



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## TESIS DE GRADO

Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y transforma

Moreno, J.

### Asesor/Tutor

Mtro. Erling Modesto Rodríguez Castellón

Mtro. Luís Adolfo Hernández Gutiérrez

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL DE ESTELI

*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

**Centro Universitario Regional Estelí**  
**CUR - ESTELI**

Recinto Universitario “Leonel Rugama Rugama”

**Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y  
transforma**

Tesis para optar al grado de  
Licenciada en Diseño Gráfico y Multimedia.

**Autor**

Julmara Lisbeth Moreno Cornavaca

**Asesor/Tutor**

Mtro. Erling Modesto Rodríguez Castellón

Mtro. Luís Adolfo Hernández Gutiérrez

11 de diciembre 2024





## **Dedicatoria**

Primeramente, agradezco a Dios, por brindarme salud y sabiduría para culminar con mucha dedicación mi carrera universitaria y por tener esta gran experiencia de vida que me ayudará a seguir creciendo como persona y profesional. Agradezco y dedico este logro a mis padres porque creyeron y confiaron en mi capacidad, inteligencia, constancia y compromiso con el aprendizaje.

A UNAN- MANAGUA, CUR- ESTELI por ayudarme a través de su equipo de docentes a aumentar y desarrollar mis habilidades y competencias, el apoyo oportuno de mis maestros que contribuyeron a superar los obstáculos cuando surgieron. Quiero destacar que las alianzas que desarrolladas por la universidad con otras instituciones y organizaciones me brindo la oportunidad de interactuar con nuestra sociedad poniendo en evidencia lo importante de nuestro papel como diseñadores.



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL DE ESTELÍ  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS TECNOLOGICAS Y SALUD  
"2024: Universidad Gratuita y de Calidad para seguir en Victorias"

Estelí, 04 de diciembre de 2024

## CONSTANCIA

Por este medio estamos manifestando que la investigación: **Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y transforma** cumple con los requisitos académicos de la clase de Seminario de Graduación, para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia.

El autor de este trabajo es la estudiante: Julmara Lisbeth Moreno Cornavaca con número de carné 20-509740; y fue realizado en el II semestre de 2024, en marco de la asignatura de Seminario de Graduación, cumpliendo con los objetivos generales y específicos establecidos, que consta en el artículo 9 de la normativa, y que contempla un total de 60 horas permanentes y 240 horas de trabajo independiente.

Consideramos que este estudio será de mucha utilidad para la universidad, la comunidad estudiantil y las personas interesadas en esta temática.

Atentamente

Mtro. Luis Adolfo Hernández Gutiérrez  
ORCID: 0000-0001-8542-9305  
UNAN-Managua/CUR-Estelí

Mtro. Erling Modesto Rodríguez Número  
Número ORCID: 0009-0006-4822-9471  
UNAN-Managua/CUR-Estelí

Cc/ Archivo

## **Resumen**

La presente investigación titulada “Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y transforma” tiene como objetivo principal el diseño de una revista educativa orientada al campo del diseño editorial. Esta revista está dirigida específicamente a los estudiantes del III año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN-Managua CUR-Estelí. La propuesta busca facilitar la enseñanza y el aprendizaje de conceptos esenciales del diseño editorial, fomentando una comprensión profunda y práctica de los mismos. Para llevar a cabo la investigación se emplearon diversas técnicas de recolección de datos, tales como encuestas y entrevistas, lo que permitió obtener información precisa y eficaz. El estudio que se realizó para desarrollar este trabajo es de tipo mixto con mayor énfasis en lo cualitativo y sigue un enfoque constructivista porque promueve la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes. La muestra fue no probabilística e incluyó a 30 estudiantes y un docente de la carrera. Además, por otra parte, los hallazgos preliminares del sondeo indican que los participantes muestran un gran interés por el diseño editorial, aunque la dedicación de los estudiantes varía considerablemente. Finalmente, el diseño de una revista didáctica digital responde a las necesidades educativas específicas y a las características de los estudiantes, representa una solución innovadora que no solo enriquecerá su proceso de aprendizaje, sino también fomentará su creatividad y capacidad de adaptación en un mundo laboral en constante evolución.

**Palabras claves:** Diseño Editorial, Revista, Aprendizaje, Didáctica, Estudiantes, Diseño

## **Abstract**

The main objective of this research, entitled "Digital Educational Magazine of Editorial Design: Design, Create, and Transform," is to design an educational magazine focused on the field of editorial design. This magazine is specifically aimed at third-year students of the Graphic and Multimedia Design program at UNAN-Managua CUR-Esteli. The proposal seeks to facilitate the teaching and learning of essential concepts of editorial design, fostering a deep and practical understanding of them. To carry out the research, various data collection techniques were used, such as surveys and interviews, which allowed for obtaining accurate and effective information. The study conducted to develop this work is of a mixed type with a greater emphasis on the qualitative and follows a constructivist approach because it promotes the active construction of knowledge by students. The sample was non-probabilistic and included 30 students and one professor from the program. Furthermore, the preliminary findings of the survey indicate that participants show great interest in editorial design, although student dedication varies considerably. Finally, the design of a digital educational magazine responds to the specific educational needs and characteristics of students. It represents an innovative solution that will not only enrich their learning process, but will also foster their creativity and adaptability in a constantly evolving world of work.

**Keywords:** Editorial Design, Magazine, Learning, Didactics, Students, Design

## Índice

1. Introducción .....	1
2. Antecedentes .....	2
2.1 Internacional.....	2
2.2 Nacional .....	2
2.3 Local .....	3
3. Planteamiento del problema.....	4
3.1 Caracterización del Problema.....	4
3.2 Preguntas de Investigación.....	4
3.2.1. Pregunta General .....	4
3.2.2. Preguntas específicas.....	4
4. Justificación.....	6
5. Objetivos .....	8
5.1. Objetivo General .....	8
5.2. Objetivos Específicos.....	8
6. Fundamentación teórica .....	9
6.1 Generalidades.....	9
6.1.2 Diseño Grafico .....	9
6.1.3 Diseño Editorial .....	9
6.1.4 Generalidades sobre el diseño editorial .....	10
6.1.5 Uso de la Retícula .....	10
6.1.6. Características del Texto .....	12
6.1.7. Tipografía.....	13
6.1.7.1 Características de la tipografía.....	13
6.1.8. Elementos de maquetación.....	14
6.2. Tipos de revista .....	14
6.2.1 Revista informativa .....	14
6.2.2 Revistas especializadas .....	15
6.2.3 Revistas científicas .....	15
6.2.4 Revista de entretenimiento .....	16

6.3. Revista Didáctica.....	16
6.3.1. Metodología de implementación de la revista.....	17
6.3.2. Código QR como Herramienta Didáctica .....	17
7. Operacionalización de variables .....	18
8. Diseño metodológico .....	21
8.1. Tipo de Investigación .....	21
8.2. Área de estudio.....	22
8.3. Población y muestra / Sujetos participantes .....	23
8.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recopilación de datos.....	24
8.5. Etapas de la investigación .....	24
9. Análisis y discusión de resultado .....	26
9.1. Necesidades de aprendizaje de diseño editorial de los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia. ....	26
9.2. Describir los elementos efectivos para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior.....	28
9.3. Diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que responda a las necesidades educativas del contexto educativo y las características de los estudiantes.....	30
10. Conclusión .....	35
11. Recomendaciones .....	36
10. Referencias .....	38
12. Anexos .....	41

## **Índice de tablas**

Tabla 1 <i>Operacionalización de Variables</i> .....	18
--	----

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> <i>Mapa Satelital</i> .....	22
<b>Figura 2</b> <i>Elementos para el aprendizaje del diseño editorial</i> .....	29
<b>Figura 3</b> <i>Propuesta inicial de revista</i> .....	31
<b>Figura 4</b> <i>Introducción a la Revista</i> .....	32
<b>Figura 5</b> <i>Contenido de la Revista</i> .....	33
<b>Figura 6</b> <i>Contenido de la revista</i> .....	33

## Siglas

<b>Abreviaturas</b>	<b>Significado</b>
DR DDDE	Diseño de Revista Didáctica Digital de Diseño Editorial
SEG	Estudiantes del Segundo Semestre
GM	Gráfico y Multimedia
UNAN	Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua
EST	Estelí (CUR-Estelí)
2024	Año 2024

## **1. Introducción**

El estudio “Revista didáctica digital de diseño editorial: diseña, crea y transforma” tiene como objetivo diseñar herramientas útiles para guiar el proceso de diseño editorial y abordar la importancia de una revista didáctica en el desarrollo del aprendizaje, prototipo el cual contendrá un código QR para que los estudiantes puedan acceder a un canal en Telegram para apoyar y recibir comentarios entre sí, presentando contenidos de aprendizaje acerca de Diseño editorial.

El contenido de este documento se estructuró de la siguiente manera: Primero se presenta el problema y se explica la falta de recursos profesionales en el campo del diseño editorial, así como la necesidad de crear herramientas educativas que faciliten el acceso al conocimiento y el aprendizaje en este campo. Mostrando los antecedentes de investigaciones y proyectos similares a nivel nacional e internacional y local que han utilizado recursos como materiales gráficos y didácticos en el campo del diseño editorial. Estos sirven como marco de referencia y justifican la importancia de la investigación.

Además, se explicó como este proyecto beneficiaría a estudiantes al proporcionar materiales enriquecidos con temas relacionados con su carrera en la universidad. Asimismo, se definen los objetivos generales y específicos de esta investigación que contribuirán a tener como guía para el desarrollo del estudio y el diseño de la revista. La base teórica se enfoca en fortalecer las bases conceptuales del diseño editorial y en la importancia de comprender los elementos que ayudan a los futuros diseñadores a crear trabajos de mayor calidad. Posteriormente, se presentaron los enfoques cualitativos y cuantitativos, así como las diversas herramientas para la recopilación y análisis de datos. Para finalizar, se explicó el tema a concluir, esperando que el material resulte enriquecedor para docentes y estudiantes.

"Diseñar es pensar en hacerlo visual" (Bass, 2023)

## **2. Antecedentes**

Existen diferentes investigaciones relacionadas con este tema: Diseño de una Revista didáctica de diseño editorial para estudiantes del segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN-Managua CUR-Estelí 2024. Entre ellas se encuentran:

### **2.1 Internacional**

La presente investigación Flores, (2022) titulada “Diseño editorial del cuento "Quesintu" y su impacto en la comprensión lectora en estudiantes invidentes de nivel primaria, Lima, 2022”, tuvo como objetivo determinar la relación entre el diseño editorial del cuento “Quesintu” esta investigación es de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, de nivel cuasiexperimental y con un diseño experimental. Se empleó un cuestionario como el instrumento de recolección de datos, además se plantearon 12 preguntas dicotómicas para que los estudiantes invidentes de nivel primaria pudieran responderlas con mayor facilidad, la cual se validó mediante el Alfa de Cronbach obteniendo un nivel alto en confiabilidad. Se aceptó la hipótesis general ya que se obtuvo un nivel de significancia 0,05 estimado con un grado de correlación de (0,495) para el grupo control y un (0,634) para el experimental, por lo cual se evidenció una correlación positiva moderada para ambos casos. De este modo, se logra concluir que, si existe relación entre el diseño editorial y el impacto en la comprensión lectora en estudiantes invidentes de nivel primaria, ya que esto se comprobó mediante la correlación de Rho de Spearman, rechazando las hipótesis nulas y obteniendo resultados satisfactorios en la correlación de ambos grupos.

### **2.2 Nacional**

Olivera et al. (2021) realizaron la investigación Mediación con la tecnología que propone una guía instruccional, que medie la formación profesoral como ruta facilitadora del proceso de aprendizaje en línea a los estudiantes de la Universidad de Managua, y la estimulación de estrategias de aprender a aprender, con el auxilio de la plataforma Edmodo. La metodología se describe como adaptable y dependiente del contexto específico de cada evaluación. El tamaño de la muestra puede variar ampliamente dependiendo de la institución, los objetivos de la evaluación y la disponibilidad de los participantes, el principal método de recopilación de datos mencionado son los grupos de discusión, que es un método de investigación cualitativo. El objetivo principal

es describir la metodología, no proporcionar datos cuantitativos específicos. El enfoque se centra en el proceso y la lógica detrás de la investigación, más que en el número exacto de participantes.

### **2.3 Local**

Montano et al. (2021) mencionan que, a través de su proyecto de diseño editorial del libro “Azul...” de Rubén Darío en los cuentos “El Rey Burgués”, “La Ninfa” y “El Fardo” resaltan la importancia de mejorar la comprensión lectora de estudiantes de décimo grado del Colegio Nuestra Señora del Rosario, Fe y Alegría, Estelí, en el segundo semestre de 2020, llegando así a la deducción que su investigación es de enfoque cualitativo con un elemento cuantitativo y según el tiempo de ocurrencia de los hechos y registros de la información es de tipo transversal. El estudio realizado fue efectivo porque permitió a los estudiantes de décimo grado “A” el desarrollo de los tres niveles de comprensión lectora gracias a su estructura, la población para la aplicación de la presente investigación la constituyen ciento cincuenta y tres estudiantes de los cuatro décimos grados del turno matutino y dos maestras de Lengua y Literatura por consiguiente, la muestra seleccionada para este estudio son treinta y cinco estudiantes de décimo grado “A” que corresponde al 22.8% de la población. La maestra que les imparte la clase de Lengua y Literatura que será una informante clave para esta investigación.

### **3. Planteamiento del problema**

#### **3.1 Caracterización del Problema**

La formación de profesionales del diseño gráfico y multimedia requiere de un proceso de enseñanza integral que combine teoría, práctica y herramientas didácticas efectivas. En la actualidad, gracias a la existencia de recursos, es fácil aprender cómo funcionan las herramientas de gráficos a través de canales de vídeo o redes sociales, pero estos pueden llegar a confundir o ser insuficientes al no tener un objetivo claro.

En el contexto del Centro Universitario Regional Estelí, CUR-Estelí existe pocos recursos didácticos en el campo del diseño editorial. Los docentes se ven obligados a utilizar materiales genéricos, lo que limita la calidad del proceso de enseñanza y dificulta el logro de los objetivos educativos. A través de la investigación se descubrió la necesidad de contar con documentación confiable para encontrar información auténtica sobre el diseño editorial, abarcando conceptos, técnicas y aplicaciones prácticas, en la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN-Managua / CUR-Estelí.

#### **3.2 Preguntas de Investigación**

##### **3.2.1. Pregunta General**

A partir de la caracterización y delimitación del problema antes expuesta, se plantea la siguiente pregunta principal del presente estudio. ¿Cómo diseñar una Revista didáctica digital de diseño editorial que fortalezca el proceso de aprendizaje y la mejora de los resultados académicos de los estudiantes de primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del CUR-Estelí en el III año de la carrera?

##### **3.2.2. Preguntas específicas**

- ¿Cuáles son las necesidades educativas de los estudiantes del segundo semestre de tercer año la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en el 2024?
- ¿Cuáles son los elementos teórico-práctico para el aprendizaje del Diseño Editorial en el ámbito de la educación superior?

- ¿Por qué desarrollar una revista diseñada para satisfacer las necesidades y características educativas de los estudiantes?

#### **4. Justificación**

La razón detrás de este proyecto se enfoca en la elaboración de una revista educativa digital cuyo propósito es brindar a estudiantes del Centro Universitario Regional (CUR) de Estelí de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua) un material didáctico que se ajuste a sus contextos particulares y que satisfaga sus requerimientos como estudiantes. Esta herramienta aspira a convertirse en un recurso educativo valioso, diseñado no solo para ser visualmente atractivo y práctico, sino también para integrarse de forma consistente en el ambiente académico de la universidad, proporcionando contenidos que sean relevantes y pertinentes a su capacitación profesional en diseño gráfico y multimedia.

El proyecto de esta publicación educativa digital es sumamente factible, dado que puede funcionar como un recurso esencial para los profesores, quienes podrán utilizarlo para potenciar sus lecciones y promover un aprendizaje más relevante y eficaz en los alumnos. Al emplear un recurso didáctico que se ajusta a los intereses y requerimientos de los alumnos, los profesores podrán mejorar el proceso de instrucción, garantizando que el contenido sea apropiado y pertinente para los temas tratados en el currículo. Así, se anticipa que la revista digital actúe como un recurso educativo de apoyo, asistiendo a los estudiantes a entender de manera más efectiva los conceptos teóricos y prácticos del diseño editorial.

La conveniencia de esta investigación educativa digital pretende influir de manera positiva en el desempeño académico de los estudiantes del CUR-Estelí, especialmente de aquellos que estudian carreras vinculadas al diseño gráfico y multimedia. Mediante contenidos meticulosamente escogidos y mostrados de forma comprensible, podrán perfeccionar su entendimiento y dominio de las técnicas de diseño editorial, lo que no solo favorecerá en sus calificaciones, sino que también potenciará sus habilidades profesionales. A largo plazo, este recurso beneficiará a futuras generaciones de estudiantes de diseño gráfico y multimedia en la universidad, ya que les proporcionará una base sólida y actualizada de conocimientos que podrán aplicar en su desarrollo profesional.

La revista actúa como una herramienta de empoderamiento para los diseñadores donde tendrán acceso a variedad de perspectiva en el diseño lo cual impulsa y visibiliza al diseño editorial como una rama esencial del diseño gráfico además como una estrategia se instituye un código QR

para facilitar el proceso de aprendizaje. El objetivo de la revista didáctica digital es convertirse en un recurso accesible, activo y ajustado al perfil de los alumnos de diseño gráfico y multimedia de la UNAN-Managua/ CUR Estelí respaldando sus estudios de forma innovadora y en sintonía con las exigencias del actual mercado de trabajo. Este proyecto no solo busca potenciar el desempeño académico de los estudiantes, sino también promover un entendimiento más profundo de los fundamentos del diseño editorial, lo que les facilitará manejarse exitosamente en su trayectoria laboral.

## **5. Objetivos**

### **5.1. Objetivo General**

Diseñar Revista didáctica digital de diseño editorial para estudiantes del III año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia Unan-Managua CUR-Estelí en el segundo semestre del año 2024.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Identificar las necesidades de aprendizaje de diseño editorial de los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.
- Describir los elementos teórico-práctico para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior.
- Diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que responda a las necesidades del contexto educativo y las características de los estudiantes.

## **6. Fundamentación teórica**

### **6.1 Generalidades**

A continuación, se presenta una serie de información teórica conceptual que sustenta cada uno de los conceptos básicos del tema en estudio:

#### **6.1.2 Diseño Grafico**

Según Bustos (2012) en su definición de diseño gráfico refiriere que:

Diseñar es un acto humano fundamental, diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño. Ciertas acciones son no sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras. La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos. (p.8)

El diseño gráfico es una disciplina y arte visual que se centra en la creación de contenido visual para transmitir información. A través de una combinación de imágenes, texto, formas y colores, los diseñadores gráficos intentan transmitir una idea o inspirar una respuesta en una audiencia específica. Desarrollan una variedad de productos utilizando herramientas digitales y tecnologías tradicionales.

#### **6.1.3 Diseño Editorial**

Según Eguaras ( 2018 ) el diseño editorial se define como:

Una rama del diseño gráfico que se dedica a la diagramación y producción de diferentes piezas, como libros, revistas, periódicos, fanzines, catálogos, etc. Su objetivo es comunicar una idea o narración por medio de la organización de imágenes y palabras dentro de una misma publicación.

Según Reyes (2016) menciona al respecto sobre el diseño editorial:

El Diseño Editorial permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento de comunicar el mensaje. Es la manera de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño y aplicando las herramientas que permiten realizar diferentes publicaciones.

Por otra parte, Caldwell (2014) refiere “Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones.”

Las publicaciones editoriales tienen como objetivo principal comunicar y transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes con textos.

#### **6.1.4 Generalidades sobre el diseño editorial**

Según Reyes (2016) menciona que:

Es necesario encontrar ciertos elementos antes de empezar a realizar nuestra publicación en el ámbito del diseño editorial. Estos elementos son imprescindibles dentro del diseño porque cada uno de ellos tiene una función determinada, además de poseer un orden lógico dentro del contenido. La finalidad de los elementos gráficos es transmitir el mensaje apropiado, siendo una prioridad la manera en que capta la información el lector.

#### **6.1.5 Uso de la Retícula**

Según Sánchez, (2022) hace referencia a la retícula en el mundo del diseño editorial como:

Una estructura de guías invisibles que ayudan a colocar en la página todos los elementos gráficos, de acuerdo con un sistema geométrico predefinido. Es un esquema de líneas verticales y horizontales que ayudan a ordenar un tipo de composición y permiten la distribución de manera sencilla y con un orden adaptado a las necesidades de la publicación.

La retícula o “grid” término en inglés permite la distribución de los componentes en el espacio de una composición la cual solo es visible durante el proceso de diseño, las líneas

no aparecen en el formato impreso. Los componentes a tomar en cuenta son los márgenes, líneas de flujos, los módulos, zonas especiales y marcadores, todo esto permite que la retícula sea funcional.

La definición de retícula no es manejada por la mayoría de personas, aunque intuitivamente realizamos una composición utilizando todos los espacios logrando mantener y creando coherencia en nuestro diseño.

### **Tipos de Retícula**

Según Alavez (2023) en su artículo la importancia de la retícula en el Diseño Editorial plantea que la retícula es una herramienta del diseño editorial primordial para resolver problemas visuales de organización, aporta orden, claridad, eficiencia, economía y continuidad.

Como consiguiente se refieren algunos tipos de retícula existentes:

- **Retícula manuscrita o bloque**

Consiste en una sola columna y ocupa la mayor parte de la página, esto permitirá disponer el texto de forma secuencial, es la más fácil de usar dependiendo del tipo de composición que se realiza.

- **Retícula de columnas**

Consiste en usar 2 o más columnas verticales. No existe un límite en la actualidad para la ubicación de estas columnas que representa un diseño simétrico con respecto del lomo, permitiendo generar una mejor distribución de los elementos en una página.

- **Retícula modular**

Es la más completa por su división de columnas. Además, posee líneas tanto horizontales como verticales que permiten dividir la página formando pequeños módulos, para un diseño más elaborado como los de las revistas.

- **Retícula jerárquica**

Se adapta en función de las necesidades que pueden presentar los elementos en la diagramación. Sean estos por su proporción, forma e irregularidades que pueden presentarse en el diseño. Existen diferentes tipos de retículas que permiten ajustarse a diferentes formatos tanto físicos como digitales utilizadas en revistas, libros, catálogos, afiches.

### 6.1.6. Características del Texto

Según Reyes, (2016) el texto tiene que ser claro y conciso por parte del escritor. El objetivo es comunicar mediante palabras que puedan ser entendidas con facilidad por el lector, sin importar la cantidad de información que tenga la publicación.

Es de suma importancia a la hora de elaborar cualquier material gráfico porque nos permite persuadir, informar y entretener pues representa las tres formas principales del propósito del autor.

Cada contenido debe generar algún interés, puede ser acerca de tecnologías, finanzas, economía o algún ámbito relacionado con información de interés y noticias actuales, que por lo general siempre crean expectativa en el lector, a quien es fácil llegar a través del texto.

Entre estas características Reyes (2016) menciona que:

- **Interlineado:** Es la distancia que existe entre cada dos líneas de texto. Permite mantener un equilibrio visual con el objetivo de posibilitar una fácil lectura.
- **Kerning:** Es una herramienta que permite aumentar o disminuir un espacio entre cada dos letras de una palabra. Se puede usar con la finalidad de modificar el espacio entre el carácter de una palabra. Es 38 poco usado por los diseñadores, pero mantiene una similitud entre el tracking.
- **Tracking:** Es una herramienta que permite aumentar o disminuir el espacio entre los caracteres de un bloque de texto. Se selecciona el párrafo y separar la cantidad de espacio conveniente, muy útil al momento de encajar mucho texto en una página. Es recomendable para no dejar líneas huérfanas o viudas en las páginas.
- **Escala:** Consiste en agrandar o reducir el tamaño físico de un objeto. Existen 2 tipos de escalas en InDesign: la vertical y la horizontal.
- **Desplazamiento vertical:** Consiste en mover textos de forma vertical. Por ejemplo, para representar las potencias lo único que necesitaríamos sería editar el texto reduciendo el tamaño y con esta herramienta podemos subirlo o bajarlo un determinado espacio.

### 6.1.7. Tipografía

Según Villate, (2024) es una herramienta de comunicación cuya funcionalidad es la de transmitir información e ideas. La forma visual y el estilo de cada letra en las diferentes familias tipográficas, provoca impresiones capaces de transmitir el tono de voz del autor o cliente. La tipografía por sí misma puede persuadir y reforzar ideas presentadas con palabras. Es tal la importancia de la misma dentro de un diseño que, con sólo cambiar el tipo de fuente, podemos dar otro contexto totalmente distinto al mensaje. Por ello, es de suma importancia saber escoger el tipo ideal para según qué proyecto.

Por otro lado, Sánchez, (2022) “una mala elección de la letra puede arruinar completamente el proyecto editorial, aunque el libro o producto tenga un nivel excelente ya que el propósito es poder leerlo”.

La tipografía no solo es una herramienta de comunicación efectiva, sino también una expresión artística y estilística.

#### 6.1.7.1 Características de la tipografía

- **Serifa o remate:** Cada tipografía es un mundo y tiene unas características propias. La Serifa o el remate de cada letra es, por ejemplo, una de las formas que la definen y hace referencia al trazo o terminación de la forma de cada letra.
- **Astas:** La asta es la parte más importante de cada letra, o la parte más irreductible. Sin embargo, también podemos encontrar la asta montante, que serían las astas oblicuas como en L, V o A; la ondulada (S) o la transversal (H, t, f o A).
- **Altura de la x y de las mayúsculas:** Son otras de las características de la tipografía y hace referencia a la altura de las letras de caja alta y las letras de caja baja.
- **Ascendente.** Es la parte de una letra que sobresale por encima de la altura x (caja baja) por ejemplo de la b, la k o la d.
- **Descendente.** Al contrario que el ascendente, sería la parte que se encuentra por debajo de la línea base, como pasa por ejemplo en p y g.

### 6.1.8. Elementos de maquetación

De acuerdo con Salgado, ( 2022) define que la maquetación puede entenderse como:

El proceso de tomar un conjunto aleatorio de textos, fotos, títulos, ilustraciones, pies de foto, nombres de secciones, etc. y construir con ellos un diseño global estructurado, de modo que se pueda leer de modo secuencial (libro) o aleatorio (revista), manteniendo una coherencia y siguiendo un orden lógico, y utilizando recursos gráficos para distribuir los diferentes elementos en función de su importancia.

A su vez destaca elementos esenciales de maquetación:

**Columnas:** Es el cuadro en el que se usará el cuerpo de texto, además permite definir la posición de ciertos elementos que aparecen en la página (dónde va el título, subtítulo, pie de foto, etc.). No es algo rígido y depende del medio para el que se utilice, actúa como guías de párrafo. Las columnas son un elemento útil que le da la ubicación a nuestro texto, lo recomendable es usar la retícula manuscrita o de columnas para un libro.

**Márgenes:** Son los espacios en blanco que le dan soltura a nuestra diagramación en el libro. Estos márgenes están compuestos por cabeza, pie, lomo y corte, llamados así, o en el programa de InDesign denominados como superior, inferior, interior y exterior. El margen es útil para agregar elementos como la cabecera y numeración de páginas.

**Sangrado o Rebase:** Es el exceso adicional de todos los lados de nuestro arte, y una manera correcta de ponerlo en práctica es usar una medida estándar de 3 mm adicional a la página.

## 6.2. Tipos de revista

### 6.2.1 Revista informativa

Según Miñan, (2024) expresa que:

Una revista informativa es un periódico o publicación periódica que se enfoca en informar sobre noticias, eventos y temas específicos, generalmente en un ámbito determinado como

la ciencia, la tecnología, la economía o la política. Las revistas informativas se caracterizan por proporcionar información actualizada y confiable a sus lectores, a menudo con un enfoque en análisis y opinión. Estas revistas suelen incluir noticias, reportajes o artículos que reflejan los eventos y desarrollos más recientes.

### **6.2.2 Revistas especializadas**

Según Vratovich, (2016) expresa que:

Las revistas especializadas se dirigen a un público en específico, quienes trabajan o tienen cierto interés por el tipo de publicación. Un ejemplo de revistas especializadas son las revistas de cocina, de salud, de video juegos, de medicina, de nutrición, entre otros. Estas revistas se caracterizan por tratar un tema o materia en particular. Generalmente estas revistas están orientadas a un público que trabaje en dichas disciplinas, es decir que no son masivas.

Las revistas especializadas pueden tratar temas diversos, como ciencia, tecnología, salud, arte, deportes, negocios, entre otros, y están destinadas a audiencias como profesionales, estudiantes, académicos, o aficionados con un alto nivel de interés o experiencia en el tema.

### **6.2.3 Revistas científicas**

Según Universidad Distrital Francisco José de Caldas (2023) define:

Las revistas científicas suelen ser publicadas por editoriales académicas o instituciones de investigación y cubren una amplia gama de disciplinas como medicina, biología, física, química, ciencias sociales, humanidades, etc. También se consideran fuentes confiables y autorizadas dentro de la comunidad científica y son ampliamente utilizados por investigadores, académicos y profesionales para mantenerse al tanto de los últimos avances en sus campos de estudio, obtener información para sus propias investigaciones y respaldar sus investigaciones con referencias bibliográficas apropiadas.

Las revistas científicas son publicaciones de revistas que contienen artículos originales sobre investigaciones, estudios o avances en diferentes campos del conocimiento. Estos artículos están escritos por científicos, investigadores o académicos y normalmente se someten a un proceso de

revisión por pares en el que expertos en el campo evalúan la calidad, relevancia y rigor del trabajo antes de su publicación.

#### **6.2.4 Revista de entretenimiento**

Según Telles, ( 2016) refiere que:

Se puede decir que una revista es de entretenimiento al conjunto de actividades que permite a los seres humanos emplear su tiempo libre para divertirse. Su objetivo principal es informar, entretener y captar la atención del público a través de contenidos ligeros y accesibles, en contraste con revistas académicas o especializadas.

### **6.3. Revista Didáctica**

Según Rivera, ( 2020) considera que:

La didáctica general permite una comprensión integral de los recursos pedagógicos fundamentales en el proceso de planificación de la enseñanza y del aprendizaje, y la didáctica especial puntualiza en la creación de estrategias específicas para optimizar este proceso. Es el campo de la especialización didáctica donde se delimita el nivel educativo al que tiene que responder, con diferentes recursos didácticos, para garantizar un adecuado proceso tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Según Gutiérrez et al. (2022) plantea que:

Las estrategias didácticas consideradas más relevantes para la formación en sostenibilidad competencias en estudiantes universitarios, de acuerdo con las pautas comúnmente aceptadas por la comunidad académica (servicio aprendizaje, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos, juegos de simulación y estudios de casos)

La revista ha evolucionado enormemente a lo largo de los siglos desde sus orígenes como un boletín informativo hasta un formato de medio complejo y diverso. Hoy en día, las revistas digitales representan la última evolución de este medio, integrando tecnologías emergentes para brindar una experiencia de lectura más rica e interactiva.

### **6.3.1. Metodología de implementación de la revista**

La Revista didáctica utilizó métodos de enseñanza con herramientas tecnológicas emergentes como códigos QR y está diseñada para ayudar a los estudiantes y profesores de Diseño Gráfico y Multimedia del segundo semestre a adquirir habilidades prácticas sobre el tema.

Para que cada estudiante o grupo interactúe a través de la red social **Telegram**, crearemos un código QR que les permitirá acceder a un grupo de chat donde se les brindará información sobre temas de diseño, donde podrán retroalimentarse y ayudarse entre sí.

Como método de práctica se asignó dentro de la revista tareas para generar en los estudiantes el hábito de ejercitar y aprender cada día acerca de Diseño, por lo que esta revista está dirigida de manera didáctica e interactiva no podemos obviar el hecho que esta es un apoyo para docentes que imparten la asignatura la cual permitirá a los maestros poder organizar el contenido a proporcionar de manera interactiva y didáctica.

### **6.3.2. Código QR como Herramienta Didáctica**

Según Gómez et al. (2015) Los códigos QR se han utilizado para establecer conexiones entre diferentes materiales utilizados durante las clases, bien sean entre documentos impresos y fuentes digitales o recursos digitales entre sí.

Estos permiten a los estudiantes acceder rápidamente a recursos digitales como vídeos, documentos o sitios web simplemente escaneando un código QR con su dispositivo móvil. Esto le permite acceder fácilmente a otro contenido sin tener que escribir URL largas o buscar manualmente.

Por otro lado, González et al. (2016) menciona:

El Código QR es un código bidimensional, fácilmente identificable por los tres cuadros ubicados en las esquinas superiores e inferior izquierda. Puede contener información de caracteres alfanuméricos, símbolos, Kanji, Hiragana, Katakana, códigos binarios y códigos de control. Es omnidireccional y su lectura puede realizarse desde un dispositivo móvil.

## 7. Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de Variables*

Preguntas de Investigación	Objetivos específicos	Categoría	Definición conceptual	Subcategoría	Fuente de información	Técnica de recolección de la información	Procedimientos de análisis
¿Cómo diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que fortalezca el proceso de aprendizaje y la mejora de los resultados académicos de los estudiantes de primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del CUR-Estelí en el	Identificar las necesidades de aprendizaje e de diseño editorial de los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia	Diseño Editorial	Una revista digital es un medio digital interactivo que combina contenido educativo y herramientas de diseño para mejorar el aprendizaje e de los estudiantes.	Interactividad en medios digitales. Diseño gráfico para medios educativos	Artículos, Monografías, sitios web, etc.	Encuesta Entrevista	Los datos obtenidos a través del cuestionario se analizaron en Google forms.

III de la carrera?							
¿Cuáles son los elementos teórico-práctico para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior?	Describir los elementos teórico-práctico efectivos para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior.	Elementos Teórico-práctico del aprendizaje	Los elementos del diseño son las unidades básicas que forman la estructura de cualquier diseño visual y transmiten mensajes visuales. Son la base para todo tipo de trabajos de diseño, desde el diseño gráfico hasta la decoración de interiores	diseño editorial, educación superior.	Artículos, Monografías, sitios web, etc.	Entrevista	En el caso de la entrevista se procedió a la transcripción de manera textual de la información; posteriormente, se realizó una comparación entre opiniones de expertos y estudiantes suscitados en la encuesta y la entrevista.

¿Por qué desarrollar una revista diseñada para satisfacer las necesidades y características educativas de los estudiantes?	Diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que responda a las	Recursos Digitales Educativos	Materiales y herramientas tecnológicas que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje para facilitar el	proceso de enseñanza aprendizaje.			A partir de los resultados mostrados se evaluaron las necesidades de los estudiantes y se plantearon temáticas
--	--	-------------------------------	---	-----------------------------------	--	--	--

	necesidades educativas del contexto educativo y las características de los estudiantes		aprendizaje de los estudiantes y las prácticas pedagógicas de los docentes.				relacionadas a sus inquietudes.
--	--	--	---	--	--	--	---------------------------------

## **8. Diseño metodológico**

### **8.1. Tipo de Investigación**

Según Cueva et al. (2023) indica que los métodos mixtos de investigación son enfoques que combinan tanto elementos cualitativos, como cuantitativos, en un estudio o investigación. Estos métodos buscan aprovechar las fortalezas de ambos enfoques para obtener una comprensión más completa y profunda de un fenómeno o problema de investigación

La presente investigación es de tipo mixto con mayor énfasis en lo cualitativo dado que tiene como objetivo caracterizar a la población estudiada sobre sus aprendizajes en Diseño Editorial. También es una investigación aplicada, dado que tiene como objetivo crear material didáctico, para resolver las necesidades de los alumnos; para esto será necesario comprender las necesidades de la población con el fin de buscar un resultado que genere impacto.

El tipo de investigación es aplicado. Ander Egg, (2011) plantea que “se trata de investigaciones encaminadas a la resolución de problemas, que se caracterizan por su interés en la aplicación y utilización de los conocimientos”.

#### **Paradigma**

Según Morales et al. (2016), el Constructivismo parte del supuesto de que el sujeto es activo ante el entorno, tomando de éste aquellos elementos que le resultan significativos.

El paradigma de esta investigación sigue un enfoque constructivista porque promueve la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes y permite tener un aprendizaje cooperativo a través del intercambio de experiencias del diseño editorial.

## 8.2. Área de estudio

### Área de conocimiento

#### Líneas de investigación CINE 13

Campo amplio: 06. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), campo específico: 061 Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), campo detallado: 0611 Uso de computadores.

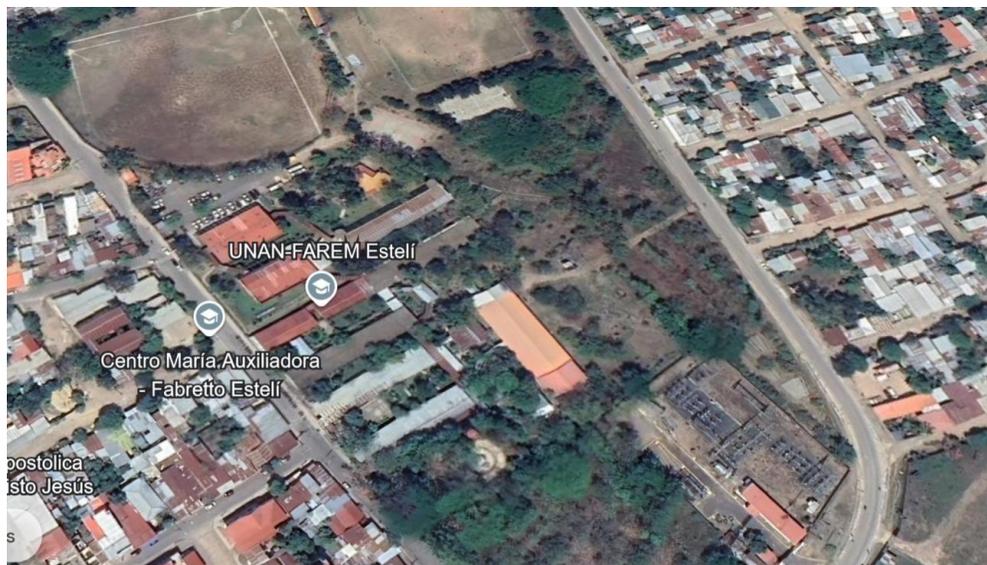
El área de estudio pertenece a la línea de investigación N° 4: Tendencias del diseño gráfico; sublínea: Técnicas de diagramación para material impreso y digital. Línea de investigación propuesta por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN Managua), en el periodo del año 2019 al año 2022.

### Área Geográfica

#### Figura 1

##### *Mapa Satelital*

El área geográfica es el Centro Universitario Regional, CUR-Estelí situada en el barrio el Rosario de la ciudad de Estelí. 13°05'58"N 86°22'06"W.



### **8.3. Población y muestra / Sujetos participantes**

**Población:** Según Gómez et al. ( 2016) la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados.

Este estudio se trabajará con la población siendo estos un total de 30 estudiantes de tercer año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del CUR-Estelí.

#### **Muestra:**

Según López (2004) Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros.

Se refiere a una pequeña representación de dicha población mediante observaciones reales extraídas de la misma. Para el desarrollo de esta investigación, se escogió el muestreo no probabilístico, ya que los sujetos fueron seleccionados de manera deliberada y por conveniencia, convirtiéndose así en sujetos participantes, siendo seleccionados de estos 15 estudiantes únicamente de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del Centro Regional CUR-Estelí.

#### **Criterios de Selección**

- Ser estudiante activo de la carrera de diseño gráfico y multimedia.
- Ser estudiante del tercer año de la carrera.
- Tener previo conocimiento de Diseño editorial.
- Ser Docente del CUR-Estelí.

## **8.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recopilación de datos**

### **Entrevista**

Según Garrido (2013) afirma que:

La entrevista es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando.

Tomando como referencia este concepto básico acerca del significado de la entrevista se aplicó entrevistas a estudiantes y docentes para obtener datos para la investigación. Además de la entrevista, las fuentes de investigación documentales son útiles al momento de la recopilación de información, mediante las distintas técnicas de extracción como el resumen analítico y el análisis documental, distintas fuentes secundarias como libros, notas web y demás investigaciones, tendrán la función de servir como fuente teórica para esta investigación.

**Encuesta** Según Anguita, (2013) la técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz.

## **8.5. Etapas de la investigación**

### **Etapas 1:** Investigación Documental.

Se elaboro un protocolo de investigación que ha consistido en identificar problemáticas en la actual comunidad estudiantil, es fundamental para validar la necesidad de crear una propuesta que dé solución a dichas necesidades. seguidamente la formulación de Objetivo general y específicos, determinación de una metodología que facilite la recopilación y procesamiento de datos, es de vital importancia seleccionar a los sujetos de interés para realizar la aplicación de los instrumentos diseñados. Una vez aplicados se realizará el procesamiento de la información y los datos obtenidos de esta, nos llevarán a profundizar en el desarrollo de propuestas para dar respuesta a la problemática identificada en el proceso de investigación y así lograr un mayor impacto en el cumplimiento de objetivos.

## **Etapa 2:** Elaboración de Instrumentos.

Objetivo: Probar la revista con el público objetivo para asegurar su efectividad.

- Acciones:
- Realizar pruebas piloto con estudiantes de segundo semestre.
- Recoger retroalimentación sobre la claridad del contenido, la usabilidad de la revista, y el valor didáctico.
- Hacer ajustes en base a los comentarios recibidos.

## **Etapa 3:** Trabajo de Campo.

Objetivo: Obtener datos y contenido relevante para la revista.

- Reunir ejemplos de buenas prácticas en diseño editorial digital.
- Consultar con experto en diseño editorial y didáctica digital.
- Recoger ejemplos de trabajos y proyectos de los estudiantes que puedan servir de base para ejercicios y actividades.
- Crear o buscar contenido teórico relevante (tipografía, maquetación, color, etc.)

## **Etapa 4:** Elaboración de la Revista.

- Desarrollar un prototipo inicial de la revista (usar herramientas como Adobe InDesign Adobe Illustrator).
- Crear la estructura de navegación y distribución de contenido de manera intuitiva.
- Incorporar elementos multimedia e interactividad (videos, etc.)
- Incluir tutoriales paso a paso sobre el uso de software de diseño editorial.

## **9. Análisis y discusión de resultado**

Indagar sobre el conocimiento que tienen los estudiantes de Diseño gráfico y multimedia es de suma importancia para la creación de una propuesta de revista didáctica.

Como instrumentos de recolección de datos se utilizó la encuesta con el objetivo de conocer la opinión de los estudiantes acerca de consultas a revistas digitales. A continuación, se muestran los resultados obtenidos a través de una encuesta realizada en Google Forms a la muestra de la carrera de Diseño gráfico y Multimedia III año del 30% se tomó como muestra el 15% únicamente de este año.

### **9.1. Necesidades de aprendizaje de diseño editorial de los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.**

En el marco de la investigación sobre la creación de una revista didáctica, se llevó a cabo una entrevista con dos públicos diferentes, 3 docentes del área del Diseño Gráfico y Multimedia, quienes cabe recalcar que son egresados de la sede en la que se aplica este estudio.

Como resultado de la entrevista dirigida a los docentes, revela una visión clara sobre la enseñanza del diseño editorial, enfatizando la necesidad de un enfoque equilibrado entre teoría y práctica, la importancia de la creatividad, y la relevancia de estar al tanto de las tendencias actuales.

Las herramientas digitales y el análisis de casos de estudio son considerados instrumentos valiosos para mejorar la educación en esta área. Se sugiere que se continúe desarrollando recursos didácticos que sean accesibles, interactivos y que fomente la participación activa de los estudiantes.

Al conocer la idea de los maestros ante esta iniciativa, se decidió implementar la misma entrevista a 3 estudiantes, cantidad igualitaria a los docentes, para conocer su percepción ante esta investigación.

El análisis de los resultados de la entrevista pone en manifiesto la necesidad de un enfoque multidimensional en la enseñanza del diseño editorial, que contemple habilidades técnicas, creativas y teóricas, así como la importancia de recursos actualizados y relevantes que faciliten el

aprendizaje práctico de los estudiantes abiertos a explorar estilos y enfoques, probando técnicas novedosas mientras desarrollan un sentido propio del diseño.

Para la formación de los estudiantes es necesario retomar los principios del diseño gráfico y partir de la conceptual a la práctica, “Aprender, haciendo” esto permite que el estudiante se sienta capaz de desarrollar lo que conoce en teoría y verlo materializado, es crucial profundizar en temas como:

- Conocimiento tipográfico: Comprender el uso de diferentes tipos de letra, su legibilidad y cómo afectan la percepción del contenido.
- Composición y maquetación: Aprender a organizar elementos visuales y textuales de manera armoniosa y efectiva en una página.
- Uso del color: Entender la teoría del color y cómo la elección de una paleta puede influir en la emoción y la comunicación del mensaje.
- Herramientas de diseño: Manejar software de diseño como Adobe InDesign, Photoshop e Illustrator, así como herramientas digitales emergentes.
- Pensamiento crítico: Evaluar y criticar diseños propios y ajenos, identificando áreas de mejora y aprendiendo de otros.
- Narrativa visual: Saber cómo contar una historia a través de imágenes y texto, creando un flujo que guíe al lector.
- Investigación y análisis: Investigar sobre las tendencias actuales en diseño, entender el público objetivo y analizar competidores.
- Adaptabilidad: Estar dispuesto a recibir retroalimentación y ajustar el trabajo según las necesidades del cliente o del proyecto.
- Trabajo en equipo: Colaborar con otros, como redactores, fotógrafos y otros diseñadores, para lograr un resultado cohesivo.
- Gestión del tiempo: Planificar y cumplir con fechas de entrega, organizando tareas y prioridades de manera efectiva.
- Conocimiento de impresión y producción: Entender los procesos de impresión y las limitaciones técnicas que pueden afectar el diseño final.
- Creatividad e innovación: Fomentar la capacidad de pensar fuera de lo convencional y proponer soluciones originales.

Cabe destacar que estas temáticas son parte de las propuestas de la muestra estudiada, donde su deseo de continuar aprendiendo sobre el Diseño Editorial es notable, comprenden que un Diseñador Gráfico debe poseer estas habilidades para desarrollarse con facilidad en cualquier ámbito.

Tanto docentes como estudiantes consideran que el desarrollo de la revista es una respuesta a la necesidad de aprender y documentarse sobre el diseño editorial, facilitando la búsqueda de información válida y confiable, consideran importante destacar la relevancia del diseño y los elementos que lo componen.

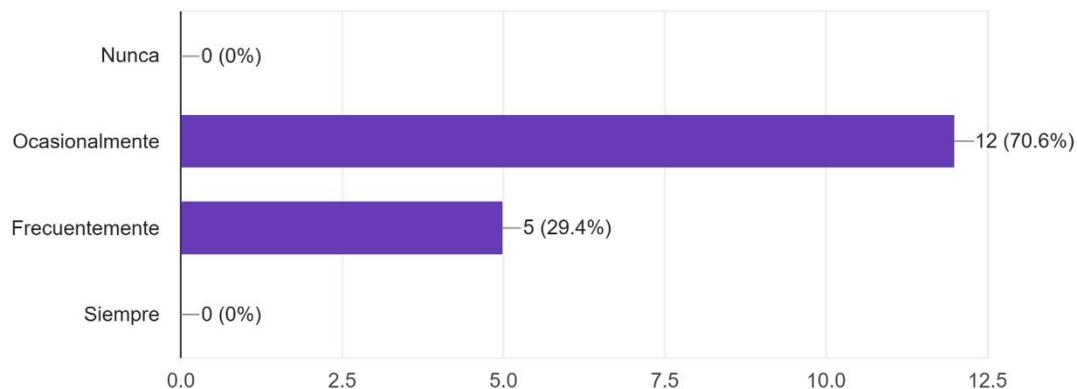
## 9.2. Describir los elementos efectivos para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior.

### Figura 1

*Frecuencia en que los estudiantes indagan sobre diseño editorial*

¿Con qué frecuencia consultas revistas digitales, blogs o tutoriales relacionados con el diseño editorial?

17 respuestas



La mayoría de los encuestados, específicamente un 70.6%, indicó que consulta este tipo de recursos ocasionalmente. Esto sugiere que existe un interés general por mantenerse actualizado en el diseño editorial, pero no de forma constante. Un 29.4% de los encuestados afirmó consultar estos recursos con frecuencia. Esto indica que hay un grupo más pequeño de personas que se dedica de manera más activa a la búsqueda de información y actualización en este campo.

Los hallazgos del sondeo señalan que hay un interés amplio por el diseño editorial entre los participantes, aunque el grado de dedicación fluctúa. La mayoría busca datos de forma esporádica, lo que podría atribuirse a diversos factores como la carga laboral, el grado de experiencia o la disponibilidad de recursos.

**Figura 2**

*Elementos para el aprendizaje del diseño editorial*



***Fuente: Elaboración propia (2024)***

Para los estudiantes de diseño gráfico y multimedia, dominar estos elementos es fundamental, ya que les permite una mirada crítica y creativa, un buen diseño editorial no solo facilita la comprensión del mensaje, sino que también refleja la identidad y valores de la marca o proyecto, lo cual es importante al momento de proyectar lo que se elaboró.

A través de la pregunta **¿Qué aspectos consideras que se deben mejorar en las revistas digitales de diseño editorial existentes?** Los estudiantes manifestaron opiniones como: accesibilidad, contenido, concepto, estructura e interacción, lo que permitió conocer las dificultades que se les presentaron a los estudiantes en ocasiones anteriores con revistas existentes, advirtiéndoles cuáles son las situaciones que se deben evitar al elaborar la revista.

### 9.3. Diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que responda a las necesidades educativas del contexto educativo y las características de los estudiantes.

#### Generalidades de la revista

Los temas que se mencionan con frecuencia son las tendencias actuales en el diseño editorial, así como la teoría del color y la tipografía. Esto demuestra el deseo de los estudiantes de mantenerse al día con las últimas tendencias y desarrollar una comprensión profunda de los fundamentos teóricos y estéticos que sustentan el diseño editorial.

Las personas también están interesadas en estudios de casos de proyectos reales y software de diseño, lo que demuestra que valoran el aprendizaje práctico y el conocimiento de herramientas específicas. Es por ello que se considera una respuesta a las necesidades de los estudiantes y docentes de la UNAN Managua/ CUR Estelí.

#### Figura 3

*Paleta de color*

#### Paleta de colores de la revista.



Imagen de los colores que contiene la revista, inspirada en la primera casa que fundó el diseño gráfico conocida como “*Bauhaus*”

## Tipografías utilizadas

**Magic Retro.**

Noto sans.

La tipografía escogida para los títulos y el diseño de la portada, se retomó las corrientes del diseño editorial, tomando como referencia **el estilo retro**. Cabe mencionar que igual con los avances de la sociedad se toman e inspiran tendencias retro y se retoman en la actualidad, retomando aspectos que fueron muy bien vistos en épocas anteriores.

Se eligió como tipografía secundaria **Noto sans** para cuerpo de texto lo que permite que sea más fácil la lectura sin que sea cansada para la muestra.

### Maquetación de la revista

Posteriormente de definir paleta de colores es el momento de hacer la maquetación, es decir, ver que estructura tendría la revista. El programa utilizado para la maquetación fue “Adobe InDesign” que es uno de los preferidos por diseñadores para la realización de revistas, este software permitió crear y definir la apariencia del recurso didáctico, como los márgenes de texto, el formato de la página, la tipografía, su tamaño y demás elementos gráficos que conformaron la “Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y transforma”

### Figura 3

*Propuesta inicial de revista*



**Fuente: Elaboración propia (2024)**

Una revista tiene como objetivo principal informar al público sobre un tema determinado, la necesidad de encontrar información verídica que permita al estudiante comprender en su totalidad el diseño editorial se ha manifestado con frecuencia, la elaboración de una revista didáctica digital permite cubrir esas necesidades e inquietudes que los jóvenes tienen sobre el campo editorial, beneficiando no solo al público estudiantil sino también se convierte en una herramienta para la docencia, recurso que permite al maestro desarrollar el contenido de forma interactiva, volviéndose un componente significativo en el diseño gráfico.

**Figura 4**  
*Introducción a la Revista*



**Fuente: Elaboración propia (2024)**

Tomando en cuenta las opiniones de los docentes y estudiantes entrevistados se estructuró el contenido de esta revista donde inicialmente se destaca el origen del diseño editorial, mujeres en el diseño editorial, tendencias editoriales, software de diseño editorial y también se incluyó una galería de trabajos realizados por personas que se dedican a este rubro.

**Figura 5**  
Contenido de la Revista

### ¿Quieres aprender a crear una revista?

Para elaborar una revista en InDesign, es esencial tener en cuenta diversas variables para que el diseño sea profesional, práctico y cautivador. Aquí te presento una lista de los factores cruciales que debes considerar:

- 1. Establecer los objetivos y la audiencia**  
**Objetivo:** ¿Es de carácter informativo, educativo, de diversión o publicitaria?  
**Audiencia:** ¿Quiénes conforman la audiencia? Esto influye en la fuente, los colores y el estilo global.
- 2. Organización del material de estudio**  
**Resumen de temas:** Elabora una lista de lo que la revista contendrá (artículos, entrevistas, secciones, etc.)  
**Jerarquía gráfica:** Define qué componentes tendrán mayor relevancia, como los titulares, las imágenes sobresalientes y las llamadas a la acción.  
**Textos e imágenes:** Garantiza disponer de todo el contenido previo al inicio del diseño.

- 3. Establecimiento inicial del documento**  
**Establece el tamaño final:** (por ejemplo, A4, Carta, o un tamaño a medida). Piensa en si será en papel o en formato digital.  
**Margenes:** Establecen el lugar seguro para el contenido contenido. Sangrado: Incorpora entre 3-5 mm para prevenir cortes imprevistos en la impresión. Establece esto en Archivo > Nuevo > Documento.  
**Páginas contrarias:** Opta por esta alternativa si el diseño se presenta en pliegos (páginas dobles).  
**Cantidad de páginas:** Establece el número de páginas y verifica que sean múltiplos de 4 si son para impresión.
- 4. Elección de fuente tipográfica**  
**Principales:** Emplea fuentes grandes y llamativas para atraer la atención.  
**Texto principal:** Elige una fuente clara (serif o sans serif, dependiendo del tono de la publicación).  
**Estilos de tipografía:** Establece estilos para párrafos y caracteres para preservar la consistencia

**Fuente: Elaboración propia (2024)**

## 1. Temas de interés

**Figura 6**  
Contenido de la revista

#### Diseño y Maquetación

Permite la creación de diseños complejos con múltiples páginas y elementos gráficos.

#### Tipografía Avanzada.

InDesign ofrece control detallado sobre el texto y las fuentes, lo que permite ajustar interlineado, espaciado, y alineación de texto con precisión.

#### Gestión de Imágenes.

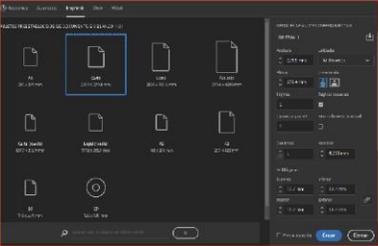
Permite importar y manipular imágenes de manera fácil, además de ajustar el color y la resolución.

#### Cómo usar Adobe InDesign: Pasos básicos

- 1. Crear un nuevo documento:**  
Abre InDesign y selecciona "Nuevo documento".
- 2. Define el tamaño de página:**  
Los márgenes, el número de páginas, y la orientación (horizontal o vertical).



¡Aquí te dejo una guía de paso a paso como crear un documento!



**Fuente: Elaboración propia (2024)**

**Figura 7** Contenido de la revista

<p><b>Minimalismo sofisticado</b></p> <p>El minimalismo sigue siendo una tendencia dominante en el diseño de portadas, pero con un enfoque renovado en la sofisticación. En 2024, estamos viendo un uso deliberado de espacios en blanco, tipografías simples pero elegantes, y una paleta de colores neutros que, en conjunto, transmiten un sentido de lujo y exclusividad. Este estilo es particularmente efectivo para géneros como la literatura contemporánea y no ficción, donde el mensaje debe ser claro y directo.</p>	<p><b>Tipografía grande y audaz</b></p> <p>La tipografía grande y audaz ha ganado popularidad como una forma de captar la atención de los lectores desde lejos. Este enfoque pone el título del libro en el centro del diseño, a menudo acompañado de un fondo sencillo o monocromático. Las fuentes gruesas y personalizadas que ocupan gran parte de la portada no solo aseguran que el título sea legible a primera vista, sino que también transmiten una fuerte identidad visual.</p>	<p><b>Ilustraciones artesanales</b></p> <p>Las ilustraciones hechas a mano están haciendo un gran regreso en 2024, especialmente en géneros como la ficción juvenil y los libros de fantasía. Este enfoque da a las portadas un toque único y personal que las distingue de las cubiertas más genéricas. Los ilustradores están utilizando técnicas como la acuarela, el grabado y el collage para crear portadas que parecen obras de arte en sí mismas, atrayendo a un público que valora lo artesanal y lo auténtico.</p>
		
<p><b>Diseños retro y nostálgicos</b></p> <p>El pasado sigue siendo una fuente rica de inspiración para los diseñadores de portadas de libros. Este año, los estilos retro y nostálgicos están en auge, con influencias que van desde las cubiertas de libros de los años 70 y 80 hasta el arte vintage de carteles y portadas de discos. Los colores vibrantes, las tipografías retro y los patrones geométricos se combinan para evocar una sensación de nostalgia que resuena tanto con lectores mayores como con los más jóvenes.</p>		

*Fuente: Elaboración propia (2024)*

**Figura 8**  
Contenido de la revista

<p><b>Personajes en 3D.</b></p>  <p>El término «3D» proviene de «tridimensional», y se refiere a cualquier objeto que posea tres dimensiones: longitud, altura y profundidad. Cada punto en un espacio tridimensional puede ser ubicado mediante tres coordenadas numéricas, lo que nos permite representar el mundo real de una manera más cercana a como lo experimentamos visualmente.</p>	<p><b>Ilustraciones a mano o personalizadas.</b></p> <p>Las ilustraciones dibujadas a mano hacen que tu diseño sea más auténtico. Las imágenes auténticas son como una firma que pones en tu diseño y que ayuda al usuario a sentirse más conectado con lo que ve en la pantalla.</p> <p><b>Tipografía grande y atrevida</b></p> <p>La tipografía constituye una parte considerable del diseño, y hoy en día es cada vez más grande y atrevida. Forma parte de la tendencia del maximalismo, que también es parte de 2024. Las fuentes en negrita captan la atención y jerarquizan los elementos de diseño.</p>	
---	---	---

## **10. Conclusión**

En conclusión, este estudio realizado se centró en la importancia de abordar las necesidades educativas de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, especialmente en el ámbito editorial. A través de la identificación de estas necesidades, se ha podido evidenciar que los estudiantes requieren un enfoque integral que combine tanto los fundamentos teóricos como las aplicaciones prácticas del diseño editorial. Este enfoque permite no solo el desarrollo de habilidades técnicas, sino también la comprensión crítica de los elementos que componen una obra editorial efectiva.

Además, al describir los elementos teóricos-prácticos necesarios para el aprendizaje del diseño editorial en la educación superior, se ha resaltado la relevancia de integrar metodologías activas y recursos digitales que faciliten un aprendizaje significativo y contextualizado. La teoría debe ser complementada con la práctica, y la utilización de herramienta digitales se presenta como una estrategia clave para conectar a los estudiantes con el entorno profesional actual.

Finalmente, el diseño de una revista didáctica digital responde a las necesidades educativas específicas y a las características de los estudiantes, representa una solución innovadora que no solo enriquecerá su proceso de aprendizaje, sino también fomentará su creatividad y capacidad de adaptación en un mundo laboral en constante evolución. Este recurso didáctico no solo servirá como un medio de enseñanza, sino que también permitirá a los estudiantes explorar su potencial en el diseño editorial preparándolos para los desafíos futuros en su carrera profesional. En conclusión, la integración de estas estrategias educativas constituye un paso fundamental hacia la formación de diseñadores gráficos competentes y versátiles, capaces de contribuir de manera efectiva en el campo del diseño editorial.

## 11. Recomendaciones

### Para la universidad

- **Promover herramientas tecnológicas:** Ofrecer a los alumnos acceso a programas actualizados para el diseño editorial, tales como Adobe InDesign, Illustrator y otras herramientas gráficas pertinentes.
- **Lugares de colaboración en el aprendizaje:** Establecer entornos que faciliten la interacción entre profesores, alumnos y especialistas en el campo del diseño gráfico y multimedia, tales como talleres y laboratorios de diseño equipados.
- **Promover la investigación:** Estimular la incorporación de estudios sobre las tendencias actuales en el diseño editorial digital, tanto a nivel local como global, con el fin de mantener a los estudiantes actualizados con las innovaciones más recientes.
- **Publicaciones en plataformas:** Crear plataformas en línea en las que los alumnos puedan divulgar y difundir sus trabajos, promoviendo la exhibición de sus proyectos en contextos reales.
- **Evaluación continua:** Es crucial instaurar sistemas de feedback y evaluación constante que respalden a los alumnos durante el proceso de creación de la revista, garantizando que se cumplan normas de calidad.

### Para los estudiantes

- **Investigación de tendencias:** Realizar un estudio constante de las tendencias contemporáneas en el diseño editorial, con el objetivo de incorporar componentes contemporáneos en el proyecto de la revista educativa.
- **Organización y planificación:** Organizar correctamente el procedimiento de diseño, desde la idea hasta la redacción y la publicación. Emplear calendarios para gestionar el tiempo de manera eficaz y satisfacer las entregas.
- **Aplicación correcta de la tipografía y el color:** Elegir tipos de letra y gamas cromáticas que estén en sintonía con el contenido y el público de la revista. Garantizar que estos componentes potencien la usabilidad y la legibilidad de la publicación.

Interactividad multimedia: Incorporar componentes interactivos tales como vídeos, animaciones y vínculos que hagan la revista digital más cautivadora y enérgica para los usuarios.

- **Trabajo colaborativo:** Estimular el trabajo en equipo, asignando responsabilidades acordes a las habilidades de cada miembro, con el objetivo de elaborar un producto final más unido y de excelente calidad.

### **Para los docentes**

- **Soporte técnico y educativo:** Brindar apoyo a los alumnos durante todo el proceso de elaboración de la revista, proporcionando soporte tanto técnico como educativo para que sean capaces de vencer dificultades creativas y operativas.
- **Feedback constructivo:** Ofrecer retroalimentación continua acerca de los progresos del diseño, resaltando las fortalezas y proponiendo mejoras en áreas de oportunidad.
- **Evaluación objetiva y criterial:** Es necesario valorar de forma imparcial el producto final, teniendo en cuenta tanto los elementos estéticos como la funcionalidad, la interactividad y la habilidad de la revista para transmitir de forma eficaz a su público meta.

## 10. Referencias

- Aráuz Zeledón, C. G., Montano Bucardo, Á. J., y Ferrufino López, G. E. (10 de febrero de 2021). *Diseño editorial del libro “Azul...” de Rubén Darío en los cuentos “El Rey Burgués”, “La Ninfa” y “El Fardo” utilizados en la Asignatura de Lengua y Literatura para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de décimo grado “A” del Colegio Nuestra Señora.*  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89427515/481469220-libre.pdf?1660059041=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDisen%C3%B3\\_editorial\\_del\\_libro\\_Azul\\_de\\_Rub%C3%A9n.pdf&Expires=1740069717&Signature=az4iV2CbBhmmDcWS5MK0SUzgLw9EFirr-Ze2zqdYdNdo6bSraoDK](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89427515/481469220-libre.pdf?1660059041=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDisen%C3%B3_editorial_del_libro_Azul_de_Rub%C3%A9n.pdf&Expires=1740069717&Signature=az4iV2CbBhmmDcWS5MK0SUzgLw9EFirr-Ze2zqdYdNdo6bSraoDK)
- Herrera Gutiérrez, C., y Villafuerte Álvarez, C. A. (22 de septiembre de 2022). *Estrategias didácticas en la educación.*  
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/935/1729>
- Olivera, I. A., Meza Cornavaca, D. M., Saravia García, H. M., y Reyes Norori, R. A. (junio de 2021). *Experiencias Didácticas del Aprendizaje en línea en la Universidad de Managua: Mediación con la Tecnología.*  
<https://revistas.up.edu.mx/RPP/issue/view/163/32>
- Anguita, J. C. (2013). *La encuesta como técnica de investigación.* La encuesta como técnica de investigación: <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Arias Gómez, J. V. (abril de 2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio.* <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Bass, S. (20 de enero de 2023). *Hubspot.* <https://blog.hubspot.es/marketing/frases-disenadores-graficos#:~:text=16.-,%C2%ABDise%C3%B1ar%20es%20pensar%20en%20hacerlo%20visual.%C2%BB%20%E2%80%94%20Saul%20Bass,ducha%20de%20la%20pel%C3%ADcula%20Psicosis.>
- Bustos Rojo, G. (2012). *Teorías del Diseño Grafico.*  
[https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio\\_y\\_edicion\\_digital/Teorias\\_de\\_l\\_disenio\\_grafico.pdf](https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Teorias_de_l_disenio_grafico.pdf)

- Caldwell, C. (2014). *Diseño Editorial. Periodicos y revistas medios impresos y digitales*. .  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8ZMXEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=que+es+dise%C3%B1o+editorial&ots=jaTT5J88eN&sig=Zr9CL9YTrqrw\\_NqljY1Lkp nwr8#v=onepage&q=que%20es%20dise%C3%B1o%20editorial&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8ZMXEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=que+es+dise%C3%B1o+editorial&ots=jaTT5J88eN&sig=Zr9CL9YTrqrw_NqljY1Lkp nwr8#v=onepage&q=que%20es%20dise%C3%B1o%20editorial&f=false)
- Claudio Flores, B. C. (2022). *Diseño editorial del cuento "Quesintu" y su impacto en la comprensión lectora en estudiantes invidentes de nivel primaria, Lima, 2022* .  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/113177/Claudio\\_FB\\_C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/113177/Claudio_FB_C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cueva Luza, T. J. (julio de 2023). *Métodos mixtos de investigación para principiantes*.  
<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/119/161/190?inline=1#:~:text=Los%20m%C3%A9todos%20mixtos%20combinan%20enfoques,la%20comprensi%C3%B3n%20del%20fen%C3%B3meno%20investigado.>
- Egg, A. (2011). <https://www.scribd.com/document/466010098/Ander-Egg-E-2011-Diseno-de-la-investigacion>
- Eguaras, M. ( 9 de Enero de 2018 ). *Qué es el diseño editorial: definiciones y concordancias entre publicaciones*. [https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/?srsltid=AfmBOopptxjRTNQ13J1lxhFuFJ\\_3OOyc5JrPVT0BQleId6FHwt1LNvrv](https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/?srsltid=AfmBOopptxjRTNQ13J1lxhFuFJ_3OOyc5JrPVT0BQleId6FHwt1LNvrv)
- Garrido, C. M. (2013). *La entrevista*. .  
[http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86\\_entrevistapdfcopy.pdf](http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf)
- Gómez Gonzalvo , F., Atienza Gago, R., y Mir Daud, M. (2015). *Revisión bibliográfica sobre usos pedagógicos de los códigos QR*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3495/349543461004.pdf>
- Javier Gonzalez Argote, A. A. (29 de Marzo de 2016). *Códigos QR y sus aplicaciones en las ciencias de la salud* . <http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v27n2/rci09216.pdf>
- Jesús, E. A. (septiembre de 2023). *La importancia de la Retícula en el Diseño Editorial*.  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Seg%C3%BA+Emilia+Andrea+Alavez+De+Jes%C3%BA+en+su+art%C3%ADculo+la+importancia+de+la](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Seg%C3%BA+Emilia+Andrea+Alavez+De+Jes%C3%BA+en+su+art%C3%ADculo+la+importancia+de+la)

+ret%C  
 3%ADcula+en+el+Dise%C3%B1o+editorial+plantea+que%3A++La+ret%C3%A  
 Dcula+ es+una+herramienta+del+dise%C3%B1o+

López, P. L. (2004). *POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO*.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=Es%20un%20subconjunto%20o%20parte,parte%20representativa%20de%20la%20poblaci%C3%B3n](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=Es%20un%20subconjunto%20o%20parte,parte%20representativa%20de%20la%20poblaci%C3%B3n)

Miñan. (Agosto de 2024). *revistas informativas*. <https://definicionwiki.com/ejemplos-de-revistasinformativas-definicion-segun-autor-que-es-concepto-significado/>

Morales López H, I. C. (2016). *El Paradigma Conductista y Constructivista de la Educación a través del Decálogo del Estudiante*.  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2016/amf162a.pdf>

Reyes, L. G. (Septiembre de 2016). *El Diseño Editorial Guía para la realización de libros y revistas*. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/ae9a1284-8f73-4956-9e20-761230468e3a/content>

Rivera, D. W. (27 de Abril de 2020). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>

Salgado, F. ( junio de 2022). *Maquetación: de qué estamos hablando*.  
<https://www.calamoycran.com/blog/maquetacion-de-que-estamos-hablando-i/>

Sanchez, D. A. (29 de mayo de 2022). *Concepto y prototipo de Berlín entre dos polos*.  
<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/144586/6/dariassaTFG0622memoria.pdf>

Telles, M. (7 de junio de 2016). *Revista de entretenimiento*.  
<https://prezi.com/wasletosgyzz/revista-de-entretenimiento/>

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, B. D. (19 de Septiembre de 2023). *Revista científicas*. <https://udistrital.libguides.com/c.php?g=1314302&p=9662579>

Villate, L. (02 de Agosto de 2024). *Tipografías en diseño gráfico: importancia, tipos y fuentes más usadas*. <https://blog.hubspot.es/marketing/tipografia-diseno-grafico>

Vratovich, Z. (10 de Noviembre de 2016). *Tipos de revistas existentes*.  
<https://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2016/tipos-de-revistas/>

## 12. Anexos

### Anexo 01 instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## CUR-Estelí

### CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL, CUR-ESTELI

#### Entrevista dirigida a estudiantes.

**Tema de investigación:** Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y transforma

Soy estudiante de V año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, y solicito su valiosa colaboración para participar en esta entrevista, cuyo objetivo es diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que responda a las necesidades educativas del contexto educativo y las características de los estudiantes. Su experiencia en el tema será fundamental para asegurarnos de que la revista sea efectiva, fácil de comprender y analizar y sea atractiva para los usuarios. Los resultados de esta entrevista nos ayudarán a diseñar una revista que promueva el aprendizaje interactivo y que motive a los estudiantes a seguir aprendiendo. Agradezco profundamente su tiempo y colaboración en este proyecto, el cual busca contribuir al fortalecimiento del aprendizaje estudiantil.

## **Propuesta de entrevista sobre la Revista Didáctica Digital de Diseño Editorial: "Diseña, crea y transforma"**

**Objetivo:** Describir los elementos teórico-prácticos para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior.

### **Introducción:**

Gracias por participar en esta entrevista. Tus respuestas serán fundamentales para comprender las necesidades y perspectivas en el aprendizaje del diseño editorial en el nivel superior. Esto nos ayudará a desarrollar una revista didáctica digital que sea práctica, relevante y atractiva para docentes y estudiantes.

### **Preguntas Sobre el aprendizaje del diseño editorial**

¿Qué habilidades consideras esenciales para que los estudiantes desarrollen en la asignatura de diseño editorial?

Desde tu experiencia, ¿cuáles son los principales desafíos que enfrentan los estudiantes al aprender diseño editorial?

¿Qué recursos actuales utilizas o has visto utilizar para enseñar diseño editorial en la educación superior? ¿Qué tan efectivos consideras que son?

### **Sobre los elementos teóricos**

¿Qué conceptos teóricos consideras imprescindibles para una buena comprensión del diseño editorial?

¿Cómo crees que una revista didáctica puede presentar estos conceptos de manera clara y atractiva?

¿Piensas que las tendencias actuales del diseño editorial deberían incluirse como parte del material teórico? ¿Por qué?

### **Sobre los elementos prácticos**

¿Qué ejercicios o actividades prácticas consideras más útiles para enseñar diseño editorial?

¿Cómo podrían las herramientas digitales ser integradas para mejorar la parte práctica de una revista didáctica?

¿Qué importancia tiene el análisis de casos de estudio reales en la enseñanza del diseño editorial?

Sobre la aplicación de la revista:

¿Qué características debería tener esta revista para ser útil tanto para docentes como para estudiantes?

¿Cómo evaluarías la eficacia de un recurso como esta revista en el aprendizaje de diseño editorial?

¿Qué tipo de retroalimentación esperas recibir o dar sobre un recurso didáctico como este?

### **Cierre**

¿Qué expectativas tienes sobre una revista didáctica digital como esta en el ámbito de la educación superior?

¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre el aprendizaje o la enseñanza del diseño editorial?

---

Gracias por compartir tus opiniones y experiencias. Tu aporte será de gran ayuda para desarrollar un recurso que transforme la forma en que se aprende y enseña el diseño editorial.

## Anexo 02 instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

# CUR-Estelí

## Introducción

Estimado estudiante,

Como parte de un proyecto para desarrollar una revista digital didáctica especializada en diseño editorial, dirigida a estudiantes de tercer año de la carrera de Diseño Gráfico y

Multimedia, solicitamos tu valiosa opinión. Tus respuestas ayudarán a crear una herramienta de aprendizaje más efectiva y acorde a tus necesidades.

## 1. Datos Generales

Nombre (opcional):

---

Año:

---

## Preguntas

**¿Con qué frecuencia consultas revistas digitales, blogs o tutoriales relacionados con el diseño editorial?**

- Nunca
- Ocasionalmente

- Frecuentemente
- Siempre

**¿Qué formatos digitales prefieres para consumir contenido relacionado con el diseño editorial?**

- Artículos
- Videos
- Infografías
- Podcasts

**¿Cuáles de los siguientes temas te interesan más? (Selecciona todos los que**

- apliquen)** ○ Historia del diseño editorial ○ Teorías del color y tipografía ○  
Software de diseño (especificar) ○ Tendencias actuales en diseño editorial ○  
Casos de estudio de proyectos reales

**¿Qué tipo de contenido consideras más valioso en una revista digital de diseño editorial?**

- Tutoriales paso a paso
- Entrevistas a profesionales ○
- Artículos de opinión
- Reseñas de libros

**¿Con qué frecuencia te gustaría que se publicara la revista?**

- Semanal
- Quincenal
- Mensual
- Trimestral

**¿A través de qué canales te gustaría recibir la revista?**

- Correo electrónico
- Plataforma online  
de la universidad
- Redes sociales

**¿Qué tipo de interacción te gustaría tener con la revista?**

- Comentarios
- Foros de discusión
- Participación en  
concursos

¡Gracias por tu participación!

**Figura 11 Anexo 03 instrumentos de recolección de datos**



**CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL, CUR-ESTELI**

**Entrevista dirigida a docentes.**

**Tema de investigación:** Revista didáctica digital de diseño editorial: Diseña, crea y transforma

Soy estudiante de V año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, y solicito su valiosa colaboración para participar en esta entrevista, cuyo objetivo es diseñar una revista didáctica digital de diseño editorial que responda a las necesidades educativas del contexto educativo y las características de los estudiantes. Su experiencia en el tema será fundamental para asegurarnos de que la revista sea efectiva, fácil de comprender y analizar y sea atractiva para los usuarios. Los resultados de esta entrevista nos ayudarán a diseñar una revista que promueva el aprendizaje interactivo y que motive a los estudiantes a seguir aprendiendo. Agradezco profundamente su tiempo y colaboración en este proyecto, el cual busca contribuir al fortalecimiento del aprendizaje estudiantil.

## **Propuesta de entrevista sobre la Revista Didáctica Digital de Diseño Editorial: "Diseña, crea y transforma"**

**Objetivo:** Describir los elementos teórico-prácticos para el aprendizaje del diseño editorial en el ámbito de la educación superior.

### **Introducción:**

Gracias por participar en esta entrevista. Tus respuestas serán fundamentales para comprender las necesidades y perspectivas en el aprendizaje del diseño editorial en el nivel superior. Esto nos ayudará a desarrollar una revista didáctica digital que sea práctica, relevante y atractiva para docentes y estudiantes.

### **Preguntas Sobre el aprendizaje del diseño editorial**

¿Qué habilidades consideras esenciales para que los estudiantes desarrollen en la asignatura de diseño editorial?

Desde tu experiencia, ¿cuáles son los principales desafíos que enfrentan los estudiantes al aprender diseño editorial?

¿Qué recursos actuales utilizas o has visto utilizar para enseñar diseño editorial en la educación superior? ¿Qué tan efectivos consideras que son?

### **Sobre los elementos teóricos**

¿Qué conceptos teóricos consideras imprescindibles para una buena comprensión del diseño editorial?

¿Cómo crees que una revista didáctica puede presentar estos conceptos de manera clara y atractiva?

¿Piensas que las tendencias actuales del diseño editorial deberían incluirse como parte del material teórico? ¿Por qué?

### **Sobre los elementos prácticos**

¿Qué ejercicios o actividades prácticas consideras más útiles para enseñar diseño editorial?

¿Cómo podrían las herramientas digitales ser integradas para mejorar la parte práctica de una revista didáctica?

¿Qué importancia tiene el análisis de casos de estudio reales en la enseñanza del diseño editorial?

Sobre la aplicación de la revista:

¿Qué características debería tener esta revista para ser útil tanto para docentes como para estudiantes?

¿Cómo evaluarías la eficacia de un recurso como esta revista en el aprendizaje de diseño editorial?

¿Qué tipo de retroalimentación esperas recibir o dar sobre un recurso didáctico como este?

### **Cierre**

¿Qué expectativas tienes sobre una revista didáctica digital como esta en el ámbito de la educación superior?

¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre el aprendizaje o la enseñanza del diseño editorial?

Gracias por compartir tus opiniones y experiencias. Tu aporte será de gran ayuda para desarrollar un recurso que transforme la forma en que se aprende y enseña el diseño editorial.

### Constancia de juicio de experto

Yo Henry Jafeth Escalante Morales por medio de la presente hago constar que he leído y revisado, con fines de validación, el instrumento de investigación: "Diseño de una Revista didáctica digital de diseño editorial para estudiantes del III año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia Unan-Managua CUR-Esteli en el segundo semestre del año 2024.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

#### Evaluación de instrumento:

Nº	Indicadores	Valores				
		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
1.	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.					✓
2.	El instrumento evidencia el problema a solucionar.					✓
3.	El instrumento guarda relación con los objetivos y preguntas propuestas en la investigación.					✓
4.	El instrumento utiliza un lenguaje apropiado					✓
5.	Los indicadores son los correctos para cada dimensión.					✓
6.	La redacción de las preguntas es clara y apropiada para cada dimensión.					✓
7.	Relevancia del contenido					✓
8.	En general, el instrumento permite un manejo ágil de la información.					✓

El instrumento diseñado a su juicio es: válido (✓) no válido ( )

**Observaciones:** \_\_\_\_\_

Para que conste a los efectos oportunos, extendiendo la presente en la ciudad de Estelí, 13 días del mes de octubre del año dos mil veinticuatro.



Henry Jafet Escalante Morales

Firma del experto

### Constancia de juicio de experto

Yo Luis Adolfo Hernández Master en Educación e Intervención Social por medio de la presente hago constar que he leído y revisado, con fines de validación, el instrumento de investigación: “Diseño de una Revista didáctica digital de diseño editorial para estudiantes del III año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia Unan-Managua CUR-Esteli en el segundo semestre del año 2024.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

#### Evaluación de instrumento:

Nº	Indicadores	Valores				
		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
1.	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.				✓	
2.	El instrumento evidencia el problema a solucionar.				✓	
3.	El instrumento guarda relación con los objetivos y preguntas propuestas en la investigación.				✓	
4.	El instrumento utiliza un lenguaje apropiado				✓	
5.	Los indicadores son los correctos para cada dimensión.				✓	
6.	La redacción de las preguntas es clara y apropiada para cada dimensión.				✓	
7.	Relevancia del contenido					
8.	En general, el instrumento permite un manejo ágil de la información.				✓	

El instrumento diseñado a su juicio es: válido (  ) no válido (  )

Observaciones:

Ninguna

Para que conste a los efectos oportunos, extendiendo la presente en la ciudad de Estelí, 13 días del mes de octubre del año dos mil veinticuatro.



Firma del experto



*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



