



FACULTAD DE ARTE
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

Universidad de Los Andes
Facultad de Arte
Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico
Departamento de Diseño Gráfico

DISEÑO DE LA REVISTA DIGITAL “ACOMPAÑADOS” COMO HERRAMIENTA INTEGRAL DE LOS JÓVENES PERTENECIENTES A LA PASTORAL JUVENIL DE VENEZUELA

Trabajo Especial de Grado (TEGA) para optar por el título
de Licenciado en Diseño Gráfico

Autor: Alejandra del Carmen Chávez Espinoza

C.I: 27.019.002

Tutor: Malena Andrade

Asesor: Rubén Bressan

Mérida, octubre 2023

Reconocimiento-No comercial

AGRADECIMIENTO

Hace algún tiempo tuve la oportunidad de leer la frase: *"Dios te hará desear lo que Él mismo te quiere regalar"*. Llegar a este momento es experimentar con mi vida que estas palabras son ciertas.

Por eso, quiero agradecer principalmente **a Dios** por mostrarme su amor a través de mi historia personal en hechos concretos que han marcado mi vida y me han permitido experimentar su compañía y misericordia hasta el día de hoy.

A mi familia, mi refugio seguro, mi núcleo fundamental. Gracias por enseñarme, sostenerme y llevarme de la mano siempre. Nunca podré pagarles tanto amor recibido.

A mis amigos, que con su compañía, apoyo y sonrisas me han salvado innumerables veces y me han mostrado que no hay tesoro más grande que el de la amistad.

A mi Iglesia, la Iglesia Católica, y en ella a la Pastoral Juvenil, espacio en el que crecí y me descubrí amada por Dios, llamada y enviada a servir. Muy especialmente a quienes también apostaron por el desarrollo de este proyecto realizado con amor por y para los jóvenes venezolanos.

A la ilustre Universidad de Los Andes, cuna y hogar del saber. Caminar en tus pasillos, aprender en tus aulas y formarme profesionalmente bajo tu cobijo era mi sueño. Hoy puedo decir con certeza que la realidad superó la ficción. Estoy orgullosa de ser ulandina.

A Mérida, tierra que me adoptó como su hija y que me ha hecho sentir abrazada entre montañas y cariño, dándome un segundo lugar al que siempre puedo llamar hogar.

A mis profesores, que con tanta vocación, esfuerzo y sacrificio donaron parte de su tiempo, talento y tesoro en favor de formarnos integralmente como profesionales.

A cada persona que ha sido parte de mi proceso de crecimiento humano, espiritual y académico, con el corazón lleno de gratitud solo puedo decir: **gracias.**

Me siento afortunada y agradecida.
¡Qué bien se está aquí!

RESUMEN

El siguiente trabajo especial de grado tiene como finalidad establecer un precedente en la creación de una revista digital católica promovida por la Pastoral Juvenil de Venezuela, cuyo concepto generador es el acompañamiento, con el objetivo principal de proporcionar una herramienta que contribuya con la formación integral de los jóvenes.

En este proyecto, nos sumergiremos en un viaje a través de diversas disciplinas del diseño gráfico, que incluyen la identidad visual y el diseño editorial, con el fin de generar un producto que permita proyectar los valores de la marca para conectar de forma asertiva con su público objetivo y establecer las bases necesarias para darle continuidad del proyecto.

PALABRAS CLAVES:

Diseño editorial, diseño de identidad, revista digital, pastoral juvenil.

INTRODUCCIÓN

A través de un análisis profundo de las preferencias digitales de la juventud y la exploración de elementos gráficos, este proyecto tiene como objetivo construir un puente entre la herencia espiritual y las herramientas digitales contemporáneas para dar vida a la revista digital "Acompañados". Una herramienta promovida por la pastoral juvenil de Venezuela que busca brindar un espacio de formación y comunicación que resuene en el mundo virtual, contribuyendo así el crecimiento integral de los jóvenes católicos venezolanos.

Esta investigación se enfoca en generar aportes en el campo del diseño editorial como una herramienta para la evangelización. Buscando materializar la idea de que la fe y la tecnología pueden converger de manera dinámica para fortalecer y enriquecer la espiritualidad de las nuevas generaciones.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO 01

- Planteamiento del problema
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Justificación
- Propósito



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La escritura representa uno de los avances más importantes de la civilización, ya que el ser humano por ser un ser social, siempre ha sentido la necesidad de comunicarse. Es por ello que el hombre desde sus orígenes ha buscado la manera de representar sus ideas valiéndose de diferentes medios para llegar a codificar los mensajes, tal y como lo afirmaron Meggs y Purvis (2005):

El desarrollo de la escritura y el lenguaje visible tuvo sus orígenes más primitivos en ilustraciones sencillas, ya que existe una relación estrecha entre el dibujo y las marcas de la escritura: los dos son formas naturales de comunicar ideas y los pueblos primitivos utilizaron las ilustraciones como una manera elemental de registrar y transmitir información (p.4).

Estos primeros trazos fueron evolucionando gradualmente hasta convertirse en un sistema completo de comunicación que iba mutando según la civilización o el espacio geográfico donde se iba desarrollando. Era necesario para los pueblos mantener la memoria escrita, ya que esta les permitía conservar el conocimiento. Sin embargo, el acceso a este conocimiento siempre se presentaba de manera muy limitada, debido a que solo pequeños sectores de la población tenían el poder adquisitivo necesario, dado que la escritura era plasmada a través de libros manuscrito que solo podían estar al alcance de los nobles de la época por sus altos costos.

Fue gracias a la impresión tipográfica que el acceso a la información dejó de presentarse solo para ese grupo selecto de personas pudientes y se abrió paso al monopolio del conocimiento, permitiendo una mayor alfabetización en la humanidad. Esta realidad se hizo patente en 1450 cuando Johan Gutemberg, quien es reconocido en occidente por mejorar las distintas técnicas tipográficas que se venían aplicando, logra perfeccionar el molde tipográfico y da paso a una de las invenciones más importantes de la historia: la imprenta. Momento que sentó las bases, para que tres siglos más adelante, con la revolución industrial se diera la masificación de la información. “Gracias a los avances tecnológicos, con la tipografía compuesta se podía imprimir sobre papel fabricado a máquina con prensas de vapor de alta velocidad. Se produjo una difusión mundial de palabras e imágenes y comenzó la era de las comunicaciones masivas”. (Meggs y Purvis, 2005, p.142).

También es importante resaltar el esfuerzo realizado por Gutenberg para economizar en cuanto a la impresión de la Biblia. Ya que, gracias a su trabajo se comienza a reconocer la diagramación en post de la economía del espacio, permitiendo que se desarrollara en gran medida lo que hoy en día conocemos como diseño editorial. Libros, periódicos, revistas y diferentes materiales gráficos pasaron a ser una herramienta informativa al alcance de todos.

Actualmente, nos atrevemos a afirmar que existe una nueva revolución en nuestra sociedad, que viene dada por la aparición de nuevas tecnologías de la información, tal como lo señala Abad (2009).

Afortunadamente para nosotros, ciudadanos de este tercer milenio prodigioso, la ciber-tec-nología e internet nos han posibilitado la masificación virtual de todo un conjunto enorme de opciones digitales que nos permiten “aficionarnos” a la fotografía, el video, la música y/o la escritura, a través de los recursos que nos brinda la web en el tiempo real y sin fronteras: salones de chateo, cibergalerías, webpages, blogs. Youtube, dailymotion, mensajerías de texto. Bibliots virtuales, cursos on line, e-mails, etcétera (p.10).

Este nuevo paradigma sin lugar a dudas ha hecho que el hombre conciba el mundo con una nueva mirada. Esta realidad se ve plasmada principalmente en los jóvenes, puesto que “Como resultado de este entorno omnipresente y del enorme volumen de su interacción con él, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente a sus predecesores”. (Prensky, 2001, p. 1).

En este sentido, podemos decir que el hombre actual está inmerso en un nuevo estilo de vida que viene ligado a una suerte de conexión con el mundo. La masificación de la información de la que se hablaba en la revolución industrial ahora adquiere un nuevo sentido, dado que se da en múltiples canales y diferentes plataformas.

Por su parte la iglesia católica se ha interesado mucho en este fenómeno que se ha venido desarrollando en los últimos años principalmente en los jóvenes, buscando adquirir herramientas para la nueva evangelización. Es por ello, que en Octubre de 2018 se llevó a cabo en la ciudad del vaticano, un Sínodo de Obispos que llevó por nombre: “Los jóvenes, la fe y el discernimiento vocacional”. Donde se realizaron una serie de reflexiones en torno a las novedades del ambiente digital, tal y como lo refleja el numeral (22) del documento final: “En numerosos países, web y redes sociales representan un lugar irrenunciable para llegar a los

jóvenes e implicarlos, incluso en iniciativas y actividades pastorales”. En este sentido, a la luz de este encuentro se presenta la propuesta de diseñar una revista digital católica para jóvenes, ya que, “En la era globalizada que estamos viviendo, las nuevas tecnologías y los indetenibles avances de la informática on line y otros formatos, están jugando un papel determinante en la manera de acercarse los jóvenes y el público en general a la lectura y la escritura.” (Andrade y Moreno, 2017, p. 56).

No obstante, en la actualidad aunque existen diferentes revistas católicas digitales, muy pocas parecen atender de una manera especial al target juvenil. Como ya lo hemos plasmado anteriormente, es importante centrar la mirada en la juventud, ya que en esta era de la tecnología de la información se demandan contenidos de proximidad mediante el uso de los medios digitales, dado a que desde el génesis de su nacimiento han estado vinculados a este escenario. Tal y como lo afirmo Prensky (2001) al referirse a ellos como “nativos digitales” (p.2)

Por consiguiente, en atención al planteamiento expuesto proponemos tres interrogantes que nos permitirán dar respuestas a este trabajo de investigación:

- ¿Cuáles son los intereses, expectativas y necesidades de los jóvenes a través de los medios digitales?
- ¿Qué elementos gráficos se deben trabajar para que la revista digital sea recibida de manera favorable por nuestro target específico?
- ¿Cómo maquetar de manera efectiva la revista digital para garantizar su continuidad?

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar la revista digital “Acompañados” como herramienta en la formación integral de los jóvenes católicos pertenecientes a la pastoral juvenil de Venezuela.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1

Diagnosticar los intereses, expectativas y necesidades de los jóvenes a través de los medios digitales.

2

Plantear los elementos gráficos que se deben trabajar a la hora de maquetar la revista digital para jóvenes católicos.

3

Diseñar la primera edición de la revista y establecer los lineamientos gráficos de la misma para garantizar su continuidad.

JUSTIFICACIÓN

Las ideas expuestas anteriormente responden a una inquietud tanto personal como social, en un primer momento porque desde mi adolescencia y hasta la actualidad he formado parte de la pastoral juvenil de la iglesia católica y eso me ha llevado a desarrollar un interés especial por brindar herramientas para el crecimiento integral de los jóvenes. Y por otro lado, nos referimos a un hecho social porque al tratarse de la religión nos introducimos inmediatamente a un escenario que tiene un gran impacto en nuestra sociedad.

Es un hecho ineludible que, en la actualidad vivimos inmersos en la plataforma de los medios digitales, especialmente si hablamos de los jóvenes. Es por ello, que vemos una valiosa oportunidad de plasmar los conocimientos adquiridos durante la carrera a través del medio editorial, especialmente de una revista digital, puesto que esta permite recoger una serie de elementos hipermedia capaces de crear un discurso completo a través de los elementos gráficos utilizados, dando una respuesta a un acontecimiento social a través de la comunicación visual.

PROPÓSITO

Este estudio propone comprender los intereses, expectativas y demandas de los jóvenes en relación con las plataformas digitales, para diseñar una experiencia de comunicación accesible y cercana a ellos. Identificando los elementos visuales esenciales para la creación de un producto digital atractivo para el público juvenil católico.

La revista digital "Acompañados" busca entonces ser una herramienta que alimente el crecimiento personal y espiritual de los jóvenes, llenando el espacio vacío de contenido adaptado a un entorno digital. Permitiendo que se genere un instrumento de evangelización contemporáneo capaz de traspasar fronteras, con una alta incidencia en sus receptores por su concepto y desarrollo conceptual y creativo.

CAPÍTULO 02

- Antecedentes teóricos
- Antecedents gráficos
- Bases teóricas

www.bdigital.ula.ve



ANTECEDENTES

Según Arias (2006) Al referirnos a los antecedentes de la investigación se hace alusión “a los estudios previos: trabajos y tesis de grado, trabajos de ascenso, artículos e informes científicos relacionados con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con nuestro proyecto”. Partiendo de esta definición expondremos a continuación tres antecedentes del área, cuyas bases son de relevancia para nuestra investigación, puesto que nos ayudan a comprender los avances y el estado actual del objeto de estudio en cuestión.

En primer lugar, Loiris Castillo (2015) desarrolló un trabajo de grado para obtener la licenciatura en Comunicación Social en la Universidad Central de Venezuela que lleva por título: Revista digital webzine para la formación integral de niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años, donde todos los esfuerzos presentes en su investigación están orientados a la creación de una revista puesta a disposición del target infantil por medio de un tratamiento y formato electrónico. Por su naturaleza, dicha investigación está estrechamente vinculada a nuestro proyecto, puesto que desde su objetivo general se habla de la realización de una revista del área digital que va dirigida a un público meta próximo al de nuestro objeto de estudio, hablamos del binomio niñez – juventud. Cuyo contenido busca favorecer la formación integral de los individuos a través de los diversos contenidos de la misma. En este sentido, de este trabajo de investigación podemos rescatar elementos como la bibliografía consultada y las bases teóricas, ya que gracias a lo antes expuesto, presenta mucho material que nos interesa consultar.

Por su parte, Testorelli en 2016 realiza un proyecto de grado para optar por la licenciatura de diseño editorial en la Universidad de Palermo que se titula, Diseño Editorial en el mundo 2.0: Como conviven la revista impresa Vanidades y Ohlalá! con el avance de la tecnología. Dicha Investigación introduce al lector en la tendencia del Diseño Editorial 2.0, abordando temas como la estética de las revistas en su versión impresa y online y teniendo como foco principal del proyecto el análisis de las revistas mencionadas, ubicando los recursos que se utilizan para que el soporte impreso y online coexistan. Testorelli, realiza un análisis de los contrastes y variables entre ambas versiones de la revista, buscando reconocer sus ventajas y desventajas, basándose principalmente en preservar la imagen de la revista impresa, posicionándola como una plataforma que sobresale del digital. Sin embargo, aunque los resultados buscados en esta investigación son los opuestos, el análisis de campo

realizado es de gran provecho para nuestra investigación, ya que nos presenta luces y sombras para tener en cuenta a la hora de realizar una revista digital.

En este sentido Henriquez en 2018 realiza su proyecto especial de grado para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico, de la Universidad de los Andes, titulado: Diseño de una revista electrónica de la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes. Este proyecto viene acompañado de manera ingeniosa por un prototipo de la revista digital, factor que es de gran provecho como referente visual para nuestra investigación, donde se aplican los conceptos de diseño gráfico editorial de una manera atractiva y contemporánea, aunado a que presenta bases teóricas similares a la de nuestra investigación permitiendo tener un mayor conocimiento del estado actual del objeto de estudio.

www.bdigital.ula.ve

ANTECEDENTES GRÁFICOS

A continuación se presentan dos publicaciones del ámbito editorial católico, que representan un hito para nuestro tema de investigación, puesto que dichas piezas fueron diseñadas especialmente pensando en el target juvenil. La primera de ellas es La Biblia Católica para Jóvenes, libro impreso que mediante el uso de la diagramación, el color, la ilustración, la tipografía, etc. Busca introducir al lector en un contenido más relevante y fresco, a través del dinamismo agregado por estos elementos, cambiando de esta manera la forma convencional en la que se ha trabajado la biblia.

Por otro lado encontramos las versiones de El catecismo de la iglesia católica y La Doctrina Social de la Iglesia para jóvenes en sus versiones YOUCAT y DOCAT. Publicaciones también impresas, que presentan un estilo minimalista, con el uso de fotografías testimoniales e ilustraciones sencillas, donde se da una atención especial por la maquetación del contenido, permitiendo que se cree un efecto lúdico en la lectura, logrando también obtener una unidad en la diversidad de contenidos. Estas piezas graficas se caracterizan por el uso de un color como base para diferenciar las publicaciones pertenecientes a la serie de libros.

Ambas publicaciones representan un punto de referencia para ser estudiadas, observando en ellas las diferentes soluciones que se aplicaron a problemas o sub-problemas constitutivos de diseño, contribuyendo en gran medida, a resolver dificultades de aspecto técnico de la revista digital católica.



Figura 1 • Biblia Católica para jóvenes • Fuente: <http://www.bibliaparajovenes.org/bcj>

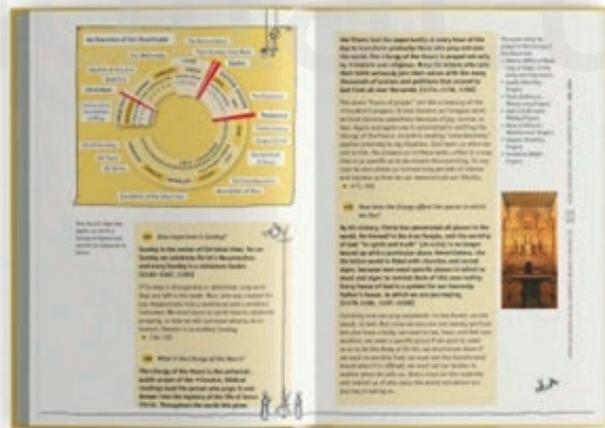
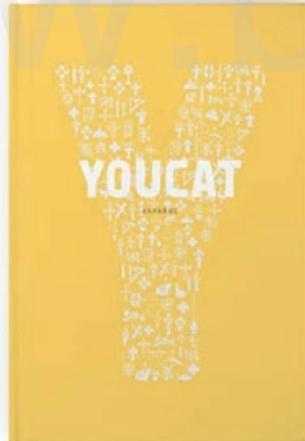
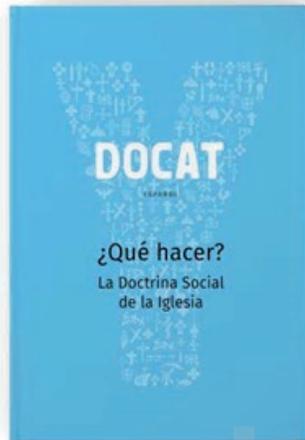


Figura 2 • DOCAT Y YOUCAT

Fuente: • <https://www.youcat.org/es/products/youcat>

• <https://www.youcat.org/es/products/docat>

BASES TEÓRICAS

Según Arias (2006) “Las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (p.17)

DISEÑO EDITORIAL

David Zanón (2007), en su libro Introducción al Diseño Editorial, define el Diseño Editorial como el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Así mismo, precisa: “se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes y multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios (p.9).

En este sentido, el diseño editorial vela por la unidad visual de la pieza gráfica, permitiendo que se dé una armonía entre texto, imagen, color, etc. En pro de representar de forma audaz el concepto generador que define a la composición, a través de un discurso completo dotado de un valor estético que impulse la publicación.

REVISTA

Según la definición número (5) del término “Revista” en el diccionario de la Real Academia Española (RAE), 2019. La revista es una “Publicación periódica con textos e imágenes sobre varias materias, o sobre una especialmente”. Este término lo complementaremos con la definición magacín, que representa una adaptación española de la voz inglesa magazine, que significa revista. Cuyo significado también encontramos en la RAE como “publicación periódica ilustrada que trata temas diversos”.

Cuando hablamos de revistas hacemos referencia a un material editorial de carácter impreso e informativo que se publica de forma periódica o única, generalmente dividida por secciones según sea su temática.

REVISTA DIGITAL

Una revista digital es una publicación que tiene las características de una revista, pero en lugar de emplear el formato tradicional de papel emplea como medio de difusión un formato electrónico, ya sea como documento, que puede abrirse en una aplicación a tal efecto (por ejemplo un archivo TXT, PDF o HTML, por lo general con enlaces para recorrerlo a modo de hipertexto), o también como un programa ejecutable para una plataforma específica.

Martín, J. y Merlo, J. (2003), en un estudio de la Universidad de Salamanca, titulado Las revistas electrónicas: características, fuentes de Información y medios de acceso, consideran que las revistas electrónicas son también revistas en su sentido tradicional por ser publicaciones de aparición periódica con secciones previamente establecidas. Sin embargo realizan las siguientes observaciones:

Para que una revista electrónica sea considerada como tal debe cumplir un requisito fundamental: que todo su contenido esté en un formato electrónico, ya sea para su consulta gratuita o por medio de servicios comerciales. Además, un requisito adicional es que se disponga de un número de identificación normalizado exclusivo para la edición electrónica, que difiera del asignado a la edición impresa, si es que existe". (pp.156 - 157).

También cabe acotar que las revistas digitales pueden presentarse tanto como una réplica exacta de la versión impresa, que fue la versión más común en los orígenes de la misma. Una réplica de la versión impresa con interactividad y contenido extra, o también pueden ser diseñadas directamente para su distribución digital.

DIAGRAMACIÓN

La diagramación también conocida como maquetación es una fase fundamental para la realización de cualquier material de diseño editorial, puesto que esta es la encargada de organizar cada elemento en el espacio. Según el Pequeño Diccionario del Diseñador, el término se refiere: “Distribución u organización de los elementos de un mensaje bimedia (texto e imagen) en un espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable”.

En este sentido, la diagramación permite que se establezca una vinculación entre los elementos presentes a la hora de realizar la composición, tal como lo son el formato, el color, la tipografía, etc., permitiendo que se cree una suerte de armonía visual. Tomando en cuenta que en este proceso se deciden factores muy importantes como la cantidad de páginas que tendrá la publicación, la cantidad y tamaño de los textos, las imágenes y el tamaño de las mismas, entre otros factores importantes.

FORMATO

Según el Pequeño Diccionario del Diseñador: el término formato se refiere al “Sentido del tamaño dado al área de un diseño”. Es decir que el término hace alusión a la forma y tamaño dado al producto final, que puede ser un libro, revista, cartel, etc.

La selección del formato suele depender de varios factores como el público al que va dirigido, la naturaleza de la información presentada, el presupuesto o la plataforma en el que se va a trabajar.

RETÍCULA

La retícula es la encargada de dotar a la composición de un punto de partida y un fundamento lógico, ya que esta convierte un área en blanco en un campo lleno de estructuras no visibles que definen las proporciones del diseño. Estas estructuras permiten que se dé una mayor precisión y coherencia a la hora de ordenar los elementos de la composición, facilitando la toma de decisiones por parte del diseñador gráfico, ya que, se crean una suerte de puntos de tensión que son clave para la ubicación oportuna de los elementos presentes en la pieza gráfica para crear en ella impacto visual. Siguiendo esta idea según Ambrose, Harris (2008): “La retícula constituye los cimientos sobre los que se construye un diseño. Permite que el diseñador organice de un modo efectivo varios elementos en una página. En esencia, es el esqueleto o armazón de un trabajo”. (p. 6)

Actualmente existen muchas plataformas de comunicación digital que permiten a los diseñadores superar las posibilidades dadas por los medios impresos por medio del contenido multimedia. Sin embargo, el texto y las imágenes siguen siendo los elementos más utilizados en la web para transmitir información. En este sentido “Dada la gran cantidad de elementos que los diseñadores tienen a su disposición en el universo digital, la necesidad de organizarlos y de utilizar una retícula es aún mayor” Ambrose, Harris (2008) P. 149. Porque aunque las relaciones de espacio en ambas plataformas son distintas, los medios de comunicación on-line han heredado estas tradiciones que han llevado a los diseñadores a crear páginas web con aspectos de página impresas para que su contenido resulte más accesible a los usuarios, es por ello que en la actualidad también se habla de las retículas digitales.

TIPOGRAFÍA

La tipografía es la “Disciplina que rige el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes.” En este sentido, la tipografía juega un rol primordial en el diseño gráfico, puesto que es la representación gráfica del lenguaje a través de los caracteres, que gracias a las convenciones del hombre forman lo que conocemos como el alfabeto y permiten que se dé la comunicación escrita.

Blas Subiela (2010) define los elementos básicos del Diseño Editorial en su tesis doctoral denominada el diseño de revistas como lenguaje: fundamentos teóricos, y considera que las letras son signos que transmiten junto con su mensaje lingüístico, un mensaje simbólico. Es por ello, que a la hora de crear una tipografía se analizan una serie de recursos técnicos y psicológicos que contribuyan con la legibilidad y con un discurso más completo del mensaje, por las formas o estilos de la misma.

COLOR

En un sentido amplio, la palabra color sirve para especificar una propiedad del objeto, sin embargo, la realidad es que el color no existe, ya que, no es una característica presente en los mismos, sino más bien una apreciación subjetiva del hombre. Por tanto, podemos definirlo como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda. En este sentido, el color según el Pequeño Diccionario del Diseñador: “Es la sensación producida en el observador humano cuando la retina es estimulada por energía radiante (...)” por esta razón, el color es capaz de comunicar ideas, sin el uso del lenguaje oral o escrito, ya que se encuentra presente en todo nuestro entorno. En el ámbito comunicacional y gráfico el color juega un rol fundamental como elemento en la comunicación, ya que la respuesta emocional a los colores solos o combinados es predecible, ya que ha sido estudiado por años, gracias a la psicología.

IMAGEN

Según Ambrose, Harris (2008) una imagen es un “Elemento visual que puede ser una fotografía, un diagrama, un dibujo u otro” En este sentido, las imágenes ejercen un papel fundamental en la transmisión del mensaje, pues por naturaleza el hombre es un ser visual. Es por ello que, en cualquier diseño, bien sea de manera principal o secundaria, se encuentran las imágenes como un factor capaz de comunicar por sí mismo o reforzar el contenido presente en la composición. La imagen tiene un impacto tan grande en el hombre que somos capaces de establecer mediante ellas la identidad visual de una obra, esta característica se presenta de manera especial en la imagen corporativa o imagen global, que según el Pequeño Diccionario del Diseñador se refiere a “la imagen psicológica que una sociedad se representa mentalmente de una institución. Por consiguiente, a la imagen corporativa la configura todo el conjunto variado de actuaciones y mensajes de la institución a lo largo del tiempo”. De este modo el término pasa a ser una realidad más allá del formato.

FORMACIÓN INTEGRAL

“Podemos definir la Formación Integral como el proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano (ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal, y socio-política)” Jornada para Docentes (2008, p.1). Donde nos referimos a la realización del hombre, que a su vez es participe de la sociedad, un proceso completo que incluye las diferentes facetas humanas y al que podemos comparar utilizando la metáfora del cuerpo humano como una unidad que a la vez está constituida por muchas partes.

PASTORAL JUVENIL

La pastoral juvenil es la instancia de la Iglesia Católica encargada de velar por el desarrollo y acompañamiento de los adolescentes y jóvenes y su rol dentro de la iglesia y la sociedad. Según el Manual organizar es participar de la Pastoral juvenil de Venezuela (2019) la pastoral juvenil es: “Es la acción organizada de la Iglesia para acompañar a los jóvenes a descubrir, seguir y comprometerse con Jesucristo y su mensaje para que, transformados en hombres nuevos, e integrando su fe y su vida, se conviertan en protagonistas de la construcción de la Civilización del Amor”.

www.bdigital.ula.ve

BASES LEGALES

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su Art. 57, establece:
Toda persona tiene derecho a expresar libremente sus pensamientos, sus ideas u opiniones de viva voz, por escrito o mediante cualquier otra forma de expresión, y de hacer uso de cualquier medio de comunicación y difusión, sin que pueda establecerse censura. Quien haga uso de este derecho asume plena responsabilidad por todo lo expresado. No se permite el anonimato, ni propaganda de guerra, ni los mensajes discriminatorios, ni los que promuevan la intolerancia religiosa (...)

En este sentido, este artículo es de gran relevancia para nuestra investigación puesto que, al referirnos a un tema comunicacional, es importantes estar conscientes del derecho que se tiene como ciudadano venezolano a la libertad de expresión, teniendo como referencia que esta no agrede los códigos morales y éticos que los rigen. Por su parte, otro aspecto del artículo nos habla de la prohibición ante la intolerancia religiosa, punto que es importante conocer por la naturaleza de la investigación al considerar la creación de una revista digital católica.

Además, en el Art. 58 se expresa que: “Toda persona tiene derecho a la información oportuna, veraz e imparcial, sin censura, de acuerdo con los principios de esta Constitución, así como el derecho de réplica y rectificación cuando se vean afectados directamente por informaciones inexactas o agraviantes”. En efecto, es importante hacer alusión a este artículo puesto que habla del derecho que tienen los venezolanos a recibir información. Con ambos numerales (57 y 58) se ve reflejado entonces, el derecho de los venezolanos de dar y recibir información.

Por otra parte, es importante resaltar el apartado final del Art. 58 donde señala que: (...) “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho de recibir información adecuada para su desarrollo integral” punto que tiene que ver de manera directa con el objetivo general de nuestra investigación al referirse al término formación integral, puesto que es un elemento que queremos sea el generador de contenidos para nuestra revista

digital, más la referencia directa al target adolescente que entra en nuestro objeto de estudio.

Por su parte el Art. 59 se refiere a la libertad de religión y culto expresando que: “El estado garantizará la libertad de religión y de culto. Toda persona tiene derecho a profesar su fe religiosa y cultos y a manifestar sus creencias en privado o en público, mediante la enseñanza u otras prácticas, siempre que no se oponga a la moral, las buenas costumbres y al orden público (...)” en este sentido se nos presentan luces para generar contenido gráfico comunicacional en el ámbito religioso, que contribuyan con la enseñanza del catolicismo de manera libre y sin cohesiones.

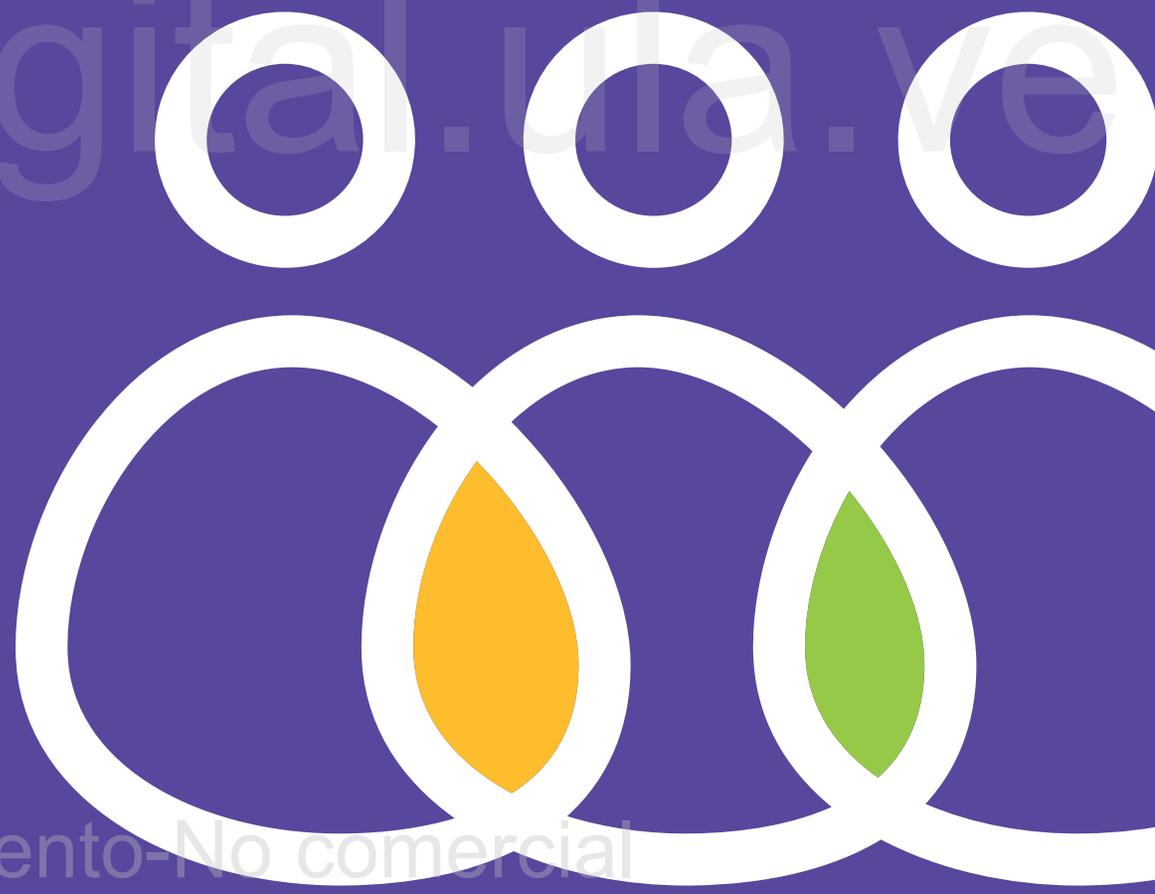
Entendido esto, la presente investigación se propone cumplir la creación de contenidos que promuevan conductas plausibles, edificantes y saludables, todo ello, en función de formar de manera íntegra e integral a los jóvenes pertenecientes a la Pastoral Juvenil de Venezuela mediante su búsqueda de información en medios electrónicos.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO 03

- Diseño metodológico
- Metodología del proceso creativo

www.bdigital.ula.ve



DISEÑO METODOLÓGICO

En toda investigación, se hace necesario, que los hechos estudiados, así como las relaciones que se establecen entre estos, los resultados obtenidos, las evidencias encontradas en relación al problema investigado y los nuevos conocimientos obtenidos, reúnan las condiciones de fiabilidad, objetividad y validez interna, para lo cual se hace necesario establecer procedimientos de orden metodológico, a través de los cuales se intenta dar respuesta a las interrogantes objeto de investigación.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según la naturaleza y características del problema planteado, esta investigación se enmarca dentro de la modalidad de proyecto factible, en la medida en que se propone la creación de una revista digital que contribuya a la formación integral de los jóvenes pertenecientes a la Pastoral Juvenil de Venezuela. De acuerdo con el Manual de la UPEL (2013), el proyecto factible consiste en “la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p.13).

En atención a esta modalidad de investigación, se introducirán dos grandes fases en el estudio, al fin de cumplir con los requisitos involucrados en el proyecto factible. En la primera de ellas, inicialmente se desarrollará un diagnóstico de la situación existente en la realidad objeto de estudio. En la segunda fase del proyecto y atendiendo a los resultados del diagnóstico, se formulará el modelo operativo propuesto, referido al diseño de una revista digital católica para jóvenes, donde se intenta dar respuesta a una necesidad en el ámbito comunicacional. Para ello, refiere la formulación de programas, tecnologías, métodos o procesos apoyados en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación responde a un tipo de estudio de naturaleza mixta debido a que aborda tanto un enfoque cualitativo como cuantitativo. Las investigaciones mixtas se justifican porque son complementarias y proveen diferentes tipos de conocimientos y ventajas al investigador como, por ejemplo, información más detallada y nuevos enfoques de la investigación (Boeije, 2010; Eriksson y Kovalainen, 2008, Flick, 2009). Además cada metodología tiene fortalezas que se aprovechan mejor y debilidades que se minimizan al utilizarlas de manera integrada (Gill y Johnson, 2010).

Entendiendo esto, la investigación cualitativa nos aporta descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos, que son observables. Además, incorpora las opiniones de los participantes, lo que dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones. En otras palabras, como su nombre lo indica nos presenta las cualidades del problema planteado. Mientras que la cuantitativa aporta valores numéricos de encuestas, experimentos, con respuestas concretas para realizar estudios estadísticos y determinar cómo se comportan sus variables. Ambas vertientes utilizadas de manera adecuada son capaces de fortalecer en gran manera los resultados que deriven en nuestra investigación.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Por la naturaleza del estudio y sus características particulares, el diseño de la investigación desarrollada, se plantea como un diseño mixto, ya que, según Tashakkori y Creswell (2007) una investigación mixta es “aquella investigación en la que se recogen y analizan datos, se integran hallazgos y se formulan inferencias utilizando aproximaciones o métodos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o programa de investigación” (p. 4). Por esta razón, en esta investigación se vinculan el diseño documental y el diseño de campo, para dar respuesta a las necesidades propias del problema planteado.

En este sentido, es importante conocer a qué nos referimos con ambos planteamientos. En primer lugar, según Arias (2006, p.27): “La investigación documental, es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos” Mientras que: “La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. Arias (2006, p.31).

En la presente investigación los datos son recogidos por medio de la documentación, a través de referentes gráficos y consulta de textos, pero también por medio de la realidad, pues serán recabados a través de un instrumento que consulta a los jóvenes pertenecientes a la pastoral juvenil de Venezuela.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para ejecutar esta fase diagnóstica se selecciona una población, que no es más que las personas o sujetos que interesa investigar para recolectar la información necesaria. Arias (2006, pp. 81 y 82) la define como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación.

En nuestro caso la población está constituida por todos los jóvenes católicos pertenecientes a la Pastoral Juvenil Venezolana, a quienes va dirigido tanto el diseño como el contenido de la propuesta: una revista digital católica para jóvenes. Por último, en esta investigación se emplea la técnica de la estadística descriptiva que se realiza una vez efectuada la recolección de datos mediante la aplicación del instrumento, la información se tabula de manera manual y el análisis se hace en función de las respuestas dadas por los sujetos en estudio. Luego, las cifras se representan como resultados en cuadros y gráficos, permitiendo poseer una mejor visión de los datos que dan respuesta a los objetivos planteados en un principio.

METODOLOGÍA DEL PROCESO CREATIVO

Desde su nacimiento, el ser humano posee la necesidad intrínseca de cumplir procesos que le ayuden en la obtención de objetivos individuales y grupales que le permitan desarrollar la sensación de realización. En este sentido, se puede visualizar el proceso como un camino que conduce al aprendizaje del hombre a través de la experiencia, tal y como lo mencionaba Eli de Gonari: “El método es literal y etimológicamente el camino que conduce al conocimiento”.

Gracias a eso, la metodología es vital en la búsqueda de respuestas para la resolución de problemas, por lo que para este proyecto se hace necesario incursionar más a profundidad en ellas, especialmente en las metodologías del proceso creativo como herramienta que nos permitirá visualizar la creatividad como un aspecto que apuesta por el desarrollo social. “El proceso creativo tiene un papel fundamental en la obtención de información, manejo y transformación necesarios para proponer soluciones divergentes, creativas, innovadoras al desarrollo comunitario”.

Para ello se considera adecuado trabajar con el Design Thinking, (DT) o lo que en español sería Pensamiento de Diseño. Un término que fue acuñado en el año 1969 por el premio nobel en economía Herbert Simon, en su libro La ciencia de lo artificial y que adquirió su máximo esplendor en 2008, gracias a Tim Brown, quien se encargó de desarrollar ampliamente una metodología que tiene como característica particular el planteamiento del proceso iterativo, es decir, un método en el que el diseñador se pasea libremente por las diferentes etapas de la metodología, adaptándose a su flujo interno de trabajo, sin que sea un proceso lineal, y que se define por ser un esquema centrado en resolver problemas a partir del análisis profundo de las necesidades de los usuarios. “El objetivo es encontrar y resaltar necesidades no cubiertas o los incipientes puntos de conflicto como un punto de partida o bien ajustar soluciones que surjan desde oportunidades de recursos o desde las nuevas tecnologías”.

El éxito de esta metodología se ve reflejado en los propios logros de Tim Brown, a través de la creación de su empresa IDEO, pionera en la innovación a nivel mundial y de su curso de creatividad e innovación en la Universidad de Stanford que le permitieron su masificación, logrando que esta filosofía fuese acogida por

grandes empresas como GOOGLE, APPLE, ZARA, etc.

Siendo la colaboración, la integración, la interpretación, la exploración, la experimentación y la cocreación las bases que sustentan y dan identidad a esta metodología tan popular en la actualidad. Dichos elementos en compañía de sus etapas buscan hacer frente a desafíos de diferentes niveles, generando soluciones específicas y cercanas que van más allá de lo estético y que unifican el pensamiento convergente y divergente, permitiendo aproximar aquellas palabras de Steve Jobs: “El diseño no es sólo cómo parecen y se sienten las cosas. El diseño es cómo funcionan”.

Por eso, para comprender más ampliamente el DT, se hace necesario reconocer las cinco etapas que lo conforman:

Empatizar: Se busca tener una profunda comprensión del problema, colocándose en el lugar de los usuarios.

Definir: Se identifican problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

Idear: Se plasman posibles soluciones, sin restringir la creatividad y tomando en cuenta todos los planteamientos que sean posibles.

Prototipar: Se construyen prototipos que permitan materializar las ideas, ayudando a visualizar las posibles soluciones o aspectos a mejorar en el proceso de llegar al resultado final.

Testear: Prueba de prototipos por parte de los usuarios. Con aperturas a cambios finales para garantizar la solución final deseada.

Cada una de estas etapas está sustentada por una lista de más de cien herramientas y técnicas que pueden usarse con libertad en cualquier fase del proceso y que son generadoras de una enorme cantidad de posibilidades, ya que no representan para nada una camisa de fuerza, sino que por el contrario son detonantes de creatividad e innovación y que están en constante expansión y crecimiento.

Por lo antes expuesto, se considera que esta metodología puede enriquecer y fortalecer de manera exponencial el proyecto presentado, gracias a que cuenta con un enfoque especial en la experiencia de usuario y va estrechamente relacionada a los objetivos que se quieren lograr con la realización del diseño de una Revista Digital para la Pastoral Juvenil de Venezuela

MAPEAR

- Brief
- Persona

EXPLORAR

- Encuesta
- Brainstorming
- Entrevista experto
- Benchmarking
- Investigación remota

Design Thinking

Modelo de Dos Rombos British
Design Council - Designpedia

Metodología

CONSTRUIR

- Tablero creativo
- Sketch
- Selección de ideas
- Mockup
- Prototipo funcional

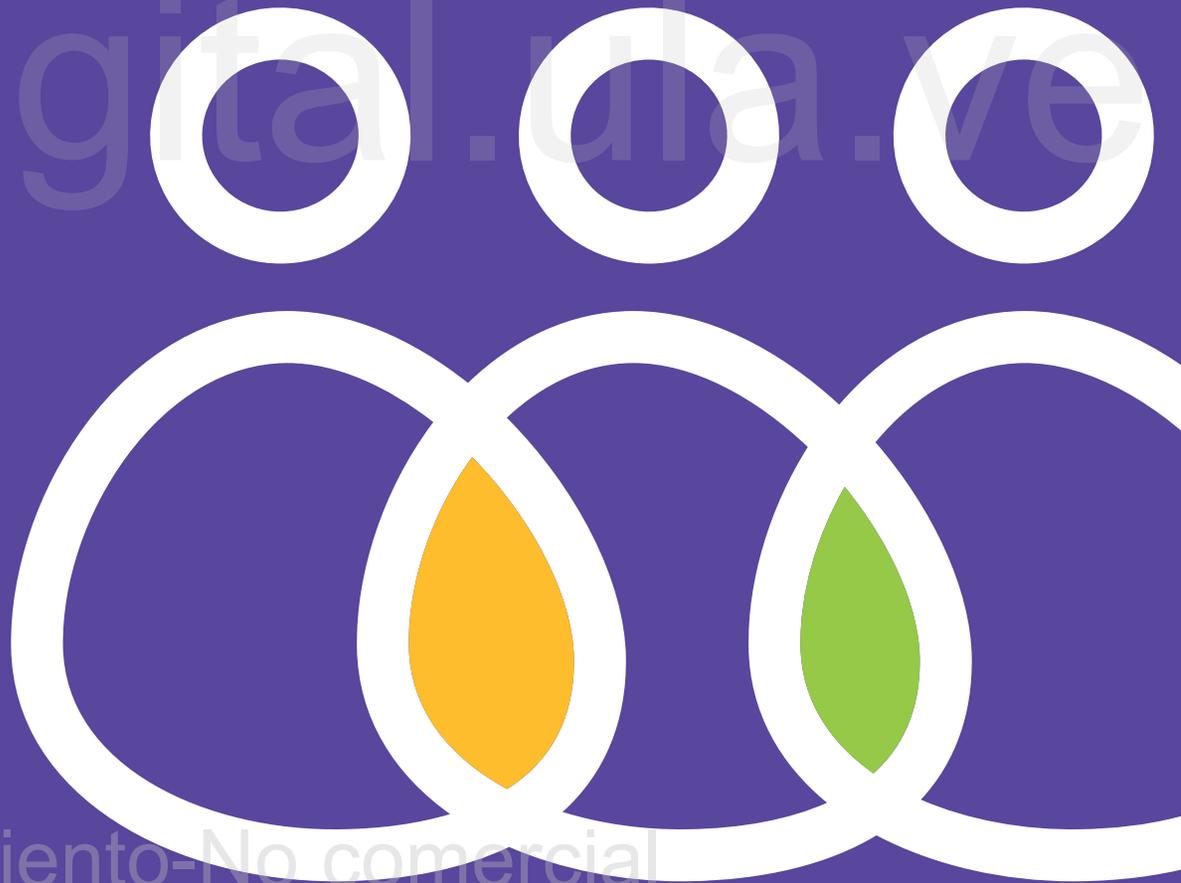
TESTEAR

- Test de usuario
- Entrevista cualitativa

CAPÍTULO 04

- Creación de identidad visual

www.bdigital.ula.ve



MAPEAR

Mapear implica definir el ámbito de la labor a realizar, considerando la información disponible que necesitamos obtener y lo que ya tenemos en nuestro conocimiento, todo con el fin de aproximarnos mejor a nuestros objetivos.

BRIEF:

SOBRE LA INSTITUCIÓN:

Departamento de Pastoral Juvenil constituye una instancia de animación, coordinación y acompañamiento del proyecto orgánico de la PJ, según los lineamientos de la Conferencia Episcopal Venezolana y en comunión con la propuesta latinoamericana de Pastoral Juvenil. Es la instancia ejecutiva de la Comisión Episcopal de Juventud.

“La Pastoral Juvenil es la acción organizada de la Iglesia para acompañar a los jóvenes a descubrir, seguir y comprometerse con Jesucristo y su mensaje para que, transformados en hombres nuevos, e integrando su fe y su vida, se conviertan en protagonistas de la construcción de la Civilización del Amor” (Civilización del Amor: Tarea y Esperanza, CELAM, Bogotá 2005)

“La Pastoral Juvenil es la expresión concreta de la misión pastoral de la comunidad eclesial en relación a la evangelización de los jóvenes, que será también buena noticia para la Iglesia y propuesta de transformación para las personas y para la sociedad” (Civilización del Amor: Tarea y Esperanza, CELAM, Bogotá 2005).

Misión del Departamento de Pastoral Juvenil:

Operativizar los acuerdos y decisiones de las instancias nacionales de Pastoral Juvenil en sintonía con los lineamientos de la Iglesia Venezolana, Latinoamericana y Universal; además, de ser una instancia de animación, comunión, coordinación, articulación y acompañamiento de las acciones de la Iglesia en medio de la juventud.

Visión del Departamento de Pastoral Juvenil:

Ser la instancia de comunión, coordinación, articulación, animación y acompañamiento de la acción de la Iglesia en Venezuela, que responde a los desafíos de la realidad juvenil y universitaria de nuestro país.

Funciones del Departamento:

- Ejecutar las orientaciones de la CEJ y PU en materia juvenil y representar a los jóvenes en el Secretariado Permanente del Episcopado Venezolano (SPEV).
- Organizar y coordinar las reuniones de la Coordinación Nacional de Pastoral Juvenil, así como concretar y operativizar sus acuerdos.
- Facilitar la comunicación de la Pastoral Juvenil en el interior del país y mantenerla vinculada con las Pastorales Juveniles de la Región del Caribe y del Continente.
- Favorecer la articulación de las Pastorales Juveniles Diocesanas, Provinciales, Servicio de Animación Misionera Juvenil y Movimientos Juveniles Nacionales.
- Vincular y propiciar experiencias conjuntas de Pastoral Juvenil y Pastoral Universitaria.
- Propiciar el acompañamiento a las Pastorales Juveniles Diocesanas y la creación de estructuras básicas de formación, animación y coordinación.
- Representar a la Pastoral Juvenil de Venezuela en las Reuniones y Encuentros Regionales, Latinoamericanos y de las Jornadas Mundiales de la Juventud.
- Diseñar y ejecutar proyectos que generen el financiamiento de las actividades nacionales de la Pastoral Juvenil.

REQUERIMIENTOS:

Desde la Pastoral Juvenil de Venezuela queremos impulsar una revista digital que lleve por nombre “Acompañados” como propuesta para estar cada vez más cerca de las inquietudes, realidades y sueños de los jóvenes de nuestro país. Acompañados, es una iniciativa con la que se ponen a disposición temas, recursos y herramientas útiles para el camino de la juventud venezolana y para todos los agentes de pastoral que han hecho una opción preferencial por el acompañamiento a los jóvenes en su encuentro con Cristo.

A través de este proyecto, queremos profundizar en el tema del acompañamiento de la mano de diferentes articulistas que nos comparten la experiencia de su caminar impregnada con su espiritualidad.

Junto a estos artículos, queremos incluir además recursos, testimonios y herramientas dinámicas para facilitar la práctica del arte del acompañamiento. Todo con la finalidad de animar y orientar la misión asumida de proteger la tierra sagrada, el corazón de cada joven.

En este sentido, por lo mencionado anteriormente es de gran importancia para nosotros que la revista mantenga un formato ligero y de fácil acceso, ya que tenemos jóvenes en diferentes zonas del país que cuentan con dificultades en su conexión con internet. Por tanto, se vuelve indispensable que uno de los requerimientos principales es que el peso digital y usabilidad de la misma se amolde a la realidad de nuestro país, entendiendo con esto que muchos de nuestros muchachos utilizarán especialmente el teléfono celular para poder acceder a ella.

EXPLORAR

Durante la etapa de exploración, se abarcan las investigaciones efectuadas con el objetivo de lograr una comprensión precisa y definida del problema. Se busca establecer una conexión empática con el usuario a través de actividades de campo y recopilación de datos, haciendo uso de técnicas de Visual Thinking para sintetizar la información recabada.

Encuesta realizada por Google Formularios

(Del 8 al 16 de febrero de 2023)

CONCLUSIONES ENCUESTA

REVISTA DIGITAL DE LA PASTORAL JUVENIL DE VENEZUELA

1. PARTICIPACIÓN

(30 personas entre 19 y 41 años, mujeres y hombres de diferentes regiones de Venezuela)

- Arquidiócesis de Barquisimeto
- Diócesis de Los Teques
- Arquidiócesis de Caracas
- Arquidiócesis de Valencia
- Diócesis de Maracay
- Arquidiócesis de Coro
- Diócesis de San Fernando de Apure
- Arquidiócesis de Cumaná
- Diócesis de Margarita
- Diócesis de Maturín
- Diócesis de Acarigua – Araure
- Diócesis de Ciudad Bolívar
- Diócesis de Carúpano

- Diócesis de Barcelona
- Vicariato Apostólico de Tucupita
- Diócesis de Cabimas
- Diócesis de El Tigre
- Diócesis de Petare

Delegados provinciales, coordinadores de secretariados de pastoral juvenil Arquidiocesanos, asesores diocesanos, equipos nacionales de los programas nacionales, coordinación nacional, red de delegados del programa Centinela 2.0, jovenmisión.

2. ¿TE PARECE NECESARIA LA ELABORACIÓN DE UNA REVISTA DIGITAL QUE MUESTRE LA ACCIÓN EVANGELIZADORA DE LA PASTORAL JUVENIL DE VENEZUELA?

90% de los encuestados respondieron: Si

6,7% de los encuestados respondieron: Preferiría otro formato

3,3% de los encuestados respondieron: Tal vez

3. ¿LA LEERÍAS?

83,3% de los encuestados respondieron: si

16,7 % de los encuestados respondieron: tal vez

4. ¿CADA CUANTO TIEMPO DE GUSTARÍA QUE SE PUBLIQUE?

60% de los encuestados respondieron: cada 3 meses

16,7 % de los encuestados respondieron: cada 6 meses

10 % de los encuestados respondieron: mensual

3,3 % de los encuestados respondieron: una vez al año

3,3 % de los encuestados respondieron: otros

5. ¿TE GUSTARÍA PROPONER ALGÚN NOMBRE? ES TU MOMENTO, PUEDES ARGUMENTAR

1. Jóvenes Valientes con Jesús
2. Juventud al día

3. Juven
4. La voz del joven
5. Baruc
6. Acción
7. Conociendo la pastoral juvenil de Venezuela
8. Guacamaya pastoral/turpial misionero
9. La otra cara de la juventud venezolana
10. Dosis de Juventud
11. EvangelizARTE
12. Comunicando Esperanza
13. La muralla
14. Tu revista juvenil

6. ¿TIENES ALGUNA REFERENCIA LITERARIA O GRÁFICA QUE TE GUSTARÍA QUE FUESE CONSULTADA ANTES DE REALIZAR LA REVISTA A MANERA DE INSPIRACIÓN?

1. Revista Misión Joven (rpj.es/)
2. Socios de Dios (ig)
3. Revista Informativa Católica
4. Docat, youcat
5. Revista tu
6. Revista hola
7. Revista muy interesante
8. Centinela PJ Latinoamericana

7. ¿QUÉ TEMAS TE GUSTARÍA QUE SE TOCARAN EN LA REVISTA?

1. Joven moderno y cristiano
2. Realidades del joven
3. Temas sociales, actividades diocesanas, carismas y movimientos en el país
4. Actividades en instancias y temas relacionados a la pastoral juvenil

5. Novedades y actividad pastoral
6. Sinodalidad y doctrina social de la iglesia
7. Evangelización y fe
8. Noviazgo, ideologías de género, creencias y costumbres, guías para orar, tips de pastoral juvenil, con formación de grupos juveniles, exhortaciones apostólicas
9. Información, curiosidad, formación, santoral
10. Testimonios, opciones formativas y artículos
11. Vocación/profesión, misión en el mundo, relaciones afectivas
12. Noticias, artistas católicos, cantantes y entretenimientos, conociendo santos
13. Ser y quehacer de la juventud
14. Acciones sociales de la juventud, ejemplos de inspiración y superación
15. Ayuda en temas de depresión, suicidio, noviazgo, soltería, historia de la iglesia
16. Apologética
17. Memoria histórica
18. Bitácora de misiones y encuentros, compartir de experiencias.

8. ¿QUÉ SEGMENTOS TE GUSTARÍA QUE TUVIERA?

1. Actualidad: 100%
2. Pastoral: 93,3%
3. Testimonio: 90%
4. Misión: 83,3%
5. Formación: 80%
6. Espiritualidad: 70%

9. SI MARCASTE OTROS ¿QUÉ SEGMENTOS SE TE OCURREN?

- Pueden dividir todo eso según la metodología pastoral (ver-juzgar-actuar-evaluar-celebrar) al final con afiches coleccionables para imprimir y pegar en las parroquias o en la casa
- Playlist, Papa, ejemplos de vida, segmento dedicado al discernimiento vocacional y proyecto de vida (consejos)

10. ¿CÓMO TE GUSTARÍA PARTICIPAR DE LA REVISTA?

36,7 % Redacción de artículos

33, 3% Fotografías

20 % Testimonios

10 % Actividades Recreativas

11. OTRAS SUGERENCIAS:

- Envío de la revista por correo electrónico
- Enlaces y elementos audiovisuales
- Compromiso con la continuidad del proyecto

PRIMER BRAINSTORMING CON COORDINADORES DEL PROGRAMA CENTINELA 2.0

(Programa encargado de las comunicaciones de la Pastoral Juvenil de Venezuela)

Fecha: 20 de enero

1. Sección de programas, provincias, servicios (mostrar el quehacer, replicar información)
2. Artículos editoriales, sección del papa, docat, youcat, frases
3. Rincón PJ: Glosario, manual, documentos
4. Día simbólico para lanzamiento
5. Tema principal por edición
6. Hipervínculos
7. Espacio para la oración
8. Actividades para hacer en grupo juvenil
9. Contacto con el secretariado
10. Suscripción – donaciones
11. Inspiración en la revista tú, revista seccionales y revista tricolor
12. Una revista que todos los jóvenes puedan leer
13. Columna de frases de santos jóvenes

14. Canción de la edición
15. Galería de fotos
16. Cultura general
17. Ejemplo de la mesa: formación, espiritualidad, misión, celebración

SEGUNDO BRAINSTORMING CON COORDINADORES DEL PROGRAMA CENTINELA 2.0

Fecha: 13 de Marzo

1. Acompañar como pilar conceptual, que el acompañamiento sea la inspiración para todo, de manera que las formas gráficas y la estructura de contenido se anclen a esta idea.
2. ¿Mi contenido acompaña? ¿A quién? ¿De qué manera puedo lograrlo?
3. Huellas, camino, formas
4. Iluminación en la exhortación apostólica Christus Vivit
5. Lectura de los discípulos de Emaús (inspiración para la PJ y clave espiritual de la PJ)
6. Actividad de la ANPJ (Asamblea Nacional de Pastoral Juvenil) – testimonios
7. Idea de nombre: AcompañaDOS. Nombre para segmentos como comunicaDOS, hermanaDOS, iluminaDOS. En referencia a la lectura discípulos de Emaús, el joven y su relación con Dios. Ejemplo, concepto de son by 4

ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR:

- Acompañar como pilar conceptual, que el acompañamiento sea la inspiración para todo, de manera que las formas gráficas y la estructura de contenido se anclen a esta idea ¿Mi contenido acompaña? ¿A quién? ¿De qué manera puedo lograrlo?.
- Iluminación en la lectura de los discípulos de Emaús.
- El nombre seleccionado para la revista es “Acompañados”
- Cada edición tendrá un tema base, que a su vez será complementada por un nombre particular y una canción.
- La revista será un recurso digital en la página web de la Pastoral Juvenil de Venezuela
- Agregar enlaces y elementos audiovisuales.
- Que sea una revista dinámica y que todos los jóvenes puedan leer.
- Incluir código QR

- Se reserva el derecho de admisión sobre artículos, notas y fotografía previa notificación.
- Pensar en el tema de suscripciones – donaciones
- Envío de la revista por correo electrónico
- Las secciones establecidas para la revista son las siguientes:

1. BITACORA JUVENIL (área de Pastoral Juvenil)

Un segmento que aborda todo lo relacionado con la pastoral juvenil como una acción organizada de la Iglesia, que acompaña a la juventud a descubrir, seguir y comprometerse con Jesús.

2. UN GRAN NOSOTROS (área de Iglesia)

Un espacio para descubrirnos como hijos de Dios y miembros de la Iglesia, que es una y santa. Entendiendo el papel de la juventud dentro de ella y poniendo a su disposición los dones y servicios.

3. SOMOS TIERRA SAGRADA (área humana)

Una sección dedicada al ámbito humano, abordando temas que conciernen a la juventud actual: su persona, sus relaciones, sus sueños y anhelos. Un espacio para encontrarse con la humanidad de la mano de Jesús.

4. EL AHORA DE DIOS (área de actualidad)

En este segmento, nos sumergiremos en las vibrantes dinámicas de la Iglesia actual, capturando los momentos en los que Dios se manifiesta en nuestra realidad. Desde acontecimientos eclesiales de gran importancia hasta testimonios inspiradores de personas que viven su fe con valentía, descubriremos cómo el amor de Dios se hace presente en nuestro mundo.

5. CON LUZ PROPIA (área testimonial)

un espacio donde encontrarás testimonios que te conmoverán y te motivarán a profundizar tu relación con Dios. Desde jóvenes reconocidos por la Iglesia por su heroica santidad hasta jóvenes comunes que, buscan tener una vida que sea reflejo de la presencia de Dios en el mundo, permitiéndonos descubrir cómo la santidad es posible y accesible para todos también en la actualidad.

6. CONECTADOS (área de espiritualidad)

En este segmento, nos sumergiremos en el mundo de la espiritualidad juvenil, invitándote a profundizar en tu relación con Dios y a descubrir formas enriquecedoras de vivir tu fe en el día a día. de la mano de herramientas espirituales que se adaptan a tu estilo de vida y te brindarán fortaleza en tu camino de fe.

7. LÍDERES CON VALENTÍA CREATIVA (área de nueva evangelización)

En este espacio, destacaremos a aquellos líderes que, con valentía y creatividad, están marcando la diferencia en nuestra sociedad. Te presentaremos historias de jóvenes que han encontrado formas innovadoras de llevar un mensaje de amor y esperanza a sus comunidades, siendo buena noticia para nuestro amado país, Venezuela.

8. PROMOCIÓN (área promocional) En el segmento de promoción de nuestra revista, te mantenemos al tanto de todo lo emocionante que está por venir. Aquí encontrarás información sobre futuras actividades, eventos imperdibles y oportunidades especiales que no querrás perderte.

ASPECTOS A CONSIDERAR SOBRE LA PRIMERA EDICIÓN:

Nombre de la edición: "A donde vayas, iré contigo"

Canción de la edición: Estaré contigo - Jon Carlo

HOMOLOGOS

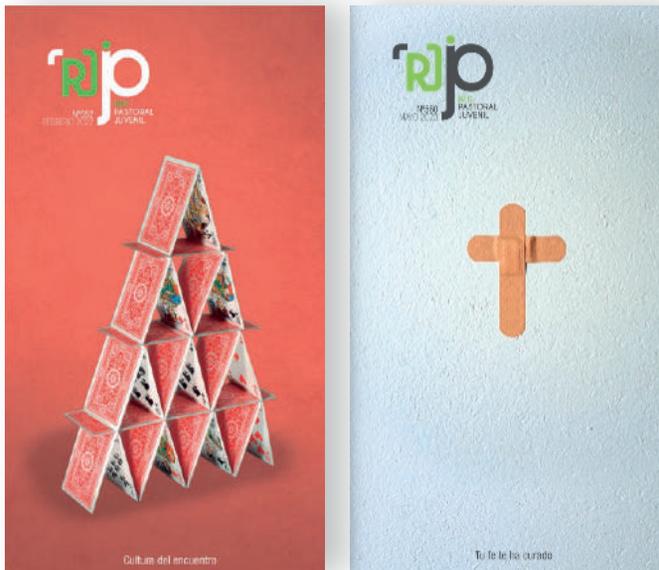
Acompañando la descripción de cada homólogo se mencionan los elementos de interés que encontramos en cada una de las publicaciones a manera de inspiración para nuestro proyecto.



REVISTA CENTINELA

Boletín de la Pastoral Juvenil Latinoamericana y del Caribe

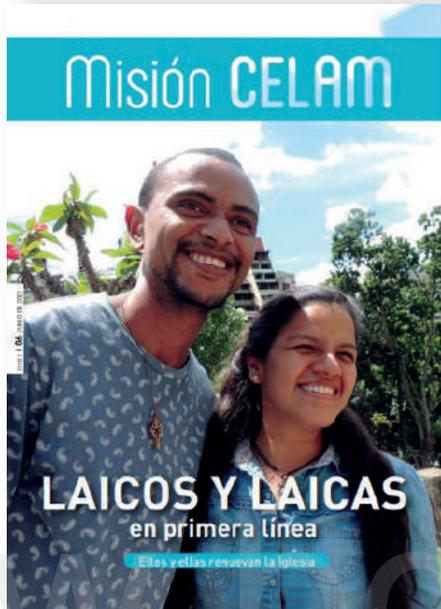
- Formato apaisado
- Iconos en segmentos
- Uso de fotografía



REVISTA RED PASTORAL JUVENIL:

- División de segmentos con sistema gráfico de iconos.
- Diseño de páginas limpias.
- Uso de fotografía.
- Códigos QR.
- Identificador visual.

Reconocimiento-No comercial



MISIÓN CELAM

Revista de la Conferencia Episcopal Latinoamericana

- Diagramación en dos columnas
- División de segmentos por color
- Sobria y elegante
- Uso de fotografías documentales
- Sumario

REFERENCIAS VISUALES:



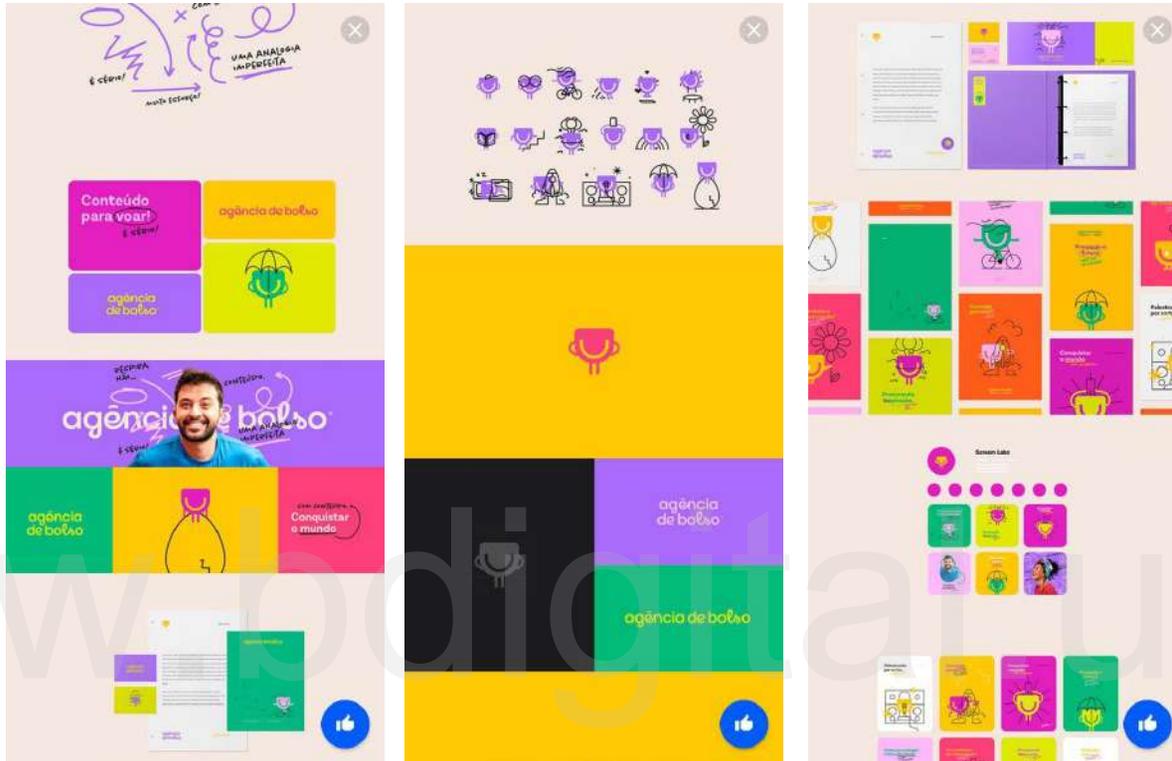
Pictogramas oficiales de los Juegos Olímpicos de Río 2016

- Síntesis gráfica
- Esquematismo
- Forma contenedora
- Versatilidad



Ilustraciones Iknu.mx

- Iconografía religiosa
- Trazos gestuales
- Uso de las formas



Agencia de Bolso de Gustavo Estevão

- Sistema visual
- Uso del color
- Minimalismo de formas
- Dinamismo

Reconocimiento-No comercial



Identificadores visuales de los Programas Nacionales de la Pastoral juvenil de Venezuela

- Contenedor con forma de pajuela
- Dinamismo
- Unificación de sistema visual

www.bdigital.ula.ve

CONSTRUIR

CREACIÓN DE IDENTIDAD

CONCEPTO GENERADOR

Para la construcción de esta identidad visual, se toma como concepto generador la noción del "acompañamiento", enmarcado en el objetivo que tendrá la revista digital de ser una herramienta para el crecimiento integral de la juventud venezolana y como instrumento para los agentes de pastoral que han hecho una opción preferencial por el acompañamiento a los jóvenes.

Para reforzar esta premisa, se utiliza un pasaje bíblico fundamental en el cristianismo para entender el concepto del acompañamiento, conocido de manera popular como el relato de los "discípulos de Emaús". El texto se encuentra en el Evangelio de Lucas, capítulo 24, versículos 13 al 35, donde se narra la historia de dos discípulos que están tristes y desorientados por la muerte de Jesús, y que van en camino a un lugar llamado Emaús. En tanto, Jesús mismo se les acerca y decide acompañarlos en su camino (donde inicialmente los discípulos no lo reconocen). Él se involucra en su conversación, escucha sus preocupaciones y comparte con ellos las verdades y las enseñanzas de las Escrituras, ayudándoles a comprender el propósito divino detrás de su muerte y resurrección, hasta su llegada a Emaús. Allí, luego de una invitación, Jesús se queda con ellos, comparten la comida y ocurre el reconocimiento de la resurrección al partir el pan.

Este relato es el núcleo de la construcción del símbolo, ya que se pretende presentar a un Jesús que renueva su mensaje y que camina esta vez no solo con los discípulos de Emaús, sino también con la juventud venezolana, cumpliendo su rol de compañero de camino.

Por lo tanto, el identificador busca emular las formas de tres personajes que, a través de la intersección, transmiten el concepto de acompañamiento. y que por medio del uso de formas redondeadas y su disposición, refuerzan las ideas de cercanía y dinamismo, propios de la juventud, a través del uso del color y de una estructura minimalistas como elemento comunicativo.

TABLERO CREATIVO



Acompañamiento
Juventud
Cercanía
Dinamismo

PROCESO DE BOCETOS

- Sketch:

A continuación se muestra la síntesis del proceso de bocetaje de manera física (con marcador y papel) y digital (por medio del programa adobe illustrator) para la creación del identificador visual de la marca. Dichos bocetos fueron realizados en un periodo de tiempo de aproximadamente tres meses, para entrar luego en el proceso de refinamiento de manera digital.

CONCEPTO GENERADOR

Para la construcción de esta identidad visual, se toma como concepto generador la noción del "acompañamiento", enmarcado en el objetivo que tendrá la revista digital de ser una herramienta para el crecimiento integral de la juventud venezolana y como instrumento para los agentes de pastoral que han hecho una opción preferencial por el acompañamiento a los jóvenes.

Para reforzar esta premisa, se utiliza un pasaje bíblico fundamental en el cristianismo para entender el concepto del acompañamiento, conocido de manera popular como el relato de los "discípulos de Emaús". El texto se encuentra en el Evangelio de Lucas, capítulo 24, versículos 13 al 35, donde se narra la historia de dos discípulos que están tristes y desorientados por la muerte de Jesús, y que van en camino a un lugar llamado Emaús.

En tanto, Jesús mismo se les acerca y decide acompañarlos en su camino (donde inicialmente los discípulos no lo reconocen). Él se involucra en su conversación, escucha sus preocupaciones y comparte con ellos las verdades y las enseñanzas de las Escrituras, ayudándoles a comprender el propósito divino detrás de su muerte y resurrección, hasta su llegada a Emaús. Allí, luego de una invitación, Jesús se queda con ellos, comparten la comida y ocurre el reconocimiento de la resurrección al partir el pan.

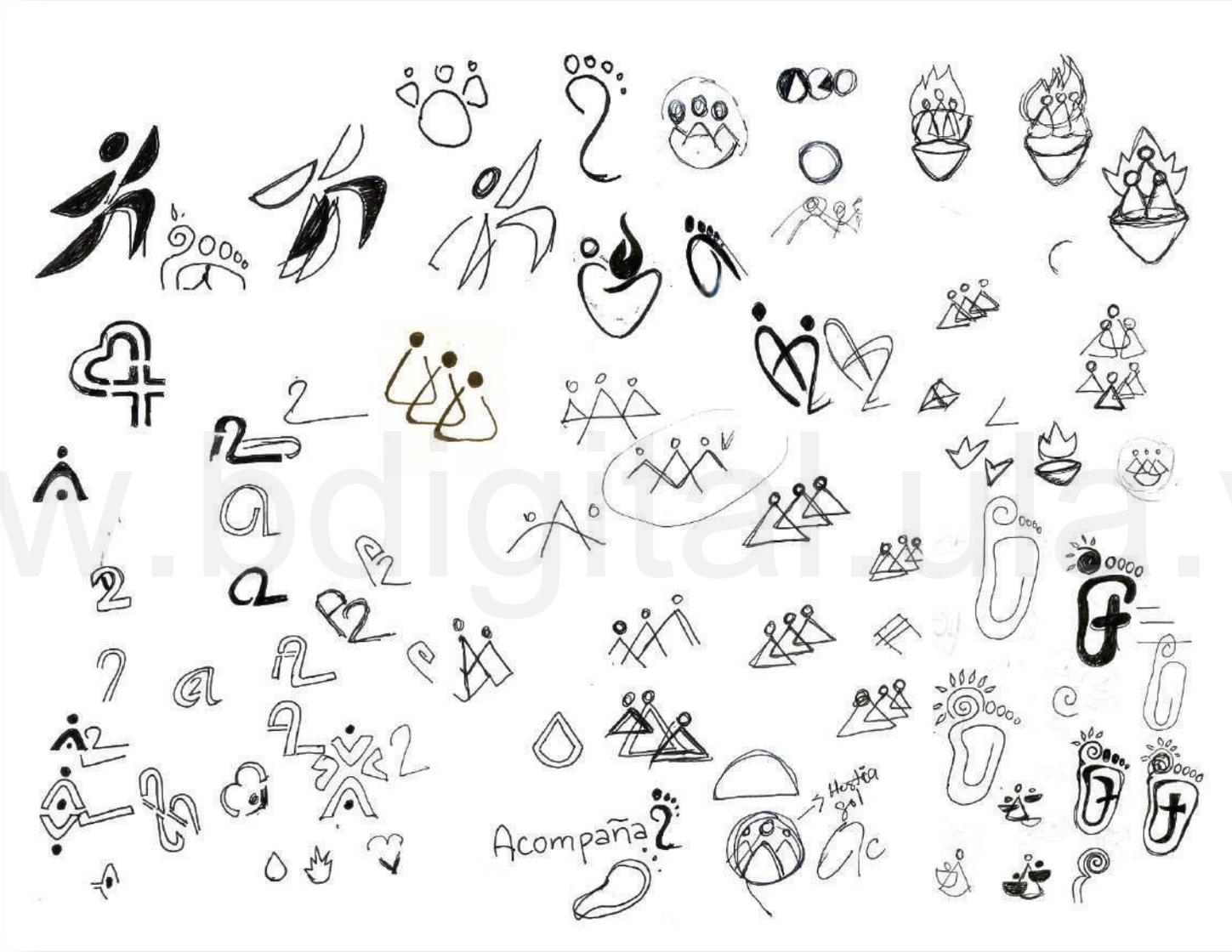
Este relato es el núcleo de la construcción del símbolo, ya que se pretende presentar a un Jesús que renueva su mensaje y que camina esta vez no solo con los discípulos de Emaús, sino también con la juventud venezolana, cumpliendo su rol de compañero de camino.

Por lo tanto, el identificador busca emular las formas de tres personajes que, a través de la intersección, transmiten el concepto de acompañamiento, que por medio del uso de formas redondeadas y su disposición, refuerzan las ideas de cercanía y dinamismo, propios de la juventud, a través del uso del color y de una estructura minimalistas como elemento comunicativo.



Proceso de bocetaje a mano alzada

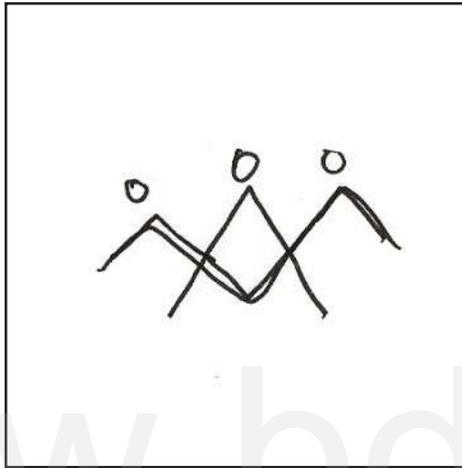
Reconocimiento-No comercial



Proceso de bocetaje a mano alzada

Reconocimiento-No comercial

SELECCIÓN DE BOCETOS:



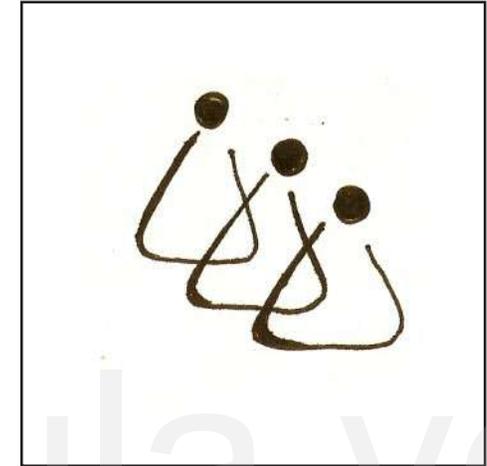
SELECCIÓN BOCETO 1

Composición principalmente geométrica y líneal, con terminaciones punteagudas, con idea de equilibrio. Con las representación de los tres personajes del relato de Emaús.



SELECCIÓN BOCETO 2

Formas más orgánicas, búsqueda de crear monograma con accesorio de la letra "A". Con representación de los tres personajes del relato de Emaús.

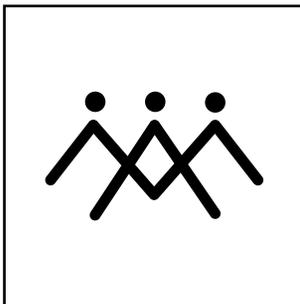


SELECCIÓN BOCETO 3

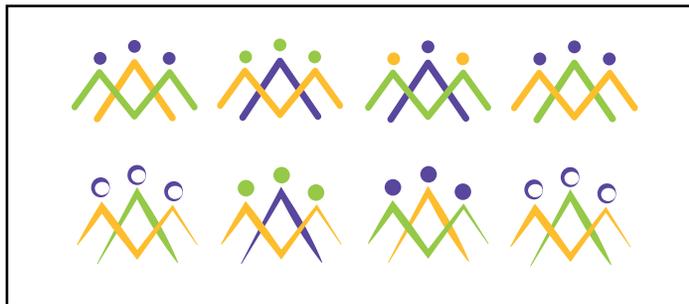
Composición jerárquica, con búsqueda de intercección y bordes redondeados. Con representación de los tres personajes del relato de Emaús.

BOCETOS DIGITALES:

SELECCIÓN BOCETO 1



PRUEBAS DE COLOR



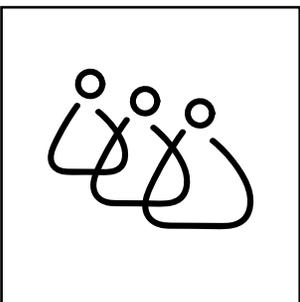
SELECCIÓN BOCETO 2



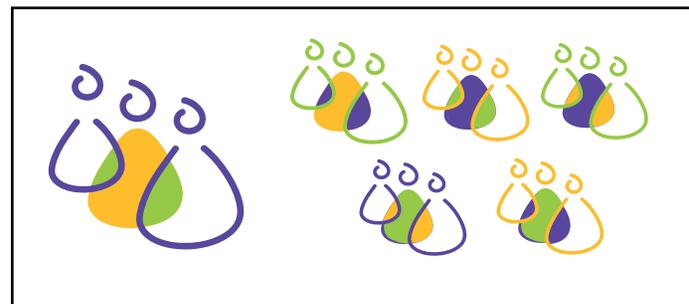
PRUEBAS DE COLOR



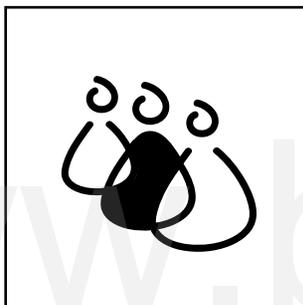
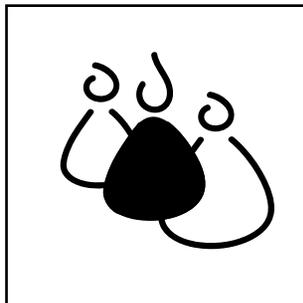
SELECCIÓN BOCETO 3



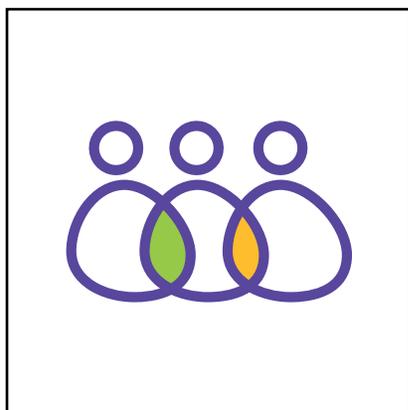
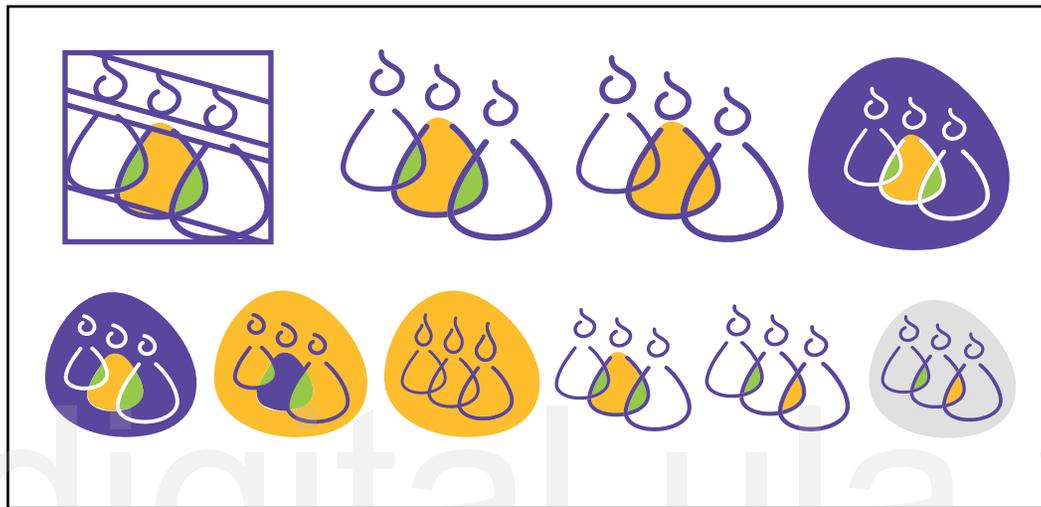
PRUEBAS DE COLOR



EXPLORACIONES



PRUEBAS DE COLOR



BOCETO FINAL SELECCIONADO

LENGUAJE GRÁFICO:

El símbolo utilizado como base para el identificador visual muestra una síntesis gráfica de tres personajes que caminan juntos a través de una representación lineal de formas que se intersectan, generando espacios rellenos que aportan la sensación de unidad a la composición.

Por su parte, en cuanto al logotipo se empleó el uso de una familia tipográfica sans serif con terminaciones redondeadas para reforzar el concepto de cercanía que se busca transmitir. Se utilizó la versión bold para la palabra principal "Acompañados" y la versión regular para su claim "Revista Digital", permitiendo así un contraste equilibrado de pesos que aportan valor a la lectura.

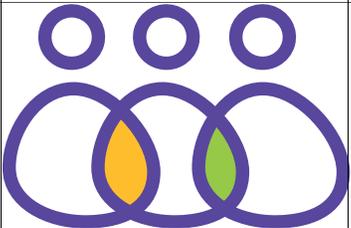
Ambos elementos, en compañía de un esquema de color complementario dividido, generan una composición armónica y dinámica que busca resumir de manera visual los valores que conforman la identidad. Debido a su construcción, el identificador gráfico se convierte en un identificador simbólico del tipo "Logotipo con símbolo", ya que el símbolo no puede ser utilizado de manera aislada de su logotipo. Esto permite que la marca sea más reconocida y significativa para sus consumidores

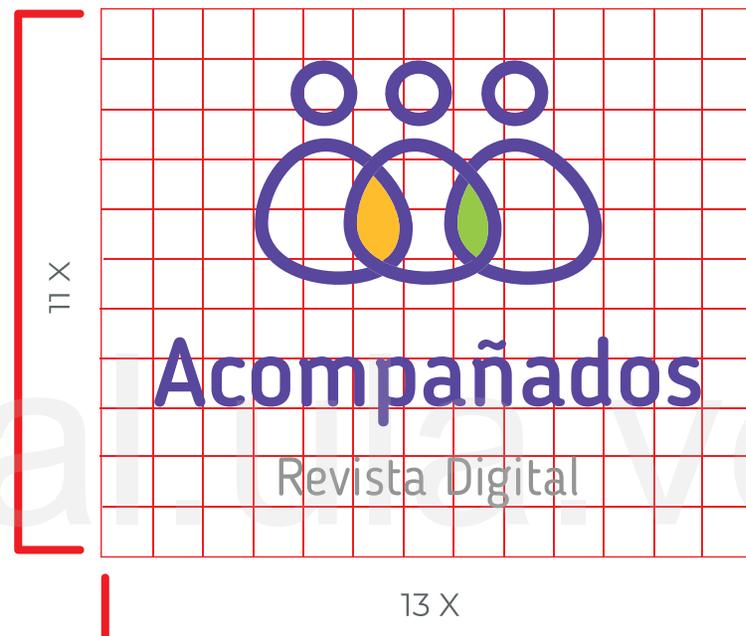
ELEMENTOS BÁSICOS DE LA IDENTIDAD



RETÍCULA CONSTRUCTIVA

x ○
○

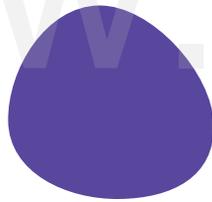
x				x
				
		Acompañados		
		Revista Digital		
x				x



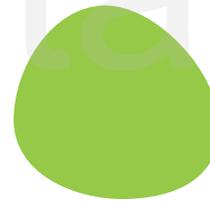
COLORES CORPORATIVOS:

Para este identificador visual, se ha seleccionado un esquema de colores complementarios divididos, que consta de tres colores del círculo cromático: uno principal y los dos colores situados a cada lado de su complemento. Este tipo de esquemas ofrece combinaciones vibrantes y contrastantes de colores que se equilibran entre sí, logrando resultados llamativos y armoniosos en el diseño.

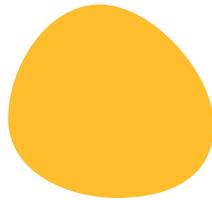
En este sentido, se elaboró un esquema cuyo color principal es el violeta, ya que este tono por sí solo proyecta una personalidad impredecible y única. Además, gracias a la psicología del color, está estrechamente asociado al tema de la espiritualidad. Cuando se combina con sus compañeros secundarios, el naranja y el verde, independientemente de su tono o matiz, forma una mezcla emocionante y ligeramente excéntrica, con un equilibrio que permite disfrutarla por largos periodos de tiempo. Por su parte, el uso del color verde está estrechamente relacionado al tema de la juventud, mientras que el amarillo-naranja nos remite a conceptos como la creatividad, el entusiasmo, la diversión y la alegría.



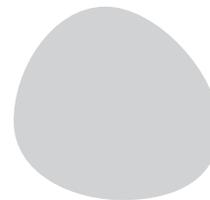
RGB: 92 - 60 - 144
CMYK: 78% - 86% - 0% - 0%
WEB: 5C3C90
PANTONE: P 96 - 15 C



RGB: 160 - 19 - 47
CMYK: 46% - 0% - 94% - 0%
WEB: A0C62F
PANTONE: P 157 - 8 C



RGB: 252 - 191 - 24
CMYK: 0% - 28% - 91% - 0%
WEB: FCBF18
PANTONE: P 10 - 8 C



RGB: 218 - 218 - 218
CMYK: 0% - 0% - 0% - 20%
WEB: DADADA
PANTONE: 179 - 3C

Esquema de color tomado del libro: La armonía en el color nuevas tendencias - Guía para la combinación creativa de colores. (Bride M. Whelan)

TIPOGRAFÍA

Esta familia tipográfica fue creada por Sergiy Tkachenko con el objetivo de fortalecer la claridad y la legibilidad en la lectura. Se convierte en el acompañante ideal para este identificador visual, ya que refuerza las nociones de simplicidad y cercanía que se buscan transmitir. Además, al tratarse de una tipografía sans serif con pesos ligeros y suaves, resulta ideal para su uso en plataformas web.

BLOGGER SANS

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¿ ? ¡ ! # . : , ; % & () / = ' + - \$ " "

Blogger Sans Light

Blogger Sans Light Italic

Blogger Sans Regular

Blogger Sans Italic

Blogger Sans Medium

Blogger Sans Medium Italic

Blogger Sans Bold

Blogger Sans Bold Italic

VERSIONES AUTORIZADAS DEL IDENTIFICADOR

VERSIÓN PRINCIPAL

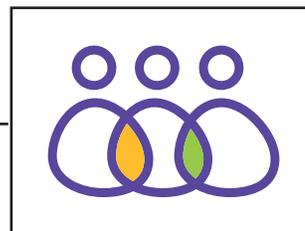
VERTICAL



HORIZONTAL



SÍMBOLO



VERSIONES AUTORIZADAS DEL IDENTIFICADOR

VERSIÓN POSITIVA

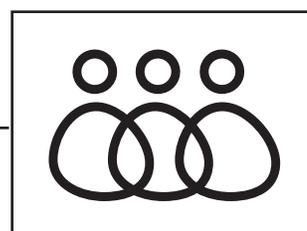
VERTICAL



HORIZONTAL



SÍMBOLO



VERSIONES AUTORIZADAS DEL IDENTIFICADOR

VERSIÓN NEGATIVA

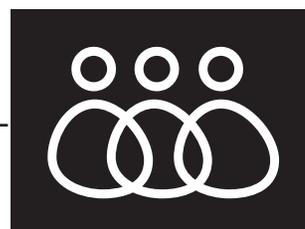
VERTICAL



HORIZONTAL



SÍMBOLO



Reconocimiento-No comercial

VERSIONES AUTORIZADAS DEL IDENTIFICADOR

VERSIÓN EN ESCALA DE GRISES

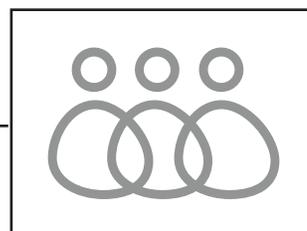
VERTICAL



HORIZONTAL



SÍMBOLO



Reconocimiento-No comercial

VERSIONES AUTORIZADAS DEL IDENTIFICADOR

VERSIÓN COLOR SOBRE FONDO AMARILLO

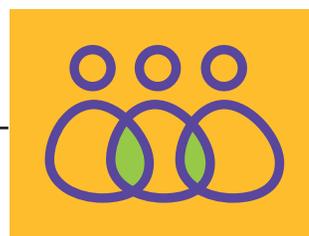
VERTICAL



HORIZONTAL



SÍMBOLO



Reconocimiento-No comercial

VERSIONES AUTORIZADAS DEL IDENTIFICADOR

VERSIÓN NEGATIVA SOBRE FONDO VIOLETA

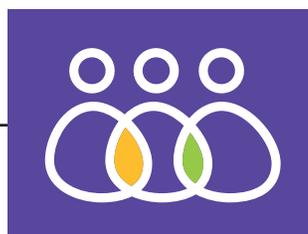
VERTICAL



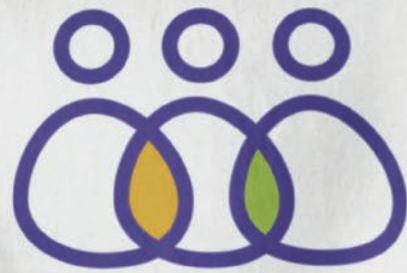
HORIZONTAL



SÍMBOLO



Reconocimiento-No comercial



Acompañados

Revista Digital

www.biblioteca.ula.ve

Reconocimiento al comercio



Reconocimiento-No comercial



Reconocimiento-No comercial

SISTEMA GRÁFICO

El color, la forma y la tipografía son elementos indispensables para construir los cimientos de la marca visual, sin embargo, para conformar un sistema gráfico completo se requieren otros recursos que complementen el discurso gráfico, este es el caso de la imagen, que a través de la menor o mayor carga informativa, es decir su mayor o menor nivel de iconicidad y según la capacidad de percepción o de decodificación del receptor. En el caso de este proyecto en particular se estarán trabajando 3 grados de iconicidad para enriquecer el discurso comunicativo.

- Fotografía a color
- Fotografía en escala de grises y mapa de degradado
- Pictogramas

ICONOS:

Dado que estamos dirigiendo la comunicación a un target juvenil, se buscó dar un tratamiento con trazos gestuales de mayor síntesis gráfica al momento de crear la imagen, emulando de cierta manera trazos más ingeniosos que se podrían realizar a mano alzada en el escenario imaginario del cuaderno de un joven. Estos bosquejos, que entran en la categoría de esquematismos son complementados con el color y la presencia al fondo de una forma circular imperfecta que busca asemejarse a una pajuela, elemento que nace del identificador visual y que busca garantizar la continuidad en la lectura del sistema gráfico. Estos iconos serán principalmente empleados para dividir los segmentos de la revista digital y facilitar la diferenciación de los mismos

BRAINSTORMING PALABRAS CLAVES

1. BITACORA JUVENIL (área de Pastoral Juvenil)
Palabras claves: jóvenes
2. UN GRAN NOSOTROS (área de Iglesia)
Palabras claves: iglesia
3. SOMOS TIERRA SAGRADA (área humana)
Palabras clave: corazón, manos
4. EL AHORA DE DIOS (área de actualidad)
Palabras clave: Pin, reloj de arena, mundo

5. CON LUZ PROPIA (área testimonial)
Palabras clave: Vela encendida, estrella
6. CONECTADOS (área de espiritualidad)
Palabras clave: velas, manos orantes
7. LÍDERES CON VALENTÍA CREATIVA (área de nueva evangelización)
Palabras clave: Bombilla, estrella, bandera
8. PROMOCIÓN (área promocional)
Palabras clave: Parlante, noticias

PRUEBAS DE COLOR EN ICONOS

BITÁCORA JUVENIL

UN GRAN NOSOTROS

SOMOS TIERRA SAGRADA

EL AHORA DE DIOS

CON LUZ PROPIA

CONECTADOS

LÍDERES CON VALENTÍA
CREATIVA

PROMOCIÓN

www.rodigital.ula.ve

CAPÍTULO 05

- Sobre la revista

www.bdigital.ula.ve



Reconocimiento-No comercial

SOBRE LA REVISTA:

FORMATO:

El espacio formato escogido para la revista es de 148 mm x 210 mm (A5) según la nomenclatura ISO 216. Que responde a un formato de 1/16, es decir, es una relación de aspecto de la página, donde la altura es 16 veces mayor que el ancho. Convirtiéndola en una página vertical alargada. Con una doble página de 148 mm x 266 mm.

A continuación mencionaremos algunos aspectos importantes por los que se escogió este formato para este proyecto:

- **Adaptación a Dispositivos Móviles:** Dado que los dispositivos móviles, como los smartphones, cuentan con pantallas más verticales, el formato 1/16 se amolda adecuadamente a estas pantallas. Esto posibilita que los lectores disfruten de una lectura más fluida y cómoda en sus dispositivos móviles.
- **Desplazamiento Continuo:** El formato 1/16 puede facilitar un desplazamiento más constante en una sola dirección, lo cual resulta útil para narrativas extensas o para presentar información paso a paso. Esto resulta especialmente beneficioso en las plataformas digitales, donde los usuarios están acostumbrados a deslizarse hacia abajo para acceder a más contenido.
- **Narrativas Visuales:** Si estás presentando contenido visualmente atractivo, como imágenes panorámicas o infografías largas, el formato 1/16 puede ser efectivo para exhibir estas piezas de contenido en toda su amplitud. Esto puede ser particularmente valioso para revistas con enfoque en arte, diseño o fotografía.
- **Enfoque en Contenido Específico:** Debido a su formato alargado, el 1/16 puede ser ideal para presentar contenido que se beneficia de una presentación lineal y detallada, como tutoriales, cronologías históricas, relatos paso a paso o historias visuales.

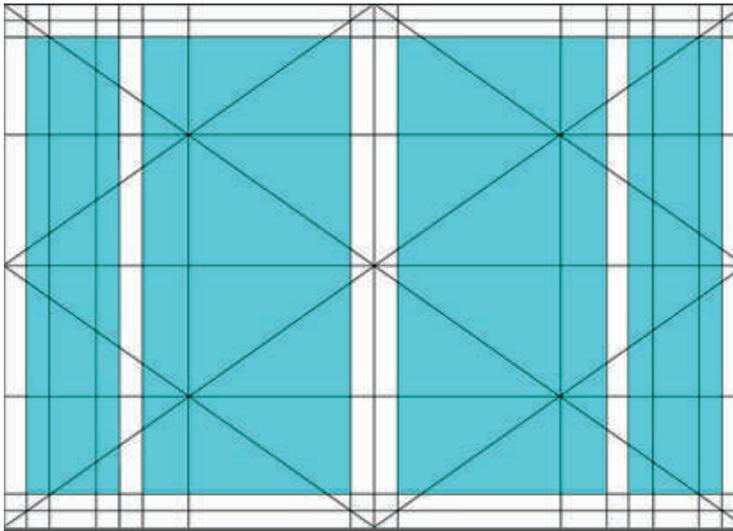
• **Diferenciación Visual:** Utilizar un formato poco convencional como el 1/16 puede conferir singularidad visual a tu revista digital. Esto puede captar la atención de los lectores y transmitir una sensación singular y moderna.

RETÍCULA

El método de la diagonal es una técnica utilizada en el diseño gráfico para crear retículas, que son estructuras subyacentes utilizadas para organizar y distribuir contenido en una página, ya sea impresa o digital. La idea detrás del método de la diagonal es dividir la página en segmentos diagonales, en lugar de hacerlo de manera horizontal o vertical, lo que puede resultar en una disposición visualmente más dinámica y atractiva. El proceso básico para crear una retícula utilizando el método de la diagonal implica los siguientes pasos:

1. **Definir la página:** Comienza con un espacio en blanco que represente el tamaño de la página o área de diseño.
2. **Diagonales principales:** Traza una línea diagonal desde una esquina de la página hasta la esquina opuesta. Esto divide la página en dos áreas triangulares.
3. **Subdivisiones:** A partir de la línea diagonal principal, crea subdivisiones adicionales trazando líneas diagonales más cortas desde los puntos de intersección hasta los bordes opuestos de la página. Esto creará una serie de formas triangulares más pequeñas y una retícula en forma de red.
4. **Escala y proporciones:** Ajusta la escala y la cantidad de subdivisiones según las necesidades de tu diseño. Puedes tener más o menos subdivisiones según la complejidad que desees en tu retícula.
5. **Alineación:** Utiliza los puntos de intersección y las líneas diagonales para alinear y distribuir los elementos de tu diseño, como texto, imágenes y otros elementos visuales.
6. **Adaptación:** La retícula diagonal es especialmente efectiva en diseños que buscan una sensación de movimiento, energía o dinamismo. Sin embargo, no es adecuada para todos los diseños. Debes adaptar este método según las necesidades específicas de tu proyecto.

El método de la diagonal puede generar diseños interesantes y visualmente atractivos, pero requiere una comprensión sólida de las proporciones y la alineación. Es importante recordar que no hay una única forma correcta de crear una retícula, y el método de la diagonal es solo una de las muchas técnicas disponibles para estructurar el diseño de una página.



ESQUEMA DE DOBLE PÁGINA DE LA RETÍCULA CREADA PARA LA REVISTA DIGITAL

TIPOGRAFÍA:

Para la revista se escogió la familia de fuentes Axiforma, como complemento de la tipografía escogida para el identificador visual, Blogger Sans. En este caso la tipografía Axiforma fue diseñada por Galin Kastelov y publicada por Kastelov. Por lo grande de su familia, Axiforma permite gran versatilidad en su uso. Al ser una fuente palo seco de cuerpo grande, aporta beneficios a la legibilidad de textos largos, pero manteniendo la mancha de texto bastante fresca y contemporánea

EN LA REVISTA EL USO DE LA TIPOGRAFÍA SE DIÓ DE ESTA MANERA:

- Título de secciones: Blogger sans bold (20pts)
- Título de artículos: Axiforma ExtraBold (12 pts)
- Título de párrafo: Axiforma Black (10 pts)
- Descripción de articulistas: Axiforma Italic (8pts)
- Citas: Axiforma médium italic (8pts)
- Notas de página: Axiforma médium italic (8pts)
- N° de página: Axiforma médium (9pts)
- Citas bíblicas: médium italic (9pts)
- Pie de página: Blogger Sans light (8pts)

TRATAMIENTO DE LA IMAGEN:

Para la maquetación de la revista se utilizaron principalmente fotografías del banco de imágenes de la pastoral juvenil de Venezuela, que tienen las características de ser fotografías a color con un alto nivel de iconicidad y con una calidad profesional, donde predomina el joven venezolano como protagonista de la composición, en busca de aportar mayor identificación y cercanía con el público objetivo, dotando también a la composición de color, contexto y mayor dinamismo.

MAQUETACIÓN

En la composición de este libro, se emplearon diversos elementos, que incluyen titulares, subtítulos, ladi-llos, pies de foto, comentarios adicionales, cabecera, citas y numeración de página. La estructura diseñada en la diagramación del libro tiene como objetivo principal lograr una armonía visual. Los espacios en blanco desempeñan un papel fundamental en equilibrar los distintos elementos de la página, aportando un contraste efectivo en cada capítulo y evitando la sobrecarga de información.

Estos espacios en blanco también desempeñan un papel destacado al resaltar las imágenes. En la disposición de la composición. Además, en los gráficos, los tamaños pueden variar en altura, pero se ha mantenido constante el ancho, asegurando que las imágenes en InDesign mantengan proporciones similares y no alteren significativamente la apariencia de las ventanas mostradas al lector. También es relevante mencionar que el tamaño de la tipografía es uniforme para garantizar la legibilidad y la armonía compositiva.

A continuación mostramos el esquema con la distribución de los contenidos principales de la revista digital.



PORTADA



SUMARIO



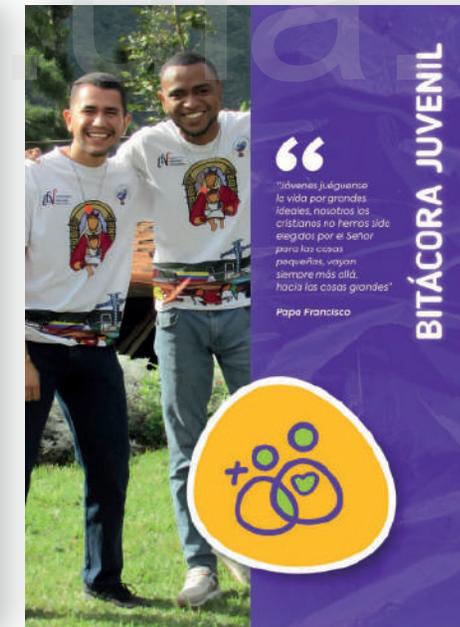
SALUDO



EDITORIAL



SEGMENTOS



PORTADILLAS

El acompañamiento, una huella de amor en la vida del prójimo

Joselyn Ortega
Terapeuta Psicosocial
Coord. SPJ Arquitectónica de Valencia



"Un hombre que no se alimenta de sus sueños envejece pronto". Con estas palabras de William Shakespeare, inicio esta reflexión en la que quiero profundizar en los sueños y esperanzas, temores y dificultades de los jóvenes de hoy, que resumiría en una idea: los jóvenes piden a gritos ser acompañados.

Pero no me adelantaré. Hablemos de qué significa esto que nos plantea Shakespeare; y es que tener sueños y esperanzas te iluminan el propósito de vida, abren perspectivas, muestran un horizonte al cual avanzar. En cambio, vivir en una tristeza y desdicha te hace ser una alma vacía como un zombi en busca de cerebro pero con un corazón que palpita. Pero ¿por qué hoy en día parece abundar esta tristeza y desdicha? ¿Por qué parecemos hablar constantemente de términos como ansiedad o depresión? A veces mal empleados, sin embargo, es el hecho de que se sientan identificados con estas palabras lo preocupante.

Y es que en dos décadas transcurridas en este nuevo siglo, los principales problemas que enfrentamos los jóvenes actualmente, siguen siendo el materialismo exacerbado, el hedonismo, el relativismo y el egocentrismo. El momento histórico actual, nos coloca a los profesionales de la salud mental ante el impagable compromiso ético y moral de un ejercicio profesional congruente con los valores, muchas ideologías equivocadas acerca del cómo preciso de existir, el pensar en la muerte como un acción de la cual alabar y olvidar la vida como la verdadera razón de ser.



"La cantidad, de la cual está escrito, sigue no basta sea propios intereses, es ambiente de este modo que antepone las cosas comunes en los propios, no las propias a las comunes"

San Agustín

con colores hermosos que nos ayudarán a embellecer la historia como lo son nuestros abuelos, padres, tios, amigos, mascotas.



"Todo llamado de Dios es una historia de amor dulce e irreplicable"

San Juan Pablo II

El lápiz cuando escribe siempre deja su marca y qué bonito sería dejar huella en el corazón de otra persona que se siente sola y necesita ser acompañada y hoy Dios nos pregunta: ¿Cómo estamos dejando huellas de amor en este mundo? El acompañamiento es una huella precisa de amor y puede ser un gran comienzo para impactar positivamente la vida de otra persona. **¿Animo tú puedes acompañar?**

Construir el País que queremos por medio de la vocación y profesión

Javier Álvarez
Equipo Nacional del Programa Jóvenes Discípulos
Pastoral Juvenil de Venezuela

Hablar de vocación y profesión en el siglo XXI, es un tema sumamente interesante, porque hoy en día lo vemos muy desligado de nuestra realidad, ya que existen personas profesionales, pero sin vocación, y personas que tienen alguna vocación, pero por distintos razones sociales y personales, no desean formarse profesionalmente. Pero antes de profundizar en esto, definamos qué es la vocación.

Según Ojer (1976:143), la vocación es "una inclinación creciente hacia la profesión, la que tiene como base un interés vital del sujeto, sea intelectual, ético, social, etc., así como la conciencia de su posibilidad de satisfacer dicho interés". Por otro lado, el Papa Francisco nos dice que la vocación es "un camino que dura toda la vida"; "Tiempo de la juventud en cuanto a la orientación y la dirección que hay que tomar en respuesta a la invitación de Dios". Ahora bien, es importante preguntarse ¿Qué es el profesionalismo entonces? ¿Qué es una profesión? Pues bien, de acuerdo a la Real



SINÓPTICOS PODCAST

Wilson, César y Freddy, son las caras y las voces de Sinópticos Podcast, un proyecto de evangelización en formato radial con un método poco convencional. A través del humor, conversan sobre diversos temas junto a invitados, con un ritmo fresco y un lenguaje cercano, dirigido con especial atención a la juventud urbana. Su lema es "nos cuesta ponernos de acuerdo" y su nombre se inspira en Mateo, Marcos y Lucas, los autores de las tres versiones del Evangelio que se conocen como "evangelios sinópticos", por ser contenidos que pueden disponerse para ser vistos juntos y mira las coincidencias y diferencias entre sus perspectivas. Conoce su testimonio:

"Sinópticos Podcast nace como una propuesta fresca e innovadora para transmitir el Evangelio en medio de los jóvenes con sus realidades en el cotidiano, dando respuesta y que los oyentes se sientan parte de una Iglesia que brinda espacios para todos desde los carismas y los dones que el Espíritu mueve.

Nuestro humor e irreverencia son carta de presentación, así que, si tienes alma de sacristán, oja por nosotros para que saquemos santos, ya nosotros estamos trabajando en ello. Compartamos la alegría de ser jóvenes cristianos en medio del mundo."

- Youtube: Sinópticos Podcast
- Instagram: @sinopticospodcast



"Nunca dudará que un pequeño grupo de personas puede cambiar el mundo. Realmente son ellos los que verdaderamente lo han hecho"

Margaret Mead



ARTÍCULOS



Nos veremos del 8 al 12 de noviembre para vivir el Sto ENAJÓ 2023 en Maracaibo.

¿Desde ya estamos en modo encuentro? recuerda que el ENAJÓ es un sueño que construimos juntos



Oficialmente la Pastoral Juvenil de Venezuela presenta la línea gráfica de la JMJ 2023 pero con la versión "criollo".

Ingresar al link en nuestro bio de Instagram @pvenezuela para realizar tu compra

¿Estás dispuesto a hacer un Camino de Encuentro?

Hemos preparado una serie de tres subsidios, que tienen por nombre "Camino de Encuentros", para trabajar nuestro crecimiento personal y comunitario rumbo al Sto Enajó

Puedes descargarlo ingresando al link de nuestro bio de Instagram @pvenezuela

ARTÍCULOS



"Mientras hablaban y se hacían preguntas, Jesús en persona se acercó y se puso a caminar con ellos."

Lc 24, 15



Descubre aquí la canción de esta edición

TESTIMONIOS

PROMOCIÓN

CONTRAPORTADA

Reconocimiento-No comercial

TESTEAR

En este punto, se lleva a cabo una fase interactiva en la que se involucra al grupo de enfoque para obtener conclusiones más precisas con respecto al cumplimiento de ciertos objetivos del proyecto. La elección se orientó hacia el desarrollo de enfoques cualitativos, con el propósito no solo de recopilar la opinión de los usuarios, sino también de profundizar en su dimensión emocional además de su razonamiento lógico.

¿Qué elementos de la revista te gustaron más?

Los colores

La posición de los textos respecto a los gráficos e imágenes

Las líneas y colores

Diseño y colores.

Los subtítulos que ayudaban en la lectura, las imágenes ilustrativas al margen, los colores

Los iconos y fotografías (Amé cada frase y fragmentos de santos y bíblicos)

¿Hubo algún elemento que no te gustara? de ser así comenta cuál fue

7 respuestas

Ninguno

Los colores, considero que son los dos colores de la bandera feminista y puede traer confusión. Además que cansan a la vista.

Espacios

Con luz propia. Porque a veces creemos que la santidad son solo cuentos o que es imposible llegar, y que bendición y que bueno ha sido Jesús con nosotros al demostrarnos recientemente con un joven beato que podemos llegar a santos. 🍷

Creo que algunos segmentos no quedaron del todo claros, sobretodo para hacer otros números (DEBERÍA HACERSE REAL)

Me gustó todo, solo que a los escritos le hace falta más chispa para que el joven no se pierda y le interese leer todo, pero me encantó 😊

¿Qué te ha parecido el identificador visual (logo) de la revista?

7 respuestas

Excelente

Expresa la comunión

Sutil y simplificado

Muy bueno y representativo.

Da un mensaje de mucha cercanía, y es agradable a la vista.

Me gusta, siento que apoya y soporta al título, es fresco y juvenil

Muy bueno, siento que lo identifica muy bien

Reconocimiento-No comercial

¿Sientes que la revista va dirigida al joven?

7 respuestas

Si

Totalmente

Si, pero ha jóvenes formados

¡Claro! Es una revista muy completa de las carencias y dudas que cómo jóvenes podamos tener. las cosas que debemos reconocer y como vivir la fé, que existen personas buenas y santas, con su testimonio en su juventud y que podemos encontrar grandes personas que nos ayudan a vivir cada uno nuestros procesos de fé, pero con un mismo objetivo, llegar a Jesús.

Sí, totalmente

Sii, y no solo a jóvenes, sino a todos, el contenido está muy bueno

¿Crees que faltó algún elemento a nivel visual para reforzar el mensaje?

6 respuestas

No

No, se podría saturar

Más fotografías que muestren la realidad de otros jóvenes y grupos juveniles del resto del país.

Para nada, muy completo. En cada elemento de la revista se expresaba lo que se quería. No falta nada.

Siento que todo estuvo muy bien

En una palabra cómo definirías la revista

7 respuestas

Profesional

Creativa

Creativa

Católica

Amor.

Inspiradora

Buenísima 🍏🍏

Reconocimiento-No comercial

¿Qué es lo que más te impresionó de la revista?

7 respuestas

Lo bien elaborada que está, mucho diseño y la información es interesante.

El acceso digital

Las formas

La información puesta de buena manera.

Ver cómo a través de tantas cosas se puede expresar el amor de Dios hacia el joven y hacia todos. Ver cómo existen personas santas, que acompañan y ayudan, ver cómo se puede ayudar tanto así sea por medio de revistas, ver cómo se puede llegar a evangelizar con arte, música y tantas maneras. Jesús siempre se encuentra en todos lados y por más que nos queramos resistir, termina tocando nuestro corazón en cualquier momento y de cualquier forma. ❤️

Los testimonios de varios jóvenes que en silencio están construyendo y haciendo cosas grandiosas por el reino de Dios

Me gustó mucho el mensaje juvenil de fraternidad en nuestra casa la iglesia

De manera general se puede decir que tuvo apreciaciones muy favorables y positivas que validan la investigación y el prototipado realizado, abiertos a considerar también las sugerencias planteadas en la entrevista.

Reconocimiento-No comercial

CONCLUSIÓN

A través de este proyecto de investigación, se evidencia cómo las plataformas digitales se han convertido en herramientas altamente relevantes en diversos ámbitos, incluida la religión. En el caso puntual del catolicismo, existe un reconocimiento de que los medios digitales y las nuevas tecnologías de la información, puesto que estas ofrecen una forma novedosa y cercana a la realidad actual para llegar a su audiencia. En este contexto, la Pastoral Juvenil de Venezuela ha identificado en los medios digitales un espacio de encuentro con los jóvenes, lo que los ha llevado a explorar diversos métodos y herramientas para conectarse con ellos. Es en respuesta a esta necesidad que surge "Acompañados" como un espacio óptimo para entablar un diálogo más profundo sobre las experiencias de los jóvenes en la actualidad.

Logrando que se destaque de manera significativa la importancia del diseño gráfico en las comunicaciones, ya que este logra proporcionar las herramientas para presentar visualmente los valores que pueden tener un impacto positivo y significativo en la sociedad. Por eso, este proyecto busca mostrar el rol de diseñador como un comunicador de esperanza que es capaz de colocar sus dones y talentos en favor de la construcción de una nueva sociedad, a través de iniciativas que favorezcan aspectos fundamentales para el ser humano como lo son el área humana y espiritual.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, Á. (2009) Creatividad y vida plena en tiempos de internet. Caracas – Venezuela: Editorial San pablo.
- Andrade, M. y Moreno D. (2017) Leer y escribir en tiempos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Eduweb, 2017, enero-junio, v.11, n.1. /55-66
- Prensky, M. (2001) Nativos e inmigrante digitales. Cuadernos SEK 2.0. Edita: Distribuidora SEK, adaptación al castellano el texto original.
- ¿Qué entendemos por Formación Integral? Jornadas para Docentes 2008, Universidad Católica de Córdoba.
- Subiela, B. (2010) El diseño de revistas como lenguaje: fundamentos teóricos. Tesis doctoral. Murcia: Universidad Católica San Antonio.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2006). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas: FEDUPEL
- Ambrose, Harris (2008) Retículas, editorial Parramón, España.
- Arias, F. (2006) Proyecto de investigación, guía para su elaboración. Caracas: Ediciones Espiteme
- Arteaga, A. (2014) Propuesta para la creación de una Revista Digital que promueva la comunicación de la Facultad de Arte de La Universidad de Los Andes, Universidad de Los Andes.
- Henriquez, J. (2018) Diseño de una revista electrónica de la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes.
- Boeije, H. (2010) Analysis in Qualitative Research. SAGE Publications Ltd. Londres.
- Castillo, L. (2015) Revista Digital Webzine para la formación integral de niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años, Universidad Central de Venezuela.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)
- Diccionario de la Real Academia Española – Fuente: <https://dle.rae.es/revista>
- Gill, J. & Johnson P. (2010) Research Methods for Managers. Cuarta edición. SAGE Publications. Londres.
- Martín, J. y Merlo, J. (2003) Las revistas electrónicas: características, fuentes de Información y medios de acceso, Universidad de Salamanca
- Pastoral juvenil de Venezuela (2019) Manual organizar es participar, Caracas, Venezuela.
- Reimers Design, Pequeño Diccionario del Diseñador con licencia Creative Commons, para www.bocetos-graficos.com.ar
- Tashakkori, A., y Creswell, J.W. (2007). Exploring the nature of research questions in mixed methods

research. Journal of Mixed Methods Research, 1, 207-211.

- Testorelli, C. (2016) Diseño Editorial en el mundo 2.0, como conviven la revista impresa Vanidades y Ohlalá! Con los avances de la tecnología, Universidad de Palermo.
- Zanón, D. (2007) Introducción al Diseño. Madrid: Editorial Visión Net

Fuentes web de referencias:

- <http://www.bibliaparajovenes.org/bcj>
- <https://www.youcat.org/es>
- <https://www.youcat.org/es/products/docat>
- <https://www.youcat.org/es/products/youcat>

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial

