



BRIEF

UNIÓN

NÚMERO UNO | PRIMER SEMESTRE DE 2020



REVISTA ESTUDIANTIL DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR



PROYECTO DE COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL TRANSMEDIA UNIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Fundación Universitaria Compensar, UCompensar, piensa en una formación educativa integral para los futuros profesionales en Colombia. Como centro de generación de conocimiento, es una entidad social encargada de salvaguardar los diferentes saberes que la comunidad universitaria produce, garantizando la correcta y pertinente distribución del conocimiento. De igual forma, certifica los conocimientos adquiridos por los egresados durante su tránsito por la institución.

Como entidad productora de conocimiento, la UCompensar debe encausar, clasificar y almacenar la gran cantidad de información producida, para luego ser distribuida entre las diferentes dependencias y usuarios que habitan el campus. Para conseguir esta meta, la institución requiere de la existencia de diversos canales de comunicación internos y externos, que garanticen la correcta distribución de la información a los beneficiarios del conocimiento académico.

Henry Jenkins III, anunciaba en 2003: “Hemos ingresado a una era de convergencia de medios que hace que el flujo de contenidos a través de múltiples canales de medios sea inevitable”. Es así como la existencia de medios de comunicación institucionales debidamente interconectados (transmedia), debe ser una de las premisas institucionales que garanticen el correcto uso, difusión y utilización de la información en el desarrollo de la comunidad académica. A este respecto, la teoría de la Cultura Participativa (*Participatory Culture*) del mismo autor, brinda los conceptos básicos para empoderar a los usuarios en el proceso de producción y de distribución de su creación, en el cual los miembros encuentran que sus contribuciones son importantes y generan conexiones sociales con otros (Afiliaciones, Expresiones, Solución Colaborativa de Problemas y Circulación).

PROYECTO

El Proyecto de Comunicación Institucional Transmedia para la UCompensar, debe interconectar a los diferentes medios de comunicación internos (periódico, revista, radio y televisión) con las nuevas plataformas informativas (redes sociales, aplicaciones, blogs, wikis) en sus diferentes soportes (el receptor de radio, la computadora, el televisor, la tablet y los dispositivos móviles), de forma tal que estas ‘intersecciones’ mediáticas transmitan, complementen y enriquezcan los diferentes saberes académicos e institucionales. Adicionalmente, esta intersección mediática se ajusta a la disposición espacio-temporal con la que cuenta cada usuario para consultar la información. Es decir, el usuario puede hacer seguimiento al desarrollo de la información en tiempo real mediante las plataformas informativas, o de consultar un análisis a profundidad y las conclusiones de la misma a través de los medios de comunicación tradicionales.

Para el desarrollo de la agenda setting y de la ‘parrilla de programación’ del proyecto, es necesaria la participación voluntaria de los habitantes del Campus, sin importar su especialidad. El proyecto es el punto de encuentro de todos los saberes de la UCompensar, donde cada una de las facultades y programas van a aportar sus conocimientos en su desarrollo, evolución y crecimiento. De igual forma, los empleados de la universidad van a aportar sus conocimientos e información al proyecto o, como bien lo indica el doctor en Comunicación, José Manuel Noguera Vivo, “convirtiendo a la noticia en un proceso dinámico y colectivo antes que en un producto”.

La producción de los diferentes insumos informativos que van a dar forma al proyecto (textos e imágenes), serán desarrollados en su totalidad por los alumnos de la UCompensar con el apoyo y seguimiento de los docentes de cada una de las áreas de conocimiento, dentro de los espacios académicos de las diferentes asignaturas. Los alumnos podrán participar en el proyecto de manera voluntaria. La filosofía del Proyecto es la de interconectar los diversos saberes institucionales y académicos producidos en la UCompensar con el mundo.

ETAPAS

El proyecto se va a realizar en etapas. Estas son:

PRIMERA ETAPA (DURACIÓN, UN SEMESTRE):

Creación, diseño y producción del periódico mural y de la revista digital institucionales. Al finalizar esta etapa, la comunidad va a conocer los prototipos de estos dos medios de comunicación internos de la UCompensar. El desarrollo y producción de estas dos piezas de comunicación estarán a cargo, en su totalidad, de los alumnos de la Facultad de Comunicación de la Unipamericana, con la asesoría y seguimiento de los docentes de cada área.

SEGUNDA ETAPA (DURACIÓN, UN SEMESTRE):

Creación, diseño y producción del periódico mural y de la revista digital institucionales, y de las salidas a los diferentes soportes tecnológicos. Al finalizar esta etapa, la comunidad va a conocer los productos informativos y las salidas a los diferentes soportes electrónicos, además de la radio y la televisión institucionales. El desarrollo y producción de estas piezas de comunicación estarán a cargo, en su totalidad, de los alumnos de la Facultad de Comunicación de la Unipamericana, con la asesoría y seguimiento de los docentes de cada área.

TERCERA ETAPA (DURACIÓN, UN SEMESTRE):

A las piezas desarrolladas en las dos primeras etapas, se van a desarrollar los dispositivos necesarios para almacenar la memoria del proyecto y generar la conexión entre el medio comercial e industrial del país con el talento unipamericano. Para el desarrollo de esta etapa, el apoyo de la Biblioteca (repositorio) y de la Facultad de Ingeniería (base de datos de los talentos unipamericanos), serán de vital importancia.

Es importante aclarar que los proyectos e información producida por las otras Facultades de la UCompensar, tendrán espacio y participación en el proyecto.

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Integrar a la comunidad universitaria en torno a un proyecto de comunicación transmedia de carácter interdisciplinario, que difunda a la sociedad y al entorno empresarial, las diferentes actividades académicas desarrolladas en la UCompensar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Encadenar a los diferentes medios de comunicación, plataformas informativas y soportes disponibles en la UCompensar, en los procesos de producción y difusión (intra y extra muros) de la información.
- Incorporar a la comunidad universitaria y a sus diversos saberes en el desarrollo del proyecto de comunicación, identificando las diferentes fuentes informativas (garantes) que darán respaldo a la información.
- Difundir el talento del estudiante de la UCompensar, con el fin de desarrollar proyectos académicos que den solución a las diversas problemáticas del entorno social y empresarial colombiano.

FUNCIONES DE CADA CANAL (TRANSMEDIALIZACIÓN):

Basado en el símbolo de la institución, el proyecto tiene seis esferas interconectadas. Cada una de estas esferas representa uno de los medios de comunicación institucional. Es decir, en este proyecto transmedia los diferentes medios de comunicación estarán interconectados, cada uno de ellos con funciones específicas, incorporando (de manera autónoma) los aportes de los estudiantes en la producción de la información; bien sea la difusión del acontecer institucional, la transmisión del conocimiento a los respectivos usuarios (investigación), o la promoción del talento Unipamericano al mundo. Cualquiera de estos medios servirá como punto de entrada a la información. Las funciones de cada uno de estos medios son las siguientes:

PERIÓDICO MURAL (PUBLICACIÓN SERIAL. ESPACIO DE TIEMPO ENTRE UNA EDICIÓN Y OTRA, POR DEFINIR):

De formato impreso, aparecerá publicado en los lugares más transitados por la comunidad universitaria. Este será el repositorio del pensamiento y del acontecer unipamericano, de los hechos que hacen parte de la agenda noticiosa de la universidad, y de la información pertinente a nivel nacional e internacional. Los estudiantes de la UCompensar van a desarrollar —en su totalidad— esta pieza editorial, bajo la tutela de la Facultad de Comunicación de la misma universidad, con el apoyo docente y los insumos de los diferentes departamentos y facultades que componen la institución.

REVISTA INSTITUCIONAL (PUBLICACIÓN SERIAL. ESPACIO DE TIEMPO ENTRE UNA EDICIÓN Y OTRA, POR DEFINIR):

Sus artículos contienen el análisis de los hechos que marcan el diario vivir de la comunidad universitaria y, especialmente, de sus protagonistas. Al igual que el periódico mural, es un espacio para la exposición del talento unipamericano y la demostración de los conocimientos adquiridos por los alumnos en su periplo por la universidad. De igual forma, es el lugar en el que los estudiantes pueden interactuar con sus pares editoriales (comunicadores sociales, diseñadores visuales, estudiantes de Mercadeo y Publicidad, etcétera), en el desarrollo de una pieza de información visual serial masiva, trabajando en condiciones de exigencia ajustadas a los parámetros de la industria editorial comercial. La publicación de la pieza editorial se va a realizar en la plataforma de publicaciones digitales Issuu.com. Los estudiantes de la UCompensar van a desarrollar —en su totalidad— esta pieza editorial, bajo la tutela de la Facultad de Comunicación de la misma universidad, con el apoyo docente y los insumos de los diferentes departamentos y facultades que componen la institución.

LIBROS:

Esta categoría reúne las piezas editoriales que almacenan la producción intelectual de los diferentes grupos de investigación de la universidad o de los proyectos editoriales de los diferentes integrantes de la comunidad académica, con el fin de recolectar material para las diferentes ferias del conocimiento a nivel mundial. Este será el canal de difusión a nivel 'extra mural' del talento de los integrantes de la institución. Los estudiantes de la UCompensar van a desarrollar —en su totalidad— estas piezas editoriales, bajo la tutela de la Facultad de Comunicación de la misma universidad, con el apoyo docente y los insumos de los diferentes departamentos y facultades que componen la institución.

DISPOSITIVOS MÓVILES:

Estos medios de comunicación, permitirán a la comunidad universitaria el aprovechamiento de los diversos beneficios brindados por las TIC al proceso comunicativo. La inexistencia de la barrera espacio-tiempo en la difusión informativa, da a estos medios la capacidad de transmitir de manera instantánea, la información pertinente a nuestra comunidad universitaria. Los estudiantes de la UCompensar van a desarrollar —en su totalidad— estas piezas de comunicación digital, bajo la tutela de la Facultad de Comunicación de la misma universidad, con el apoyo docente y los insumos de los diferentes departamentos y facultades que componen la institución.

BIBLIOTECA:

Es el repositorio de la memoria académica de la institución y el puente entre los empresarios y nuestros jóvenes talentos Unipanamericanos. Las diferentes piezas que hacen parte del proyecto, serán archivadas por la biblioteca. Los beneficiarios de esta gran cantidad de información recopilada y almacenada por la biblioteca, serán los estudiantes y las empresas de nuestro país. A partir de la búsqueda por categorías, los empresarios tendrán la oportunidad de escoger entre nuestros jóvenes talentos, cuyos perfiles se ajusten a las exigencias específicas del medio laboral. Los diferentes medios servirán de apoyo a la consolidación de este modelo de búsqueda laboral. Adicionalmente, las bases de datos de los proyectos de los talentos unipanamericanos, serán utilizadas por estudiantes o investigadores de otras instituciones, ayudando a la difusión y promoción de la calidad académica de la institución.

EMISORA DE RADIO Y CANAL DE TELEVISIÓN:

Estos dos son los medios de difusión informativa institucional en el espectro electromagnético, que servirán de interconexión entre los diferentes saberes institucionales y la comunidad académica. De trascendencia extra mural, sus contenidos darán complemento a los diferentes medios de comunicación institucional, a la vez que se verán beneficiados por la promoción de sus contenidos por diferentes medios de comunicación de la UCompensar, ya sea en formato tradicional, o a través de las nuevas plataformas informativas. Este medio de comunicación no requiere de un medio físico de transporte, lo que amplía aún más la capacidad de penetrar en nuevos espacios.

PRODUCCIÓN

El objetivo general del proyecto es el de “Integrar a la comunidad universitaria en torno a un proyecto de comunicación transmedia de carácter interdisciplinario,...” que vincule a las diferentes facultades y programas que ofrece la universidad, y “...que difunda a la sociedad y al entorno empresarial, las diferentes actividades académicas desarrolladas en la UCompensar”.

Este proyecto dará a los estudiantes de la UCompensar la oportunidad de participar en un proyecto de comunicación académico, ajustado a las condiciones de producción, y con los más altos estándares de calidad exigidos por el medio comercial contemporáneo. Cada uno de los roles editoriales será definido con precisión, con el fin que el estudiante o empleado administrativo conozca sus funciones específicas dentro de la cadena de producción informativa, ajustado a la Misión-Visión institucionales, y a los requerimientos técnicos de producción.

VENTAJAS DEL PROYECTO

PARA LA UCOMPENSAR

- La ‘Investigación en el Aula’ es uno de los componentes centrales de la metodología utilizada para el desarrollo del proyecto, la cual permite a la institución generar memoria colectiva sobre los diferentes procesos investigativos desarrollados por la comunidad universitaria. Ahora bien, este es un requerimiento exigido por el Ministerio de Educación Nacional en las gestiones de Registro Calificado, a la vez que asigna puntos en la calificación de grupos de investigación que realiza el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias).
- El presente proyecto permite a la comunidad universitaria generar memoria, identidad y sentido de pertenencia colectiva en torno a los proyectos académicos realizados por los estudiantes de la UCompensar.
- De igual forma, el proyecto permite visibilizar a la sociedad el talento de la UCompensar, no solo al medio empresarial, sino como promoción de la oferta académica a los futuros estudiantes de la universidad.

PARA LOS ALUMNOS

- Permite a los estudiantes de la UCompensar participar en un proyecto de comunicación en condiciones reales de producción.
- Permite a los estudiantes de la UCompensar el desarrollo de sus prácticas profesionales dentro del Campus universitario.
- Permite a los estudiantes promover, socializar y difundir su talento a los diferentes estamentos que componen la universidad y, por medio de las bases de datos de la biblioteca, a las empresas interesadas en los servicios del talento de la UCompensar.

PARA LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA

- Informa a cada uno de los integrantes de la comunidad universitaria sobre los múltiples campos del conocimiento existentes dentro del campus, sobre los grupos de investigación y sobre los diferentes proyectos realizados en la universidad.
- Como fuente de conocimiento, memoria e identidad colectiva, el proyecto empodera a cada uno de los integrantes del alma mater en el desarrollo de proyectos inter, multi y transdisciplinarios, ya sean de carácter académico o comercial.

BRIEF UNIÓN

UCompensar

- > FACULTAD DE COMUNICACIÓN
- > PROGRAMA CICLO PROFESIONAL EN DISEÑO VISUAL
- > MATERIA DISEÑO EDITORIAL
- > DOCENTE MAURICIO CASTRO NAVARRETE

GRUPO
INTEGRANTES

Andrés Guillermo Peña Joya
Paula Andrea Cubillos Gómez

Proyecto Editorial | Revista
Universitaria de la UCompensar UNIÓN

Planeación & Concepto

Características del producto

Producto transmedia | Revista impresa formato carta | Volcar y adaptar el contenido de la revista a las plataformas digitales.
¿Que se entrega al final del curso?
1. Artículos para la tercera edición de la revista **UNIÓN**.
2. Memoria visual / Bitácora / Ajustes al brief.
3. Versión transmedia del artículo.

BRIEF

El presente documento contiene los elementos conceptuales utilizados en la realización del Proyecto Estudiantil Universitario.

1. OBJETIVO

Integrar a la comunidad universitaria en torno a un proyecto de comunicación de carácter interdisciplinario, que difunda a la comunidad universitaria las diferentes actividades académicas desarrolladas en la UCompensar.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incorporar a la comunidad universitaria y a sus diversos saberes en el desarrollo del proyecto de comunicación, identificando las diferentes fuentes informativas (garantes) que darán respaldo a la información.

- Convocar a los estudiantes de las diferentes facultades y programas que ofrece la institución, a contribuir con sus conocimientos en el desarrollo y producción del proyecto.
- Vincular a los diferentes semilleros de investigación de la universidad en el desarrollo de proyectos multidisciplinarios.

3. ANTECEDENTES

PÚBLICO OBJETIVO (TARGET)

El proyecto va dirigido a la comunidad universitaria de la UCompensar. Incluye a estudiantes, docentes, administrativos y demás personal que hace parte de la institución.

PERFIL DEMOGRÁFICO

GÉNERO	Indistinto
EDAD	17 años en adelante
PODER ADQUISITIVO	Personas de todos los estratos socioeconómicos que estén vinculadas con la UCompensar.

PERFIL GEOGRÁFICO

Los usuarios de la Revista **UNIÓN** de la Fundación Universitaria UCompensar serán los estudiantes tanto de las modalidades presencial como virtual de los diferentes programas de formación. De forma presencial, son jóvenes ubicados en cualquiera de las tres sedes: Bogotá, Villavicencio (Meta) y Cali (Valle) y, de manera virtual, son estudiantes ubicados en cualquier ciudad a nivel nacional.

PERFIL PSICOGRÁFICO

Personas entre los 17 años en adelante, que estén interesados en temas culturales, que les guste la lectura y temas referentes a la comunicación, que quieran estar actualizados sobre actividades académicas que se desarrollen en la UCompensar. Personas que les apasione el deporte, el arte, el cine, la música, los juegos, la publicidad, el diseño visual y demás temas relacionados.

PERFIL GEOGRÁFICO



TÍTULO

Revista Estudiantil de la Fundación Universitaria, UCompensar **UNIÓN**.

EMPRESA

Origen

La Fundación Universitaria Panamericana, UCompensar, nació el 26 de octubre de 1978 al recibir de la división de carreras intermedias del M.E.N. el permiso de fundación. En su primera etapa, se llamó Instituto de Enseñanza Profesional – INESPRO, su carácter académico era Técnico Profesional y abrió sus puertas al público con tres programas de formación.

Historia

En 1992 se logró el cambio de carácter a institución Tecnológica, de modo que recibió el nombre de Tecnológico INESPRO – Investigaciones Estudios y Proyectos. Durante esta etapa se perfilaron las facultades y programas académicos actuales y gracias a la gran experiencia en educación, se obtuvo un código especial del ICFES para ofrecer las Licenciaturas en Preescolar, Básica Primaria y Básica Secundaria en convenio con la Universidad de San Buenaventura y también se logró en 1998 la acreditación de la Licenciatura en Educación Preescolar, reconocimiento importante de por sí, pero particularmente valioso pues fue obtenido siendo una institución tecnológica.

Finalmente, en septiembre 2002 y después de muchos esfuerzos, se logró la transformación a Institución Universitaria y así también, se modificó la razón social a Fundación Universitaria Panamericana o UCompensar. Desde entonces, el crecimiento de la Institución ha sido sostenido y en aumento.

Así vino en primera instancia la profesionalización de la mayoría de los Programas Tecnológicos, junto con la apertura de algunos nuevos; la participación en proyectos como el de profesionalización de Madres Comunitarias, Aulas Digitales y Jóvenes en Acción.

También recibimos la Acreditación de alta calidad de la Tecnología en Sistemas de Computación, la orden civil al mérito “José Acevedo y Gómez” del Concejo de Bogotá por 25 años de democratizar el acceso a la educación superior y la orden a la Educación Superior y a la Fe Pública “Luis López de Mesa” del Ministerio

de Educación Nacional por la calidad del programa de Tecnología en Sistemas de Computación, ambas durante 2004.

Igualmente, surgieron proyectos como Alianza Digital, Articulación con la educación media, Preicfes Digital y se recibió la aprobación de los primeros programas por ciclos propedéuticos bajo el programa del Fondo Concursable para el fortalecimiento de la Educación Técnica y Tecnológica del Ministerio de Educación Nacional, asignado a la Alianza Digital, de la cual UCompensar era miembro.

En diciembre de 2007 y después de meses de conversaciones, comenzamos a formar parte de la Caja de Compensación Familiar Compensar, lo que potenció aún más el crecimiento institucional. De igual manera, en 2009, se vinculó a UCompensar el Grupo Mondragón de España, lo que ha permitido el avance en la relación con el sector productivo, el mejoramiento curricular, el fortalecimiento y la ampliación de los programas de Formación Continuada y la posibilidad de movilidad internacional con la Universidad de Mondragón.

Hoy en día contamos con un modelo de Formación Profesional por Niveles, 15 programas presenciales y 6 virtuales.

Sumado a esto, vemos la realización del sueño de la regionalización bajo la alianza con Comfenalco Valle y Cofrem Meta. UCompensar se consolida, proyecta y mejora cada día para brindar grandes oportunidades a sus estudiantes y egresados.

Así también, el modelo actual de formación por niveles, es fiel reflejo de la travesía de la Institución por cada carácter académico, de su compromiso con la formación Técnica y Tecnológica y de la visión y la proyección que de forma conjunta se ha construido con los aliados (Compensar, Mondragón, Comfenalco Valle y Cofrem Meta).

Se avecinan nuevos retos como la renovación de Registros Calificados, la certificación de calidad, la acreditación institucional, la consolidación de la regionalización, la puesta en marcha de programas de internacionalización, el fortalecimiento de la investigación aplicada, la ampliación de programas presenciales y virtuales, la consolidación de los Servicios Empresariales y la creación de posgrados, entre otros, para lo cual la institución contará con el respaldo y fortaleza de sus aliados y con la experiencia adquirida a lo largo de los años.

Misión

Formar líderes con valores integrales, articulados con el sector productivo, mediante un modelo de educación pertinente que desarrolla competencias para afrontar los desafíos del futuro.

Visión

UCompensar será reconocida en el 2030 como la institución educativa de referencia en la transformación del sector productivo.

Valores

Brindar oportunidades

Democratizando el derecho a la educación, para toda la vida, pertinente y de calidad.

Construir confianza

Actuando con transparencia, integridad, ética y responsabilidad.

Vocación de servicio

Porque nos apasiona lo que hacemos.

Desarrollo permanente

Como forma de vida personal y empresarial.

Participación

Para la construcción colectiva.

Filosofía

Su filosofía empresarial se halla recogida en sus valores corporativos: la cooperación, la participación, la responsabilidad social y la innovación.

Ubicación y oficinas

Bogotá

Sede Teusaquillo: Avenida (Calle) 32 No. 17 - 30

Meta

Sede Educación Cofrem: Carrera 35 No. 20A - 02 Villavicencio (Meta)

Valle

Sede Meléndez: Calle 5 No. 89 - 70 Calli (Valle)

Alcance geográfico (local / regional / nacional / internacional)

La revista va a estar 'colgada' en la página web de la universidad y la emisora. Además, va a contar con redes sociales, en las cuales vamos a volcar y adaptar el contenido de la revista. De igual forma, los usuarios van a complementar los contenidos (expansión).

Mercados

Debido a la consolidación del mercado, el crecimiento de la manufactura nacional, la llegada de los medios digitales, plantean nuevos retos para el sector editorial impreso pues empieza a tener en los medios digitales un gran competidor en materia de información y cultura.

Productos y/o servicios

El producto que se ofrece es una revista que lleva por nombre Revista UNIÓN para la UCompensar, es un proyecto de comunicación de carácter interdisciplinario, el cual permite la participación activa de todos los estudiantes de diferentes programas y los docentes.

Canales de distribución

La Revista UNIÓN contara con un canal de distribución propio o directo ya que la misma UCompensar será la encargada de hacer llegar su producto al cliente final (estudiantes, docentes, administrativos) sin intermediarios, por lo tanto no delega procesos de almacenaje, transporte o atención al consumidor.

Infraestructura

La infraestructura con la que cuenta el proyecto de la Revista UNIÓN es con la sede de la ciudad de Bogotá, la Sede de Teusaquillo que está ubicada en la Avenida (Calle) 32 No. 17 - 30, que es donde se encuentra ubicada la facultad de comunicación.

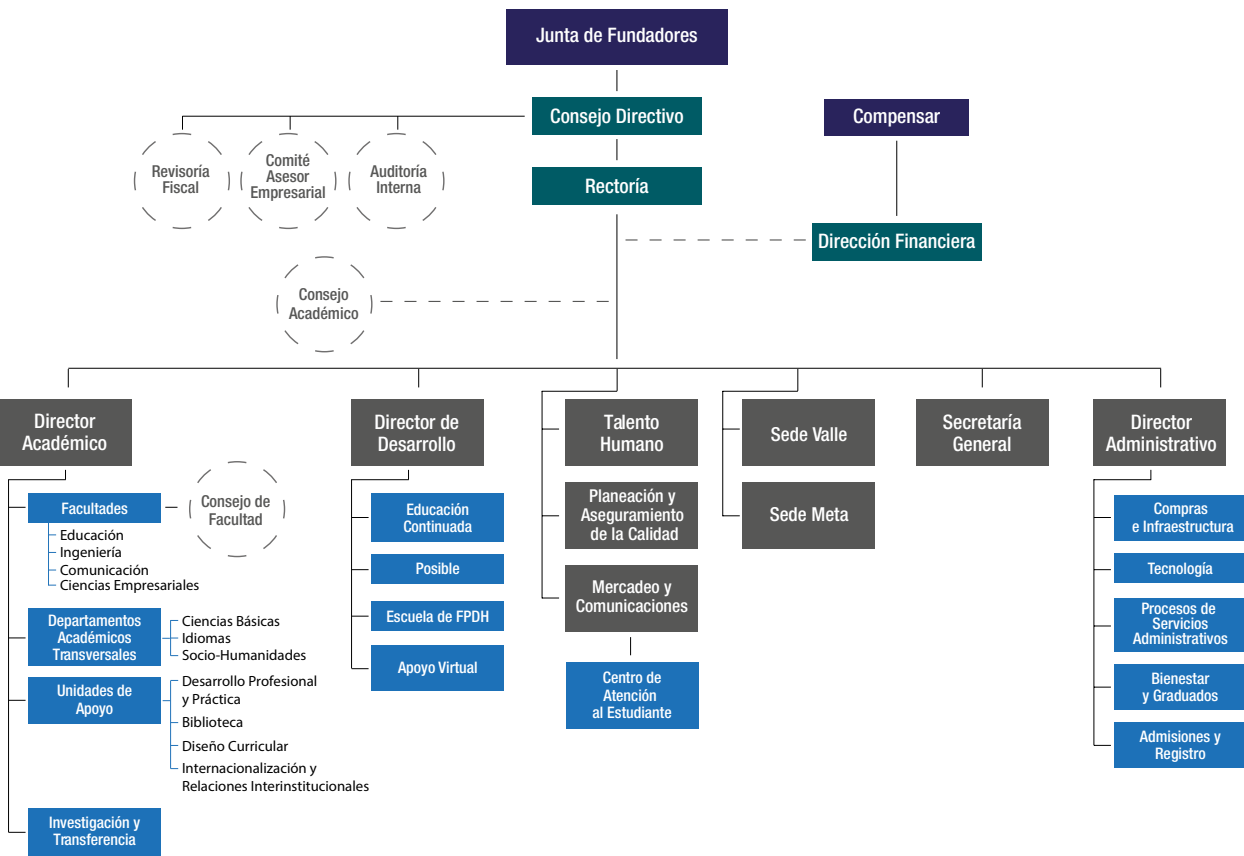
Recursos humanos

Los recursos humanos con los que cuenta es con los estudiantes de diseño visual y con el profesor Mauricio Castro Navarrete (Docente Programa de Diseño Visual) que son los encargados de participar en la realización de la diagramación de la Revista UNIÓN, y con los demás estudiantes de los demás programas que pueden aportar artículos para la realización de la misma.

Recursos tecnológicos

La revista va a estar 'colgada' en la página web de la universidad y la emisora. Además, va a contar con redes sociales, en las cuales vamos a volcar y adaptar el contenido de la revista. De igual forma, los usuarios van a complementar los contenidos (expansión).

Estructura organizacional



Escala empresarial (grande / mediana / pequeña)

La UCompensar se encuentra en una escala empresarial grande, se considera una empresa grande aquel negocio que tengan desde 101 a 250 trabajadores y que tengan ventas superiores a los 250 millones de pesos.

PROBLEMÁTICA

Este proyecto busca atraer a los jóvenes, los cuales últimamente han perdido el interés por la lectura, a medida que avanza la tecnología se es más difícil encontrar que hayan personas que compren revistas impresas por tal motivo la Revista UNIÓN busca llegar a todos los públicos pues se distribuirá de forma impresa y digital buscando así llegar a las personas más jóvenes que usan los medios digitales.

CATEGORÍA DEL PRODUCTO O SERVICIO

Proyecto de comunicación transmedia. Como pieza central del proyecto, está la revista UNIÓN, a partir del cual giran los otros medios y plataformas.

¿PARA QUÉ?

Buscar generar reconocimiento y crecimiento a nivel nacional que tanto los estudiantes, docentes, administrativos y personas que no pertenezcan a la UCompensar sepan de la existencia de la Revista UNIÓN.

¿POR QUÉ?

La Revista UNIÓN tiene como objetivo impulsar a que los estudiantes se interesen por hacer parte de estos tipos de proyectos de comunicación, dando como aporte artículos y poniendo todo su conocimiento al servicio de la Revista UNIÓN.

CONTEXTO

Los estudiantes y docentes serán los encargados de suministrar los artículos para la realización de la Revista UNIÓN.

COMPETENCIA

La Revista Estudiantil UNIÓN, no cuenta con competencia dentro de la institución. Va a ser el único medio de difusión del talento unipanamericano.

RESPONSABILIDAD SOCIAL

Uno de los objetivos del proyecto es que los estudiantes conozcan en la universidad a sus pares en otros programas (estudiantes con intereses comunes). Esto con el fin de generar grupos de trabajo colaborativo, que generen proyectos de vida (empresas interdisciplinarias creadas a partir de los saberes unipanamERICANOS).

¿Cuáles son los aportes que brinda el proyecto desde el marco político de la responsabilidad social y la producción limpia y sostenible al diseño de proyectos?

Generando una conciencia en la comunidad universitaria de que es importante conectarse entre todos y enriquecerse de los saberes académicos e institucionales.

ANÁLISIS DOFA

DEBILIDADES	FORTALEZAS
<ul style="list-style-type: none">La UCompensar no cuenta con equipos para realizar la impresión lo que hace que tengan que depender de un proveedor para este tema.Hasta ahora va en su segundo ejemplar, por lo tanto todavía no cuenta con mucho reconocimiento por parte de la comunidad universitaria.	<ul style="list-style-type: none">La buena calidad del producto final con un diseño llamativo, dinámico.La experiencia que tienen sus estudiantes y docentes.La distribución de forma digital busca generar grupos de usuario con fines comunes que interactuen entre ellos.Dentro del Campus, encontramos especialistas en todos los campos, tanto de la Comunicación, la Ingeniería, la Educación, la Publicidad y el Marketing, entre otros, que dan fuerza al proyecto.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">Grande oportunidad de extenderse en la comunidad universitaria a nivel nacional.Tendencias favorables en el mercado.Toca temas de interés de los jóvenes.	<ul style="list-style-type: none">La constante búsqueda de consumidores de este tipo de publicaciones.La falta de interés de algunos jóvenes en participar en este tipo de proyectos.

4. TEMA DE INTERÉS

TEMAS A TRATAR

Los artículos de la Revista Universitaria, contienen el análisis de los hechos que marcan el diario vivir de la UCOMPENSAR y, especialmente, la de sus protagonistas: la Comunidad Universitaria.

¿CUÁNDO?

Los alcances del proyecto son los de realizar una revista que se publique una o dos veces por semestre. Inicialmente, el proyecto se dirigirá a la Comunidad Universitaria pero, por su espíritu joven y multidisciplinario, va a trascender las fronteras del campus. La revista es de distribución gratuita y de consulta por las diferentes plataformas digitales.

¿DÓNDE SE VA A USAR EL DISEÑO?

La UCompensar es el lugar de producción conceptual y material del proyecto editorial.

¿PARA QUÉ SE REALIZA EL PROYECTO?

¿Cuáles son los alcances del proyecto? ¿Qué proyección personal tiene el proyecto? ¿Qué proyección comercial?

¿POR QUÉ SE REALIZA EL PROYECTO?

Como entidad productora de conocimiento, la UCompensar debe encausar, clasificar y almacenar la gran cantidad de información producida, para luego ser distribuida entre las diferentes dependencias y usuarios que habitan el campus. Para conseguir esta meta, la institución requiere de la existencia de diversos canales de comunicación internos y externos, que garanticen la correcta distribución de la información a los beneficiarios del conocimiento académico.

La motivación del proyecto ‘Revista Estudiantil Universitaria de la UCompensar’, es el de conectar a la Comunidad Universitaria, con el fin de transmitir, complementar y enriquecer los diferentes saberes académicos e institucionales.

¿CÓMO IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN?

El proyecto está diseñado para que todos los integrantes de la Comunidad Universitaria participen de manera directa, ya sea en la creación de contenido o en la parte de producción. El producto final del proyecto, será distribuido a través de la red mundial de computadores y en formato impreso a la Comunidad Universitaria.

CONTEXTO DEL PROYECTO

La UCompensar es una universidad localizada en el barrio Armenia (Teusaquillo) de la ciudad de Bogotá D.C., la cual atiende a un público multidisciplinario de jóvenes emprendedores, en su mayoría, laboralmente activos. La información destinada al producto es pertinente a las necesidades de comunicación de la comunidad universitaria, con fuentes de primera mano en los diferentes campos del saber de la universidad. La Comunidad Universitaria va a producir en su totalidad el producto, con información precisa, actualizada y pertinente, enfocada a dar solución a las problemáticas de comunicación que la afectan. Además de la difusión, el proyecto se ajusta al marco político de la responsabilidad social y la producción limpia y sostenible.

5. PRODUCTO

¿QUÉ?

Revista Estudiantil de la Fundación Universitaria Compensar.

¿POR QUÉ?

Como proyecto editorial, la revista es una publicación serial que permite informar, revisar, complementar y actualizar, todos los tópicos desarrollados por las diferentes facultades de la universidad. Los formatos (digital e impreso) de la publicación, permiten llegar a una gran cantidad de usuarios interesados por los temas abordados en la publicación. Es la primera publicación de su tipo en la institución, y su función es la de proyectar más allá del campus, el talento unipanamERICANO y los descubrimientos realizados por la Comunidad Universitaria.

¿CÓMO?

Las diferentes estaciones en la cadena de producción informativa que entraña una revista, son realizadas en su totalidad por los diferentes programas de la UCompensar. Tanto la producción de conocimiento (semilleros de investigación), pasando por la producción y la difusión informativa, hasta la producción gráfica digital e impresa (Facultad de Comunicación), hacen parte del proceso de producción del proyecto.

CARACTERÍSTICA CLAVE (KEYWORDS)

- Publicación serial
 - Medios digitales
 - Universitaria
 - Estudiantil
 - Transmedia
 - Hobbies
 - Arte
- Medio impreso
 - Géneros literarios
 - Comunidad
 - In
 - Cultura
 - Diseño

ADJETIVOS QUE IDENTIFICAN AL PROYECTO

- Interesante
 - Auténtica
 - Didáctica
 - Entretenimiento
 - Formativa
 - Aprendizaje
 - Estudiantil
 - Juvenil
 - Expresiva
- Original
 - Participativa
 - Unión
 - Creativa
 - Dinámica
 - Educativa
 - Informativa
 - Cultural
 - In

CARACTERÍSTICAS FORMALES Y COMUNICATIVAS

Temas de interés para la Comunidad Universitaria UCompensar. El proyecto da solución al desconocimiento generalizado que tiene la comunidad universitaria de los diversos temas, proyectos, investigaciones, realizadas en el campus. Como factor diferenciador de los otros medios de comunicación existentes en la universidad, la revista reúne en sus páginas todas las experticias aprendidas.

FORTALEZA DEL PROYECTO

CONTENIDO EDITORIAL

El contenido es 100% original de los estudiantes de la UCompensar.

EXPRESIÓN GRÁFICA

La Revista **Unión** utiliza como material de apoyo gráfico fotografías de excelente calidad en ambientes reales que buscan aportar a los temas tratados, también lleva material como ilustraciones lo que hará ver los artículos más llamativos.

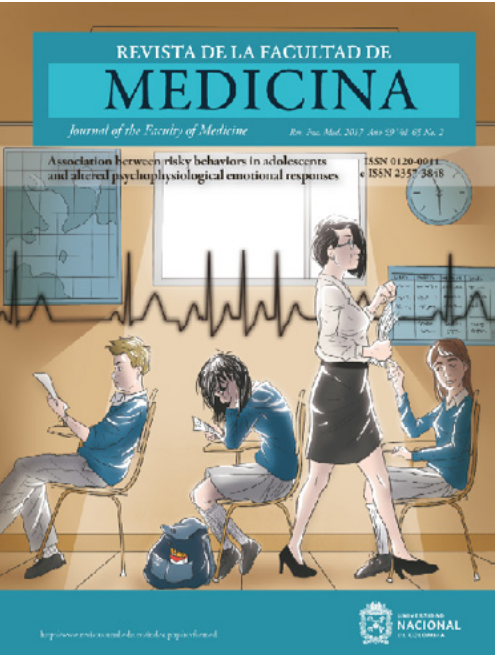
DISEÑO DE INFORMACIÓN

La Revista **Unión** cuenta con una página legal donde muestra la información de las personas que participaron y aportaron a la realización de la publicación del ejemplar, en esta misma página se encuentra el índice donde nos informa el título del artículo, el nombre de la persona que lo realizó y la paginación, los folios se encuentra ubicados en la parte inferior de las páginas a los extremos, cuenta con recursos infográficos para facilitar la comprensión de algunos temas, la tipografía de la revista en el cuerpo de texto de los artículos cuenta con una tipografía con serifas lo que permite la facilidad de la legibilidad y la fluidez del texto, en los títulos son ya que son textos más cortos cuenta con tipografías sin serifas y bold lo que favorece su lectura.

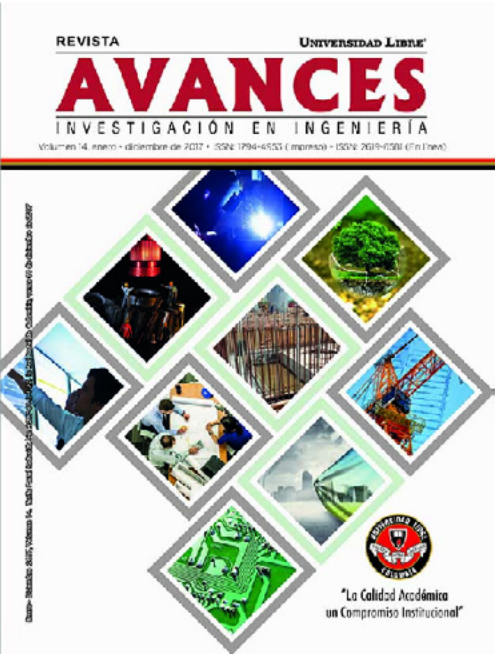
PRODUCCIÓN

SUSTRATO	Papel satinado (150gr).
FORMATO	PDF con tipografías incrustadas.
CANTIDAD DE TINTAS	4x4 perfil de color CMYK.
SISTEMA DE IMPRESIÓN	Impresión offset.
ACABADO DE LAS PIEZAS FINALES	Encuadernación: plegado, cosido al caballete. Plastificado: brillante, solo en la portada.
Dispositivos electrónicos	Generar los archivos digitales con las características técnicas requeridas.

REVISTAS ACADÉMICAS NACIONALES (con foto):



REVISTA FACULTAD DE MEDICINA - Universidad Nacional



REVISTA AVANCES - UNIVERSIDAD Libre



REVISTA ONTARE – UNIVERSIDAD EAN



REVISTA DE ARQUITECTURA - Universidad Católica

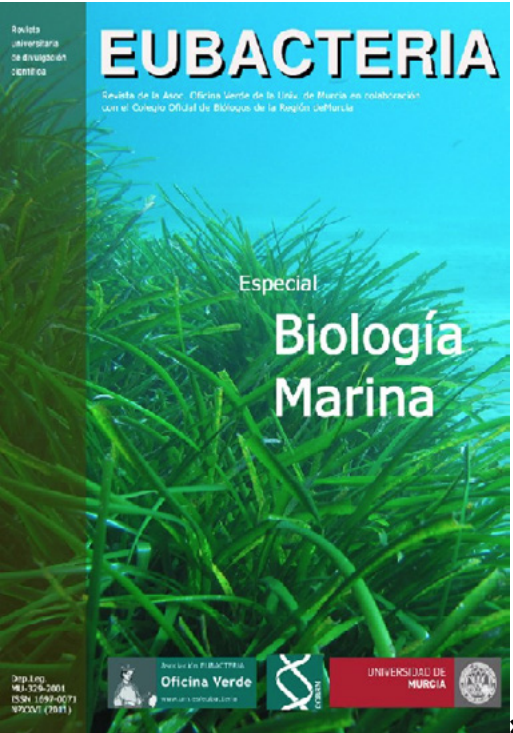


HISTORIA CRITICA – UNIVERSIDAD de los Andes

REFERENTES | PUBLICACIONES PARADIGMÁTICAS (CON FOTO):



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE SEVILLA
Universidad de Sevilla | Universidad de Murcia



REVISTA CIENTÍFICA UNIVERSIDAD DE MURCIA



Revista UNAM – Universidad Autónoma de México

6. INSUMOS

FUENTES DE INFORMACIÓN

Las fuentes informativas del proyecto son alumnos y docentes de la UCompensar, quienes obran como garantes de la información publicada. Esta información es sometida al escrutinio de la comunidad universitaria con el fin de ser contrastada y complementada.

¿QUIÉN DESARROLLARÁ EL PROYECTO?

El proyecto es realizado desde el segundo semestre de 2019 por los estudiantes de la materia de Diseño Editorial del programa de Diseño Visual de las modalidades presencial y virtual, con el apoyo de los estudiantes y docentes de los programas que hacen parte de la UCompensar.

IMAGEN

TIPO DE IMAGEN

La mayoría de las imágenes elegidas para este proyecto son de tipo literal, con un alto grado de iconicidad. Son imágenes representativas que llaman la atención del lector, lo ayudan a comprender y contextualizar el contenido del artículo.

ILUSTRACIÓN

El estilo de las ilustraciones son de ficción, fantasía, cada ilustrador le va a poner su propio estilo personal, se encargaran de las ilustraciones los estudiantes de diseño visual.

FOTOGRAFÍA

Dentro de las imágenes tenemos fotografías de paisajes, fotografía periodística, fotografía documental, a color para dar un toque de creatividad, que proporcionen estilo y diseño a la Revista **Unión**.

MATERIALES

La versión impresa de la revista **Unión**, cuenta con un mínimo de 52 páginas en papel satinado de 115gr. Como acabados, la portada tiene plastificado brillante, y es cosida al caballete. El proyecto se acompaña de sus respectivas versiones para plataformas digitales.

7. CRONOGRAMA

DIAGRAMA DE GANTT

Nº	PROCESO	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	PRODUCCIÓN REVISTA Unión											
				SEGUNDO MOMENTO EVALUATIVO						TERCER MOMENTO EVALUATIVO					
				MARZO			ABRIL			MAYO					
				6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	REDACCIÓN	Edición #1 : Coordinación editorial. Definir los pasos para la finalización y socialización.	1 semana												
		Edición # 2.	4 semanas												
		Recepción de artículos.	1 semana												
2	DISEÑO	Desarrollo del material gráfico (fotografías, ilustraciones, infografías).	3 semanas												
		Diseño de las páginas.	3 semanas												
		Entrega de artículos diseñados. Ajustes finales al diseño.	1 semana												
		Corrección de estilo.	1 semana												
		Diseño de las piezas promocionales.	2 semanas												
		Desarrollo de las versiones digitales.	2 semanas												
3	SOCIALIZACIÓN	Entrega a coordinación editorial. Ajustes finales.	1 semanas												

8. PLAN (DERROTERO)

EDICIÓN # 1 UNIÓN
Revista formato carta cerrado (tabloide abierto) de 52 páginas. Policromía. Impresa en papel satinado de 115gr. Portada plastificada. Cosida al caballete.



9. PROCESO DE DISEÑO

CARÁCTER GRÁFICO / IDENTIDAD:
El alumno del programa de Diseño Visual, Carlos Andres Martinez, diseñó el símbolo de **UNIÓN** durante el curso de Diseño Editorial en el segundo semestre de 2019. De igual forma, realizó la propuesta de la paleta cromática, la cual es parte integral de la identidad del proyecto.



9. PROCESO DE DISEÑO

BOCETACIÓN / CARÁCTER GRÁFICO:

Estructura, identidad, paleta tipográfica, paleta cromática, tipologías de página, tipologías de texto, otros recursos.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 0123456789
 °;!""#\$%&/=-*~_[{()]}\$^`¢£¤¥¦¨©®¯°´µ¶·¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅ Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ü ý þ ÿ
 /ðΔΠΣ−·√∞∫≈≠≤≥0%1/41/23/4%00fffflffiffllijft^{a0}₀₁₂₃₄₅₆₇₈₉ 0123456789
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 0123456789
 °;!""#\$%&/=-*~_[{()]}\$^`¢£¤¥¦¨©®¯°´µ¶·¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅ Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ü ý þ ÿ
 /ðΔΠΣ−·√∞∫≈≠≤≥0%1/41/23/4%00fffflffiffllijft^{a0}₀₁₂₃₄₅₆₇₈₉ 0123456789

Aa Aa Aa Aa Aa Aa Aa Aa

PALETA TIPOGRÁFICA: para dar contraste y variedad a las diferentes jerarquías de la Estructura de la Noticia, se utiliza la fuente MetaPro. La Meta es una familia tipográfica sans-serif humanista diseñada por Erik Spiekermann y lanzada en 1991 a través de su biblioteca

FontFont. Se originó gracias a una solicitud no utilizada para la Deutsche Bundespost (Oficina Federal de Correos de Alemania). La Meta ha sido adoptado por numerosas corporaciones y otras organizaciones como su tipo de letra, para señalización o en su logotipo.

PARA MÁS INFORMACIÓN:

Dafont (Jul 30, 2019). *FF Meta Font*. <https://www.dafontfree.io/ff-meta-font/>
 Pelta, R., (18 octubre 2000). *Erik Spiekermann, un gran tipógrafo*. <https://www.unostiposduros.com/erik-spiekermann-un-gran-tipografo/>

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 0123456789
 °!""#\$%&/=-*~_[{()]}\$^`¢£¤¥¦¨©®¯°´µ¨¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅ Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ü ý þ ÿ
 /∂ΔΠΣ-·√∞∫≈≠≤≥0%¼½¾%0fffi flffiffllijjst^{a0}₀₁₂₃₄₅₆₇₈₉⁰¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 0123456789
 °!""#\$%&/=-*~_[{()]}\$^`¢£¤¥¦¨©®¯°´µ¨¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅ Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù ú û ü ý þ ÿ
 /∂ΔΠΣ-·√∞∫≈≠≤≥0%¼½¾%0fffi flffiffllijjst^{a0}₀₁₂₃₄₅₆₇₈₉⁰¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹

Aa Aa Aa Aa

PALETA TIPOGRÁFICA: para el texto corrido de los artículos se utiliza la fuente tipográfica Cambria. Diseñada por la holandesa Jelle Bosma en 2004, es una fuente adecuada para el cuerpo de texto, fácil de imprimir en formatos pequeños o en pantallas de baja resolución.

JELLE BOSMA IS A Senior Type Designer for Monotype. He joined the company in 1992 as the leader of the TrueType team, and since then, his role has evolved and influenced many aspects of the ever-changing type landscape.

PARA MÁS INFORMACIÓN:

Microsoft (6 de abril de 2021). *Cambria font family*. <https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/cambria>
 Monotype (6 de abril de 2021). *Typographic matters*. <https://www.monotype.com/studio/jelle-bosma>

EL VERDE UNIÓN

simboliza crecimiento, armonía, frescura y fertilidad. Se asocia con la seguridad. Sugiere estabilidad, resistencia, crecimiento y esperanza.

EL PÚRPURA ROJIZO UNIÓN

combina la estabilidad del azul y la energía del rojo. Se asocia con la realeza, la sabiduría, la dignidad, la independencia y la creatividad.

EL NARANJA UNIÓN

se asocia con el optimismo. Estimula la actividad mental. En heráldica, el naranja es símbolo de fuerza y resistencia.

VERDE UNIÓN

CMYK : 100, 20, 60, 20
RGB : 0, 113, 107
HEX : #00716B
PANTONE : Pantone 328 C

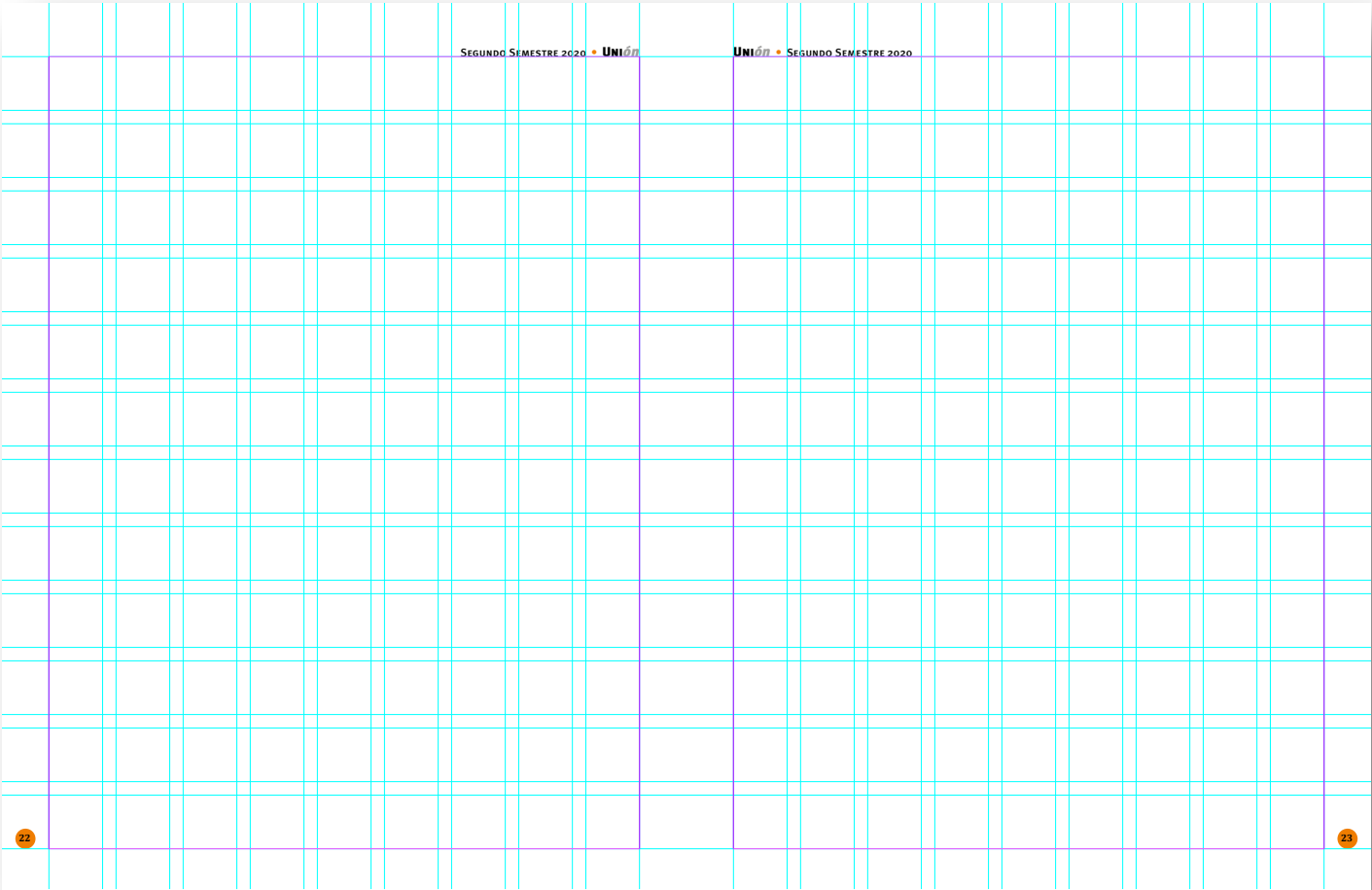
PÚRPURA ROJIZO UNIÓN

CMYK : 40, 100, 0, 0
RGB : 138, 0, 126
HEX : #8A007E
PANTONE : Pantone 2415 C

NARANJA UNIÓN

CMYK : 0, 60, 100, 0
RGB : 214, 133, 0
HEX : #D68500
PANTONE : Pantone 144 C

PALETA CROMÁTICA: para ajustar la paleta cromática de la revista a la identidad de la UCompensar, se utiliza el naranja del logotipo y el tono verde de la página web. Como color adicional, se utiliza el púrpura rojizo que da contraste y variedad a las composiciones.



CAJA TIPOGRÁFICA: la revista **UNIÓN** utiliza una caja tipográfica modular compuesta de 9 columnas y 12 filas por página. Los módulos tienen una altura de 4 líneas de texto, cada una correspondiente a los 12 puntos de interlineado (4 líneas equivalen a 4 picas). Las líneas de

flujo (separación entre módulos) también tienen una altura de 1 pica (12 puntos). El sistema permite diseñar artículos con variados anchos de columna y el ajuste preciso de las imágenes a la retícula, sin importar su proporción.

ENFOQUE PEDAGÓGICO PROYECTO UNIÓN

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

El enfoque pedagógico escogido para la realización del proyecto de clase es el Aprendizaje Basado en Retos. Este enfoque involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución.

Para alcanzar el éxito en el desarrollo de los proyectos, en el ABR los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.

El enfoque utilizado para dar solución al problema planteado, es enfrentar al estudiante a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.

Como solución final al problema se requiere que los estudiantes, en este caso, generen acciones y productos concretos.

Durante el proceso de desarrollo del proyecto, los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.

El papel de los docentes que dan apoyo al proyecto es el de *coach*, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Milrad, 2006).

PLANEACIÓN

Los siguientes son los roles a desarrollar por los participantes del proyecto y su cronograma correspondiente:

PRIMER MOMENTO EVALUATIVO

- **Comunidad universitaria**
- Invitar a los integrantes de la comunidad universitaria a participar en el desarrollo del material gráfico y escrito para el proyecto.
- Indicar a los interesados las fechas y características de entrega.

A los integrantes de la materia de Diseño Editorial

- Determinar los grupos de trabajo y los roles a desempeñar por cada alumno en el proyecto editorial.
- Búsqueda de artículos y material gráfico.
- Determinar los canales de difusión pertinentes de acuerdo al contenido y al grupo objetivo.
- Desarrollo de las propuestas de diseño para las diferentes plataformas digitales. Las propuestas incluyen sonido y movimiento. Desarrollo de la memoria del proyecto.

SEGUNDO MOMENTO EVALUATIVO

- Recepción de artículos. Diseño y diagramación de los artículos para la revista impresa. Desarrollo de las imágenes para los artículos.
- Corrección de estilo de los artículos.
- Finalización de las gráficas (ilustraciones, infografías). Retoque Digital de las fotografías.
- Ajustes finales al proyecto.

TERCER MOMENTO EVALUATIVO

- Consignación de los avances del proyecto en la Memoria.
- Desarrollo de las piezas promocionales.
- Socialización del proyecto.

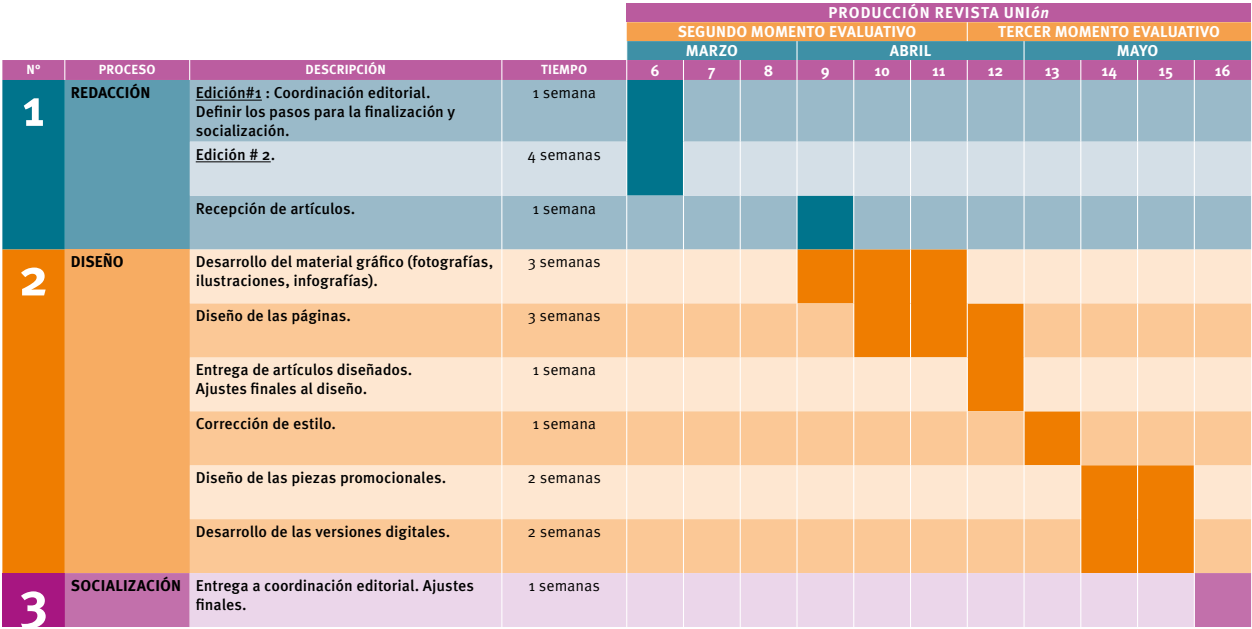


DIAGRAMA DE GANTT: Este cronograma permite visualizar las diferentes etapas del proceso, y los tiempos de entrega de cada una de las tareas a realizar. Está dividido por Momentos Evaluativos y sus respectivas semanas.

MARCO METODOLÓGICO

A continuación se definen los elementos que se integran en el marco propuesto por Apple para el Aprendizaje Basado en Retos:

- **IDEA GENERAL:** Es un concepto amplio que puede ser explorado en múltiples formas, es atractivo, de importancia para los estudiantes y para la sociedad. Es un tópico con significancia global, por ejemplo la biodiversidad, la salud, la guerra, la sostenibilidad, la democracia o la resiliencia.
- **PREGUNTA ESENCIAL:** Por su diseño, la idea general posibilita la generación de una amplia variedad de preguntas. El proceso se va acotando hacia la pregunta esencial que refleja el interés de los estudiantes y las necesidades de la comunidad. Crea un enfoque más específico para la idea general y guía a los estudiantes hacia aspectos más manejables del concepto global.
- **RETO:** Surge de la pregunta esencial, es articulado e implica a los estudiantes crear una solución específica que resultará en una acción concreta y significativa. El reto está enmarcado para abordar la idea general y las preguntas esenciales con acciones locales.
- **PREGUNTAS, ACTIVIDADES Y RECURSOS GUÍA:** Son generados por los estudiantes, representan el conocimiento necesario para desarrollar exitosamente una solución y proporcionar un mapa para el proceso de aprendizaje. Los estudiantes identifican lecciones, simulaciones, actividades, recursos de contenido para responder las preguntas guía y establecer el fundamento para desarrollar las soluciones innovadoras, profundas y realistas.

- **SOLUCIÓN:** Cada reto establecido es lo suficientemente amplio para permitir una variedad de soluciones. La solución debe ser pensada, concreta, claramente articulada y factible de ser implementada en la comunidad local.
- **IMPLEMENTACIÓN:** Los estudiantes prueban la eficacia de su implementación en un ambiente auténtico. El alcance de esta puede variar enormemente dependiendo del tiempo y recursos, pero incluso el esfuerzo más pequeño para poner el plan en acción en un ambiente real es crítico.
- **EVALUACIÓN:** Puede y debe ser conducida a través del proceso del reto. Los resultados de la evaluación formal e informal confirman el aprendizaje y apoyan la toma de decisiones a medida que se avanza en la implementación de la solución. Tanto el proceso como el producto pueden ser evaluados por el profesor.
- **VALIDACIÓN:** Los estudiantes juzgan el éxito de su solución usando una variedad de métodos cualitativos y cuantitativos incluyendo encuestas, entrevistas y videos. El profesor y expertos en la disciplina juegan un rol vital en esta etapa.
- **DOCUMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN:** Estos recursos pueden servir como base de un portafolio de aprendizaje y como un foro para comunicar su solución con el mundo. Se emplean blogs, videos y otras herramientas.
- **REFLEXIÓN Y DIÁLOGO:** Mucho del aprendizaje profundo tiene lugar al considerar este proceso, se reflexiona sobre el aprendizaje propio, sobre las relaciones entre el contenido, los conceptos y la experiencia e interactuando con la gente.

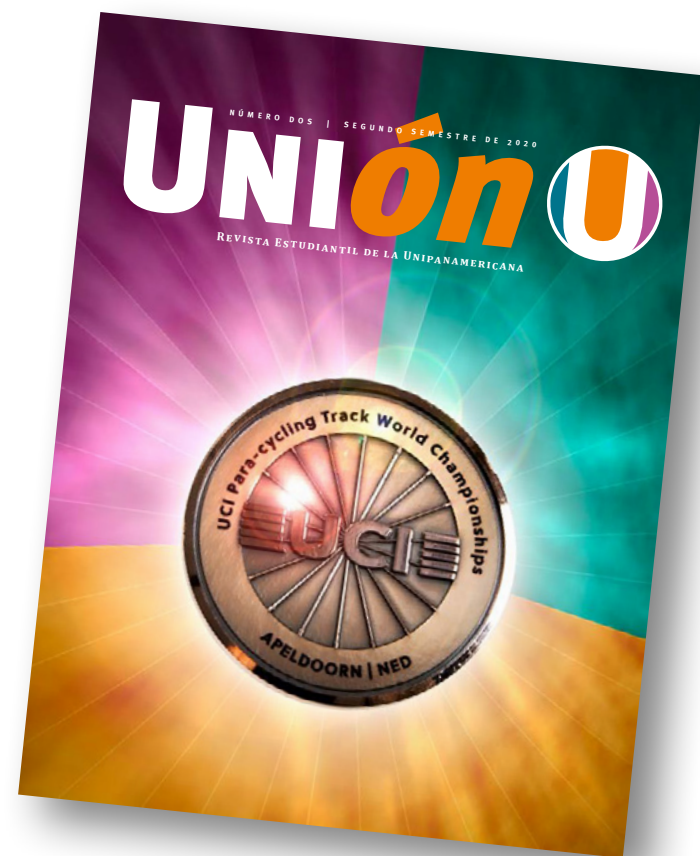
UNIPANAMERICANA › FACULTAD DE COMUNICACIÓN › PROGRAMA CICLO PROFESIONAL EN DISEÑO VISUAL › MATERIA DISEÑO EDITORIAL › DOCENTE MAURICIO CASTRO NAVARRETE

PROYECTO PIC

PIC

Como proyecto interdisciplinar, **UNIÓN** brinda a la comunidad universitaria la posibilidad de trabajar, en condiciones reales de producción, en un proyecto de comunicación transmedia dirigido por los docentes de la UCompensar. Para visibilizar los logros alcanzados durante el proceso, los mejores proyectos serán publicados en **UNIÓN** y en sus diferentes medios digitales de difusión.

Del proyecto pueden hacer parte todas las facultades y programas de la UCompensar. Además de visibilizar las diferentes experticias y talentos unipanamericanos, el objetivo final es el de propiciar la creación de semilleros de investigación interdisciplinares que se conviertan en proyectos de vida para nuestra querida comunidad estudiantil.



PRODUCTO FINAL: Dos ediciones de la publicación, con información 100% original de la UCompensar, son el resultado del esfuerzo de los alumnos de la materia de Diseño Editorial del Programa de Diseño Visual.



PARA PUBLICAR EN UNIÓN

CARACTERÍSTICAS DEL ESCRITO

Si deseas publicar en **UNIÓN**, las siguientes son las características del escrito:

- Siete mil caracteres como máximo.
Incluye espacios. Una cuartilla tiene aproximadamente mil quinientos caracteres.
- Título de 7 palabras como máximo.
- Sumario de 25 palabras máximo.
- Bibliografía sugerida.
Esto con el fin de incentivar la consulta de libros en la biblioteca.
- Entrega los archivos en formato Word.

IMÁGENES DE APOYO

Para el desarrollo de las imágenes ten en cuenta:

- Para las fotografías es necesario la entrega de archivos de alta resolución.
- Entrega archivos en formatos JPEG (sin comprimir), Tiff o PNG.
- Para las infografías o ilustraciones digitales, entrega archivos en formatos Tiff, PDF o AI. 