

TIPS PARA EL DISEÑO GRÁFICO DE LOGOTIPOS Y PORTADAS EN REVISTAS ELECTRÓNICAS

TIPS FOR GRAPHIC DESIGN OF LOGOS AND COVERS FOR ELECTRONIC JOURNALS

Autor: Ramón Rodríguez Guerra. Holguín, Cuba

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0285-271X>

Correo: publicidad.cespecorporativa@gmail.com

Autora: Lisandra Velázquez Hernández. Holguín, Cuba

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6206-5112>

Correo: Ofinfo.cespecorporativa@gmail.com

Autor: Carlos Viltre Calderón. Holguín, Cuba

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4824-4330>

Correo: cespecorporativa@gmail.com

RESUMEN

Se vive en una era tecnológica donde cada vez más se reemplaza la información impresa por la digital, por lo que se ha visto un alza en las publicaciones electrónicas, estas se crean y diseñan en múltiples tipos de soporte y formato, las cuales se publican online. El presente artículo tiene como objetivo proporcionar tips para el diseño gráfico de logotipos y portadas de Revistas Electrónicas, a la vez que se revelan tendencias del diseño, maquetación y diagramación como parte de la diversidad de arquetipos que se encuentran en este sentido. Para el soporte teórico metodológico los autores tienen a bien citar trabajos relacionados con el tema de Brajnovic (1979), King (2001), Zimmermann (2003), Zaparreta (2008), Viltre (2018); desde una metodología basada en el análisis documental, sustentada en un proceder hermenéutico de variadas fuentes documentales, que conducen con coherencia el estudio de la temática. De la misma manera que se recomiendan un conjunto de programas on-line y off-line, tanto gratuitos como con coste añadido que pueden favorecer el diseño gráfico en los aspectos antes citados. El texto en su formato de conferencia, formó parte del Diplomado Internacional Miembros de STAFF de Revistas Científicas, que se desarrolla en su segunda edición por el Centro Latinoamericano de estudios en Epistemología Pedagógica. Se destaca que, para el lector constituye un material didáctico pues contiene ejemplificaciones y explicaciones que posibilitan el entendimiento de las tendencias en cada parte del diseño de una Revista Electrónica.

Palabras Clave: diseño gráfico, logotipos, portadas, revista electrónica, maquetación, diagramación.

ABSTRACT

One lives in a technological era where more and more the printed information is replaced by the digital one, for what one has seen a he/she runs off with in the electronic publications, these they are believed and they design in multiple support types and format, which are published online. The present article has as objective to provide tips for the graphic design of logos and covers of Electronic Magazines, at the same time that tendencies of the design, layout and diagram like part of the diversity of archetypes be revealed that are in this sense. For the methodological theoretical support the authors have to well to mention works related with the topic of Brajnovic (1979), King (2001), Zimmermann (2003), Zaparreta (2008), Viltre (2018); from a methodology based on the documental analysis, sustained in a proceed hermeneutic of varied documental sources that drive with coherence the study of the thematic one. In the same way that an online group of programs and offline is recommend, so much gratuitous as with added cost that they can favor the graphic design before in the aspects mentioned. The text in its conference format was part of the Graduate International Members of STAFF of Scientific Magazines that is develop in its second edition by the Latin American Center of studies in Pedagogic Epistemology. He/she stands out that, for the reader it constitutes a didactic material because it contains exemplifications and explanations that facilitate the understanding of the tendencies in each part of the design of an electronic magazine.

Key words: Graphic design, logos, facades, electronic magazine, layout, diagrams.

Introducción

El diseño de logotipos y portadas de Revistas Electrónicas en la actualidad, necesita ser capaz de atraer al lector. Por este motivo el diseño debe estar acorde a las tendencias modernas, pero sobre todo que sea llamativo, entendible y transmita el mensaje que se quiere comunicar, para ello, se facilitarán tips, pautas, patrones y ejemplos que propicien el objetivo principal del diseño gráfico: que es la comunicación.

En este orden de ideas, el pensador griego Aristóteles acuñó la frase “*el alma nunca piensa sin una imagen*”. De modo que, el diseño gráfico nace cuando el hombre tuvo la necesidad de comunicarse y expresar ideas, el cual surgió antes que el habla, en los tiempos prehistóricos. Algunas líneas de investigación sitúan al pensamiento contemporáneo de diseño, tras la Segunda Guerra Mundial, advenido al fuerte desarrollo industrial y de los medios de comunicación. Es importante tener en cuenta, que muchos aspectos políticos, sociales y religiosos de cada era histórica han influido en la evolución o el retroceso en lo que concierne a los trabajos impresos: desde la creación de los tipos de letras o el trabajo tipográfico, hasta la aparición de los libros, los periódicos, las enciclopedias y los carteles.

Al seguir este decurso histórico, ya en el siglo XXI, el diseño, en su más amplia expresión, se está convirtiendo en un sector clave para el desarrollo de la cultura y la economía, que, soportado con el apoyo de las Nuevas Tecnologías, su empuje se ve reflejado en el crecimiento exponencial del número de profesionales, además de su reconocimiento como una actividad de contrastada calidad por el trabajo de los diseñadores.

Apuntes para la concepción gráfica del logotipo en las Revistas Electrónicas.

Para el diseño gráfico del logotipo, es necesario centrarse en la intencionalidad de hacer saber al público, es decir, comunicar de forma fácil, el nombre y la función de la empresa, organismo, institución, negocio, entre otros. En este particular la revista, mediante anagramas, siglas, imagen (fotografía o dibujo), además la paleta de colores y el tipo de fuente, deben contribuir a alcanzar ese objetivo.

Se aprecia como fundamento de estas ideas, lo planteado por el periodista Luka Brajnovic (1979, 118), afirma: (...) “el éxito de una publicación escrita no se basa solamente

en difundir buenas noticias, en publicar brillantes comentarios y excelentes fotografías, sino también en la presentación gráfica que de todo ese material se realice” (...)

Al ser consecuentes con esta cita, se puede enunciar que la presentación y diseño gráfico de una publicación, posee un importante peso en el logro del éxito de la “empresa”. Se ha podido comprobar en más de un caso, que publicaciones con excelentes contenidos e intenciones, han fracasado o tenido que redimensionar su diseño gráfico para captar mejor la atención de su público. Por ejemplo: el rediseño del logotipo de Google, que tuvo la intencionalidad de ser multiplataforma y mejorar su visualidad interactiva; o el logotipo de los Juegos Olímpicos de Tokyo 2020 que fue acusado de plagio.

Se está entonces en presencia de una enorme responsabilidad en el diseño gráfico, y para cumplir bien el cometido, es necesario investigar entre los elementos de primer orden tanto necesario como suficiente:

- Función de la revista, objetivos, alcances, ejes temáticos o líneas sobre las cuales publican.
 - Nombre.
 - Historia.
 - Colores y Tipografías Institucionales.
 - Público meta.
 - Tendencias actuales de diseño gráfico.

Es importante mencionar, si se va a abordar la actualidad en lo relativo al diseño gráfico, que se ha constatado, no existe un imperativo o tendencia generalizada al respecto. Existen y se crean diseños diariamente con disímiles colores y tipografías, ya sean en mayúsculas, minúsculas, letras capitales, superpuestas, difuminadas, coloreadas o monocromáticas. Si se tiene que el logotipo es monocromático (blanco-negro) o de un solo color, los demás elementos, se pueden trabajar con diferentes paletas de colores, puesto que no existe un color definido para la elaboración de la imagen.

No obstante, a ello dentro de los errores que no se deben cometer, o por el contrario lo que siempre se debe lograr radica en que el logotipo sea:

- Claro y legible,
- No sea pesado a la vista,
- Si se trata con imágenes o letras superpuestas, que exista un contraste adecuado para que sea comprensible.
- Que emita un mensaje, el cual el receptor, sea capaz de conocer e interpretar, este mensaje puede estar implícito o explícito.

Es así que en la opinión de Yves Zimmermann (2018, 29) (...) “hacer diseño gráfico no es hacer arte o recrearse en la estética, como muchos creen, sino que es hacer comunicación no verbal; es decir, comunicación visual” (...) Evidentemente, se trata de comunicar un significado identitario, con agrado visual, pero que, por encima de todas las cuestiones, emita significados y significantes de qué y quién es el portador del logo.

Para lograr estos significados de identidad, se puede apreciar desde la historiografía del diseño gráfico, cómo dentro de las tendencias en la elaboración de un logotipo, entre los 80 y 90 el uso de la letra capital o mayúscula sostenida, este elemento se convirtió en un requisito o complemento visual prácticamente obligatorio. Para las últimas décadas del siglo XXI, se aprecia como la letra minúscula ha venido ganando en popularidad en el diseño, al ser más tenida en cuenta y marcando tendencia en la creación de los logotipos. Para tener una perspectiva clara, se muestran los siguientes ejemplos:



Fig. 1. Ejemplo de la Revista Electrónica del Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México.

Este primer ejemplo de diseño de logotipo (ver Figura 1), se muestra dentro de una forma geométrica, con un alto contraste de las letras en diferentes tamaños, fuentes, formas; y donde particularmente las siglas que nombran la publicación, están en minúsculas, aportando una representación moderna a esta propuesta.



Fig. 2. Ejemplo de logotipo de la Editorial de la Red Latinoamericana de Educación

Para fundamentar el marcado auge de esta tendencia, se puede apreciar en este diseño dotado de sencillez, como la utilización de letras tanto minúsculas como mayúsculas, son utilizadas para resaltar la institución que representa el logo (ver Figura 2). Todo lo cual, aporta una comprensión clara del sentido comunicativo en el diseño. Sobre todo, al contrastar las grafías minúsculas en un rojo llamativo y un tamaño superior a las mayúsculas de color negro, en lo que se enuncia una suerte de ficticia superioridad gráfica que denota sentida elegancia.



Fig. 3. Logo de la Revista de la Universidad de Ciego de Ávila en Cuba.

En el caso de la Revista Científica Educación y Sociedad, se ve explícito el mensaje que se quiere transmitir por parte de los investigadores, al ser este acorde a los colores institucionales y claridad entre imagen, texto y fondo del logo (ver Figura 3). Constituye esta

una forma y diseño gráfico explícito que favorece la comprensión directa de la intencionalidad comunicativa del diseñador.



Fig. 4. Logo de la Revista Electrónica de Investigación Educativa en México.

Por otra parte, al apreciar el logo de la Revista Electrónica de Investigación Educativa en México, se destaca la forma sencilla de la estructura del logo, el que es agradable a la vista, con la intencionalidad de describir un mensaje implícito, que denota la constante emisión de conocimientos en espiral; lo cual se logra través del contraste de grises con rojo, que complementa el realce visual-comunicativo. (ver Figura 4).



Fig. 5. Logo de la Prensa Digital Horizontes de Venezuela.

Para finalizar esta secuencia de ejemplificaciones, se presenta el logotipo de la Prensa Digital Horizontes, que no incurre en la formalidad de los logotipos anteriores. Por el contrario, se presenta con un diseño llamativo, colorido, en la utilización de patrones y formas de la bandera venezolana para comunicar el país de origen de la publicación (ver Figura 1). Las siglas se dispusieron en letra capital (PD) y debajo el nombre de la publicación, que contribuye al esclarecimiento de las siglas para los lectores que no tengan conocimiento de la misma. Se observa la utilización de una imagen referencial al COVID-19, para denotar que en el número se abordó la temática de la pandemia.

Los análisis anteriores requieren elementos de especialización, estudio y práctica, pero para los encargados de publicaciones, que cada vez más no poseen especialización en diseño gráfico, existen un conjunto de sitios web que aportan soluciones on-line para no

expertos en diseño gráfico que humaniza y contribuye al logro del trabajo. En la siguiente lista se mencionan algunos de ellos, como parte de la socialización de herramientas útiles que aportan tips en el empeño de mejorar los logotipos de las publicaciones electrónicas. Nótese que en la tabla se significa las herramientas gratuitas y las de pago (ver Tabla 1):

<u>Logaster</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#1. Logaster</u>	19.99 €
<u>Canva</u>	Online y App	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#2. Canva</u>	Gratis
<u>Logo Genie</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#3. Logo Genie</u>	Gratis
<u>Free Logo Services</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#4. Free Logo Services</u>	Gratis
<u>Logotipo Gratis</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#5. Logotipo Gratis</u>	Gratis
<u>Logo Maker</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#6. Logo Maker</u>	Gratis
<u>Online Logo Maker</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#7. Online Logo Maker</u>	Gratis
<u>Crear Logo Gratis Online</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#8. Crear Logo Gratis Online</u>	Gratis
<u>Mikons</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#9. Mikons</u>	Gratis
<u>Tailor Brands</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#10. Tailor Brands</u>	7.99 €
<u>Logo Factory</u>	Online y App	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#11. Logo Factory</u>	Gratis
<u>Logotype Maker</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#12. Logotype Maker</u>	1.99 €

<u>Design Mantic</u>	Online y App	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#13. Design Mantic</u>	37 €
<u>Logosea</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#14. Logosea</u>	Gratis
<u>Graphic Springs</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#15. Graphic Springs</u>	Gratis
<u>Logo Instant</u>	Online	<u>https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/#16. Logo Instant</u>	Gratis

Tomado de: <https://www.marketingandweb.es/marketing/mejores-herramientas-online-para-crear-un-logo-gratis/>

Además de los sitios web referenciados, se destaca que en la era de las tecnologías tanto para PC, como para teléfonos inteligentes ya sean sobre la base del sistema Android como IOS, están disponibles software y App off-line que favorecen el diseño de logotipos. En esta lista que a continuación se muestra se mencionan casos muy puntuales, que tienen como principal característica su libre acceso, gratuidad, plataforma de uso y herramientas de fácil utilización:

- BluffTitrer: software de trabajo en 3D y 2D, permitiendo también la animación del logo.
- CorelDraw: una de las herramientas más potentes y de mayor utilización en el mundo, basa su trabajo en vectores.
- AAA Logo: programa sencillo de trabajo de gráficos en 2D.
- PhotoShop: siendo la más utilizada en fotografía y gráficos en general, es la más potente para el tratamiento de imágenes.

Consejos prácticos para el diseño de portadas.

La Portada es una parte fundamental de la revista, puesto que es la primera impresión que tiene el lector con respecto a la publicación. Por ello, debe de ser cautivadora y dinámica. De igual forma, contener elementos que inciten a la lectura, tales como figuras, imágenes, textos, alrededor del gráfico central.

En este escenario, Zaparreta (2008, 111), matiza la importancia del diseño gráfico en la revista: (...) “cuando opera en el medio editorial, el diseño puede desempeñar diversas funciones, por ejemplo dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera nítida” (...) De esta manera, el diseño del logotipo debe articularse al diseño general de la revista, como plantea el autor citado, para que ambos elementos aporten de personalidad, vida y motivación al sector de lectores que le interese la temática; para lograr que estos no vuelvan solo por el contenido, sino también por la visualidad.

Según Viltre Calderón (2018), “Redacción Científica. Su coherencia con respecto a las Publicaciones Electrónicas” (Conferencia, Instituto Pedagógico de Praga, República Checa, 5 de junio de 2018): (...) “teniendo en cuenta la estructura electrónica de las revistas científicas, existe un conjunto de elementos referenciales que se encuentran en el Ciberespacio, que le aportan los requerimientos que cualquier autor busca a la hora de diligenciar un manuscrito a dicho comité editorial. A estos elementos los he agrupado bajo las siglas NERILC, o sea son aspectos que le aportan normalización (ISSN, RNPS), exclusividad, representatividad, identificación (DOI), legalidad y credibilidad” (...)

Es significativo aclarar que, cuando es impresa, se debe tener en cuenta algunas pautas para su elaboración. La forma de diagramación en una Revista Electrónica es algo diferente, en primer lugar, debe ser multiplataforma, con mayor énfasis en los colores y tipografías institucionales, funcionalidad, objetivos, alcances, ejes temáticos y líneas de publicación. Se debe considerar los espacios entre gráficos y textos, es decir, que tenga espacios vacíos para refrescar la vista del lector, estos espacios pueden ser el fondo de la página o imágenes claras, reparar en la cantidad y diseño de columnas, bloques estructurales y menús, ya sean contextuales o desplegados. Resaltar la importancia del contraste entre los elementos para la legibilidad. Pero, sobre todo, que sea interesante para la vista y motive al usuario de seguir realizando la lectura.

Cabe señalar, como tendencia en el diseño de las portadas se ha visto que entre los años 60 principios de los 80 se utilizaban fotografías, expresamente tomadas para las portadas de las revistas, estas estaban firmadas por el autor y servían además como medio para socializar su obra. Después de la mitad de los años 80, y hasta principios de los años 90 se

mantuvo esta tendencia, aun cuando se destacó más el uso de colores en la fotografía, aludiendo a elementos de marketing y publicidad, lo que estaba relacionado con el resurgir de las MAGAZINE, llevadas del papel a la web.

En torno a ello King (2001, 11) refrenda que (...) “el papel del diseño iguala al contenido editorial en cuanto a comunicar la voz, tono y el concepto de cada artículo. Al mismo tiempo refuerza la identidad de la revista como conjunto”. Por ello con el bum del pensamiento complejo y la transdisciplinariedad comenzaron a utilizarse diseños gráficos de portadas de revistas a base de fractales, todo ello desde los 90 y hasta la primera década de los 2000. En los últimos años se aprecia la creciente utilización de las figuras geométricas. Para ilustrar este punto de análisis se muestran algunos ejemplos de portadas de Revistas Electrónicas:



Fig. 6. Revista Educación y Educadores, de la Universidad de La Sabana en Colombia.

En el ejemplo que se muestra, de la Revista de Educación y Educadores, se puede visualizar un diseño fractal de imagen de portada, centrado, el cual, de conjunto con la utilización del fondo blanco en la página, genera un impacto en la perspectiva visual (ver Figura 6). Se aprecia, además, que la tipografía del nombre de la revista, coincide con el fondo, pero el diseñador(es) utiliza una sombra de contorno en las letras que permite la diferenciación de estas con el plano y genera la



Fig. 7. Revista de Estudios y Experiencias en Educación de la Universidad Católica de la Santísima Concepción de Chile.

En cuanto a la Revista de Estudios y Experiencias en Educación de la Universidad Católica de la Santísima Concepción de Chile, aplica como ejemplo ya que demuestra la

utilización de un diseño combinado sobre la base de figuras geométricas que construyen una imagen fractal (ver Figura 7). El uso de un recuadro de fondo para el texto con la misma paleta de colores en diferentes grados cromáticos, realza la fácil lectura al dotar de contraste al fondo del escrito.



Fig. 8. Revista Educare de Venezuela.

Como parte de las ejemplificaciones se presenta la Revista Educare de Venezuela. En este caso se utiliza el diseño de figuras geométricas junto con imágenes en diferentes grados de transparencia y color, acordes gráficos en función de una paleta de colores combinada con el logotipo, que explicita el nombre de la publicación misma (ver Figura 8).



Fig. 9. Revista de Investigación Educativa de la Universidad de la Rioja España.

Para este último diseño se aprecia una elaboración basada en la utilización de la geometría y el “puntillismo”. El fondo del recuadro hace contraste con el logotipo de la publicación y el texto, lo cual permite su distinción clara y precisa de los elementos. En el

diseño se destaca la sucesión de años de la revista dotando de temporalidad visual y por tanto se destaca el momento de cada edición (ver figura 9).

Es imperativo aclarar que, ninguna de las tendencias se considera adecuada o inadecuada, superior o inferior en ningún contexto, lo importante es que estén acordes al tema de la revista, comunicación social, temas y líneas de investigación. No obstante, a ello, ubicarse en las últimas tendencias es favorable para captar al público joven y emergente, en el cual se debe estar pensando permanentemente en la publicidad de una revista. Por ello a continuación, se compilan algunos sitios web para diseño de para portadas de revista citados en el blog de Alex Porras el 5 de mayo de 2017:

- Canva: software de diseño gráfico gratis, fácil de usar y completamente online. En menos de 5 años cuenta con 11.2 millones de usuarios en más de 179 países. Según sus creadores cada segundo se crean 4 diseños con Canva.
- Madmagz: de origen francés permite crear la revista y disponen de una función para incrustar la publicación en Blog o Webs al estilo de YouTube. Apariencia de auténtica revista.
- Joomag: similar al anterior permite generar la revista en PDF pero no se ve una integración para Webs.
- Zeen: recuerda a Tumblr en su presentación, muy preparado para compartir en Redes Sociales.
- 3Dissue: para crear eBook y Revistas Electrónicas con formato para dispositivos móviles. No hay versión gratuita.
- appGreen: especializada en crear catálogos Online.
- Themeefy: creación de Revistas Electrónicas, permite compartirlas como Madmagz.
- Issuu: excelente presentación y formato, múltiples maneras de compartir incluida la incrustación.
- Formatpixel: creación Online de todo tipo de contenidos.
- Zinepal: creación de un PDF o un eBook a partir de un Blog ya existente.
- Yumpu: creación de una revista on-line a partir de un PDF.

Por otra parte, una de las herramientas más utilizadas de modo off-line para diseñar portadas de revista, es Microsoft Publisher, herramienta incluida en el paquete de Microsoft Office de cualquier computador, lo que genera un acceso fácil y casi universal a esta opción.

Aspectos humanos, profesionales y de competencia profesional del diseñador gráfico actual. Relación entre el diseñador y el equipo de maquetación en las Revistas Electrónicas.

El diseñador gráfico es una parte fundamental en el equipo de diagramación de una Revista Electrónica actual. Este especialista o no, trabaja en conjunto con los editores, maquetadores y altos directivos de la publicación seriada, discute y aporta ideas en la conformación final del número de una publicación, siempre con el fin de atraer al lector en el logro de la calidad final del producto digital.

Atendiendo a esta premisa, con el surgimiento y desarrollo tanto de la interdisciplinariedad como de la transdisciplinariedad, de conjunto con la proliferación de las herramientas digitales para la publicación electrónica, los equipos de diagramación han tenido una reducción en sus recursos humanos, debido a que una sola persona puede poseer competencias como diseñador gráfico, web máster, diagramador, en uno o todos los casos egresado de especialidades afines o no para ejercer el trabajo que en la publicaciones impresas dependía de varias personas, esto está dado principalmente puesto que el diseñador gráfico no se limita solamente a la infografía, sino que compete también en los campos de maquetación y edición de los textos que componen la publicación o viceversa.

Sobre este particular, las diferentes revoluciones industriales han experimentado, dichos recortes de personal donde con cada vez mayor frecuencia lo automatizado, suplanta al humano y de lo analógico a lo digital, electrónico y robotizado, la tendencia aumenta con impacto en la calidad en detrimento de la cantidad de personas que ejercen funciones. Las publicaciones seriadas como las revistas, siempre han estado en la punta del Iceberg de esta cuestión, ya que, desde la xilografía de la alta edad media hasta ahora, las tecnologías cambiantes demuestran la veracidad de esta tendencia, con la patente aplicabilidad de la tinta

electrónica, los EBooks, los audios libros y otras opciones muy alejadas de la necesidad de grandes staff.

La anterior idea es una transformación que alude a la implicación cada vez más personalizada y especializada de los grupos editoriales, en la multimodalidad y multifuncionalidad profesional. Es en este contexto donde se revelan emergencias importantes, pues si bien en encuestas realizadas a unas 27 publicaciones digitales del área de las ciencias sociales en Iberoamérica, se pudo constatar que, los diseñadores gráficos han tenido que aprender haciendo, sobre la marcha, en la implementación de competencias no adquiridas en la formación profesional.

Dicho esto, se confirma que los profesionales que en la actualidad desempeñan el diseño gráfico en las publicaciones seriadas, no se delimitan a un área en específico y gracias a las herramientas digitales a su disposición son capaces de estudiar y desempeñarse en estas importantes funciones de invitar al lector a sumergirse en las interioridades de los manuscritos que componen su labor. Por tanto, una sola persona puede y de hecho ejerce el diseño del logotipo que genera la identidad en el producto final; delinea la portada de cada número o general de la publicación, como parte de la captación de la atención del investigador y lector en cada público meta, edita textos, hasta finalmente diagramar una publicación electrónica.

Visto de esta forma que el diseño gráfico, aporta importantes escaños en el logro de una publicación digital. No obstante, estas reflexiones y apuntes praxiológicos sobre el particular, van aunados de la identificada necesidad de lograr espacios constructivos de formación continua y especialización para estos profesionales, que en un gran porcentaje de casos trabajan el diseño gráfico desde la empírea, la buena voluntad y la gratificante gratuidad de impulsar publicaciones noveles. A ellos va dedicada esta compilación de Tips que ya son parte de su superación profesional.

Conclusiones

En el diseño de logotipos y Revistas Electrónicas se ve una tendencia variable, siendo la más aceptada en la actualidad, la utilización de letras minúsculas, colores llamativos, variedad de formas y tamaños, siempre adecuándolo a la temática o eje temático a tratar. Con

el uso de las nuevas tecnologías los equipos de diagramación y maquetación no necesitan de cuantiosos recursos humanos, permitido por la variedad de herramientas tanto online como offline, de pago y gratuitas, y la interdisciplinariedad. Se reconoce que, no existen programas de formación para los equipos de maquetación y diagramación de Revistas Electrónicas, la mayoría lo hace de manera empírica, según la experiencia de los intercambios con los diferentes equipos de otras revistas, esta afirmación demanda la carencia los programas de formación, lo cual supliría esta necesidad.

Referencias Bibliográficas

- BBC News, “¿Por qué Google decidió rediseñar su logotipo?”, BBC, 1 de septiembre 2015, acceso el 20 de julio de 2021, https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150827_eeuu_tecnologia_google_nuevo_logo_jg
- BBC News, “Desechan por plagio los logos de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020” 1 de septiembre 2015, acceso el 20 de julio de 2021, https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901_deportes_juegos_olimpicos_tokio_logo_plagio_jmp
- Benavides Gamboa, Erika Esperanza. 2013. “Diseño de un Prototipo de Revista de Divulgación Académica. Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Piloto de Colombia”. Trabajo de Grado. Universidad Piloto de Colombia.
- Alex Borrás A. 5 de mayo 2017, acceso el 20 de julio de 2021, <https://alexborras.com/10-servicios-web-para-crear-una-revista-online>
- González Mardones, Sheila. 2015. “El Diseño Gráfico y sus Profesionales. Retos y Definiciones”. Tesis. Universidad de Barcelona. España.
- Guerrero Reyes, Leonardo. 2016. “El Diseño Editorial. Guía para la Realización de Libros y Revistas”. Tesis de Maestría. Universidad Complutense de Madrid. España.
- Oliva Marañón, Carlos. 2001. “Las Revistas de Diseño Gráfico en la Red: Utilidad y Pertinencia Documental”. Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.
- Ramírez Paredes, Karina Gabriela, Villar García, María Gabriela, Maldonado Reyes, Ana Aurora. 2017. “Escenario actual del diseño gráfico en el ámbito de la investigación en México”. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 21, 2017. Universidad Autónoma del Estado de México, acceso el 20 de julio de 2021, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279052>
- Zulueta Yoldi, Mainer. 2015. “Diseño Gráfico y Arte. Hacia una Historia Integrada”. Tesis Doctoral. Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales de Blanquerna. Universidad Ramón Llull. Barcelona. España
- Zimmermann, Yves. 2018. “El diseño como concepto universal”, acceso el 20 de julio de 2021, https://nanopdf.com/download/yves-zimmermann-el-diseo-como-concepto-universal-partes-1-2-3_pdf