIMIENTO

Agradezco el apoyo incansable de mi familia y amigos, quienes han estado presentes en el desarrollo de este gran proyecto de vida, agradezco a mis maestros, quienes con su conocimiento han impulsado el crecimiento de mi persona para culminar esta meta.

ÍNDICE

Introducción	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	2
1. El problema	2
1.1. Definición del problema de investigación	2
1.2. Delimitación del problema de investigación	2
1.2.1. Límites teóricos	2
1.2.2. Límites temporales	3
1.2.3. Límites espaciales	3
1.3. Objetivos	4
1.3.1. Objetivo principal	4
1.3.2. Objetivos secundarios	4
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1. ¿Para qué sirve el trabajo de graduación?	5
1.4.2. ¿Cuál es la relevancia tecnológica?	5
1.4.3. ¿Ayudará a resolver algún problema práctico?	5
1.4.4. ¿El tema es de actualidad?	6
1.5. Hipótesis	6
1.5.1. Variables del trabajo de graduación	6

1.6. Novedad de la propuesta	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍAS	8
2. La comunicación	8
2.1. Técnicas de comunicación	8
2.1.1. Elementos comunicacionales	9
2.2. Clasificación de comunicación	10
2.2.1. Por códigos:	10
2.2.2. Por medios:	11
2.3. Nuevas tendencias de la comunicación	12
2.3.1. La comunicación visual	12
2.4. El diseño	12
2.4.1. El diseño como herramienta de difusión	14
2.5. El diseño Editorial	15
2.5.1. Aproximación histórica al diseño editorial	17
2.5.2. Elementos del diseño editorial	18
2.5.3. La revista	21
2.6. La Universidad San Francisco de Quito	28
2.6.1. Recuento histórico	28
2.6.2. Misión	28

2.6.3.	Visión	29
2.6.4.	Desarrollo interno de sus escuelas	29
2.6.5.	El colegio de ciencias sociales y humanidades	29
2.6.6.	Los institutos de la USFQ	31
2.7.	La neuroeducación	33
2.7.1.	El trabajo en Ecuador sobre neuroeducación	34
2.8.	Metodología	37
2.8.1.	Métodos generales que se van a utilizar en el trabajo de graduación	37
2.8.2.	Técnicas de Investigación que se van aplicar	39
2.8.3.	Población y muestra	41
2.9.	Resultados	42
Resultado de las encuestas realizadas al cuerpo estudiantil de la Universidad San Francisco de Quito		43
Resultado de las encuestas realizadas a alumnos de la carrera de educación de la Universidad San Francisco de Quito		48
Guión para entrevista a docentes de la escuela de educación de la USFQ		52
Análisis general		62
CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL PRODUCTO		63
3.	El producto	63

3.1.	Introducción	63
3.2.	Proceso creativo	64
3.2.1.	Fase analítica	64
3.2.2.	Fase creativa	64
3.2.3.	Fase ejecutiva	64
3.3.	Grupo objetivo	65
3.4.	Justificación	65
3.5.	Estilo del producto	67
3.6.	Validación del producto	76
3.6.1.	Análisis general	78
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		79
4.1.	Conclusiones	79
4.2.	Recomendaciones	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		81
ANEXOS		83

Introducción

Actualmente, el desarrollo del campo de la neurociencia en el país está en avance permanente, gracias a varios esfuerzos coordinados de las diferentes instituciones de educación superior, quienes creen que el desarrollo de esta área del conocimiento favorecerá, no únicamente a sus instituciones como tal, sino también al pueblo ecuatoriano.

El campo integrativo de la neurociencia ofrece un sin fin de alternativas y nuevos conceptos al campo de la educación, es por esta razón que se ha decidido apoyar la iniciativa del colegio de ciencias sociales y humanidades de la Universidad San Francisco de Quito, que se centra en la difusión de información de calidad generada por los mismos alumnos.

De esta forma se procede a crear la publicación de TRACE - Trabajos Académicos Científicos Educativos, con el firme objetivo de mostrar la alta capacidad de trabajo que tiene el cuerpo tanto estudiantil como docente dentro de la USFQ.

La publicación está diseñada en función del principal público del colegio de ciencias sociales y humanidades, sus propios alumnos y la comunidad USFQ, quienes están siempre al corriente en las últimas tecnologías de la comunicación, dando paso así a la difusión de una revista digital, volviéndose no solamente un esfuerzo positivo de enfoque científico, sino además uno tecnológico y de gran alcance.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1. El problema

1.1. Definición del problema de investigación

La escuela de educación de la Universidad San Francisco de Quito, dentro de varias asignaturas, ha generado, desde hace algún tiempo, información importante, actualizada y de calidad dentro del campo de la neuroeducación.

Este material refleja claramente el potencial del cuerpo estudiantil de estas carreras y el nivel académico de sus docentes. Por esta razón han existido varios intentos de socializar esta información, tanto dentro de la USFQ como fuera, pero ninguno, hasta el momento, ha llegado a plasmarse en alguna clase de producto, pues no han encontrado un patrocinador interesado en impulsar este tipo de iniciativas.

El diseño gráfico cuenta con varios métodos y técnicas que permiten el desarrollo coherente de un producto gráfico de difusión digital sobre el material generado por miembros de la escuela de educación de la USFQ.

1.2. Delimitación del problema de investigación

1.2.1. Límites teóricos

1. Diagnóstico del problema de investigación

Existe una cantidad considerable de material en las áreas de neuroeducación y afines, generado por alumnos y docentes de la escuela de educación de la USFQ que no ha sido aprovechado o difundido en el medio.

2. Característica principal

Inexistencia de un producto editorial (revista) informativo publicado sobre neuroeducación y afines.

3. Características secundarias

1. Existe material informativo sobre neuroeducación generado por estudiantes de la carrera de educación de la USFQ.

2. No existe una publicación impresa y difundida del material generado por los alumnos y docentes de la escuela de educación de la USFQ.

3. No existe un profesional en la rama de diseño dentro de la escuela de educación de la USFQ que plasme este proyecto.

1.2.2. Límites temporales

El material recopilado sobre esta temática data desde el año 2011, por lo que la investigación se tomará en cuenta desde este año hasta la actualidad. El desarrollo de la investigación tomará alrededor de 4 meses, tiempo en el que se desarrollara una fundamentación teórica del problema en cuestión, un diagnóstico de situación actual y una propuesta gráfica que de solución a dicho problema.

1.2.3. Límites espaciales

La investigación se limitará a la escuela de educación de la USFQ, en

lo referente a la cantidad de material a difundir y en lo referente al público objetivo se tomará en cuenta al público que trabaja con el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje de la Universidad San Francisco de Quito, dado que esta institución apoyará la difusión de un proyecto informativo de esta índole.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo principal

Elaborar una revista digital de difusión de la escuela de educación de la Universidad San Francisco de Quito que contribuya a la publicación oficial de artículos generados por los miembros de dicha entidad.

1.3.2. Objetivos secundarios

1. Fundamentar teóricamente el desarrollo de una revista digital de difusión de la escuela de educación de la Universidad San Francisco de Quito.
2. Diagnosticar el estado actual de la difusión del trabajo de la escuela de educación de la Universidad San Francisco de Quito.
3. Diseñar los componentes de una revista digital centrada en temas de neuroeducación.
4. Validar el producto generado por medio de entrevistas realizadas a profesionales del ámbito del diseño.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. ¿Para qué sirve el trabajo de graduación?

El publicar una revista que haga visible la alta calidad académica de la escuela de educación de la USFQ, carrera cuyos docentes forman parte del cuerpo académico de programas futuros de maestrías y doctorados, permitirá sentar un precedente sobre el nivel educativo que posee la USFQ y su capacidad de incentivar en el cuerpo estudiantil su nivel investigativo, mismo que es una de las principales características de universidades de alta calidad a nivel internacional.

1.4.2. ¿Cuál es la relevancia tecnológica?

Publicar una revista digital sobre la temática de neuroeducación pone a prueba la conectividad del público al que se dirige y su desenvolvimiento dentro del ámbito de las herramientas web 2.0

1.4.3. ¿Ayudará a resolver algún problema práctico?

A nivel local, docentes tanto particulares como privados buscan estar a la vanguardia de los nuevos conocimientos en el campo de la pedagogía y publicar una revista de esta temática les permitirá un acceso mucho más sencillo a investigaciones actualizadas y nuevas técnicas educativas, ayudando así a su desarrollo personal y al de la niñez y adolescencia.

1.4.4. ¿El tema es de actualidad?

La publicación de revistas con tecnología 2.0 que mantenga una conectividad con diferentes medios comunicacionales es una tendencia que se ha incrementado al paso de los años, fomentando una cultura tecnológica y ayudando a la disminución de consumo de árboles para publicaciones impresas.

1.5. Hipótesis

A través de la aplicación de un producto editorial (revista) adecuado que tome en cuenta los conceptos que aporta el diseño gráfico, la escuela de educación de la USFQ puede difundir su trabajo en el área de la neuroeducación y afines hacia un público nuevo.

1.5.1. Variables del trabajo de graduación

1.5.1.1. Definición conceptual

Las variables existentes dentro de la presente investigación son:

- El desarrollo de una revista digital (variable independiente)
- Difusión el trabajo de la escuela de Educación de la USFQ hacia un nuevo público. (variable dependiente)

1.5.1.2. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Indicador
El desarrollo de una revista digital. (variable independiente)	Conceptos de diseño gráfico adecuado a los contenidos.	Cantidad de conceptos utilizados dentro del producto realizado.
Difusión del trabajo de la escuela de Educación de la USFQ hacia un nuevo público. (variable dependiente)	Nivel de aceptación del material.	Porcentaje de aceptación del producto final.

1.6. Novedad de la propuesta

La publicación de revistas digitales con tecnología 2.0 que mantenga una conectividad con diferentes medios comunicacionales es una tendencia que se ha incrementado al paso de los años, fomentando una cultura tecnológica y ayudando a la disminución de consumo de árboles para publicaciones impresas.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍAS

2. La comunicación

La comunicación es el proceso de transmitir ideas o bien símbolos, que tienen el mismo significado para dos o más sujetos los cuales intervienen en una interacción.

Sobre este tema Nestor Sexe, opina que solo hay comunicación en el caso de una auténtica acción recíproca en que cada interlocutor habla y es escuchado, emite y recibe en condiciones de igualdad. (Sexe, 2008: 60)

De esta forma el autor expone el tema de la comunicación como una materia por excelencia humana, en la que se necesita la interacción de dos locutores.

Complementando este concepto, Rojas nos dice en su texto sobre Comunicación y Lengua, que comunicarse es una necesidad esencial para la subsistencia de los grupos y comunidades, para lo cual cuentan con el valioso apoyo del lenguaje ya sea hablado, escrito o de señas y con otros recursos y medios. Poseen el don de los códigos y los signos, que constituyen la forma como el ser humano aprende y categoriza la realidad, construye el conocimiento y transforma la experiencia cultural y social en significado, para intercambiarlo en las diversas actividades y contextos de la vida cotidiana, laboral y científica. (Rojas, 2007: 37)

2.1. Técnicas de comunicación

Como Rojas la define, la comunicación depende de varios elementos que tanto emisor como receptor deben tener en común, como son los códigos y símbolos que se pueden interpretar como diferentes medios por los que este proceso de comunicación se desarrolla.

Sexe, también asegura que la comunicación es aquello que implica un proceso de elaboración y comprensión mental de un mensaje. (Sexe, 2008: 60) Por lo que se apoya la idea y necesidad de tener elementos comunes de comunicación que permitan un entendimiento mutuo tanto en la elaboración y comprensión de cualquier mensaje.

2.1.1. Elementos comunicacionales

Existen un sin fin de modelos del proceso de comunicación, para el desarrollo de este documento se ha tomado en cuenta el modelo semiológico, en el cual se tienen los siguientes elementos comunicacionales:

- **La intención comunicativa:** toda acción comunicativa humana se inicia en la necesidad de intercambiar información, la búsqueda de alcanzar determinados objetivos mediante la acción comunicativa.

Esta intencionalidad es un elemento importante, ya que la eficacia de la acción comunicativa sólo puede verificarse en relación con los objetivos propuestos.

- **Fuente:** por fuente se entiende el origen primario o secundario de la información de la cual el emisor selecciona aquella que considera importante para estructurar el mensaje que va a transmitir.
- **Emisor:** es la persona que tiene una información, necesidad o

deseo así como un propósito para comunicárselo a otra persona o a varias.

- **Mensaje:** La información total que el emisor ha codificado con el objeto de ser transmitida por medio del habla, gestos, escrita, movimientos corporales, etc., y la cual va a ser captada por el receptor.
- **Canal:** El medio formal de comunicación entre un emisor y un receptor.
- **Decodificar:** Implica la interpretación del mensaje enviado por el emisor.
- **Receptor:** Aquella persona que recibe el mensaje del emisor con el objeto de volver a cambio otra información que lo convierte en un emisor dando origen al proceso denominado retroalimentación o feedback.

2.2. Clasificación de comunicación

2.2.1. Por códigos:

- **Comunicación verbal:** Este tipo de comunicación puede tener dos tipos, Oral o Escrita. La comunicación oral se caracteriza por el uso de signos orales (fonemas) y palabras habladas. La comunicación escrita en cambio se caracteriza por el uso de representaciones gráficas de signos.

- **Comunicación no verbal:** El uso de una gran variedad de signos es necesario para este tipo de comunicación, apoyándose principalmente en sonidos, gestos, movimientos corporales e imágenes sensoriales.

Se nota que existe una variación cultural implícita en el uso de este tipo de lenguaje.

- **Comunicación icónico visual:** Es el uso de un lenguaje visual para la comunicación de un significado por medio de símbolos visuales o audiovisuales.
- **Comunicación Simbólica-Cultural:** Es en base a la cultura y la sociedad en que se suscite el proceso comunicacional lo que definen este tipo de comunicación, pues se apoya en símbolos comunes dentro de la cultura propia del emisor y receptor.

2.2.2. Por medios:

- **Medios presenciales:** Son medios masivos que pueden llegar de manera inmediata al receptor, por ejemplo la radio o la televisión.
- **Medios representativos:** Su exponente principal son los medios escritos, los mismos que necesitan compensar la ausencia de apoyos sensoriales como el auditivo con textos y fotos atractivas.
- **Medios tecnológicos:** Es su agilidad de acercamiento al usuario y su interactividad lo que define este medio, cuyo principal representante es el internet.

2.3. Nuevas tendencias de la comunicación

2.3.1. La comunicación visual

La comunicación visual es un proceso de elaboración, difusión y percepción de mensajes visuales. En ella influyen: emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal y referente. Es un medio de transmisión de mensajes estructurados. Se puede decir que la comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes.

En términos generales, es verificable que es muy pequeña la comunicación basada exclusivamente en imágenes. En mayor parte de la comunicación tienen preponderancia las imágenes, pero se complementan con textos, sonidos, locuciones, que acotan y precisan su sentido, su significación.

La comunicación visual comparte los mismos mecanismos de la comunicación en general, aunque la decodificación de imágenes presente una especificidad importante. Pero hay un emisor, hay códigos, receptores, procesos de codificación y decodificación; la comunicación visual esta intrínsecamente ligada al diseño gráfico.

2.4. El diseño

La palabra diseño se utiliza para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con

miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales.

El diseño gráfico se puede conceptualizar como:

La disciplina que posibilita comunicar visualmente, ideas, hechos y valores útiles para la vida y el bienestar del hombre mediante una actividad proyectual en la cual se procesan y sintetizan en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos, tecnológicos y ambientales. También se conoce con el nombre de “diseño en comunicación visual”, pues la actividad excede el campo de la industria gráfica, y los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales y porque están presentes los tres elementos necesarios para definir una actividad: un método, el diseño; un objetivo, la comunicación; y un campo; el visual. (Frascara, 2000: 30)

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad industrial está dirigida a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, vocativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envases, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética, el diseño multimedia, entre otros.

Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal a finales del siglo XIX. También hay quienes encuentran su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio A.C.

Norberto Chaves complementa este concepto del diseño gráfico entendiéndolo como una técnica de la comunicación visual, definiéndolo como una disciplina abstracta. Esta disciplina regula el ajuste de la forma gráfica de los mensajes a las condiciones de su comunicación concreta. (Chaves, 2007: 114).

Es decir que el diseño configura el mensaje en base a los convenios comunicacionales culturales aceptados tanto por el emisor como por el receptor del mensaje, no solo creándolo, sino definiéndolo a un nivel básico.

2.4.1. El diseño como herramienta de difusión

Rodolfo Fuentes, asevera que el diseño, como disciplina de la comunicación, no es únicamente el mensaje como tal, sino es el medio por el que el mensaje llega a sus usuarios (Fuentes, 2008:138)

La disciplina del diseño tiene dentro de sí, varios campos con la capacidad de codificar un mensaje por medio de signos que pueden ser universales o específicos para una locación o cultura.

Está en manos del diseñador el desarrollo de dichos signos, quien

apoyado en los conceptos y metodologías, modificará el mensaje de forma que cumpla de mejor manera su objetivo.

De esta forma se responsabiliza al diseñador como codificador especializado en desarrollar mensajes visuales, tomando en cuenta cada uno de los tipos de comunicación existentes, con la finalidad de que el mensaje llegue a sus receptores y cobre la significación esperada por parte del emisor.

2.5. El diseño Editorial

El diseño editorial consiste en la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones tales como revistas, periódicos, libros. Dentro de este se debe tratar uno o varios temas y la elección de ellos depende en gran medida a qué tipo de público va dirigido. El diseño de cualquier medio impreso tiene que cumplir con ciertas características en cuanto a formatos, composición, contenido, jerarquía de elementos, imágenes, cromática para a partir de eso poder estructurar y distribuir los módulos.

Se deben de considerar todos los aspectos del diseño gráfico editorial para cumplir con las etapas que conlleva la creación de un producto impreso.

Se denomina diseño editorial a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros” (Gonzales, 1994: 25)

El diseño editorial es la rama de diseño gráfico que incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje

estético ligado al concepto que define al producto y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y distribución.

En el trabajo editorial los aportes tecnológicos agilizan el proceso de publicación: escritura, captura, corrección, composición tipográfica, diseño, formación e impresión. Desde que el autor redacta su texto en la computadora está ahorrando una fase del trabajo editorial que era la captura. La máquina también permite llevar a cabo la corrección de estilo en pantalla y realizar comparaciones entre las distintas versiones de un escrito, todo apoyado con diccionarios especializados en distintos temas que se cargan al software.

De manera muy general se puede comentar que los elementos del diseño editorial entran dentro de una de estas etapas: creación, edición, diseño y producción. La creación observa el contenido de nuestra publicación.

La edición observa corregir el contenido, adaptarlo a la imagen o manera en que queremos transmitir el mensaje. Así como crear una visión de estilo que define la manera en que se percibe el mensaje.

En la etapa de diseño se determinan los espacios desde el tamaño y proporción de la hoja hasta el acomodo visual de los elementos (retícula, mancha tipográfica, espacios blancos, etc.).

Retomando muchas de las reglas de composición del diseño gráfico tradicional (punto, línea, forma, contraste, etc.) se llega a una mejor solución

estética y funcional.

La etapa de producción, observa el resultado final. Los criterios anteriores son en si planeación para estructurar el mensaje. El trabajo real se hace en esta etapa que consta en plasmar todos los conceptos dentro del estilo de la publicación y construir el producto final (libro, revista, folleto, periódico, etc.)

2.5.1. Aproximación histórica al diseño editorial

Desde tiempos inmemoriales, el hombre ha tenido, indirectamente, un acercamiento al diseño editorial, debido a su necesidad de conservar información por escrito.

Esta evolución data desde el uso de placas regulares de arcilla o piedra, luego cambiándolas por rectángulos de papiro o papel.

El diseño editorial, en una versión un poco más precaria, nace en la edad media con los copistas. Estos personajes establecieron las primeras normas referentes para el desarrollo de un manuscrito cuyo principal característica, fue su unicidad.

Muchos de los referentes desarrollados por los copistas (márgenes, columnas, espaciados, etc.) siguen vigentes aún hoy en día.

Los manuscritos creados por los copistas tomaban mucho tiempo, esfuerzo y una gran habilidad para su reproducción, por lo que siempre estuvieron reservados para la gente de altos recursos.

La técnica de la xilografía (técnica de impresión de planchas de

madera) llegó a ser muy popular en el siglo XIV, pues ayudaba a recortar el tiempo de creación. Es un intento previo al desarrollo de la imprenta de tipos móviles de Gutemberg (1468), con la que finalmente se revolucionó el campo.

Este desarrollo tecnológico de la imprenta y su proliferación indujeron una explosión de información accesible a las masas.

Entre tanto, dentro de la cuestión creativa no hubo mayor cambio, pues las publicaciones masivas se mantenían en el uso de un formato tipográfico rectangular.

Fue finalmente con la llegada de la Bauhaus que se introducen cambios significativos en los conceptos del diseño editorial, en el uso de los elementos editoriales. Se abrió la puerta a la experimentación.

La llegada de la tecnología computacional (Macintosh, PostScrip, etc.) afectó definitivamente el campo del diseño editorial. Actualmente, se tiene la capacidad de crear una publicación, virtualmente de la nada y de forma instantánea, por lo que el desarrollo de una publicación depende únicamente de la creatividad del diseñador.

2.5.2. Elementos del diseño editorial

Dentro del desarrollo de una publicación, se deben tener en cuenta varios elementos que dan forma a dicha publicación, como lo remarca Yolanda Zapatterra en su libro *Diseño Editorial: Periódicos y Revistas*:

2.5.2.1. La forma

Esto se refiere a un uso adecuado de los elementos en el

espacio, esto optimiza el uso de la maquetación y ayuda a que el usuario obtenga sensaciones y significados.

Esto genera equilibrio, armonía y discordancia, elementos que generan una maqueta mucho más fluida.

2.5.2.2. La tensión

La tensión se puede definir como una fuerza que atrae la vista del espectador, por lo que logra ser una herramienta muy efectiva al generar una sensación de movimiento.

Este atributo se puede conseguir a través del uso de texto, color e imágenes.

2.5.2.3. La repetición y la fluidez

Buscando una continuidad visual adecuada y una armonía dentro de la publicación, se llega al uso de la repetición y la fluidez. Es a través de recursos gráficos (posición tipográfica, imágenes, colores y tamaños) reiterados que se consigue el posicionamiento mental de los mensajes o mejor conocido como pregnancia del mensaje.

2.5.2.4. La escala

Este atributo se refiere al tamaño de los elementos dentro del área de soporte. A través del mismo se puede dar una guía visual al lector, dando énfasis en el contenido por medio de la tipografía o de imágenes.

2.5.2.5. El contraste

Cada elemento dentro de la composición tiene un peso dentro de la misma, a través del contraste se puede resaltar este peso visual de forma que uno pueda resaltar sobre otro en particular. El contraste puede ser generado a través de varias contraposiciones, como son tamaño (objetos grandes y pequeños), formas (formas circulares y formas rectas) y color (colores opuestos o q resalten uno sobre otro como el blanco sobre el negro).

Generalmente dentro de publicaciones se utiliza este atributo para diferenciar titulares, subtulares, cuerpos de texto, destacados, etc. Pues de esta manera se puede identificar con mayor facilidad el mensaje que se desea emitir.

2.5.2.6. El equilibrio

Este atributo se refiere al uso adecuado del criterio sobre la simetría para que la publicación mantenga el mismo nivel de interés durante todo su contenido; es decir, el manejar correctamente el posicionamiento de los elementos visuales para que toda la revista mantenga un mismo ritmo de lectura y ninguno de los elementos sea omitido por error.

Esto se realiza a través del uso principalmente de los espacios en blanco y bloques de texto de longitudes adecuadas que compensen el peso de imágenes y titulares.

Se pueden utilizar dos tipos de equilibrios, el equilibrio estático (elementos en relación armoniosa) y el equilibrio dinámico (direcciona la atención del lector a un lugar en específico)

2.5.2.7. La sencillez

Este atributo se refiere al uso únicamente de los elementos necesarios para cada publicación, permitiendo obtener un espacio limpio, sin ruido visual que deviene en un producto de mayor legibilidad.

2.5.3. La revista

La revista forma parte del grupo de publicaciones periódicas de la misma forma que el periódico y se diferencia de este por el nivel de profundidad y extensión que puede ser tratado un tema, por su apariencia, dado que se da más importancia a las imágenes y su interés de divulgación de información tiene mayor duración.

La denominación de revista viene del “revé” o “vuelve a ver” que refiere a la calidad de contenidos que en ella se contienen, que a diferencia del periódico no son de pronta caducidad.

Esta naturaleza le permite un nivel de especialización muy grande en sus contenidos, así como tener un público objetivo bastante concreto. De la misma forma puede tomarse libertades dentro de su diseño y de su concepción informativa.

Generalmente las revistas son clasificadas en volúmenes, que corresponden numéricamente de la primera impresión a la última.

En un principio todas las revistas eran meramente informativas similares a los almanaques, con el avance de la tecnología para su impresión y diagramación se tuvo la oportunidad de darle el tinte que tiene ahora y enfocarse en imágenes, diagramación especial, etc.

2.5.3.1. Tipos de revistas

Dentro del campo de las revistas se pueden clasificar por el público al que están dirigidas (infantiles, cristianas, culturales, etc.) de acuerdo a la temática en que se especializan. Por lo que se propone la siguiente clasificación:

- Especializadas
- Informativas
- De entretenimiento
- Científicas

Se puede hacer una distinción también dentro del campo de las revistas tomando en cuenta las nuevas tecnologías y su influencia dentro del campo del diseño editorial, por lo que también debe tomarse en cuenta la revista tanto en un soporte impreso como la revista dentro de un soporte digital.

2.5.3.1.1. Revistas científicas

Este tipo de revistas tienen un público bastante concreto, interesados en artículos de carácter académico

y científico; principalmente investigadores y estudiantes son quienes consumen estos productos.

Por ser su contenido de carácter rígido como pueden ser fórmulas y diagramas de variado nivel de complejidad, al igual que la terminología aplicada dentro de los artículos, el formato tiende a ser también bastante rígido.

2.5.3.2. El soporte digital

Dentro del campo del diseño editorial, el soporte digital ha traído nuevos elementos y con ellos nuevos retos para hacer que una publicación no pierda el interés del lector.

En un principio una publicación digital era únicamente una traducción de la versión impresa a archivo magnético sin tomar en cuenta todos los nuevos elementos de interacción entre la publicación y el lector.

Con el tiempo se dio un desarrollo de las revistas específicamente para este nuevo soporte, con elementos propios del medio digital como son el multimedia, el audio, video, foros, etc.

Este cambio ha devenido en un perfeccionamiento de dichos contenidos para una pantalla que no es compatible con una lectura demasiado extensa, como sería la de un libro, debido principalmente a la fatiga visual de estar frente a una pantalla

brillante para realizarla.

El soporte digital también ha traído una casi infinita capacidad de distribución de las publicaciones, que ha permitido extender los contenidos a un sinnúmero de públicos, ventaja que al mismo tiempo puede convertirse en su opuesto por la cantidad de consideraciones que se deben tener para que una publicación sea accesible para todos.

2.5.3.2.1. Composición

Dentro del diseño editorial, la composición se define como la disposición de los elementos que se incluirán dentro de la diagramación de un producto, de una manera perfecta y equilibrada en función del público al que se dirige.

Para generar una composición adecuada dentro de cualquier producto, es necesario primero elegir los elementos que lo componen que pueden ser imágenes, espacios en blanco, etc.

2.5.3.2.2. Retícula

La retícula es una herramienta de maquetación para el diseño editorial que consiste en subdivisiones verticales y horizontales dentro del soporte, mismas que dan un enfoque modular y sistemático a la publicación.

La composición se puede dar en base a la retícula,

principalmente para mantener una coherencia visual de todas las páginas entre sí.

Las proporciones en que se divide una retícula son desarrolladas en forma geométrica.

2.5.3.2.3. Imagen

El uso de imágenes dentro de una publicación va a depender del tipo de publicación que sea, del público al que va dirigida y del texto que las mismas acompañan.

La imagen debe ser dispuesta dentro de la publicación en función del significado que se desea generar en el lector, buscando generar principalmente puntos de atracción y refrescamiento de la vista.

2.5.3.2.4. Color

El adecuado uso del color dentro del diseño editorial y mucho más, dentro del diseño de un producto multimedia editorial va direccionado a facilitar la legibilidad del contenido. Pues el uso de colores muy intenso o contrastes muy marcados, limitan al usuario el tiempo cómodo de lectura.

El color también debe evocar sensaciones, en base a los conceptos de gestalt, el color siempre va de la mano con la cultura de cada pueblo, por lo que debe tomarse mucho en cuenta el significado local de los colores

además del significado general que cada uno lleva en el imaginario colectivo.

2.5.3.2.5. Tipografía

Dentro del desarrollo de un producto editorial, la tipografía toma un papel primario, pues es a través de la misma que se comunica principalmente el mensaje. Las consideraciones que se deben tomar en cuenta al momento de elegir una tipografía adecuada son la legibilidad de la fuente, la coherencia con el contenido que lleva la publicación y el público al que va a dirigirse.

De esta forma se deben elegir familias tipográficas sobrias si el público objetivo es de carácter científico, una familia tipográfica con serifas para aumentar la legibilidad en la pantalla, etc.

Además, para mantener una coherencia dentro de toda la publicación es aconsejable el mantener únicamente un máximo de 3 familias tipográficas en toda la publicación.

2.5.3.3. Publicaciones digitales académicas

Según los criterios recogidos por una especialista, se puede definir a una publicación digital académica como “una publicación arbitrada creada, producida y editada como versión

única digital difundida en Internet, con características editoriales que se apegan estrictamente a las normas de cualquier revista académica o científica.” (LÓPEZ, 2004: 40)

2.6. La Universidad San Francisco de Quito

La presente información ha sido recabada del sitio web público de la Universidad San Francisco de Quito. (<http://www.usfq.edu.ec>)

2.6.1. Recuento histórico

La Universidad San Francisco de Quito USFQ fue fundada en 1988 por Santiago Gangotena a través de la Corporación de Promoción Universitaria, en respuesta a la necesidad que Ecuador tenía de una institución privada de educación superior de alta calidad.

La USFQ fue la primera universidad privada totalmente autofinanciada en Ecuador y fue nombrada en honor a la ciudad capital del Ecuador: San Francisco de Quito (no por el santo). Fue oficialmente reconocida por el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador en Octubre de 1995 y acreditada por el CONESUP en Mayo de 2001.

La USFQ ha jugado un papel importante en el desarrollo de la educación superior, la investigación científica, la creatividad artística y el emprendimiento empresarial en Ecuador, siendo sus estudiantes, profesores y en especial sus graduados los artífices de estos cambios.

2.6.2. Misión

La USFQ se dedica principalmente a formar, educar, investigar y servir a la comunidad dentro de la filosofía de las Artes Liberales integrando a todos los sectores de la sociedad.

2.6.3. Visión

La USFQ será una universidad modelo de educación en Artes Liberales, emprendimiento, desarrollo científico, tecnológico y cultural para el Ecuador y América Latina, reconocida por la calidad y liderazgo de sus graduados.

2.6.4. Desarrollo interno de sus escuelas

El enfoque que la USFQ brinda a sus carreras está basado completamente en la filosofía de las artes liberales, misma que implica la multidisciplinariedad de todas las áreas. Es decir, el conocimiento brindado dentro de una carrera no es únicamente el concerniente a esa rama del conocimiento, sino que se explora las interconexiones que se generan dentro del mismo con el resto de áreas.

Este perfil permite que los estudiantes tengan un acercamiento más humano al desarrollo del conocimiento y no se cierren a un mundo de posibilidades, esta filosofía expande su visión, permitiéndoles alcanzar un perfil de empresario antes que el de un empleado.

2.6.5. El colegio de ciencias sociales y humanidades

El Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades constituye la base de la misión de la USFQ y como tal cumple una doble función dentro de la universidad. Como columna vertebral de la filosofía educativa de la institución, ofrece una variedad de cursos que son parte del Colegio

General y que como tal están abiertos a todos los estudiantes de la universidad.

El colegio ofrece títulos en Relaciones Internacionales, Psicología, Educación y Artes Liberales, así como varias subespecializaciones.

El Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades educa individuos libres, investigadores y profesionales capaces, con actitud ética y crítica ante su entorno, mediante una formación interdisciplinaria.

Fomentamos la investigación en las ciencias sociales y humanidades. Nuestro propósito es ser un modelo de educación universitaria, y liderar la investigación académica en los campos de las ciencias sociales y humanidades.

2.6.5.1. Las carreras de educación y psicología

2.6.5.1.1. Educación

La carrera de Educación de la USFQ busca formar licenciados en Ciencias de la Educación con principios éticos, compromiso social y excelencia académica, además de sólidos conocimientos pedagógicos, científicos, humanísticos e investigativos, y contribuir así al desarrollo de profesionales que comprendan la realidad social, económica y cultural de nuestro entorno y puedan trabajar en ámbitos públicos y privados.

2.6.5.1.2. Psicología

En todo trabajo existe el elemento humano. Por eso, estudiar Psicología permite al profesional aplicar sus conocimientos a una variedad inmensa de áreas laborales. El estudiante de psicología de la USFQ entiende el comportamiento humano desde perspectivas sociales, biológicas, emocionales, comportamentales y cognitivas, lo que le convierte en un profesional que puede apoyar tanto al desarrollo individual como a las organizaciones o grupos sociales en los que trabaja.

2.6.6. Los institutos de la USFQ

Como un apoyo dentro del desarrollo del conocimiento dentro de la USFQ se han creado diferentes institutos que responden principalmente a la visión de la universidad.

Dentro de los institutos más representativos dentro de la institución podemos contar con la “Academia de Artes Digitales”, misma que se desprende del colegio de comunicación y artes contemporáneas como una necesidad de extender sus servicios no solo a la comunidad USFQ, sino al público en general.

También tenemos a la “Escuela de Empresas” que se desprende de una rama del Colegio de Administración para el desarrollo y busca crear empresarios emprendedores y líderes en pensamiento crítico y

creativo.

Finalmente tenemos al “Instituto de Enseñanza y Aprendizaje” (IDEA) cuya misión es contribuir con la excelencia educativa, tanto dentro como fuera de la USFQ.

2.6.6.1. El Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA)

La Universidad San Francisco de Quito (USFQ), en su interés por mejorar la calidad de la educación en Ecuador, creó el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA), a finales del año 2008. Actualmente IDEA beneficia al año a miles profesionales del Ecuador y del extranjero.

2.6.6.1.1. Misión

Contribuir a la excelencia educativa apoyando activamente procesos de calidad en investigación basada en evidencia, formación continua de docentes, comunicación entre maestros, padres y estudiantes, guía vocacional a jóvenes, y difusión de recursos pedagógicos.

2.6.6.1.2. Visión

Mejorar la estructura económica y social del país a través de una población mejor preparada.

En IDEA pensamos que el cambio comienza por uno:

un alumno, un maestro. Queremos apoyar a los maestros en su gran labor de enseñar. Estamos convencidos de que hacen una excelente labor cada día, y que están hambrientos de nuevos conocimientos y de crecer con nuevas formas de enseñar. Es nuestro interés, por lo tanto, ofrecer a los profesores las nuevas tendencias educativas, recursos e ideas que les puedan apoyar en su trabajo diario.

Es por esta finalidad que IDEA ha optado por patrocinar el producto a desarrollarse en este proyecto, pues con este afán de compartir conocimiento con compañeros docentes y alumnos de su cátedra, se evidencia de la mejor manera el trabajo que realiza la tanto el instituto como la universidad.

2.7. La neuroeducación

La neuroeducación (Mind, Brain, and Education Science), en su concepción actual, se considera un campo integrativo donde los conceptos de la psicología, la neurociencia y la educación confluyen para obtener un mejor resultado al momento de entender cómo se puede desarrollar una mejor metodología educativa, donde los alumnos aprovechen de mejor manera los conocimientos que les son impartidos.

Antes de que existiese este campo integrativo, cada una de las disciplinas

tomaba un enfoque unilateral que condujo a cada campo a un desarrollo memorístico de las habilidades cognitivas.

Los avances dentro del campo de la neuroeducación se han dado en los últimos años, gracias a la colaboración desarrollada alrededor del mundo por especialistas dentro de cada área, cada uno con el afán de mejorar sus metodologías y su forma de enseñar.

Ancestralmente, los avances dentro del campo de la educación han sido desarrollados bajo metodologías experimentales, por ejemplo, estudios dentro del campo de la estimulación temprana llevaron a profesionales dentro de esa área a enfocarse en cómo aprende el ser humano, llegando a una conclusión temprana sobre la estimulación en niños y cómo afecta su desarrollo normal. Este resultado hizo que muchas instituciones a nivel mundial se enfoquen en esta primera etapa; desarrollo que no está completamente equivocado, pero debería tomarse en cuenta que estos desarrollos experimentales demuestran que una estimulación temprana tiene un efecto positivo en los niños, pero no determina si este efecto positivo realmente ayuda a los niños a un nivel emocional o cognitivo en su futuro campo de estudios. Hace falta un desarrollo de estos mismos estudios desde el punto de vista de otras disciplinas, iniciativa que ya viene desarrollándose dentro del área de la neuroeducación.

2.7.1. El trabajo en Ecuador sobre neuroeducación

El trabajo en el área de la neuroeducación en el Ecuador ha sido desarrollado principalmente por parte de la profesional en área, Ph.D.

Tracey Tokuhama Espinosa, quién a través del Instituto de Enseñanza y aprendizaje de la Universidad San Francisco de Quito, ha impartido muchos talleres sobre esta temática, ha publicado varios libros al respecto, entre los cuales se encuentran: Mind, Brain, and Education Science: a comprehensive guide to the new brain-based teaching y The new science of teaching and learning: using the best of mind, brain, and education science in the classroom.

Así como los esfuerzos en general dentro de la disciplina de la neurociencia a nivel mundial, no tenían un eje común para su desarrollo, de la misma forma sucedía a nivel local. En el país, existían estudios dentro del campo de la psicología con referencia al funcionamiento del cerebro y como utilizar estos conocimientos para mejorar la forma de aprender del ser humano, pero eran vistos únicamente desde un punto de vista científico, no uno educacional.

Los primeros esfuerzos para desarrollar la neurociencia como se la ve actualmente fueron desarrollados por el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje de la Universidad San Francisco de Quito, en febrero de 2009 con el evento llamado “Primer Congreso Educativo: Mente, Cerebro y el Arte de Enseñar”, en el que por primera vez en el país se introducían estos nuevos conceptos integrativos de mano de la directora de IDEA en ese entonces, Tracey Tokuhama-Espinosa Ph.D. en Educación. Desde entonces, se han dictado innumerables talleres referentes a la neurociencia en el país, dirigidos a docentes de todos

los niveles educativos.

Tracey Tokuhama-Espinosa, forma parte de una red internacional de investigadores educativos, líderes en el área de la neurociencia, conocida como International Mind, Brain and Education Society (IMBES), juntos con los que ha podido realizar varias consultorías. En el año 2013 se tuvo la presencia de varios de los investigadores de esta institución en el Ecuador, para una conferencia magistral llevada a cabo en el mes de mayo de 2013.

2.8. Metodología

2.8.1. Métodos generales que se van a utilizar en el trabajo de graduación

Los métodos que se utilizarán a lo largo del proceso de trabajo de graduación se han dividido de la siguiente manera:

Capítulo	Metodología
Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none">● Analítico - Sintético● Inductivo - deductivo● Investigación explicativa
Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none">● Investigación seccional● Matemático
Propuesta gráfica (producto)	Metodología propuesta por Bruce Archer.

En el capítulo en que se refiere a la fundamentación teórica se utilizará el método analítico-sintético para recopilar material teórico referente a la problemática de este trabajo de titulación y por medio de un razonamiento lógico escoger la información relevante y darle un enfoque acorde a la propuesta de investigación.

También se usará el método inductivo-deductivo, a través del cual se

condensarán los conocimientos recopilados y serán reinterpretados, en nuevos conocimientos que enriquezcan conceptos concernientes a este documento.

Finalmente se utilizará el método de investigación explicativa por medio del cual se relacionará los conocimientos obtenidos durante las dos metodologías antes explicadas con el problema de investigación, fundamentándolo adecuadamente y ofreciendo un resultado base para continuar con este proyecto.

Durante el capítulo de diagnóstico se aplicará el método seccional de investigación, a través del cual se obtendrá información relevante del público objetivo, en un espacio de tiempo único.

Esta información se utilizará como base del desarrollo del producto de diseño a través del método matemático, que permitirá sacar conclusiones de los datos obtenidos a través de las diferentes técnicas del método seccional.

En el capítulo de propuesta gráfica se utiliza el método propuesto por Bruce Archer para desarrollar el producto de diseño, método que consta de los siguientes pasos:

- Definición del problema y preparación del programa detallado.
- Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase 1.

- Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.
- Desarrollo de prototipos.
- Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño.
- Preparar documentos para la producción.

2.8.2. Técnicas de Investigación que se van aplicar

De la misma forma en que se han dividido las metodologías, se han dividido las técnicas a utilizarse en función del capítulo en el que se utilizarán de la manera que indica el cuadro inferior.

Capítulo	Técnicas
Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none"> ● Fichaje ● Investigación documental a través de fuentes bibliográficas
Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> ● Encuestas ● Criterio de expertos
Propuesta gráfica (producto)	<ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas enunciadas por Bruce Archer en su metodología

Para el capítulo de fundamentación teórica, se utilizará la técnica del

fichaje, a través de la cual se hará un recuento de las fuentes bibliográficas consultadas para realizar la fundamentación necesaria.

En el capítulo de diagnóstico se utilizará la técnica de la encuesta para obtener información clara y de fuentes primarias sobre su percepción del trabajo de la escuela de educación de la USFQ.

Se utilizará también la técnica del criterio de expertos, para validar la información que va a contener el producto de diseño como material original y de calidad.

Finalmente en el capítulo de propuesta gráfica, se utilizarán las técnicas enunciadas por Bruce Archer en su metodología. En dicha metodología se tiene una división de tres fases, siendo estas:

Fase analítica

- Problema
- Programación
- Obtener información

Fase creativa

- Análisis
- Síntesis
- Desarrollo

Fase ejecutiva

- Comunicación
- Solución

2.8.3. Población y muestra

La población a ser tomada en cuenta para esta investigación es la comunidad USFQ, que comprende a su cuerpo estudiantil y cuerpo docente, tanto de pregrado como de postgrado.

Actualmente, según datos otorgados por el departamento de recursos humanos de la USFQ y el Gobierno Estudiantil (GOBE) la comunidad USFQ cuenta con **6.000 estudiantes** divididos en pregrado, postgrado y otros; y el cuerpo docente asciende a **300 profesores** a tiempo completo.

Como conclusión la población a la que se debe tomar en cuenta para esta investigación es de 6300 personas.

Para el cálculo de la muestra se tomó en cuenta la fórmula:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

Donde:

n = el tamaño de la muestra

N = tamaño de la población (6300)

Z = nivel de confianza, (95% - 1,96)

p = probabilidad de éxito, o proporción esperada (95%)

q = probabilidad de fracaso (5%)

d = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción)
(3%)

De este modo el resultado de la muestra es:

196 personas.

2.9. Resultados

El resultado de la investigación propuesta es el desarrollo de una revista digital, por medio de la cual se difunda a toda la comunidad USFQ el trabajo que realiza la escuela de educación.

Resultado de las encuestas realizadas al cuerpo estudiantil de la Universidad San Francisco de Quito

Objetivo: El objetivo de esta encuesta es evaluar el nivel de conocimiento que tienen los miembros de la USFQ sobre su escuela de educación y del trabajo que ellos realizan, también se quiere conocer cuál sería el mejor medio para compartir información con ellos.

Muestra: 190 personas (Alumnos de diferentes carreras de la USFQ)

1.- ¿Conoce usted sobre la carrera de educación de la USFQ?

Si: 74%

No: 26%

Conclusión.- Al tener una mayoría de estudiantes que conocen acerca de la carrera de educación de la USFQ. Por tal motivo dentro de la identidad de la publicación es necesario mostrar que dicha publicación pertenece a la carrera de educación de la USFQ, pero no hace falta resaltarlo demasiado.

2.- En la carrera de educación, ¿qué temática le parece más importante?

Descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro: 44%

Psicología: 29%

Bases sobre pedagogía: 27%

Conclusión.- Dentro de la publicación se debe tomar un enfoque principalmente hacia el desarrollo de temas concernientes a “Descubrimientos científicos del

funcionamiento del cerebro” y su impacto dentro del campo de la educación, incluyendo en menor cantidad, artículos relacionados con psicología y bases sobre pedagogía.

3.- ¿Sabe qué es la Neuroeducación (Mind & Brain Education)?

Sí: 59%

No: 41%

Conclusión.- Al ser un resultado casi medio, se vuelve necesario tomar una parte de la publicación que explique esta temática y su importancia dentro de la carrera de educación.

4.- ¿Le parece importante el desarrollo de esta disciplina?

Sí: 98,31%

No: 1,69%

Conclusión.- Del porcentaje de personas que conocen algo sobre neuroeducación, casi todos están de acuerdo en que es importante desarrollar esta temática. Por lo tanto se confirma una vez más que el enfoque de la publicación debe darse a través de esta temática y de su desarrollo especialmente dentro de la escuela de educación de la USFQ.

5.- ¿Conoce de alguna publicación educativa de la USFQ?

Sí: 30,16%

No: 69,84%

¿Cuál?

- Para el aula
- Aula Magna

Conclusión.- La mayoría del alumnado de la USFQ desconoce sobre la publicación que realiza el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) con su revista “Para el aula”; y de entre los que conocen sobre algún tipo de publicación educativa, tienen una confusión entre el nombre de la publicación y el periódico quincenal que emite la USFQ. Estos resultados indican que es necesario hacer un trabajo fuerte en la promoción de cualquier publicación educativa dentro de la USFQ que esté destinada al cuerpo estudiantil, y que la misma debe diferenciarse del resto tanto en nombre como en estilo gráfico.

6.- ¿Le interesaría ser colaborador en una publicación académica de la carrera de educación de la USFQ?

Sí: 74,58%

No: 25,42%

Conclusión.- Este resultado indica que la publicación tendría el respaldo del alumnado de la USFQ en cuestión de contenidos, lo que puede significar en un futuro, un aumento en la periodicidad de la publicación. Para tomar esta iniciativa se vuelve necesario un estudio más a profundidad para determinar realmente la cantidad de personas interesadas en colaborar y la manera en que podría realizarse.

7.- ¿Le gustaría saber más sobre el trabajo de la escuela de educación de la USFQ?

Sí: 88%

No: 12%

Conclusión.- La cantidad de alumnos interesados en el trabajo de la escuela de educación, indica que una publicación de esta índole, será muy bien recibida por parte

del alumnado de la USFQ, por lo tanto se justifica el desarrollo y socialización de esta publicación, desde el punto de vista del público objetivo.

8.- ¿Le gustaría recibir información sobre los proyectos educativos de la USFQ?

Sí: 75%

No: 25%

Conclusión.- En base a este resultado, se debe incluir dentro de la publicación, información sobre los proyectos educativos de la USFQ, puede ser en primera instancia el trabajo de la entidad que patrocina el desarrollo de esta publicación, el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA)

9.- ¿En qué formato digital le gustaría recibirla?

Revista Digital: 73,7%

PDF: 17,48%

Microsoft Word: 3,52%

Power Point: 5,3%

Conclusión.- El formato de revista digital es el elegido para el desarrollo de la publicación, teniendo en cuenta que se debería realizar una descarga optativa en formato PDF.

Conclusión general

Los alumnos que no pertenecen a la escuela de educación de la USFQ conocen, en su gran mayoría, de su existencia y mantienen una mayoritaria convicción de que los descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro son lo más importante dentro de esta carrera; también existe una falta de conocimiento de lo que implica el término “Neuroeducación”.

Existe una gran cantidad de alumnos interesados en colaborar con la revista y en conocer más de la carrera de educación en la USFQ.

En base a lo anterior, es necesario darle una fuerte identidad a cualquier publicación que se realice para vincularla con la carrera de educación de la USFQ, dar especial importancia en la temática de la neuroeducación.

Esta encuesta nos muestra que, crear esta publicación teniendo como público la comunidad USFQ, se tendrá una buena acogida por la cantidad de gente interesada tanto en participar como en conocer toda esta información producida por la carrera de educación.

Se confirma también el desarrollo de este producto en una plataforma de revista digital y no en un formato impreso.

Resultado de las encuestas realizadas a alumnos de la carrera de educación de la Universidad San Francisco de Quito

Objetivo: El objetivo de esta encuesta es verificar el conocimiento de los estudiantes de la escuela de educación sobre la difusión del trabajo de los docentes y alumnos de dicha escuela.

Muestra: 53 personas (Alumnos de la carrera de educación de la USFQ)

1.- ¿Qué temática le parece más importante en su carrera?

Descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro: 88,68%

Psicología: 7,55%

Bases sobre pedagogía: 3,77%

Conclusión.- Se confirma que la temática principal de la publicación debe ser la de “Descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro”. Y al ser los alumnos de la carrera de educación los principales colaboradores de esta publicación se asegura de esta manera la temática en que ellos se enfocarán al momento de compartir material para la publicación.

2.- ¿Sabe qué es la Neuroeducación (Mind & Brain Education)?

Sí: 50,94%

No: 49,06%

Conclusión.- A pesar de los resultados de la pregunta anterior, se tiene aún la mitad de encuestados que no conocen sobre la temática descrita por su nombre. Hay que

hacer hincapié en la temática general y específica de los documentos que se publiquen.

3.- ¿Ha realizado algún trabajo bajo esta temática?

Sí: 25,93%

No: 74,07%

Conclusión.- Se tiene una mayoría de estudiantes que no han hecho trabajos sobre la temática de la neuroeducación, por lo que no se puede garantizar aún la calidad de dichos trabajos, se debe tener especial cuidado al momento de editar el contenido antes de publicarlo, para verificar la veracidad de los datos en el mismo descrito.

4.- ¿Qué tan importante le parece el desarrollo de esta disciplina?

Mucho: 96,30%

Poco: 3,07%

Nada: 0%

Conclusión.- En base a estas respuestas, se confirma nuevamente el enfoque que debe tener la publicación y que la mayoría del material debe llevarse en ese enfoque.

5.- ¿Le parece que debería haber una publicación relacionada con este tema?

Sí: 96,3%

No: 3,7%

Conclusión.- Los mismos estudiantes de la carrera están de acuerdo con el desarrollo de una publicación enfocada en la neuroeducación. Con esto se potencia el objetivo de socializar el trabajo de la escuela de educación de la USFQ por parte de los estudiantes.

6.- ¿Le interesaría ser colaborador en una publicación académica de la carrera de educación de la USFQ?

Sí: 71,15%

No: 28,85%

Conclusión.- La gran mayoría de los encuestados se interesa por colaborar en la publicación, por lo que se asegura la cantidad de material para una publicación semestral.

7.- ¿Conoce alguna publicación de la Escuela de Educación?

Sí: 1,89%

No: 98,11%

Conclusión.- Se demuestra que la publicación realizada por el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) no ha tenido la difusión necesaria, incluso dentro de la escuela de educación, por lo que es necesario desarrollar una identidad fuerte y difundirla principalmente dentro de la carrera de educación.

8.- ¿Le gustaría recibir información sobre los proyectos educativos de la USFQ?

Sí: 84,91%

No: 15,09%

Conclusión.- El resultado indica que los estudiantes de la carrera de educación también están interesados en que la publicación contenga más información concerniente a proyectos educativos, que pueden estar fuera de su carrera.

9.- ¿En qué formato digital le gustaría recibirla?

Revista Digital: 65,22%

PDF: 28,26%

Microsoft Word: 2,17%

Power Point: 4,37%

Conclusión.- El formato de revista digital es el elegido para el desarrollo de la publicación y no se descarta una posibilidad de una versión descargable en formato PDF.

Conclusión general

Los alumnos que son parte de la escuela de educación concuerdan con el resto de estudiantes en que la temática más importante para el desarrollo de su carrera son los descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro, demostrando que esta debería ser la guía para cualquier tipo de publicación. También se determinó que muchos de los alumnos no están familiarizados con el término “Neuroeducación”, por lo que se debe dar especial hincapié en este punto para obtener mejores resultados dentro del material a ser incluido en la publicación.

Los estudiantes desconocen completamente la publicación educativa realizada por IDEA dentro y fuera de la USFQ. Por esto es imperativo que se haga un esfuerzo más grande en la socialización interna de la publicación a realizarse.

A pesar de no conocer ninguna, el cuerpo estudiantil se muestra muy abierto a recibir información concerniente a la carrera y avances en su medio, principalmente a través de revistas digitales, con una opción muy cercana de descargar esta revista en formato PDF.

Guión para entrevista a docentes de la escuela de educación de la USFQ

Objetivo: Evidenciar desde el punto de vista de un docente, la cantidad de trabajo que se realiza dentro de la escuela de educación de la USFQ y cómo es actualmente la difusión que se ha hecho del mismo. De igual forma se busca confirmar los posibles beneficios que esta difusión podría traer a la USFQ.

En el objetivo no debe hablarse de poca difusión porque precisamente el diagnóstico se realiza para evaluar la existencia del problema, al poner la palabra poca ya se está evaluando.

1. ¿Cuál es su nombre y cargo dentro de la USFQ?
2. ¿Desde cuándo es miembro del cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?
3. ¿Cuál es su opinión sobre el cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?
4. ¿Cuál ha sido su experiencia dentro del campo de la neuroeducación?
5. ¿Le parece que el trabajo de la escuela de educación de la USFQ, tanto de alumnos como de docentes, ha tenido la difusión que merece?
6. ¿Piensa que los proyectos desarrollados por los alumnos de la escuela de educación deberían ser difundidos?
7. ¿Qué beneficios traería esta difusión a la USFQ?

Entrevistas

Nancy Crespo

Encargada de la Coordinación de Educación en Línea

Docente de la escuela de educación de la USFQ

Miembro de la comunidad USFQ desde el 2010

¿Cuál es su opinión sobre el cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?

Yo creo que tenemos un grupo de profesores con perfiles super altos, profesoras que tienen experiencia en diferentes niveles, que obviamente han tenido no solamente sus licenciaturas, sino varios estudios de nivel superior que les afianzan mucho en las áreas en las que están trabajando y obviamente es un cuerpo de docentes que tiene mucho que ofrecer a la carrera.

¿Cuál ha sido su experiencia dentro del campo de la neuroeducación?

Yo básicamente trabajo en la carrera de educación, tocando varias áreas como docente. He procurado en la mayor parte de materias en las que yo trabajo, involucrar la neurociencia, la neuropedagogía ya que es un área nueva, pues para muchos profesores es conocido que existe este soporte y es importantísimo como docentes que sepan cómo utilizarla en el aula de clase. No he dado la asignatura como tal pero si he buscado incluirla, por ejemplo desde la filosofía, desde la práctica docente, desde la planificación temas como este porque es la nueva generación de profesores quienes tienen que manejar este tema.

¿Le parece que el trabajo de la escuela de educación de la USFQ, tanto de alumnos como de docentes, ha tenido la difusión que merece?

Yo creo que no, me parece que es super importante que exista cierto tipo de apoyo más directo, no solamente a la publicación sino a las prácticas, a las experiencias, a los diferentes recursos que están utilizando los profesores y las estudiantes, porque hay instancias donde no es lo que hace el profesor o lo que hace el estudiante, sino lo que en conjunto llegan a hacer, que son aportes importantísimos que se están quedando dentro del aula de clase.

A través del instituto IDEA se comparte ciertos recursos a través de capacitaciones y sin embargo hay mucho trabajo dentro del aula que se esta quedando ahí y que sería un apoyo importantísimo si llegara a difundirse adecuadamente.

¿Qué beneficios traería esta difusión a la USFQ?

Obviamente cuando hablamos de difundir diferentes estrategias, procesos, metodologías existe un beneficio a nivel de imagen de la universidad, tenemos como lo mencionamos hace un momento, muy buenos profesores, los estudiantes de educación son muy bien cotizados, bien ubicados en centro de educación de todo tipo y obviamente, el beneficio sería el mejorar la imagen de la universidad, socializar las experiencias gratas que tenemos, las experiencias que son útiles dentro del aula de clase y por sobre todo, me iría mucho más allá de las paredes de la universidad, difundir los estudios, los proyectos, las experiencias sería de beneficio social. Imagínate lo que es para una profesora que no tiene una buena formación en otra universidad, poder compartir avances y cosas en tu contexto y en tu medio; que otra

profesora te diga, Yo logré esto a través, por ejemplo, de la Neuropedagogía y estos son los resultados que tuve en una escuela fiscal, compartamos.

Entonces no creo que son beneficios únicamente dentro de casa sino a nivel social los que se podrían lograr.

Conclusión general

La USFQ tiene un cuerpo docente muy capacitado e inspirado para compartir mucho conocimiento y el desarrollo de nuevas ideas que vengan de parte de los alumnos. La calidad del trabajo de los alumnos y el apoyo de las autoridades podrán hacer que esta publicación difunda el gran trabajo que la escuela de educación hace para el desarrollo de nuevos conocimientos. Esta difusión será beneficiosa tanto para la carrera como para la universidad en sí, a los alumnos ayudaría a impulsarlos dentro de su carrera influyendo directamente en la calidad de futuros trabajos y el empeño de docentes y alumnos.

Claudia Tobar

Directora del Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA)

Docente de la escuela de educación de la USFQ

Miembro de la comunidad USFQ desde el 2010

¿Cuál es su opinión sobre el cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?

Yo creo que el equipo está haciendo un gran trabajo colaborativo, para justamente proporcionar la mejor imagen de la carrera de educación y mantener una calidad excelente. Creo que cada una de las profesoras y miembros administrativos de la carrera de educación, tanto como quienes trabajan en IDEA, realizan un trabajo conjunto para mantener una calidad adecuada.

¿Cuál ha sido su experiencia dentro del campo de la neuroeducación?

He participado en algunas investigaciones que ha hecho el instituto IDEA alrededor de la neuroeducación, fui coordinadora del congreso internacional que se realizó en el mes de mayo del 2013, acerca de justamente, la aplicación de mente, cerebro y educación en el aula. He participado en algunos congresos sobre este tema, a pesar de que no tengo una titulación oficial sobre el tema, siento que he estado empapada por varios temas académicos y por la docencia misma.

¿Le parece que el trabajo de la escuela de educación de la USFQ, tanto de alumnos como de docentes, ha tenido la difusión que merece?

Justamente dentro del instituto tenemos una publicación que tiene ya año y medio con siete números que se llama, revista “Para el Aula”, en donde, a pesar de que es

dirigida para docentes escolares, tratamos de sacar a pecho, productos de los docentes específicamente, que son de mucha calidad. Hemos tenido la participación de algunos estudiantes de la carrera de educación que también han publicado dentro de esta revista, pero yo creo que esto es poco en comparación de los que se podría hacer, ya que hay mucho espacio de publicación para trabajos de mucha calidad que han presentado los estudiantes y posibles trabajos de investigación que pueden presentar los profesores.

¿Piensa que los proyectos desarrollados por los alumnos de la escuela de educación deberían ser difundidos?

Creo que sería un interesante proyecto, no se ha desarrollado nada alrededor de este tema, pero yo creo que puede ser un espacio muy motivante para los estudiantes, el saber que sus trabajos presentados en clase no solamente se quedan en el escritorio del profesor, sino que van más allá y creo que esta motivación de autoestima y de producto generado va a crear en ellos un incentivo especial para que se suba la calidad de incluso de los trabajos, entonces este espacio además es de difusión para conocer más todo el proyecto que está haciendo los estudiantes individualmente que a veces son muy valiosos.

¿Qué beneficios traería esta difusión a la USFQ?

Bueno, como universidad siempre quiere ser un medio generador de conocimientos y tener publicaciones es la mejor evidencia de que lo somos. Esa evidencia permite a otras instituciones a usar la USFQ como referencia para temas educativos en este caso y le da una muy buena imagen a la universidad.

Conclusión general

El trabajo dentro de la escuela de educación de la USFQ es arduo y continuo, pero no ha sido visibilizado de la mejor manera. Tener una publicación ayudaría muchísimo a los estudiantes a avanzar mucho más en temas que a ellos les interesan al mismo tiempo que vuelven a la USFQ un referente ante la sociedad ecuatoriana de conocimiento de calidad en el área de la educación. De igual manera, el crear una publicación permitirá que los docentes muestren la calidad de su investigación y se puedan dar a conocer mucho más.

Tracey Tokuhama Espinosa

Docente de la escuela de educación de la USFQ

Miembro de la comunidad USFQ desde el 2003

¿Cuál es su opinión sobre el cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?

Tengo una muy buena opinión sobre el cuerpo docente y pienso que el papel de los docentes con los que se cuenta actualmente es uno de los ingredientes fundamentales de este programa y es uno de los aspectos que determina la calidad de los cursos del programa que se ofrece.

Lo que creo también es que debido al pequeño número de estudiantes que se ha tenido en educación, se tiene pocos profesores, por eso nuestra meta actual es lograr un crecimiento en la carrera de educación para obtener un mayor número de alumnos que conllevará a crecer el cuerpo docente.

¿Cuál ha sido su experiencia dentro del campo de la neuroeducación?

Hice mi tesis de doctorado recientemente sobre este tema de mente cerebro y educación, pero dentro de mi tesis hubo una encuesta, eso fue en el 2008 cuando se trataba de plantear los estándares de este nuevo campo. Ahora este campo está mejor establecido y hay un “Journal” de “Mind Brain Education” y muchas más publicaciones y mucha más gente dentro del campo. Ha crecido bastante, el mirar a la educación a través de una lente de neurociencias y psicología, ya no solo de pedagogía ha existido por varios años, pero formalmente desde el 2008 existe Sociedad Internacional de Mente Cerebro y Educación, quienes publicaron su journal

apenas hace 3 años. Es por esto que todo esta muy nuevo en este campo. Esta creciendo mucho, así como la gente interesada en el.

¿Le parece que el trabajo de la escuela de educación de la USFQ, tanto de alumnos como de docentes, ha tenido la difusión que merece?

Yo creo que tenemos un programa de muy alta calidad aquí y que hay varias razones por las que en general no ha crecido al paso que quisiéramos. Primero, en ningún país del mundo se paga bien a los maestros, de hecho es una de las profesiones que menos pagan y desgraciadamente, si se pone en rango las profesiones para la gente, en general se asocia algo con algún valor económico y como los maestros recibimos otro tipo de pago, recibimos la gratitud de nuestros estudiantes o de parte de nuestra vocación, no buscamos generalmente un pago mayor.

Pero ahora esa percepción, creo que esta cambiando de a poco valorando a nivel nacional o internacional la importancia de los docentes del Ecuador.

¿Piensa que los proyectos desarrollados por los alumnos de la escuela de educación deberían ser difundidos?

Hay un valor inmenso en difundir los trabajos de los estudiantes, yo diría que hay por lo menos tres o cuatro trabajos excepcionales en material, que incluso podrían ser publicados a nivel internacional para publicaciones, gran calidad de investigación, gran calidad de información y temas muy importantes que influyen las decisiones o políticas en la sociedad por ejemplo “Tratos a las mujeres abusadas” o “Prácticas de parto en hospitales” o “tendencias de sueño en alumnos universitarios”. Varios proyectos de alta calidad que deben estar difundidos, no diría que todos los trabajos de todos nuestros estudiantes deben difundirse, pero si tenemos muchos que merecen

ser compartidos.

¿Qué beneficios traería esta difusión a la USFQ?

Habrían muchos beneficios relacionados a esta difusión, al poder compartir la información va a elevar la reputación de la San Francisco. Esta finalmente sería la opinión de una universidad. También nos volveríamos un referente ante la sociedad de información de calidad.

Estas publicaciones mejorarían en un corto plazo la reputación tanto de la universidad como de la carrera de educación.

Conclusión general

La calidad de los docentes de la USFQ es muy alta y merece tener un portal en donde se pueda verificar no solo a través de sus propios trabajos, sino a través del trabajo de sus alumnos, la calidad de instrucción que se imparte en la universidad y los excelentes resultados que da en sus alumnos. Un publicación de este nivel mejoraría en el corto plazo la reputación de la universidad y de la carrera de educación a la par, así obteniendo mejores posibilidades de reconocimiento a nivel nacional y porque no a nivel internacional.

Análisis general

De esta investigación de dos puntos de vista de la misma comunidad educativa se evidencian claramente las falencias educativas que se han tenido de forma interna en el desarrollo de la carrera de educación y del colegio de ciencias sociales y humanidades.

En este sentido se justifica la necesidad de evidenciar el trabajo que se realiza dentro de la carrera de una manera seria y llamativa para crear una respuesta positiva y fuerte, de este modo se crea la necesidad de mostrar el trabajo a través de una publicación de tinte académico.

De la encuesta realizada al cuerpo estudiantil se verifica su interés de conocer más sobre el trabajo de la USFQ en campos de investigación y un alto nivel de estudiantes dispuestos a colaborar con este tipo de iniciativa.

Además se impone de manera constante que el desarrollo de cualquier publicación debe ser en el plano multimedia a través de una revista digital seguida muy de cerca con una posibilidad de descarga en formato PDF.

Por tanto esta investigación confirma en parte los objetivos planteados y la necesidad de desarrollo de un producto de divulgación del trabajo de la carrera de educación en un formato académico llamativo en un medio digital al alcance de todos los miembros de la comunidad USFQ.

CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN DEL PRODUCTO

3. El producto

3.1. Introducción

Los alumnos del colegio de ciencias sociales y humanidades de la Universidad San Francisco de Quito han generado información importante, actualizada y de calidad dentro del campo de la neurociencia y afines. Información que no ha podido ser divulgada dentro o fuera de la comunidad universitaria, más allá del mismo colegio de la USFQ.

La necesidad de difundir estos trabajos es la precursora de la creación de un medio de divulgación sencillo y llamativo por el que se refleje la calidad de profesionales que está formando la USFQ dentro del colegio de ciencias sociales y humanidades. Esta conclusión nos lleva a pensar que el medio debería ser una publicación editorial académica.

Viviendo en una sociedad que tiene la tecnología al alcance de su mano las 24 horas del día, se vuelve lo más lógico que el medio de divulgación debe centrarse en este campo, así el producto se transforma en una publicación editorial digital de tono académico.

El desarrollo de dicho producto beneficiará a la USFQ y al colegio de ciencias sociales y humanidades en el sentido de reconocimiento del esfuerzo y capacidad de los alumnos que sean publicados en el producto, al mismo tiempo incentivando a quienes no conocían de dicho trabajo a apoyarlo y apropiarse del mismo.

3.2. Proceso creativo

El desarrollo de un producto de diseño organizado y coherente necesita de un proceso creativo, que para este proyecto en específico se ha tomado como referencia el proceso planteado por Bruce Archer, que consta de tres fases:

3.2.1. Fase analítica

En el desarrollo de esta fase se ubica el problema indicado en la introducción de este capítulo, que versa en la falta de un soporte de divulgación para la información generada por el colegio de ciencias sociales y humanidades, en la que se generó un plan de trabajo y se obtuvo la información necesaria para desarrollar una base del producto.

3.2.2. Fase creativa

En esta segunda etapa se analizó la información obtenida en la anterior etapa con la finalidad de encontrar un soporte adecuado y que cumpla con los objetivos planteados por la institución. Luego tomando en cuenta el análisis se sintetizaron los conceptos a difundir en conjunto con los lineamientos institucionales para finalmente desarrollar una primera maquetación del producto que solventaría la necesidad establecida en la USFQ.

3.2.3. Fase ejecutiva

Ya con un prototipo inicial se procedió a realizar una verificación por parte de los interesados en el desarrollo del mismo; este proceso generó varios cambios tanto de forma como de contenido para el

producto. En base conceptos propios del diseño y la comunicación se procedió a realizar las sugerencias para validar el producto y tener una maquetación final que satisfizo todos los lineamientos tanto de la institución como de diseño.

3.3. Grupo objetivo

El producto ha sido desarrollado en función del público objetivo definido en el capítulo de metodologías, que comprende a la comunidad de la USFQ, compuesta por alumnos de la universidad de pregrado y postgrado así como su cuerpo docente, quienes estén interesados en conocer sobre avances científicos sobre temas en neurociencia, educación y psicología.

3.4. Justificación

La revista de difusión TRACE ha sido creada a partir de una cuidadosa recolección de datos, análisis y síntesis de la información obtenida en lo correspondiente a material de investigación generado por alumnos de la USFQ. Este soporte expone la calidad de profesionales que el colegio de ciencias sociales y humanidades forma en los campos de educación y psicología y busca generar un mayor interés en dichas carreras por parte de toda la comunidad USFQ.

La publicación toma la guía base de una publicación académica científica de nivel internacional, para su desarrollo inicial, pero al no tener la necesidad de un consejo editorial mayor que el docente de la cátedra de neurociencia y la directora del Instituto de Enseñanza y Aprendizaje, se toma algunas licencias en función del público al que va dirigido.

- **Nombre:** El nombre de la publicación TRACE tiene dos significados complementarios basados tanto en su contenido como por su significado. El nombre de la publicación TRACE es un acrónimo para la frase “Trabajos Académicos Científicos Educativos” Que engloba de manera directa los contenidos que la publicación se referirá en su interior. Al mismo tiempo TRACE en su significado en inglés es traducido al español como rastro, que según el diccionario de la RAE significa “Señal o huella que deja una persona o una cosa al pisar o al pasar por un lugar.”. Este concepto se acopla claramente al trabajo que realizan los estudiantes y el contenido de este producto. Los estudiantes generan nuevo conocimiento, dejando una huella física de esto, dentro de la publicación.
- **Identificador:** Para desarrollar el identificador de la publicación se realizó el proceso de bocetaje, teniendo en cuenta las consideraciones del público objetivo, la institución a la que se representa y el tipo de producto que se va a desarrollar con los siguientes resultados.



Un identificador tipográfico que hace alusión directa al nombre de la revista en tipografía Neutra Display light modificada.

La tipografía fue elegida por sus líneas finas, curvas pronunciadas y la consiguiente fácil legibilidad, denotando una sencillez adecuada para la publicación. El identificador tiene como línea base el significado de su acrónimo en tipografía Helvética Neue 46 Light Italic, para reforzar el mensaje de su identificador.

El identificador se enmarca en un recuadro de color azul consecuente con la identidad del colegio de ciencias sociales y humanidades, quien es el gestor de este proyecto.

3.5. Estilo del producto

- **Soporte:** Se eligió un soporte de publicación digital para el desarrollo de este producto principalmente por su facilidad de desarrollo y de difusión. También se vuelve más sencillo la posibilidad de una indexación a revistas académicas científicas de la región.
- **Formato:** El formato elegido para el desarrollo de la publicación es A4, 21 cm (ancho) x 29,7 cm (alto), en base a diferentes publicaciones científicas que la USFQ a divulgado al público en general desde hace varios años ya.

Otro factor importante a tomar en cuenta es que el formato se debe acopla al estándar de cualquier publicación académica de nivel internacional.

Además este formato concuerda con los estándares de publicaciones digitales para una visualización adecuada del soporte tecnológico

(PC, Tablet, Smartphone, etc.) con el que se vaya a realizar la lectura de dicha publicación.

Queda abierta la posibilidad de hacer una versión impresa de la publicación con un uso adecuado del soporte físico usando el mismo formato desarrollado para su versión digital.

- **Márgenes:** Acoplándose a un canon general de publicaciones académicas, se dio un margen superior de 2 cm para el folio superior en que se ubicó el identificador de la revista y su fecha de publicación. El margen inferior es de 1,5 cm, folio que se reservado para la numeración. El margen interno y externo son de 1,5 cm para mantener una oxigenación adecuada en la publicación.
- **Retículas:** Para el desarrollo del producto se han desarrollado 4 tipos de retículas en función de los contenidos de la publicación.

Retícula uno: Portada, contraportada, consta de una sola columna de 18 cm de ancho.

Retícula dos: Créditos, introducción, consta de tres columnas separadas por medianiles de 0,3 cm.

Retícula tres: Índice, referencias bibliográficas, consta de 1 sola columna de 18 cm de ancho y 3 módulos ubicados según reglas áureas.

Retícula cuatro: Artículos, consta de 2 columnas, con medianiles de 0,3 cm.

La organización de los elementos dentro del espacio de trabajo se realizó tomando en cuenta los principios de equilibrio visual, cuyos principales objetivos son:

- Brindar la suficiente oxigenación al momento de insertar elementos informativos como son titulares, subtítulos y textos.
- Facilitar la legibilidad y orden de lectura de los contenidos, resaltando las diferentes secciones y contenidos de la publicación.
- **Tipografías y párrafos:** Dentro del producto se utilizaron 2 fuentes tipográficas, teniendo cada una variaciones de estilo dentro de la misma.
 - **Univers:** Creada y diseñada por Adrian Frutiger para Deberny & Peignot que la sacaron al mercado en 1954. Univers era una tipografía sin remate que se adaptaba a los tiempos modernos que estaban surgiendo a mediados del siglo XX. Pretendía ser un tipo universal, de ahí su nombre, y fue diseñada con veintiuna variantes denominadas de una forma distinta hasta el momento, en vez de definirse como “negrita”, “condensada”, extendida”, etc..., pasaban a denominarse cada tipo con una numeración que quedaba determinada en una

hoja de muestra, aunque la idea no tuvo mucho éxito.

(fonts.com, 2014)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
(«»“”&%#¿¡!?-*[]")

- **Adobe Garamond Pro:** Esta familia se ha basado en la tipografía creada por el afamado impresor francés Claude Garamond en el siglo XVI. Es Robert Slimbach, empleado de Adobe, quien llevo a cabo la creación de esta nueva versión de la familia tipográfica Garamond en 1989. Para el deleite de muchos en la industria del diseño se denotó una fresca interpretación de la fuente original. Esta fuente es considerada Un estilo antiguo Garaldo por su naturaleza oblicua de las áreas más finas que se encuentran en la forma de las letras. Hoy en día se considera una de las fuentes más versátiles y ciertamente una de las más atractivas, además de ser amigable con el ambiente por que las formas de sus letras usan menos tinta que otras fuentes similares. (fonts.com, 2014)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
(«»“”&%#¿¡!?-*[]")

Estas dos tipografías fueron elegidas en base a su usabilidad para productos de carácter digital, maximizando su legibilidad y manteniendo el estilo general de una publicación académica.

Para los titulares en todo el producto se utilizó la tipografía Univers 65 Bold a 32 pts., que en los titulares de sección se justificó al centro y en los titulares de cada artículo se alineó a la izquierda. Se dio esta importancia a los titulares para poder identificar claramente cada inicio de sección.

El texto de introducción, así como el texto del contenido de cada artículo utilizan la tipografía Adobe Garamond Pro en 12 pts. Con un interletrado general de -30 que permite una mejor visualización de las palabras y párrafos en contexto, su interlineado obedece a una cuadrícula específica para publicaciones académicas desarrollada por la USFQ de 7 pts.

Dentro del índice se utilizó también la tipografía Adobe Garamond Pro con las mismas especificaciones que en texto de contenido, dando una tabulación a cada numeral identificador de ítem de 15,5 cm. para identificar la página a la que corresponde el artículo.

El enunciado que identifica el artículo usa la tipografía Adobe Garamond Pro -Regular- en 12 pts. con una alineación a la izquierda en interlineado general.

El enunciado que identifica la página a la que pertenece el artículo usa la tipografía Adobe Garamond Pro -Bold- en 12 pts. con una

alineación a la izquierda en interlineado general que obedece a la tabulación del párrafo antes descrita.

El enunciado de crédito del artículo se compone de dos partes, la primera es el nombre del autor que usa la tipografía Adobe Garamond Pro -Regular- en 11 pts. con una alineación a la izquierda en interlineado general y la segunda parte es el nivel de estudio y la facultad a la que pertenecen y usa la tipografía Adobe Garamond Pro -Oblique- en 11 pts. con una alineación a la izquierda en interlineado general con una tabulación inicial de 0,5 cm.

Dentro de cada artículo se tiene la estructura de titular, crédito de autor y de lead que resume el contenido de todo el artículo ordenados tipográficamente de la siguiente forma.

El titular de cada artículo usa la tipografía Univers 65 Bold a 32 pts., alineada a la izquierda con un interletrado de -20. El crédito de autor para cada artículo usa la tipografía Univers 47 Light Condensed a 13 pts., alineado a la derecha, con un interletrado de -30. El párrafo de lead que resume cada artículo usa la tipografía Adobe Garamond Pro -Italic- a 12 pts. justificado con un interletrado de -25.

El contenido de cada artículo se mantiene en dos grandes bloques de texto que se compone de subtítulos principales, subtítulos secundarios y texto corrido con la siguiente jerarquización.

El subtítulo principal usa la tipografía Univers 85 Extra Black a 13 pts. con un interletrado a -20 con justificación a la izquierda siempre

en mayúsculas para diferenciar claramente cada sección en que se divide cada artículo. El subtítulo secundario usa la tipografía Univers 65 Bold a 13 pts. con un interletrado de -20 con justificación a la izquierda en mayúsculas y minúsculas que diferencian fácilmente el inicio de una nueva temática. El texto corrido usa la tipografía Adobe Garamond Pro -Regular- a 11 pts. con un interletrado de -30 justificado y con una tabulación al inicio de cada párrafo de 0,3 cm. Y un espacio extra entre cada párrafo de 0,2 cm. Que diferencie cada idea expuesta en el documento. Para denotar el final de cada artículo se ha insertado dentro del cuerpo del texto el símbolo de infinito (∞) que denota el mensaje de la imposibilidad de que una temática termine con el punto final, pues el conocimiento es inagotable y el trabajo expuesto es únicamente un acercamiento al tema.

Dentro de la sección de referencias bibliográficas se tienen 3 elementos que le dan forma como son el titular, mismo que usa la tipografía Univers 85 Extra Black a 13 pts. con un interletrado a -20 con una justificación a la izquierda. Como división entre el titular y cada una de las referencias se tiene una línea recta que marca una línea base divisora.

Para cada una de las referencias se utilizó la tipografía Adobe Garamond Pro -Regular- y -Oblique- a 11 pts. con un interletrado de -30 con un tabulación inicial de 1 cm. a la izquierda en la primera línea y una tabulación de 1,5 cm. en las siguientes líneas, acorde a la

nomenclatura utilizada en la asignatura de Psicología del aprendizaje para sus tareas de investigación.

- **Folios:** Para los folios superiores se utilizó la tipografía Univers 47 Light Condensed Oblique a 8 pts. en los que se lee el nombre de la publicación extendido a su acrónimo “Trabajos Científicos Educativos” y en el siguiente párrafo se lee la institución de la publicación y su fecha correspondiente “USFQ – Julio 2014”. En el folio inferior se tiene la numeración de página de la publicación centrada al documento en tipografía Univers 65 Bold a 15 pts. en color turquesa.
- **El color:** Dentro del diseño del producto fue elegida la paleta de colores, en la que se contiene dos colores principales, el color negro y el color azul.

El color azul ha sido utilizado por dos razones, la primera es la concordancia de marca con el identificador del colegio de ciencias sociales y humanidades que lleva este color dentro de la diferenciación de cada colegio y especialización dentro de la USFQ. La segunda razón y más importante es la concepción psicológica que lleva el color azul, que según la investigadora Eva Heller en su libro Psicología del color, remarca que el color azul denota infinito por la capacidad física de la materia que acumulada en grandes masas de

algo transparente, surge el color azul. De ahí que el color azul se enmarque en dimensiones ilimitadas. (Heller, 2007: 24)

El color negro ha sido utilizado en base al alto contraste que maneja la publicación con la sobriedad del fondo blanco, tomando en cuenta una cuestión práctica de publicaciones multimedia, es necesario limitar el contraste para que la lectura pueda darse de una manera más fluida, por esta razón el color negro, está disminuido a un 75%.

- **Cromática:** La paleta cromática utilizada para el desarrollo del producto han sido las siguientes:



R: 15
G: 118
B: 171

Hex
0F76AB



R: 131
G: 187
B: 212

Hex
83BBD4



R: 66
G: 65
B: 67

Hex
636467



R: 228
G: 38
B: 51

Hex
E42633

La paleta de color azul define el color del colegio de ciencias sociales y humanidades de la USFQ bajo los patrones mostrados tanto en su identificador como en titulares y cambios de sección, además de resaltar en la sección de índice el cambio de ítem.

El color gris se utiliza en los contenidos de la revista para que el contraste no sea demasiado intenso facilitando así la lectura.

El color rojo define a los identificadores de la USFQ que mantienen la identidad institucional.

Al ser una publicación digital se incluye en la paleta de registro el color se compone en la gama del RGB y se adjunta el color hexadecimal que es el estándar en publicaciones para la web.

- **Portada:** Para la diagramación de la portada se tomó en cuenta los elementos necesarios y la concepción de la revista como tal, por esta razón se tiene como elementos base el identificador de la revista, los logos de las instituciones que auspician el desarrollo del producto y los datos generales de la publicación, en diagramación equilibrada en su peso visual hacia la izquierda.

Como imagen principal se eligió un pasillo de la biblioteca de la USFQ, que demuestra el trabajo investigativo que es necesario para el desarrollo de cada uno de los artículos y la infinidad de posibilidades que se tiene al realizar cualquier tipo de investigación.

La imagen está editada para dar una perspectiva de profundidad en tonos cálidos sin filtros especiales. La imagen fue desarrollada en modelo de color RGB, puesto que el producto es de distribución únicamente digital.

3.6. Validación del producto

Para realizar la validación de la publicación se realizaron encuestas a tres especialistas en áreas acordes tanto al contenido del producto como a la estética y desarrollo del mismo. En este marco los especialistas son:

- **Especialista 1:** Lic. Edwin Fuentes (Licenciado en Diseño Gráfico en la Universidad Central del Ecuador) / Director Creativo en G&R (Agencia publicitaria para la USFQ) desde el año 2002, a cargo del desarrollo de productos publicitarios, editoriales y audiovisuales varios para la USFQ.

Observación general: El producto tiene mucha pertinencia con la visión de la USFQ y su proyección a futuro como una universidad de calidad A+, generadora de conocimientos, primera en el Ecuador en avances científicos.

Nuestra visión es que deberían integrarse más materias afines a la revista para tener una mayor variedad y tenga un alcance mayor.

- **Especialista 2:** Msc. Claudia Tobar (Magíster en Educación Infantil y Educación Especial) / Directora del Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) de la USFQ desde el 2013 – Editora en jefe de la revista educativa “Para el aula”

Observación general: Como gestora del proyecto, puedo aseverar la importancia de visibilizar el trabajo de la carrera de educación y así permitir un crecimiento importante, tanto en la carrera de educación como de la USFQ. La novedad del proyecto nos permitirá a futuro difundirnos a nivel internacional e indexarnos como la primera universidad en el Ecuador en avances científico-educativos.

- **Especialista 3:** Lic. Mishel Tirira (Licenciada en Comunicación Organizacional y Relaciones Públicas con minor en Periodismo) / Coordinadora de comunicación en el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) de la USFQ desde el 2012.

Observación general: El producto desarrollado en conjunto con IDEA y G&R ha cumplido con todos los objetivos planteados para el mismo, aunque en cuestión de contenidos se ve limitado por el hecho de ser iniciativa de IDEA y no del Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades. Hace falta una integración de muchas temáticas para que el producto tenga un tinte multifacético.

3.6.1. Análisis general

El desarrollo del producto ha sido muy cercano con los gestores, desde un principio y eso se refleja en los resultados de las encuestas de validación, en las que la observación recurrente es una cuestión de logística por su parte, misma que será corregida para un siguiente número de la publicación.

En cuestión estética el producto se apega mucho a la visión de la institución tanto en presencia de marca y coherencia visual con futuros productos.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4. Evaluación del proceso

4.1. Conclusiones

Del presente proyecto se desprenden las siguientes conclusiones:

- El material de referencia para el desarrollo de una publicación digital es muy extenso y muy variado, por lo que se hace necesario hacer una pausa y analizar todo el contenido y filtrarlo en función de el tipo de publicación digital que se vaya a realizar y el público al que se vaya a dirigir.
- Es función del diseño el desarrollar los conceptos generales de estética para ser aplicados a un producto, en este caso editorial para que pueda ser consumido de una manera adecuada por su público objetivo. El análisis del público debe ser exhaustivo para tener los indicios necesarios que nos permitan desarrollar los contenidos de una manera ordenada y coherente no solo con los objetivos de comunicación, sino con el contexto institucional.
- El verificar la necesidad de un producto y su capacidad de generación a través de entrevistas y encuestas dan una base sólida a todo el proceso y tienen la posibilidad de develar mucha más información que es de utilidad para el proyecto. De igual forma sirven para generar la seguridad de un público que va a consumir el producto a desarrollarse.

4.2. Recomendaciones

Del presente proyecto se desprenden las siguientes recomendaciones:

- Aplicar herramientas propias del diseño al desarrollo de una iniciativa de comunicación puede llevar a un proyecto a un nivel estético adecuado que permita su difusión masiva con un menor esfuerzo.
- Generar más proyectos de divulgación informativa de contenidos de calidad dentro de las instituciones educativas de tercer nivel del país.
- Verificar claramente los resultados obtenidos en la investigación y tenerlos siempre en cuenta al momento de desarrollar un producto editorial para obtener un mejor resultado de distribución al encontrar el canal adecuado de acercamiento al consumidor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AURFUCH, L - CHAVES, N – LEDESMA, M, Diseño y comunicación teorías y enfoques críticos, Buenos Aires – Argentina, 2007, Editorial Paidos.
- ELSESSER, Cintia; RIVERA, Samantha, Creación y Producción en Diseño y Comunicación, Buenos Aires, Argentina, 2008, Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Fonts.com. 2014. ADOBE GARAMOND (en línea). Consultado 20 de julio de 2014. Disponible en: http://www.fonts.com/font/adobe/adobe-garamond#product_top
- Fonts. Com. 2014. UNIVERS (en línea). Consultado 20 de julio de 2014. Disponible en: <http://www.fonts.com/font/linotype/univers>
- FRASCARA, Jorge, Diseño gráfico y comunicación, Buenos Aires - Argentina, 2000, Ediciones Infinito.
- FUENTES, Rodolfo, La práctica del diseño gráfico, Barcelona, 2008, Ediciones Paidos Iberoamérica.
- HELLER, Eva, Psicología del color, Barcelona - España, 2007, Editorial GG.
- GONZÁLEZ RUIZ, Guillermo, Estudio de Diseño, Buenos Aires – Argentina, 1994, Emecé Editores.
- LÓPEZ ORNELAS, Maricela, Diseño y validación de un instrumento para evaluar revistas académicas electrónicas en internet, Baja California – Estados Unidos, 2004, Ediciones UABC.
- MUNARI, Bruno, Diseño y Comunicación, Barcelona, 1985, Editorial GG.

- ROJAS, José, Comunicación y Lengua, Barcelona, 2007, Universidad de Sevilla.
- SEXE, Néstor, Diseño.com, Buenos Aires-Argentina, 2008, Editorial Paidós.
- ZAPATERRA, Yolanda, Diseño editorial: periódicos y revistas, Barcelona, 2008, Gustavo Gili.

ANEXOS

Anexo 1

Modelo de encuestas realizadas al cuerpo estudiantil de la Universidad San Francisco de Quito

1.- ¿Conoce usted sobre la carrera de educación de la USFQ?

Si:

No:

2.- En la carrera de educación, ¿qué temática le parece más importante?

Descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro:

Psicología:

Bases sobre pedagogía:

3.- ¿Sabe qué es la Neuroeducación (Mind & Brain Education)?

Sí:

No:

4.- ¿Le parece importante el desarrollo de esta disciplina?

Sí:

No:

5.- ¿Conoce de alguna publicación educativa de la USFQ?

Sí:

No:

¿Cuál?

- Para el aula
- Aula Magna

6.- ¿Le interesaría ser colaborador en una publicación académica de la carrera de educación de la USFQ?

Sí:

No:

7.- ¿Le gustaría saber más sobre el trabajo de la escuela de educación de la USFQ?

Sí:

No:

8.- ¿Le gustaría recibir información sobre los proyectos educativos de la USFQ?

Sí:

No:

9.- ¿En qué formato digital le gustaría recibirla?

Revista Digital:

PDF:

Microsoft Word:

Power Point:

Anexo 2

Modelo de encuestas realizadas a alumnos de la carrera de educación de la Universidad San Francisco de Quito

1.- ¿Conoce usted sobre la carrera de educación de la USFQ?

Si:

No:

2.- En la carrera de educación, ¿qué temática le parece más importante?

Descubrimientos científicos del funcionamiento del cerebro:

Psicología:

Bases sobre pedagogía:

3.- ¿Sabe qué es la Neuroeducación (Mind & Brain Education)?

Sí:

No:

4.- ¿Le parece importante el desarrollo de esta disciplina?

Sí:

No:

5.- ¿Conoce de alguna publicación educativa de la USFQ?

Sí:

No:

¿Cuál?

- Para el aula
- Aula Magna

6.- ¿Le interesaría ser colaborador en una publicación académica de la carrera de educación de la USFQ?

Sí:

No:

7.- ¿Le gustaría saber más sobre el trabajo de la escuela de educación de la USFQ?

Sí:

No:

8.- ¿Le gustaría recibir información sobre los proyectos educativos de la USFQ?

Sí:

No:

9.- ¿En qué formato digital le gustaría recibirla?

Revista Digital:

PDF:

Microsoft Word:

Power Point:

Anexo 3

Guión para entrevista a docentes de la escuela de educación de la USFQ

¿Cuál es su nombre y cargo dentro de la USFQ?

¿Desde cuándo es miembro del cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?

¿Cuál es su opinión sobre el cuerpo docente de la escuela de educación de la USFQ?

¿Cuál ha sido su experiencia dentro del campo de la neuroeducación?

¿Le parece que el trabajo de la escuela de educación de la USFQ, tanto de alumnos como de docentes, ha tenido la difusión que merece?

¿Piensa que los proyectos desarrollados por los alumnos de la escuela de educación deberían ser difundidos?

¿Qué beneficios traería esta difusión a la USFQ?

Anexo 4

Fichas de validación de producto

Ficha 1

Datos del Validador

Apellidos y Nombres: Edwin Fuentes

Cédula de ciudadanía: 0500428741

Perfil Académico: Licenciado en Diseño Gráfico en la Universidad Central de Ecuador

Experiencia Laboral: Director creativo en G&R (Agencia de publicidad anexa a la USFQ) desde el año 2002, a cargo del desarrollo de productos publicitarios, editoriales y audiovisuales varios para la USFQ.

INDICADORES	Muy Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	Observaciones
CIENTIFICIDAD		X		Los contenidos son pertinentes, pero debería acoplarse más a la malla de la carrera de educación.
PERTINENCIA	X			-
ACTUALIDAD		X		Deberían aumentarse más materias para tener más variedad en los contenidos.
APLICABILIDAD	X			-
NOVEDAD	X			-

Observación general: El producto tiene mucha pertinencia con la visión de la USFQ y su proyección a futuro como una universidad de calidad A+, generadora de conocimientos, primera en el Ecuador en avances científicos.

Nuestra visión es que deberían integrarse más materias afines a la revista para tener una mayor variedad y tenga un alcance mayor.

Anexo 5

Fichas de validación de producto

Ficha 2

Datos del Validador

Apellidos y Nombres: Claudia Tobar

Cédula de ciudadanía: 1702532512

Perfil Académico: Msc. en Educación Infantil y Educación Especial

Experiencia Laboral: Directora del Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) de la USFQ desde el 2013 – Editora en jefe de la revista educativa “Para el aula”

INDICADORES	Muy Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	Observaciones
CIENTIFICIDAD	X			-
PERTINENCIA	X			-
ACTUALIDAD	X			-
APLICABILIDAD	X			-
NOVEDAD	X			-

Observación general: Como gestora del proyecto, puedo aseverar la importancia de visibilizar el trabajo de la carrera de educación y así permitir un crecimiento importante, tanto en la carrera de educación como de la USFQ. La novedad del proyecto nos permitirá a futuro difundirnos a nivel internacional e indexarnos como la primera universidad en el Ecuador en avances científico-educativos.

Anexo 6

Fichas de validación de producto

Ficha 3

Datos del Validador

Apellidos y Nombres: Mishel Tirira

Cédula de ciudadanía: 1716435218

Perfil Académico: Licenciada en Comunicación Organizacional y Relaciones Públicas con minor en Periodismo

Experiencia Laboral: Coordinadora de comunicación en el Instituto de Enseñanza y Aprendizaje (IDEA) de la USFQ desde el 2012.

INDICADORES	Muy Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	Observaciones
CIENTIFICIDAD		X		-
PERTINENCIA		X		Este producto debería ser una iniciativa directa del decanato de educación y volverse un ente integrador entre las carreras del COCISOH
ACTUALIDAD	X			-
APLICABILIDAD	X			-
NOVEDAD	X			-

Observación general: El producto desarrollado en conjunto con IDEA y G&R ha cumplido con todos los objetivos planteados para el mismo, aunque en cuestión de contenidos se ve limitado por el hecho de ser iniciativa de IDEA y no del Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades. Hace falta una integración de muchas temáticas para que el producto tenga un tinte multifacético.

Anexo 7

Presupuesto

Rubro	Costo
Resmas de papel	22,00 USD
Recarga de tonner	50,00 USD
Impresiones	60,00 USD
Fotocopias	42,00 USD
Internet	60,00 USD
Servicios básicos (Agua, luz, teléfono)	50,00 USD
Gastos de movilización (Taxi, gasolina, etc.)	35,00 USD
Software de diseño	25,00 USD
Impresión ejemplares PFG	25,00 USD
Empastado ejemplares PFG	45,00 USD
Encuestas	75,00 USD
Imprevistos	150,00 USD
Total	649,00 USD

Anexo 8

Bocetos identificador

TRACE
Trabajos Académicos
Científicos Educativos

Trace
Trabajos Académicos
Científicos Educativos

Trace
Trabajos Académicos Científicos Educativos

TRACE
Trabajos Académicos Científicos Educativos

TRACE
Trabajos Académicos Científicos Educativos