

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA.  
SEDE UNIVERSITARIA RODRIGO FACIO.  
FACULTAD DE BELLAS ARTES.  
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS.

EPLANTEAMIENTO DE LA REVISTA DE LAS ARTES *QUADRIVIUM*:  
APLICACIÓN GRÁFICA IMPRESA Y DIGITAL.

Proyecto de Graduación para optar por el título de  
Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico.

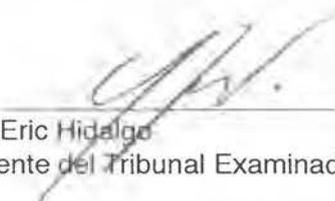
Elizabeth Argüello Miranda.  
A40456.

San José, Costa Rica. 2014.

“Replanteamiento de la revista de las artes *Quadrivium*: aplicación gráfica impresa y digital.”

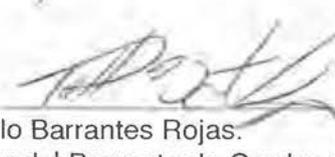
El presente Proyecto de Graduación fue aprobado por los miembros del Tribunal Examinador de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica , como requisito para optar por el grado de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico.

Firma:

  
Master Eric Hidalgo

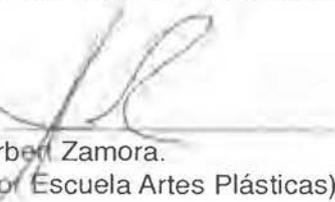
(Presidente del Tribunal Examinador y director de la Escuela de Artes Plásticas)

Firma:

  
Lic Pablo Barrantes Rojas.

(Director del Proyecto de Graduación)

Firma:

  
Lic. Herben Zamora.

(Profesor Escuela Artes Plásticas)

Firma:

  
Lic Carlos Kidd.

(Profesor Escuela Artes Plásticas)

Firma:

  
Edgar Ulloa.

(Profesor Escuela Artes Plásticas)

Postulante:

Elizabeth Argüello Miranda: 

## DEDICATORIA

A todas las personas que estuvieron a mi lado, que me impulsaron y apoyaron a lo largo de este proceso, en especial a mi madre y abuela.

# ÍNDICE

<b>Capítulo I: Tema: Replanteamiento de la revista de las artes <i>Quadrivium</i>: aplicación impresa y digital.....</b>	<b>11</b>
1. Presentación.....	11
2. Justificación.....	12
3. Necesidad.....	15
4. Objetivos.....	17
4.1 Objetivo General.....	17
4.2 Objetivos específicos.....	17
5. Metodología .....	18
5.1 La primera etapa .....	18
5.2 La segunda etapa .....	18
5.3 La tercera etapa .....	19
5.4 La cuarta etapa .....	21
<b>Capítulo II: Antecedentes Prácticos.....</b>	<b>23</b>
6. Marco teórico.....	23
6.1 Usabilidad.....	23
6.2 Accesibilidad.....	23
6.3 Arquitectura de la información.....	24
6.4 Diseño centrado en el usuario.....	25
6.5 Elementos de la interfaz.....	27
6.6 Construcción: fondos, marcos y ventanas.....	28
6.7 Controles: menú, botones y barras.....	28
6.8 Información: textos, imágenes y sonido.....	29
6.9 La Revista.....	30
6.9.1 La Revista Digital.....	30
6.10 Flat Design o Diseño Plano.....	32
6.11 Sociedad Red.....	33

<b>7. Estrategia.....</b>	<b>35</b>
7.1 <i>Quadrivium</i> .....	35
7.2 El proyecto revista <i>Quadrivium</i> .....	38
7.3 Instituto de Investigaciones en Arte.....	39
7.4 Misión de la revista.....	40
7.5 Público meta.....	40
7.6 Temáticas abordadas.....	40
<b>8. Revistas Académicas de arte de la Universidad de Costa Rica.....</b>	<b>41</b>
8.1 Revista Escena.....	41
8.2 Revista Kañina.....	44
8.3 Revista Arquis.....	45
<b>9. Antecedentes gráficos <i>Quadrivium</i>.....</b>	<b>45</b>
<b>10. Revistas de arte nacionales.....</b>	<b>56</b>
<b>11. Revistas de arte internacionales.....</b>	<b>63</b>
<b>Capítulo III: Desarrollo del proyecto y producto final.....</b>	<b>71</b>
<b>12. Objetivos del sitio.....</b>	<b>71</b>
12.1 Necesidades de los usuarios.....	71
12.2 Alcance.....	81
<b>13. Estructura.....</b>	<b>83</b>
13.1 Elementos de navegación.....	83
13.2 Esqueleto.....	84
13.2.1 Página de inicio.....	85
13.2.2 Estructura General.....	88
13.2.3 Artículos.....	90
13.2.4 Artículo interno.....	91
13.2.5 Más artículos.....	92
13.2.6 Ediciones.....	93
13.2.7 Noticias.....	94
13.2.8 Reseñas.....	95

13.2.9 Enlaces.....	96
13.2.10 Proyectos.....	97
13.2.11 La Revista.....	98
13.2.12 Contacto.....	99
13.2.13 Normas de publicación.....	100
<b>14. Superficie.....</b>	<b>101</b>
14.1 Estrategia gráfica.....	101
14.2 El Logotipo.....	104
14.3 Las tipografías.....	110
14.4 Diseño revista digital.....	113
14.5 Diseño revista impresa.....	132
14.6 Portada y contraportada revista impresa.....	147
14.7 Redes sociales.....	151
<b>Capítulo IV: Conclusiones.....</b>	<b>155</b>
<b>15. Conclusiones generales y recomendaciones.....</b>	<b>155</b>
<b>16. Expectativas del proyecto.....</b>	<b>157</b>
<b>17. Anexos.....</b>	<b>159</b>
17.1 Noticias Crhoy.com.....	159
17.2 Presentación digital de revisas de arte de la UCR.....	160
17.3 Presentación digital de revisas de arte de la UNA.....	161
17.4 Interfaces de revistas de arte de referencia.....	162
17.5 Análisis de interfaces de revistas de arte de referencia.....	164
17.6 Sesiones de mapa de empatía con grupos de usuarios.....	167
17.7 Revistas impresas Quadrivium.....	169
<b>18. Cronograma.....</b>	<b>172</b>
<b>19. Fuentes consultadas.....</b>	<b>175</b>

## CAPITULO 1 TEMA:

Replanteamiento de la revista de las artes *Quadrivium*: aplicación gráfica impresa y digital.

### 1.PRESENTACIÓN.

El proyecto se titula: "Replanteamiento de la revista de las artes *Quadrivium*: aplicación impresa y digital", y está compuesto por:

- El rediseño de la revista impresa *Quadrivium*.
- La creación de la revista en formato digital.

El proyecto consiste en un trabajo práctico de diseño gráfico, que busca rediseñar la imagen de la antigua revista de arte *Quadrivium*, trabajar sus diversas presentaciones y a partir de esto, posicionarla como un medio importante para los académicos del arte y los artistas. En un principio era una revista – boletín de formato impreso, en esta nueva propuesta se llevó la revista al campo digital, con la intención de que tenga mayor difusión y acceso a la población interesada y a la vez, se comparta información a través de los medios de comunicación contemporáneos como: paginas web, blogs y redes sociales.

El público meta a quien se dirige este proyecto se ubica entre jóvenes y adultos, académicos y profesionales interesados en el campo del arte, la estética, filosofía del arte, teoría del arte, entre otras. El proyecto se llevó a cabo en la Universidad de Costa Rica, en la Escuela de Artes Plásticas. Está relacionado con disciplinas como el diseño editorial y el diseño web.

## 2. JUSTIFICACIÓN.

La revista *Quadrivium*, fue en su momento una plataforma importante para la divulgación de artículos y conocimientos en el campo del arte, un medio que facilitó la producción de textos y análisis en torno al arte en la Escuela de Artes Plásticas, contribuyó al aprendizaje y al desenvolvimiento de estudiantes y profesores. En esta nueva propuesta el Instituto de Investigaciones en Arte, busca retomar la idea de la revista en un plano más académico, especializado y moderno.

Esta revista cuenta con su versión impresa y como novedad va a contar con su versión digital, para ello es necesario una renovación en su línea gráfica, en la imagen de la revista y en su concepto en general.

La revista impresa a lo largo de sus ediciones anteriores, no tuvo una línea gráfica consistente, se observaban muchas variantes entre una edición y

otra, es por ello que es necesario definir y unificar una línea gráfica, para darle a la revista no sólo una imagen moderna y contemporánea sino también una identidad y un concepto renovado y con mayor solidez teórica como gráfica. Esto permite que el producto sea más atractivo para sus lectores y a la vez más agradable y amigable.

Los avances tecnológicos se han convertido en protagonistas en el campo del manejo de la información, éstos influyen en la sociedad y nuestra vida cotidiana. La información es recibida de varias formas y de diversos medios, uno de los más importantes es el medio impreso. La impresión sobre el papel ha permitido compartir la información desde la antigüedad a todas las sociedades, sin embargo, en los últimos años se ha dado un desplazamiento del papel y la tinta por los medios digitales.

Con la invención de internet, la información llega a todos los lugares del mundo a través de distintas plataformas

creadas de forma virtual y muchos de estos medios impresos tan utilizados han migrado al campo de la web, convirtiéndose en periódicos, boletines o revistas digitales que abandonaron su versión física. Muchos de estos medios han decidido digitalizarse para obtener un mayor alcance y universalidad, menores costos o simplemente modernizarse ante una sociedad que demanda estar siempre conectada y sin fronteras geográficas, formando comunidades o grupos unidos por intereses en común a lo largo del mundo.

Las revistas digitales se han convertido en un medio muy posicionado en la web, con un crecimiento considerable que permite la publicación de contenidos desde niveles académicos como es este caso, hasta temas más populares. Son una herramienta muy útil para desarrollar temas de diferentes disciplinas para el usuario. El sociólogo Manuel Castells (2001), se refiere al tema de las revistas académicas:

“Otra de las áreas de crecimiento de la publicación electrónica es la de las revistas universitarias especializadas. Es bastante posible que las revistas académicas y científicas, dirigidas a un público relativamente reducido, generalmente competente en el uso de Internet, sigan publicándose online y vendiéndose a instituciones especializadas en régimen de suscripción”. (Castells, 2001, p. 225).

Con suscripción o sin ella las revistas se han apoderado de los usuarios que buscan una buena lectura e imágenes atractivas. Estos grupos de consumidores online de los que nos habla Castells han proliferado de la mano con el desarrollo de la internet, son cada vez más comunes y diversos.

“Los seres humanos buscan unirse en tribus, comunidades y sociedades formando redes sociales (no necesariamente de carácter tecnológico) las que han evolucionado y proliferado con las opciones para construir comunidades virtuales y participar de las redes sociales por medio de internet. A

este fenómeno tecno-social se le denomina “sociedad red” . (Castells, 2001, p. 225).

Estas “sociedades red” han surgido cada vez más y se han vuelto necesarias en el campo de la comunicación y la educación, es por esto, que el proyecto de la revista *Quadrivium* se propone no sólo físicamente sino también a nivel digital como una plataforma moderna en donde se puedan crear grupos o comunidades con intereses comunes. Castells (2001) en su libro “*La Galaxia Internet*” nos habla al respecto:

“Debido a la flexibilidad y el poder de comunicación de Internet, la interacción social online juega un papel cada vez más importante en la organización social en su conjunto. Cuando se estabilizan en la práctica, las redes online pueden construir comunidades, o sea comunidades virtuales, diferentes de las comunidades físicas pero no necesariamente menos intensas o menos efectivas a la hora de unir y movilizar. Es más, lo que observamos en nuestras sociedades es el desarrollo de un híbrido de

comunicación en el que se juntan el lugar físico y el ciberlugar, actuando como soporte material del individualismo en red” (p. 142).

Es debido a esta flexibilidad en la comunicación y divulgación que la revista se lleva a esta cultura digital. Los medios digitales propician un espacio privilegiado dentro de la nueva comunicación, mayor alcance e interactividad, las redes sociales, los blogs, las páginas web, se convierten en lugares muy activos y es importante crear un espacio con todas estas posibilidades modernas para los académicos, los artistas e interesados en el arte así como profesionales afines a la materia en la universidad.

Ante este proceso se ve necesario la creación de una revista en formato digital, con una imagen contemporánea, que se ajuste a las necesidades y lenguajes de los medios digitales y que tenga una interfase amigable con el usuario y práctica.

### 3. NECESIDAD.

El proyecto nace de la mano con la creación del Instituto de Investigaciones de Arte en el 2013, éste se crea con la necesidad de brindar un espacio de investigación y teorización del arte nacional en la Universidad y en el país.

Es importante contar con un medio en donde se den a conocer todas estas investigaciones y hallazgos, un espacio para la discusión e intercambio de conocimientos y a la vez articular más a las diversas escuelas de arte de la Universidad: música, artes plásticas y artes dramáticas, además de otros espacios artísticos que no han tenido mucha difusión en estos medios, tales como artesanías, danza, entre otros.

Hasta ahora la Universidad no contaba con un instituto de esta índole, un medio para exponer todas estas ideas y resultados y mostrar el arte desde una perspectiva de investigación. *Quadrivium* viene a proponer este

espacio, en donde pueden converger estudiantes, profesores y académicos relacionados con el área.

La revista permite la divulgación del trabajo producido por la Universidad, específicamente en el campo del arte y abre las puertas para que el estudiante muestre su trabajo y sus intereses, además de que, al estar disponible abiertamente a la población que ingrese a la revista en la web, se convierte en un aporte cultural y educativo sin fronteras territoriales. Es importante resaltar que el arte es parte vital de nuestra cultura, de nuestra identidad, nos define, son manifestaciones culturales que forman parte del conocimiento y la identidad de cada país. Estas redes de comunicación permiten la discusión, contacto y exposición con diferentes especialistas en campos afines a nivel internacional. Cada día la internet se convierte en una plataforma necesaria de comunicación contemporánea y de mayor usabilidad. La comunicación con otras Instituciones educativas y universidades es más

factible a través de las páginas web y sus sitios respectivos.

El uso cada vez mayor de dispositivos móviles, ya sean teléfonos celulares, tabletas, computadoras portátiles, entre otros, hace que la internet sea accesible casi desde cualquier lugar en que nos encontremos y por lo tanto la revista digital posee una mayor accesibilidad y difusión entre los usuarios.

Es importante que la revista pueda ampliar el espectro de difusión internacionalmente, permite a los académicos nacionales dar a conocer su trabajo en otros escenarios y latitudes dentro y fuera de la universidad, asimismo la internet permite compartir y tener acceso a contenidos relevantes sobre las disciplinas que nos interesan y se ejercitan practicas como la redacción de artículos y la crítica de arte.

Por otro lado, se debe destacar que este esfuerzo responde al interés de la universidad por consolidar la

investigación en arte, ya que se ha señalado la carencia de espacios para la reflexión, discusión y producción de contenidos teóricos artísticos. De allí que el presente proyecto busque el trabajo conjunto entre estudiantes, profesores, el Instituto y la Universidad.

Finalmente, con el objetivo de recibir realimentación y paralelo a la revista, se quieren habilitar redes sociales, con la idea de tener espacios más abiertos y menos académicos para el intercambio de opiniones, sugerencias, propuestas, espacios para la crítica de arte a nivel nacional, un sitio en donde exista una mayor interacción entre los estudiantes, artistas y teóricos del arte y el quehacer del arte nacional e internacional.

## **4. OBJETIVOS.**

### **4.1 Objetivo General:**

Desarrollar la línea gráfica y aplicación impresa y digital de la revista de las artes *Quadrivium*.

### **4.2 Objetivos Específicos:**

1. Investigar los antecedentes históricos y gráficos de la revista *Quadrivium*.
2. Analizar revistas académicas y no académicas de arte impresas o digitales, nacionales e internacionales.
3. Proponer la línea gráfica y concepto de la revista *Quadrivium*.
4. Diseñar la revista impresa *Quadrivium*.
5. Diseñar la revista digital *Quadrivium*.

## 5. METODOLOGÍA.

Para llevar a cabo el proyecto se proponen 4 etapas, es importante resaltar que dada la naturaleza del proyecto posee un predominio en el eje práctico y se hace un uso particular de la metodología del diseño centrado en el usuario (DCU) y la experiencia de usuario para la revista web.

### 5.1 La primera etapa.

En esta primera etapa es importante investigar la historia de cómo nace la revista *Quadrivium*, quiénes fueron los protagonistas de la iniciativa, en qué año se crea y bajo cuales circunstancias, cuales eran sus propósitos en la época de su creación, esto para entender un poco cual era su propósito original. Posteriormente se investiga la imagen gráfica anterior de la revista, su apariencia, elementos de diseño como tipografías, colores, sustratos de impresión, diagramación, extensión de la revista, entre otros.

Para obtener la información requerida se contactó a la profesora Mercedes González, fundadora del boletín *Quadrivium* para conocer sus inicios y el proceso; se buscó ejemplares de la antigua revista e información acerca de ella. Para conocer la postura de la revista actual, se realizaron reuniones con los encargados del Instituto de Investigaciones de Arte.

### 5.2 La segunda etapa.

Se enfoca en buscar referencias sobre revistas de arte o afines al tema, referencias a nivel de diseño y diagramación, tanto en la parte impresa como digital. Además, fue necesario conocer sobre los requerimientos de las revistas académicas de la Universidad de Costa Rica.

Se investigó acerca de diseño editorial y diagramación de revistas y sobre las revistas en el medio digital, el manejo de imágenes, tipografías recomendadas para la web, estructuras y retículas en el diseño de interfaz, lenguaje HTML y

CSS, programas de diseño adecuados para cada ejecución gráfica, entre otros.

### 5.3 La tercera etapa.

Esta etapa trata sobre el desarrollo de la conceptualización de identidad de la revista, se utilizó el instrumento del **Brand Being** o **Construcción de la personalidad de Marca**, para definir atributos, valores y características de la revista *Quadrivium*.

Cualquier marca debe relacionarse con su entorno y con su público meta. La manera de interactuar con ellos debe definirse en lo que se llama: personalidad de marca. Según la revista Branzai (2012): *“la personalidad de marca no es más que la definición humana del comportamiento de una marca con su entorno y sus grupos de interés”*.

Es un proceso que intenta definir los valores y atributos de la marca, definir su personalidad construyendo un comportamiento desde estos valores. La personalidad de marca define el espíritu

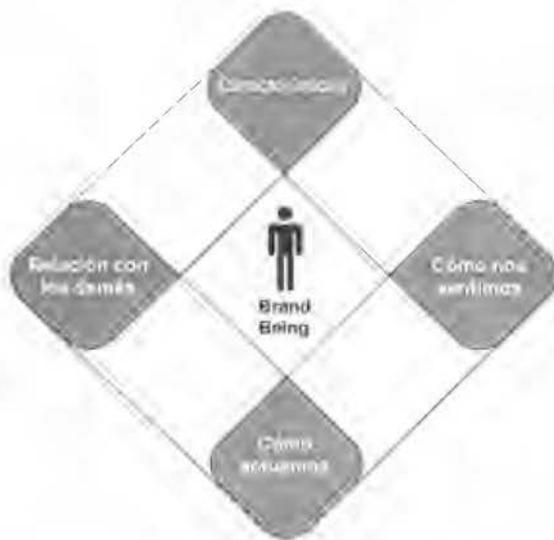
de la misma y ayuda a establecer los tonos de comunicación con sus grupos de interés, además de construir la base para su identidad visual. Según el *Brand Being* para crear una personalidad de marca, es indispensable responder a 4 preguntas:

1. ¿Cuáles son nuestros rasgos característicos?.
2. ¿Cómo nos relacionamos con los demás?.
3. ¿Cómo actuamos?.
4. ¿Cómo nos sentimos?.

(Img 1) .

La personalidad de la marca otorga singularidad y relevancia, es una declaración de intenciones acerca de cómo se comportará y que contenido tendrá la marca. Una vez definida la personalidad de la marca, se procedió a diseñar su línea gráfica.

En esta etapa se diseña la revista impresa y digital y se pone en práctica la metodología del diseño centrado en el usuario.



Img 1 Esquema de los cuatro atributos de las marcas del Brand Being.

El Diseño Centrado en el Usuario (DCU) se caracteriza por asumir que todo el proceso de diseño impreso y desarrollo del sitio web debe estar conducido por el usuario, sus necesidades, características y objetivos.

Satisfacer las necesidades del usuario debe ser el objetivo principal al diseñar un sitio web. Estas necesidades pueden incluir la comunicación bilateral entre el usuario y la institución, el encontrar información relevante y actual del tema en cuestión, recibir servicio al cliente de forma rápida y acertada, entre

otras. Todo esto se logra por medio de un diseño que ponga al usuario en el centro del desarrollo del proyecto.

El proceso se llevará a cabo por medio de las siguientes fases:

1. En esta primera fase se trabaja en la estrategia, se identifican los objetivos del sitio, así como las necesidades, requerimientos y objetivos de la audiencia potencial, el usuario. Se investiga a través de mapas de empatía y se validan los grupos de usuarios. Con esto se determinan las “**personas**” o arquetipos de usuario en relación con los mismos. Al construir una representación ficticia de los usuarios somos capaces de identificarlos y entender sus necesidades.

2. Se decide las características funcionales y requerimientos de contenido del sitio, respondiendo a las necesidades y objetivos de las “personas”, para determinar así el alcance del proyecto.

3. Con base en la información recolectada y los puntos establecidos en las fases anteriores, se desarrolla la estructura del sitio definiendo el mapa del sitio y la navegación o secciones de la revista.

4. Se estructuran las diferentes páginas del sitio y sus elementos en prototipos para contemplar el cumplimiento de lo establecido en las fases anteriores y tener una base más precisa de los elementos por diseñar.

5. Se establece un concepto gráfico, para el desarrollo visual de la interfaz de la revista digital. Se generan las plantillas necesarias para los diferentes módulos en el sitio web.

#### **5.4 La cuarta etapa.**

Se evaluará la funcionalidad de la revista, su diseño y su imagen, también en la parte digital su interfaz.

El proyecto final se presenta oficialmente a la Universidad de Costa Rica. Durante los primeros meses de su apertura debe evaluarse en todos los aspectos tanto prácticos como académicos, así como darse a conocer y realizar su debida promoción. El proyecto debe contar con un director de la revista, un consejo editorial, consejo internacional y colaboradores de la revista.

## CAPITULO II: ANTECEDENTES PRÁCTICOS.

### 6. Marco Teórico.

#### 6.1 Usabilidad.

El término “usabilidad” en el contexto web deriva directamente del inglés *usability*. Varios autores han tratado con diferentes enfoques una definición para este término, en este caso utilizaremos el término para referirnos a la facilidad de uso.

La Organización Internacional para la Estandarización (ISO) define la usabilidad como *“la eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico”* (ISO/IEC 9241).

Este término de “usabilidad” es relativo porque depende de la experiencia del usuario en condiciones particulares.

La usabilidad mide la calidad de la experiencia del usuario cuando interactúa en un sitio web, una aplicación informática o cualquier otro sistema que le ofrezca un espacio de interacción. Jakob Nielsen (2012) descompone este conjunto de factores en cinco elementos:

**1- Facilidad de aprendizaje:** capacidad que tiene un sitio para ser comprendido por el usuario. Indica qué tan fácil es realizar tareas básicas la primera vez que el usuario enfrenta la interfaz o diseño.

**2 - Eficiencia:** rapidez con la que un usuario puede realizar sus tareas una vez que conoce la interfaz.

**3 - Perdurabilidad en la memoria:** facilidad con que los usuarios recuerdan el manejo de la interfaz o recuperan su habilidad para usarla después de un tiempo sin hacerlo.

#### 4 - Errores o grado de propensión al

**error:** cantidad de errores potenciales que puede cometer el usuario como consecuencia del diseño de la interfaz, cuán graves son estos y con qué facilidad se pueden solucionar.

**5 - Satisfacción:** valoración subjetiva del usuario acerca de la facilidad de uso del diseño.

El concepto de usabilidad es definido por Yusef Hassan (2004) en su artículo: **“Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información”** de la siguiente forma:

“El concepto de usabilidad puede ser definido, además de como atributo de calidad de una aplicación, como disciplina o enfoque de diseño y evaluación. Se suele hablar entonces de Ingeniería de la Usabilidad - conjunto de fundamentos teóricos y metodológicos que aseguren el cumplimiento de los niveles de usabilidad requeridos para la aplicación”.

#### 6.2 Accesibilidad.

La accesibilidad es otro concepto importante a tomar en cuenta en un diseño y va de la mano con la usabilidad. Un diseño accesible implica la necesidad de diseñar para la diversidad y la heterogeneidad de las necesidades y los usuarios.

“ Un concepto íntimamente ligado al de usabilidad es el de accesibilidad. Éste ya no se refiere tanto a la facilidad de uso, sino a la posibilidad de acceso. En concreto a que el diseño, como prerrequisito imprescindible para ser usable, posibilite el acceso a todos sus potenciales usuarios, sin excluir a aquellos con limitaciones individuales - discapacidades, dominio del idioma,... - o limitaciones derivadas del contexto de acceso - software y hardware empleado para acceder, ancho de banda de la conexión empleada, etc ” ( Hassan, 2004, p. 3).

### 6.3 Arquitectura de la información.

La eficiencia de una aplicación en el entorno web no sólo depende de la usabilidad y accesibilidad sino también de su estructura y de su organización. La arquitectura de la información es un enfoque de diseño que ha cobrado relevancia en los últimos años por su eficiencia al organizar la información para el usuario y hacer de la interfaz una experiencia amigable para éste.

“La Arquitectura de la Información es definida como el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información. La actividad de organizar comporta la estructuración, clasificación y rotulado de los contenidos del sitio web” (Hassan, 2004, p. 3).

La recuperación de la información es el objetivo de esta arquitectura, darle facilidades al usuario para encontrar lo que necesita en la aplicación a través

de la usabilidad, diseño de interfaces y diseño de información.

### 6.4 Diseño Centrado en el usuario.

El concepto de Diseño Centrado en el Usuario (DCU o UCD del inglés *User-Centered Design*) ha llegado a ser una metodología cuyo objetivo es la creación de productos que respondan a necesidades reales de los usuarios. Es un proceso multidisciplinario que busca obtener productos más usables, aplicando metodologías donde el producto en sí mismo no es el fin, sino el medio para brindar una experiencia de usuario satisfactoria.

“El Diseño Centrado en el Usuario se caracteriza por asumir que todo el proceso de diseño y desarrollo del sitio web debe estar conducido por el usuario, sus necesidades, características y objetivos”.

( p. 5)

Hay varios factores que deben tomarse en cuenta, tales como el entorno social y cultural de los usuarios y el contexto en que se utiliza el producto.

La Experiencia del Usuario (*UX*, *User eXperience*), es uno de los acercamientos al Diseño Centrado en el Usuario, James Garret en su libro **Los Elementos de la Experiencia del Usuario** (2011) define esta experiencia:

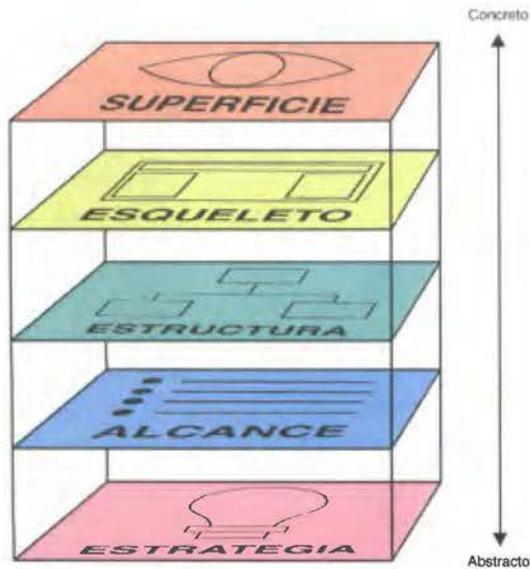
“El concepto de Experiencia del Usuario se puede determinar como la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción del usuario con respecto a un producto, como resultado de su interacción con el producto. Este resultado no solo depende de los factores relativos al diseño (hardware, software, usabilidad, diseño de interacción, accesibilidad, diseño gráfico y visual, calidad de los contenidos, buscabilidad o encontrabilidad, entre otros), sino de aspectos relativos a las emociones, sentimientos, factores sociales, culturales, etc.”

En su libro, Garret descompone la Experiencia del Usuario en cinco elementos: Estrategia, Alcance, Estructura, Esqueleto y Superficie, que colocadas en capas, uno sobre el otro, presentan un método para administrar el proceso. Cada plano depende del anterior y los asuntos por tratar se tornan más concretos conforme se avanza en el proceso, es decir va de lo abstracto a lo concreto. (Img.2)

El plano inferior es la **Estrategia** del sitio. Este plano no solo debe incorporar lo que los clientes desean obtener, sino también lo que obtendrán los usuarios del sitio. Se identifican los objetivos del sitio, las necesidades y requerimientos de ambos para lograr un sitio exitoso.

La estrategia determina **El Alcance** del proyecto que se constituye por las características y funciones del sitio.

**La Estructura** define la manera en que las características y funciones del sitio indicadas en el alcance encajan entre ellas.



Img. 2 Diagrama de los cinco planos en los que Jesse James Garrett descompone la experiencia de usuario.

Es en esta etapa donde se organiza el contenido y las funcionalidades a través del diseño de la interacción. Este define el comportamiento del sistema en respuesta al usuario, los flujos de navegación dentro del sitio, así como la arquitectura de la información, que determina la disposición de los elementos de contenido para facilitar la comprensión.

**El esqueleto** es una versión más concreta de la estructura planeada. Se refiere a la manera de presentar

la información y define la colocación de los elementos a nivel de interfaz. El objetivo es facilitar al máximo la comprensión y eficiencia del contenido, así como la utilización del sitio.

En la **superficie** el contenido, la funcionalidad y la estética se unen para producir un diseño agradable, estético y que al mismo tiempo llene todas las expectativas desarrolladas en los otros planos.

## 6.5 Elementos de la interfaz.

En la interfaz se despliegan, los menús o índices, que están compuestos por botones, y la información digital formada por texto e imágenes, básicamente. El usuario entiende que este es el espacio de acción, fuera de los límites que tenga la interfaz no funcionan las herramientas propias de ésta.

La interfaz está compuesta por una serie de piezas que se diferencian según su función, hay elementos de construcción

que dan forma a la interfaz y delimitan su espacio. Están los de control, que son las herramientas que tiene el usuario para manipular el entorno; y por último, los de información que son los que transmiten los mensajes visuales y textuales. Toda la interfaz y cada uno de sus elementos debe transmitir un mensaje, el cual está definido por la estética del tema.

### **6.6 Construcción: fondos, marcos y ventanas.**

El fondo de la interfaz puede estar constituido por una imagen, una textura o un color. La elección estará definida según el interés que se tenga en que dicho fondo llame la atención o no. Se debe tener cuidado de no sobrecargar el fondo pues sobre él se desplegarán los demás componentes y no debe generar una competencia entre los elementos. Los fondos pueden tener límites definidos por marcos. Éstos cumplen la función de agrupar y ordenar el espacio. Las ventanas son áreas que delimitan

un sub espacio dentro de la interfaz, pueden tener bordes o solo insinuar de manera sutil la región. Se utilizan para desplegar menús, textos, imágenes, o información adicional y su forma puede variar según el diseño. (Img.3)

### **6.7 Controles: menú, botones y barras.**

Los controles son los elementos que el usuario podrá tocar virtualmente y así elegir la opción deseada, o bien, desplazarse por el espacio. El más común dentro de los medios digitales es el menú (Img.4 ) éste necesita una posición que le permita ser identificado rápidamente. El menú es la principal forma de poder acceder a los contenidos o acceder a otras páginas.

Las barras de desplazamiento son barras que permiten mover el contenido en dirección horizontal y/o vertical. Generalmente vienen unidas a botones que indican dicho movimiento, se



Img.3 Interfaz de la página web de Elementary School, Glasgow. 2012.

utilizan generalmente para desplazarse de manera rápida por la información.

## 6.8 Información: textos e imágenes.

La información principalmente está compuesta por texto. Desde el cuerpo del texto hasta los nombres de los botones, es necesario el uso de palabras. Siempre se debe cuidar la



Img. 4 Barra del menú principal de la página web UFC College, 2012.

legibilidad del texto, definir la extensión y el tamaño de letra apto para su buena lectura en pantalla. (Img. 5).

Las imágenes ocupan un lugar privilegiado en las tendencias actuales de la cultura visual, ya sea atención del usuario de manera particular, es importante tener claro el tipo de resolución de las imágenes en formato digital.



Img.5 textos e imágenes de la interfaz de la página Acting School, 2012.

## 6.9 La Revista.

Según el diccionario de la Real Academia Española: *“revista es una publicación periódica por cuadernos, con escritos sobre varias materias, o sobre una sola especialmente”*.

### 6.9.1 La revista digital

La revista digital es una publicación que tiene las características de una revista impresa, 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 (por ejemplo un archivo TXT, PDF o HTML, por lo general con enlaces para recorrerlo a modo de hipertexto), o bien como un programa ejecutable para una plataforma específica.

Este tipo de revistas tienen ciertas características:

- Universalidad y facilidad de acceso a la información. A través de su difusión en Internet las publicaciones están presentes en cualquier lugar del mundo y a cualquier hora. Además puede ser consultada por más de una persona a la vez.

- Reducción de los costos de distribución. Posibilidad de añadir nuevos elementos por ejemplo: video, audio, realidad virtual y diversidad de formatos.

- Capacidad de establecer una comunicación bidireccional con el destinatario de la información que permite conocer sus impresiones en tiempo real, haciéndonos llegar sus consultas, peticiones, sugerencias, etc.

- El sistema de citas es mucho más versátil que en el formato impreso: se puede enlazar con diferentes recursos de información (enlaces, redes sociales, páginas web, entre otros).

- Actualización inmediata: La rapidez con la que las revistas electrónicas se actualizan dinamiza la investigación, ya que los resultados de la misma se difunden en el momento.

- Independencia de los documentos. En la actualidad no es necesario estar

suscrito a una publicación electrónica para poder consultar sus contenidos.

Otro tipo de revista que nos compete es la académica o científica según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) nos dice:

“Una revista de tipo científico es una publicación periódica que presenta especialmente artículos científicos, escritos por autores diferentes, e información de actualidad sobre investigación y desarrollo de cualquier área de la ciencia. Tiene un nombre distintivo, se publica a intervalos regulares, por lo general varias veces al año, y cada entrega está numerada o fechada consecutivamente. Su componente básico, el artículo científico, es un escrito en prosa, de regular extensión, publicado como una contribución al progreso de una ciencia o arte”.

La divulgación de los resultados de la labor académica e investigativa es el núcleo de la actividad de las editoriales universitarias y de las revistas académicas.

El mejoramiento de la calidad de una publicación se da en dos aspectos: el contenido y la forma. Sobre el primer aspecto, los editores tienen estrategias muy claras para velar por su calidad: el arbitraje por parte de expertos y la revisión de estilo por parte de un corrector. Existe además, la evaluación de la comunidad académica que, aunque está fuera del dominio de la editorial universitaria, ejerce tal vez el control de calidad más importante en su condición de lector - consumidor.

### **6.10 Flat Design o Diseño Plano:**

Para el diseño y la estética de la revista, se eligió una tendencia de diseño contemporáneo, el **Flat Design o Diseño Plano**. Esta tendencia utiliza un estilo de diseño que evita los efectos 3D, sombras, gradientes entre otros. La mayoría de los diseños planos también incluyen una gran cantidad de ilustración, el uso audaz de colores y diseños de los mínimos absolutos.

Este estilo ha tenido un gran auge en el ámbito de las aplicaciones móviles. La marca *Apple* es un buen ejemplo de esta estética. Se puede encontrar diseños planos en casi todas las áreas de diseño gráfico en sitios web, iconos, impresos y aplicaciones móviles.

Según Ricardo Trigueros de MLG Diseño (2013), define el *Flat Design* como:

“Es sencillamente diseño plano. Así sin más, y cuando hablamos de flat web design, nos referimos al diseño de una página web que decide usar formas geométricas, colores planos y llamativos e iconos y pocas fotografías o imágenes complejas. El flat web design elimina todo rastro de sombras, efectos de profundidad, biselados, gradientes, efectos tridimensionales y apuesta por lo minimalista y sencillo”.

El *flat design* es un tipo de diseño muy limpio, claro y que conecta a la perfección con el diseño responsable (“*responsive web design*”) en donde toda página web

es flexible y se pueda ver en cualquier dispositivo dando igual el tamaño de la pantalla o la resolución. (Img 6 y 7) .

### 6.11 Sociedad de red:

La información y los contenidos en la web se comparten entre diversos grupos de personas, con intereses en común, a través de blogs, revistas digitales, páginas web, redes sociales, entre otros, los cuales el sociólogo Manuel Castells a denominado sociedades de red.

“Una sociedad red es aquella cuya estructura social está compuesta de redes activadas por tecnologías digitales de la comunicación y la información basadas en la microelectrónica. Entiendo por estructura social aquellos acuerdos organizativos humanos en relación con la producción, el consumo, la reproducción, la experiencia y el poder expresados mediante una comunicación significativa codificada por la cultura.” (Castells, 2009, p 50).



Img.6 Ejemplo *Flat Mobile App Music Player* by Yasser Achachi, 2006.



Img.7 Ejemplo *Flat Design TV iPad App* by Michal Parulski, 2006.

Estas sociedades de red están distribuidas selectivamente por el planeta, utilizando los lugares, organizaciones e instituciones ya existentes, tal es el caso de las universidades y sus publicaciones digitales. La estructura de las sociedades de red es global, pero en su mayor parte la experiencia humana es local, tanto en sentido territorial como cultural.

“La sociedad red funciona sobre la base de una lógica binaria de inclusión-exclusión, cuyas fronteras varían en el tiempo, tanto con los cambios de los programas de la red como con las condiciones de funcionamiento de esos programas. También depende de la capacidad de los actores sociales, en los diferentes contextos, para actuar sobre estos programas, modificándolos según sus intereses. La sociedad red global es una estructura dinámica, altamente maleable a las fuerzas sociales, la cultura, la política y las estrategias económicas. Pero lo que permanece en todos los casos es su predominio sobre las actividades y

las personas ajenas a las propias redes. En este sentido, lo global aplasta a lo local.”  
(Castells, 2009, p. 53)

## 7. Estrategia.

### 7.1 Quadrivium.

La palabra *Quadrivium* procede del latín y significa: “cuatro caminos”.

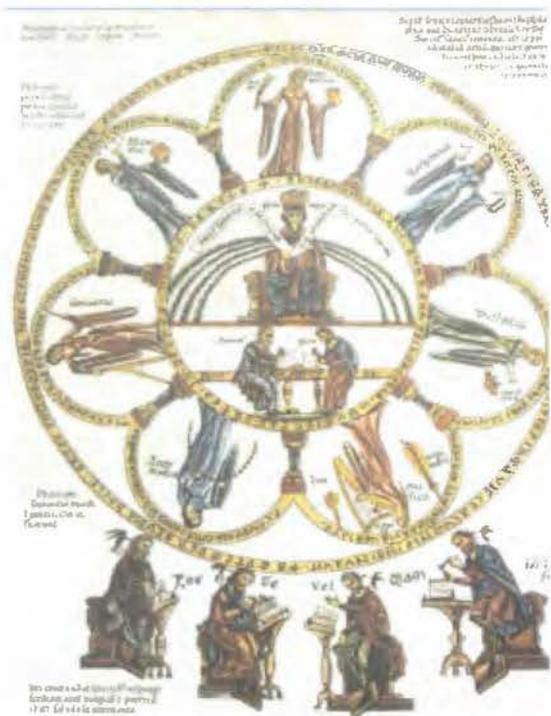
Esta proviene de una secta llamada pitagóricos, eran aquellos miembros seguidores de una escuela que fue fundada por Pitágoras. Los integrantes de esta secta, daban una gran importancia al saber y a la educación cuyo objeto era conseguir la moderación y el dominio de uno mismo, imitando el orden y armonía del universo.

Ellos se preocupaban por enseñar las cuatro ciencias que estudiaban el universo, las definen de la siguiente forma: la aritmética, era el estudio del número en estado puro, la astronomía era el estudio del espacio en movimiento, la geometría era el estudio del espacio en estado puro y la música era el estudio del número en movimiento. Las cuatro son las matemáticas.

*Trivium* del latín, *trivium* (tri: ‘tres (veces), triple y via: camino, confluencia de tres caminos) y *Quadrivium* vienen a ser términos que designan a las siete artes liberales en total (la gramática, “la lengua”; la dialéctica “la razón”; la retórica “las figuras”; la aritmética “los números”; la geometría “los ángulos”; la astronomía “los astros”; la música, “los cantos”) (Img. 6) que se enseñaban y divulgaban posteriormente en la Edad Media, éstas ofrecían conocimientos generales e intelectuales antes de las especializaciones profesionales.

El término **Artes Liberales** es la expresión de un concepto desarrollado en la época medieval, que fue herencia de la antigüedad clásica, hace referencia a las artes (disciplinas académicas, oficios o profesiones) cultivadas por hombres libres; por oposición a las artes serviles (oficios manuales y mecánicos), que eran propias de los siervos o esclavos. (Img. 7).

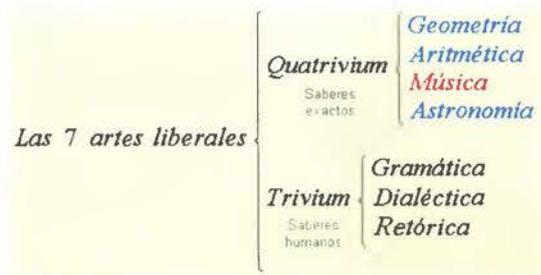
La idea de que las Artes Liberales eran



Img.6 Las siete artes liberales – Imagen del Hortus deliciarum e Herrad von Landsberg (siglo XII).

una jerarquía del saber permaneció con la llegada y la expansión del cristianismo, desde los siglos VII y VII d. C., la Iglesia comienza a sustituir la filosofía por la teología como pilar del conocimiento.

Las enseñanzas del *Trivium* servirán a partir de entonces para comprender las Escrituras Sagradas; las del *Quadrivium* serán el medio para comprender como Dios ha organizado el mundo. El



Img. 7 Gráfico que explica las divisiones de las 7 artes liberales en la Edad Media.

Cristianismo usará las Artes Liberales como una metáfora para aclarar la distinción entre lo interior y lo exterior, la persona y la sociedad.

Las fuentes consultadas sobre la evolución histórica de las siete artes liberales están de acuerdo en que las artes liberales en la Edad Media fueron una consecuencia de los antiguos griegos y romanos y sus sistemas de educación que fueron poco a poco evolucionando.

Paul Albers, profesor de la universidad de Columbia realizó un estudio sobre las artes liberales "*The Seven Liberal Arts, a study in medieval culture*" (2007) en donde describe algunos de los términos.

“En los primeros tiempos la educación griega consistía en el estudio de música y gimnasia, posteriormente fueron evolucionando en las demás. En el final del siglo IV, se manifestó el triunfo de los ideales cristianos, así como la decadencia de la antigua educación y la disminución del paganismo. Las artes liberales eran vistas desde un punto de vista cristiano, la literatura, la retórica y la dialéctica eran valores ideales para los cristianos y una ayuda al estudio de la teología”. (p.90)

San Agustín utilizó los elementos del currículum pagano y escribió tratados sobre gramática, retórica, dialéctica, aritmética, la geometría y la música, su influencia fue poderosa en la iglesia con sus aportes para el estudio cristiano, e inclusive justificaba bíblicamente que estos estudios debían ser siete: “*La sabiduría edificó su casa, labró sus siete columnas*” (Proverbios IX, 1)

Alberson (2007) describe las artes liberales del *Quadrivium* de la siguiente forma:

#### **Aritmética:**

Las escuelas medievales estaban muy interesadas en los estudios del *Quadrivium*, la aritmética y temas como el cálculo y las teorías de la composición del sonido eran temas comunes de los estudios matemáticos. Gran parte de las matemáticas griegas fueron recuperadas a través de traducciones de fuentes árabes.

#### **Geometría:**

Los antiguos matemáticos griegos introdujeron la geometría en Europa a través de las influencias árabes. Hasta finales del siglo X, el conocimiento de la geometría apenas existía en Europa Occidental, con el tiempo fue evolucionando. El conocimiento geométrico estudiado consistía en la teoría de triángulos y cuadriláteros; las diversas aplicaciones de la teoría de Pitágoras, los teoremas del círculo, polígonos inscritos y circunscritos, proporción, entre otros.

### **Astronomía:**

A lo largo de la Edad Media, la astronomía era quizás el tema más popular del Quadrivium, se conectaba con dos disciplinas: la aritmética y la geometría. El apego a la astrología medieval ayudó a promover el estudio de la astronomía.

### **Música:**

La música que se enseñaba como uno de los temas del Quadrivium era exclusivamente teórica y con carácter matemático no se requería de una aptitud especial para el arte de la música. El término “músico” comenzó a significar alguien que poseía un conocimiento tanto de la ciencia y de la técnica. La educación de la música fue relevante para la Iglesia.

En conclusión el plan de estudios de las siete artes liberales se desarrolló plenamente en las escuelas del imperio Romano en el siglo IV. El cristianismo que triunfó sobre el paganismo consideró necesario apropiarse de

las artes liberales y adaptarlas para su propio uso, como una preparación para el estudio de la teología. Más tarde, hacia el final de la Edad Media, los avances matemáticos ocuparon más las mentes de los hombres, el estudio de la aritmética, geometría y la astronomía, hubo un interés general en los estudios clásicos en la Edad Media en los programas de las universidades.

## **7.2 El proyecto “Revista *Quadrivium*”**

El término *Quadrivium* han perdurado a través del tiempo, siempre relacionado a las artes liberales y el conocimiento. En el año 1999, la profesora de historia del arte de la Universidad de Costa Rica, Mercedes González Kreysa tuvo la idea de crear un boletín, con el propósito de que los estudiantes de esta disciplina pudieran publicar sus propios trabajos y adentrarse en el mundo editorial.

El proyecto inicia con entusiasmo, bajo el consentimiento de la Cátedra de Historia del Arte de la Universidad de

Costa Rica, al lado de los estudiantes de la carrera. La revista comienza a conformarse a finales de la década de los noventas, se invita a estudiantes a participar, profesores y profesionales en el campo para que escriban y posteriormente puedan publicar su trabajo.

A partir del año 2000, el boletín *Quadrivium* ya estaba en los pasillos de la escuela. Con el tiempo el boletín empezó a experimentar ciertos problemas, tanto económicos como de logística y participación por lo que se vió afectada su regularidad. Se publicó hasta el 2003. A partir de la creación del Instituto de Investigaciones de Arte, la idea de una revista académica se retoma.

### **7.3 Instituto de Investigaciones en Arte.**

El Instituto de Investigaciones en Arte es un proyecto de la Universidad de Costa Rica que dió inicio en el 2013 con la consigna de convertirse en un espacio de investigación y teorización sobre el quehacer nacional en música, plástica y drama.

El proyecto busca promover nuevas competencias investigativas dentro del gremio, crear una plataforma que agruparía los esfuerzos de diversos investigadores.

Eddie Mora, Decano de la Facultad de Bellas Artes de la UCR comentó que este proceso inicia con la necesidad de incorporar la investigación de una forma más articulada entre las escuelas como son la de música, artes plásticas y artes dramáticas.

“Cada escuela tiene sus proyectos de investigación y prácticamente la labor que se hace tanto en la parte docente como en la acción social están ligadas a la investigación, van de la mano. Pero nosotros no teníamos a nivel de facultad, una instancia que pudiera comenzar a trabajar en los proyectos de investigación y bajo esa premisa comenzamos a trabajar”, explicó Mora. (crhoy 2013).

El instituto, además de integrar las Escuelas, permitirá iniciar proyectos investigativos sobre la creación artística, el proceso, la lectura de los artistas en relación a la realidad nacional, nuestra historia artística, la proyección hacia el futuro y ubicarnos en el contexto internacional. Este instituto no solo es el primero del país, sino de la región centroamericana. La necesidad de contar con su propia revista es fundamental como medio para dar a conocer todas las investigaciones y hallazgos en el campo de la investigación artística.

#### **7.4 Misión de la Revista.**

Propiciar el intercambio, discusión y difusión de ideas en torno al arte, de manera que se incluya a estudiantes, profesores y profesionales relacionados con este campo. Esto mediante la producción de material bibliográfico, ya sean artículos académicos, críticas de arte o reseñas.

#### **7.5 Público meta.**

Académicos, teóricos, artistas, estudiantes, profesores y profesionales del arte, así como de disciplinas auxiliares o relacionadas (filosofía, historia, estética, semiótica, sociología, entre otras).

#### **7.6 Temáticas abordadas.**

Al ser una revista de arte, *Quadrivium* aborda las siguientes temáticas específicas:

- Historia del arte.
- Crítica de arte
- Filosofía del arte.
- Psicología del arte.
- Estética.
- Teoría del arte.
- Historiografía.
- Estudios visuales.
- Artes en general.

Tipos de textos contemplados:

- Artículos de investigación de arte.
- Revisiones críticas.
- Reseñas.
- Noticias de arte.
- Entrevistas.
- Proyectos artísticos.

## 8. Revistas académicas de arte de la Universidad de Costa Rica.

La Universidad de Costa Rica posee varias revistas académicas de diversos temas, en el área de las artes y letras encontramos revistas con una trayectoria considerable tal es el caso de la revista ***Escena***, la revista ***Kañina*** y la revista ***Arquis*** revistas de las artes, de literatura y arquitectura, respectivamente, que han aportado conocimiento a la comunidad universitaria. Las revistas que se relacionan o forman parte del contexto y temática de *Quadrivium*, son las que tienen como objeto de estudio, extensión y divulgación la producción artística y la estética, así como el análisis teórico del arte, es por ello que éstas anteriores son las más semejantes a *Quadrivium*.

## 8.1 Revista Escena.

Escena es la revista más semejante a la *Quadrivium*, por su contenido, objeto de estudio y tono. Escena revista de las artes es una revista académica de la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica, es definida de la siguiente forma:

“Escena es una revista dedicada a difundir estudios, análisis y comentarios interpretativos sobre la producción artística preferentemente costarricense e iberoamericana, con énfasis en las artes no verbales y mixtas (que incluyen textos verbales como el teatro). Los artículos seleccionados para cada edición deben ser originales y responder a propósitos de investigación o divulgación crítica, tanto de referencia teórico-metodológicos estéticos, como de los principios, rasgos y valores artísticos reconocidos en textos que los manifiestan”. (Revista Escena 2008, p.1 numero 63).

El primer número de Escena salió en 1979, sin embargo antes de convertirse en una revista era una publicación mensual de un boletín del Teatro Universitario, dicho boletín empezó a publicarse a fines de marzo de 1978, con el esfuerzo de personas como Juan Katevas, quien era su director, el Dr Victor Valembois y de Gastón Gaínza. Este boletín cumplió con cinco ediciones, con los medios que se disponían en ese entonces, escritura en estenciles que luego se imprimían en el polígrafo y que se distribuían entre los asistentes del Teatro Universitario.

En estas primeras páginas de edición del boletín colaboraron personajes como Isaac Felipe Azofeifa y Joaquín Gutiérrez. A pesar de las condiciones modestas de dicho boletín y de un presupuesto inexistente, el interés por el proyecto y el acogimiento de la comunidad académica nacional era evidente y se manifestaba una decidida voluntad por colaborar con el mismo.

Gastón Gaínza en su artículo “**Quince años de existencia**” (1993) nos comenta que de esta buena acogida del público con la revista Escena, surgió la inquietud de transformar el boletín en una revista universitaria. La Vicerrectoría de Acción Social brindó su apoyo al proyecto, la Dra María Eugenia Bozzoli, en ese entonces vicerrectora de Acción Social hizo la propuesta de que se convirtiera en una revista semestral, sin embargo requería de ciertas modificaciones. Si bien Escena nació en el Teatro Universitario contó siempre con el auspicio de la Compañía Nacional de Teatro que se le integró y posteriormente el Teatro Nacional, creando una interacción editorial entre las instituciones teatrales del país. El fuerte en los inicios de Escena era la producción teatral y el espectáculo, en una edición de 1993 de la revista Escena en su decimoquinto aniversario, Gastón Gaínza el coordinador en ese entonces la define así:

“Si hubiese que especificar mediante un solo rasgo el carácter de Escena, asignándole, por supuesto, una relevancia compatible con otros que, igualmente, pueden caracterizar su proyecto editorial, me atrevería a afirmar que ha sido el de proponer una perspectiva estética de integración para la comprensión del fenómeno teatral.” ( p. 24).

La revista, ha experimentado ciertas modificaciones con el tiempo, sin embargo se mantiene un factor importante, su identidad: fidelidad para servir de medio de comunicación sobre el entorno académico y artístico del espectáculo y el arte. Concebida primero como un boletín de teatro, con el transcurso de los años se ha convertido en un espacio cultural de gran importancia, pues contiene un alto nivel académico y crítico en diversas disciplinas que se han mencionado y estudiado a través de los años como la caricatura, la música, el cine, la

poesía, la escultura, pintura, fotografía, literatura, entre otros. Es por esto que la revista ocupa un lugar importante en el desarrollo cultural costarricense y de la Universidad.

Abarca diversas publicaciones teóricas, críticas y de creación artística, se encuentran diversos estudios con aportes teóricos abordando textos artísticos de diversa naturaleza, especialmente los teatrales. Existe un diálogo abierto entre todos los sectores involucrados en la producción artística.

En el año 1998, la revista Escena, que a la fecha había sido una revista universitaria dedicada al quehacer teatral, de donde proviene su nombre, amplía su ámbito de interés, para abarcar una variedad de temas sobre las artes en general, a partir de este momento se comienzan a publicar artículos referidos a temas más variados.

Al cumplir veinte años la revista se coloca el subtítulo "Revista de las artes", para autodefinirse como un espacio de interés y de acción en todos los procesos de creación artística, exceptuando la literatura que es el fin de Kañina, otra revista de la Universidad de Costa Rica. En el 2008, se definieron los siete campos temáticos de la revista: Arquitectura y urbanismo, Artes escénicas, Artes musicales, Artes visuales, Producción audiovisual; Semiótica y Teatro.

## **8.2 Revista Kañina.**

La revista Kañina es una publicación dedicada a la difusión, principalmente, de la literatura costarricense. Se reciben artículos sobre cualquier literatura, lingüística, lingüística aplicada, filosofía, creación literaria, pintura, grabado, música, teatro, y en general contribuciones de escritores de todas las ramas, es una revista con rigor académico.

En lengua bribri, *káñina* significa amaneció. *De káñir*, amanecer. Esta palabra forma parte del léxico de unos tres mil costarricenses cuya lengua materna, seie, se identifica usualmente como bribri. *Káñir* es “la llegada del alba por el lado del mar” para los bribris de *Lari, Urón y Coen*, en Talamanca.

### **8.3 Revista Arquis.**

La revista Arquis, es una publicación semestral, electrónica, editada por la Escuela de Arquitectura, enfocada a la divulgación de investigaciones, crítica y desarrollo, así como avances científicos, tecnológicos y culturales en el campo de la Arquitectura, la Ciudad y el Territorio y disciplinas afines, cuyo fin es fomentar la difusión de trabajos realizados por docentes, estudiantes e investigadores nacionales e internacionales, dirigida principalmente a la comunidad académica y profesional.

## **9. Antecedentes gráficos *Quadrivium.***

Para desarrollar el concepto de la gráfica del proyecto, es necesario establecer un análisis de los antecedentes gráficos de la revista *Quadrivium*, sus publicaciones anteriores y su última publicación. También es necesario analizar las revistas de arte físicas y digitales (o temas afines) a nivel nacional e internacional, para conocer el lenguaje gráfico y sus contenidos, entre otros y basados en esto, resaltar sus aciertos - desaciertos y revisar de qué manera han resuelto problemas similares a los que debemos atender.

La revista *Quadrivium* ha experimentado cambios en su diseño a lo largo del tiempo desde su creación hasta la actualidad, no ha logrado consolidar una línea gráfica que le permita una identidad al proyecto, además hubo un intento de traslado del formato impreso al digital, e inclusive se ha dejado de publicar por un tiempo considerable.

Los primeros diseños estuvieron a cargo de diseñadores gráficos y estudiantes de historia del arte de la Universidad. En las primeras ediciones fue establecido el primer logotipo de *Quadrivium*, en las publicaciones que datan del 2000 al 2003 la revista se diseñó para ser impresa en blanco y negro. Su formato fue de 21.5 x 28 centímetros con un aproximado de 10 a 14 páginas. El primer logotipo era de carácter meramente tipográfico, la tipografía pertenece a un estilo romano, que responde un poco al origen etimológico de la palabra (Img. 8).



Img. 8 Logotipo de revista Quadrivium, año 2000.

La revista utilizó este logotipo los siguientes tres años de su edición, pero en Julio del 2003, se observó un cambio, el logo continuó siendo principalmente tipográfico sus elementos variaron y

se le añadieron otros valores gráficos, cambió su tipografía, ahora sin serifas y se le dieron diferentes pesos a la tipografías. (Img. 9).



Img. 9 Logotipo de revista Quadrivium, año 2003.

Después de haber dejado de publicarse por un buen tiempo, en el 2012 *Quadrivium* intenta conformarse como revista digital y su diseño se modifica al igual que su logotipo nuevamente, en general no se ha observado una consistencia en este logotipo, a pesar de eso todos han sido de carácter tipográfico y algo similares entre sí. En este último se utilizó la tipografía Copperplate Gothic Bold (Img.10).



Img. 10 Logotipo de revista digital Quadrivium, año 2012. Fuente: <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>





Img. 13 Página interna de la revista *Quadrivium*, año 2000.

Existían elementos decorativos en la diagramación de la revista, especialmente en los titulares de los artículos y en las secciones, formas lineales en espiral que se derivaban de los detalles decorativos del logo (Img.14).



Img. 14. Ornamentos titulares revista *Quadrivium*, Octubre 2000.

La revista *Quadrivium* posteriormente volvió a cambiar su formato, aumentó su tamaño a 27 x 36 centímetros (Img.

15). En cuanto al tratamiento de titulares en este nuevo tamaño, se abandonaron las formas curvas lineales y se utilizó plastas de color con textos en blanco o negro. (Img. 16).

Cada revista parecía tener una línea gráfica distinta, puesto que los colores variaban de una revista a otra, al igual que la diagramación de sus artículos y manejo de las imágenes que no era consistente.

Aparte de contar con un mayor tamaño, la revista experimentó nuevos cambios gráficos, la portada se resumió al nombre de la revista y una imagen que ilustraba su contenido principal (Img.17).

La diagramación del contenido, en ocasiones aparece con solamente 2 columnas y otras con 3 columnas, el diseño del índice ha variado en varias ocasiones, ahora se le agregan fotografías (Img.18).



Img. 15. Comparación de tamaños de la revista Quadrivium. Derecha Octubre 2000 - Izquierda Julio 2003.



Img. 16. Titular sección de la revista Quadrivium Julio 2003.

El 24 de abril del 2012, se retoma el proyecto luego de que se dejara de imprimir la revista desde el 2003, esta vez con una edición impresa y con la

innovación de contar con un formato digital. En esta nueva etapa la línea gráfica toma otro rumbo y se acerca más al lenguaje de la web con otro manejo del color y de las imágenes. Esta propuesta digital contó con una paleta de color basada en amarillo, negro y rojo principalmente. La interfaz posee un fondo amarillo y un detalle de una pintura a la izquierda de la pantalla, la *"Alegoría de la escultura"* (detalle), una obra alusiva al tema principal de la revista: Gustav Klimt y su



Img. 17 Portada de la revista Quadrivium Julio 2003.

conmemoración de 150 años. El menú principal se encuentra inmediatamente debajo del logo, se divide en varias secciones: inicio, contacto, ediciones anteriores, equipo de trabajo y definición de puestos, estatutos de *Quadrivium*, normas de publicación, próxima publicación, links de sitios relacionados, links variados. (Img. 19).

Cuenta con una presentación a cargo de los estudiantes y en la parte de abajo se muestra el contenido, es decir, los títulos de los artículos y sus autores. La revista se debe descargar en formato PDF.



Img. 18. Índice de la revista Quadrivium Julio 2003.

Las páginas de cada sección son bastante semejantes a la de inicio. Los botones o secciones están en negro para indicar en qué parte de la página nos encontramos. Las secciones tienen sólo una imagen, y predomina el texto (Img. 20,21 y 22).

La revista impresa, se puede descargar en la página web, ésta posee una portada que hace alusión a su temática



Img. 19 Interfaz de la página principal de la revista digital Quadrivium, año 2012.  
Fuente: <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>

principal (Img. 23), en este caso, el 150 aniversario de Gustav Klimt. El nombre de la revista encabezando la portada con una descripción: *revista de arte*. La primera página contiene los créditos, direcciones, contactos y agradecimientos correspondientes al número de la revista (Img.24).

Le siguen los contenidos, en una página con fondo amarillo y con una imagen en el extremo izquierdo, esta imagen

pertenece al tema principal (Img.25). Luego un texto de presentación escrito por el director (Img.26) y posteriormente los artículos.

En los titulares de la revista, aparece un elemento recurrente que se deriva del logotipo, es el color en la primera letra de cada sección, esto unifica a los titulares de la revista y permite percibir que en esta nueva versión de *Quadrivium*, hay más unidad en la



Img. 20 Sección de contacto, revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>



Img. 21 Sección estatutos de Quadrivium, revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>



Img. 22 Sección equipo de trabajo y definición de puestos, revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>

gráfica (Img.27). La diagramación de los artículos está en una única columna, el texto no cuenta con columnas ni con una retícula definida, no hay resalte en textos ni zonas de color que apoyen la lectura y que la hagan menos pesada para el lector, en general la diagramación del artículo se torna un poco saturada y visualmente plana para el lector (Img.28). Además la carencia de imágenes en varias páginas que apoyen la lectura hace que los artículos se vuelvan más monótonos.

Hay muy pocas imágenes y las que existen, no están diagramadas, están puestas en medio del texto y en algunos casos muy pequeñas y con poca legibilidad lo que dificulta su buena apreciación (Img 29).

Los títulos de los artículos se presentan en mayúsculas, sin ninguna diagramación en particular, el autor y los datos de éste están de inmediato debajo del título, éstos resultan muy extensos (Img. 30).





Img. 27 Detalles de titulares, revista Quadrivium, 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>

y la voz de Mallarmé, Oscar Wilde, Huysmans, Rilke, Maeterlinck, el gesto arcaico y clásico de la danza de Isadora Duncan (Figura 1), al lado del explorador de las más profundas oscuridades del inconsciente Sigmund Freud junto al primer estado de la filosofía del lenguaje de Ludwig Wittgenstein (Figura 2).



Figura 1. Fotografía de Isadora Duncan. Fuente: Periódico Primera Página, 2009.



Figura 2. Ludwig Wittgenstein. Fuente: Modas, s.f.

Nacidos con dos años de diferencia, Gustav Klimt (1862-1918) y Gustav Mahler (1860-1911), son dos personajes que encarnan un singular papel en la historia del arte del Occidente de finales del siglo XIX e inicios del XX. Ambos son el producto de esta mezcla imparable que puso en tela de juicio todos los valores positivistas occidentales planteados y ejecutados como remanentes optimistas de la Revolución Francesa a inicios del siglo XIX. Estos dos creadores surgen en la escena con un destino entocado en la ruptura de patrones y asunciones no solo sociales, sino que existenciales, que encontraron toda una pléyade de ecos y susurros orquestados de antemano, como ya hemos mencionado, por pensadores como Friedrich Nietzsche, incluso como Richard

Img. 29 Página interna con imágenes de la revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>

esencialmente como símbolo. Descubre que ésta es pasajera y relativa frente a la espiritual, por el contrario, eterna y absoluta. San Agustín acuña el concepto de alegoría para distinguir precisamente el significado literal del arte de su correspondiente en el ámbito espiritual, planteamiento que retoma Escoto Erígena cuatro siglos más tarde al hilo de las iconofías, que son símbolos cuya belleza material remite a la belleza superior que la sustenta.<sup>1</sup>

Si algún rasgo define la belleza medieval en su primera etapa es la consonancia, aunque sus mismos defensores reconocen su limitación a la hora de ofrecer una explicación satisfactoria al placer que atraían facciones como la luz. Ésta deviene fundamento estético de la mano de Plotino quien, al intentar conjugar idealismo y espiritualismo en su pensamiento neoplatónico, la identifica con la Verdad del Evangelio<sup>2</sup>. Se opone a que la belleza consista en la relación entre las partes de un todo porque el carácter cuantitativo es proyección de una belleza más perfecta, de índole cualitativa. Las consecuencias de este discurso son mayores si se atiende a su doctrina de la emanación. Plotino supera el concepto griego de imitación al creer que el arte trasciende lo visible y se remonta hasta la idea misma de la que brota la Naturaleza. La belleza artística es fruto de la invención creativa ya que, gracias a su capacidad de contemplación, el artista conecta con la belleza divina, fuente de toda luz. El valor de la imaginación radica en su facultad para aprehender la idea que trasciende la forma mediante la irradiación de la luz que procede del Absoluto. El arte se entiende como actividad mística donde la belleza y la perfección formales se subordinan al grado de

<sup>1</sup> La consideración de la belleza como símbolo esboza el dogma generalizado de La Biblia hecho todo lo contrario. Esta actitud asume de la prohibición establecida por Moisés de representar a Dios y todo primario tras el episodio del becerro de oro y se traslada en la concepción de que la belleza superior, que es eterna verdad, obra de Dios.

<sup>2</sup> El Evangelio de Juan es el que más brillantemente identifica la luz con la Verdad divina. Son numerosos los pasajes que presentan a Cristo como luz que ilumina al mundo (8,12) o hablando contra las tinieblas (1,9). Los escritos de Juan acentúan la influencia de un generosismo que se había dilucidado en ciertos círculos del Judaísmo en los primeros tiempos de la Iglesia. La importancia otorgada al conocimiento interior de Dios redunda en su rol de símbolo instrumento de entendimiento, conocimiento, verdad eterna, luz de la luz que ilumina las tinieblas.

Img. 28 Página artículo de la revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>

En la parte superior de las páginas internas de la revista, se mantienen dos elementos persistentemente, a la izquierdada un cuadro con el tema principal de la revista y al lado derecho una especie de ícono, una Q que hace alusión al logotipo de la revista. En medio de ambos, se sitúa información como el volumen, el número y la fecha (Img.31). En conclusión, la revista ha atravesado por constantes cambios en su imagen, desde sus inicios muestra una línea gráfica poco unificada y



EL DORADO EN LA OBRA DE GUSTAV KLIMT. REMINISCENCIAS MEDIEVALES DE UN COLOR.  
María Jesús Godoy Domínguez \*

\*Profesora auxiliar, doctora del Departamento de Estética e Historia de la Filosofía de la Universidad de Sevilla. Sus trabajos de investigación conjugan estética y arte contemporáneo, clásico y arte de género. Entre ellos destacan: *La mejor arte el arte. Una metodología de la estética* (Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada, 2007) e *Imágenes artísticas. Imagen de consumo. Claves estéticas para un estudio del discurso mediático* (Editorial Síntesis, Barcelona, 2009), trabajo del cual es coautora con el prof. Emilio Rosales. El presente artículo ha sido reproducido con autorización de la autora, además ha sido publicado originalmente en *Comunicación: revista internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, ISSN 1690-4200, Nº 1, 2002, págs. 313-332. El documento original se puede descargar desde el siguiente enlace:  
[http://www.revistacomunicacion.com/ver/ver.php?ID\\_PUBLICACION=150&ID\\_PUBLICACION=150](http://www.revistacomunicacion.com/ver/ver.php?ID_PUBLICACION=150&ID_PUBLICACION=150)

Gustav Klimt nació en 1862 en el seno de una familia oriunda de Bohemia, instalada a las afueras de Viena. De oficio grabador, su padre quiso que Gustav y sus hermanos Ernst y Georg se educaran desde temprano como artesanos-artesanos en la Escuela de Artes y Oficios. Creada en 1867 como sección pedagógica del Museo Imperial Austriaco de Artes e Industrias, la *Kunstgewerbeschule* deviene con el tiempo en la primera institución museística europea de artes aplicadas y en el primer centro moderno vieneses gestado en aras del espíritu educativo historicista de la burguesía recién instalada en el poder. Klimt aprovecha sus años de estudio para adquirir la destreza técnica que caracterizará su desarrollo artístico posterior e impregnarse de la amplia formación que exige la etapa final del programa arquitectónico elaborado por la cultura de la *Ringstrasse*. Su contribución a la misma, materializada en las decoraciones para el *Burghöf* y el *Museo de Historia del Arte*, lo consagra como uno de las grandes figuras artísticas al servicio del nuevo grupo dominante. Pese a su empeño por inmortalizar los valores racionalistas burgueses, éstos comienzan a mostrar síntomas evidentes de desvanecimiento cuando las amplias bases sociales excluidas de la política se organizan en partidos para reclamar el derecho

3

embargo presenta algunos problemas de diagramación en el uso de las imágenes y en el texto, además de algunos problemas de legibilidad. A continuación se presenta un esquema de las diferentes caras de *Quadrivium* a lo largo del tiempo y sus variantes. (Img 32).

Img. 30 Título de artículo de la revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>



Img. 31 Elementos parte superior en las páginas de la revista Quadrivium, año 2012. <http://revistaquadrivium.wordpress.com/>

presenta variantes de formato, de colores, de tipografías, de logotipos.

La última versión de Quadrivium en su formato impreso y digital del 2012, puede ser la que presente más acierto en su diseño, intenta armonizar los elementos y crear una identidad gráfica un poco más consistente en cuanto a colores, y tipografías, sin



Img. 32. Línea de tiempo de la imagen de la revista Quadrivium.

## 10. Revistas de arte nacionales.

Las revistas de arte a nivel nacional tratan de diversos temas culturales, algunas se enfocan en estrictamente las artes visuales, otras abarcan el campo de las artes en general, existen de temas más específicos como arquitectura, también las que mezclan el arte con otras temáticas como la política, la educación, entre otras, inclusive algunas revistas digitales funcionan como agendas culturales en donde se dan a conocer

diversas actividades artísticas en el campo nacional.

Están las revistas académicas que se encuentran en las universidades e instituciones educativas, existen digitales como impresas. En este caso analizaremos tanto las académicas como las no académicas para conocer los lenguajes gráficos que se utilizan en ambas. Algunas son solamente digitales como la Revista Paquidermo, la revista Sorryzorrito, la revista ArtStudio Magazine y otras impresas,

como la revista Musaraña, la revista Colectiva y las académicas: la revista Escena, Kañina, Arquis, Letras, Istmica y Nuevo Humanismo, por citar algunas. Estas revistas abarcan temas como la pintura, la escultura, la arquitectura, la fotografía, el grabado, la moda, el diseño gráfico, el diseño interior, la música, teatro, animación digital, audiovisuales, video, cine, ilustración, publicidad, y temas un poco más teóricos como filosofía, historia del arte, teoría del arte, semiótica. También muestran eventos, convocatorias, concursos, noticias y actividades en galerías, museos o centros culturales.

En algunos casos, la presencia de estas revistas en la web ofrece la descarga de la revista impresa, en la mayoría de los casos en un formato pdf, tal es el caso de las revistas académicas de la Universidad de Costa Rica y la Universidad Nacional. Existen algunas revistas académicas que hablan sobre arte en múltiples formas, algunas como su centro de estudio y otras de manera

más indirecta como es el caso de la revista Nuevo Humanismo, que expone en ocasiones contenido artístico. La mayoría de estas revistas poseen su versión digital, con su respectivo link en la página de la universidad a la que pertenecen. En la mayoría de los casos sus interfaces se presentan saturadas con texto, formas variadas y colores, que podrían distraer al usuario. (Img.33 y 34)

Los artículos no están a la vista, sino que hay que bajar en la interfaz para encontrarlos y en el banner principal se comunica el contenido de la revista, sin embargo hay tanta saturación de elementos alrededor que pierde protagonismo.

En estas páginas se despliegan una lista con los artículos de esa edición, en formato pdf para descargar, con el título del artículo y su respectivo autor. (Img. 35). Estos pdf son artículos que en la mayoría de los casos poseen sólo una columna de texto y carecen de



Img. 33. Interfaz de la revista Istmica. 2012. <http://www.revistas.una.ac.cr/itsmica>



Img. 34. Interfaz de la revista Nuevo Humanismo. 2012. <http://www.revistas.una.ac.cr/nuevohumanismo>

imágenes. La mayoría son en blanco y negro con textos justificados a ambos lados de la página y tipografías con serif. No existe una diagramación atractiva en el documento (Img. 36). La presencia de buscadores es fundamental en una revista de esta índole, en este caso el

buscador de las revistas es bastante visible y completo, lo que le permite al usuario buscar contenidos a través de varias opciones como: número, por autor, por título, por año, categoría, entre otras (Img.37).

**Índice**

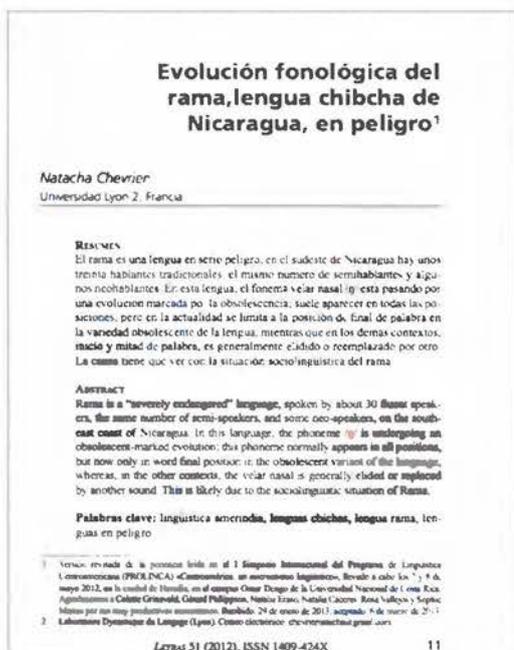
**Lingüística Amerindia**

- Evolución fonológica del rama, lengua chibcha de Nicaragua, en peligro  
*Natacha Chevrier* PDF 11-20
- Nuevas consideraciones sobre la morfología verbal del cabécar  
*Guillermo González Campos* PDF 23-38
- Morfosintaxis del waumatán a partir de un texto tradicional  
*José Manuel Murillo Miranda* PDF 39-60
- Morfología del verbo garfuna  
*Juan Diego Quesada* PDF 61-127
- Nuestra variedad lingüística como variedad biológica  
*Danió Salamanca* PDF 129-143

**Lingüística Hispánica**

- El español del norte español de Centroamérica: análisis tipológico  
*Giselle Herrera Morera* PDF 147-162
- Función informacional de las esesiones en español  
*Viviana Núñez Alvarado* PDF

Img. 35. Interfaz con artículos de la revista Letras. 2012. <http://www.revistas.una.ac.cr/letras>



Img. 36. Artículo de la revista Letras 51. 2012. <http://www.revistas.una.ac.cr/letras>

Los menús principales coinciden en casi todas las revistas, con estas secciones: inicio, acerca de, números anteriores, noticias, ayuda, buscar, número actual,

**Idioma / language**

Seleccionar Idioma  
Español

Cambiar idioma

**Contenido de la revista**

Buscar

Ámbito de búsqueda  
Todos

Buscar

Examinar

- Por número
- Por autor/a
- Por título
- Otras revistas
- Categorías

**Información**

Para los lectores/as  
Para los autores/as  
Para los bibliotecarios/as

**Tamaño de fuente**

A A A

Img. 37. Buscadores de la revista Escena. 2013. <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena>

entre otros. Siempre el menú principal en la parte superior de la página y en el extremo derecho, se encuentran buscadores, información referente a la revista como su consejo editorial, normas de publicación, idiomas, entre muchos más. Hay presencia de un banner principal con fotografías o imágenes que ilustran el contenido de la revista. Los logotipos de estas revistas

tienen diversos estilos, algunos muy tipográficos y otros más icónicos.

Las portadas de las revistas impresas usualmente dan a conocer el contenido de la revista o algún tema especial, esto a través de fotografías, ilustraciones o en algunos casos obras de arte que remitan a algún tema o artista en particular. El logotipo ubicado en la parte superior de la portada es constante. (Img. 38).



Img. 38. Portadas de revistas académicas, 2013.

Analizando los atributos de éstas revistas, se encuentra una fuerte presencia de redes sociales en la mayoría de las revistas de arte nacionales académicas y no académicas, se muestran los íconos de Facebook y Twitter en la página principal, pero en otros casos se cuenta con blogs, con canales en youtube, entre otros.

En pocos casos las revistas digitales o impresas de arte nacionales cuentan con blogs respectivos, son pocos los ejemplos (Img.39), usualmente, los



Img. 39 Blog de la revista Sorryzorrito. Fuente: [www.sorryzorrito.com/blog/](http://www.sorryzorrito.com/blog/)

blogs relacionados con estos temas son independientes, tal es el caso del blog nacional Fusil de Chispas (Img.40),



Img. 40 Interfaz de blog Fusil de Chispas.  
Fuente: [www.fusildechispas.com](http://www.fusildechispas.com)

que abarca varios temas y uno de ellos es el arte y la cultura nacional, otro ejemplo es el blog Fotorietas (Img.41), que consiste en realizar composiciones fotográficas que cuenten historias, dedicado a la fotografía, entre otros. Una particularidad que tienen en común muchas de estas revistas, es la utilización de secciones como **“lo más recomendado”** o **“lo más popular”** dentro de las revistas digitales permite dar a conocer los contenidos más actuales o más gustados por el usuario.

Las interfaces de las revistas de arte, cuentan con navegaciones sencillas,



Img. 41 Interfaz principal del blog Fotorietas (2013)  
Fuente: <http://fotorietas.com>

con menús principales concretos, sin embargo a pesar de esto algunas se vuelven sobrecargadas por presentar mucha información en su página de inicio. Los buscadores no siempre están presentes, lo que dificulta al usuario encontrar los contenidos fácilmente.

En cuanto al diseño de los sitios, la mayoría de los fondos de la interfaz son de colores neutros, ya sean blancos, grises o negros. Las tipografías existen en variedad de colores y estilos. La diagramación de los sitios usualmente son de 3 a 4 columnas, ubicando en cada una un tema en particular (Img 42).



Img. 42 Columnas de las secciones de la revista ArtStudio magazine (2013)  
Fuente: www.artstudiomagazine.com

Los logotipos son variados en su diseño, cuentan con íconos o más tipográficos y con variedad de colores (Img. 43). Este logotipo ofrece una paleta de color para el sitio en general. El uso de las imágenes está presente en todas las revistas y blogs, en unos más que en

otros, ellas aportan color y diseño a los mismos e inclusive definen la retícula con mayor precisión.

En el caso de las revistas de arte impresas, encontramos que algunas explotan más la parte plástica y pictórica en sus diagramaciones, en donde ilustraciones, fotografías y textos conviven en su contenido de manera creativa y versátil, otras muestran una diagramación más sobria, en donde las imágenes juegan un papel secundario con respecto al texto. Estas últimas carecen de imágenes atractivas y en algunos casos se usan de manera poco



Img. 43 Ejemplos de logotipos de revistas de arte digitales nacionales. De izquierda a derecha, de arriba abajo: revista Artstudio magazine, revista Paquidermo, revista Sorryzorrito, revista Musaraña, revista Quadrivium.

llamativa o en tamaños inadecuados para su apreciación. Las imágenes juegan un papel importante ya que ilustran, introducen y explican los contenidos de las revistas y blogs .

Los colores utilizados varían según la composición, tema o línea gráfica de la revista, el título de ésta siempre predomina y esta visible al consumidor. Los formatos varían, las hay horizontales o verticales, las revistas académicas usualmente prefieren mantener sola una columna en su diagramación, mientras las otras son más libres e “informales”.

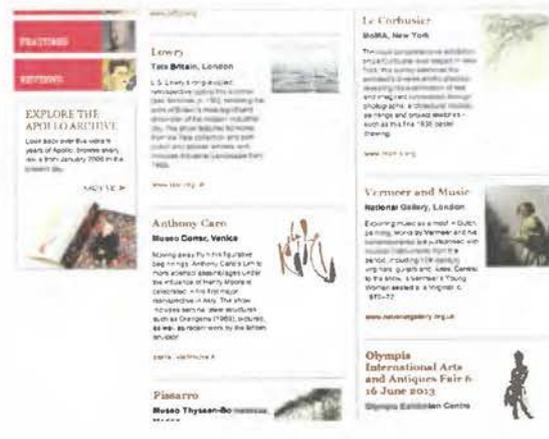
## **11. Revistas de arte internacionales.**

Las revistas de arte internacionales son muy variadas y poseen diferentes enfoques, algunas más teóricas que otras, o con un mayor acercamiento a los temas formales del arte. El usuario de este tipo de temáticas es más exigente y siempre procura mejoras en cuanto al diseño, la estética y el contenido de las mismas. Se escogieron revistas de Estados Unidos, Inglaterra, Latinoamérica, Italia, España.

Estas revistas al tener su versión digital se encuentran en una plataforma global, de ahí que los temas tratados sean cada vez más cosmopolitas e universales, tratando al arte desde todas sus aristas y manifestaciones culturales. La globalización ha hecho mucho más sencilla la popularidad, expansión y aceptación de estos medios llegando a gran diversidad de públicos como curadores, museos, comisarios, artistas, filósofos, historiadores, otros.

Las revistas digitales internacionales que fueron escogidas para su análisis, poseen la particularidad de poseer su versión impresa, de mantenerse siempre actuales y de poseer interfaces interesantes a nivel de diseño y comunicación. Se analizó de éstas la parte gráfica, la estructura de las páginas y la arquitectura de la información. Se prestó atención a elementos de navegación y presentación del contenido. En los anexos se puede ver el desglose de la investigación de cada sitio.

Estas revistas prestan un particular interés por el arte contemporáneo y sus diversas manifestaciones, como el performance, el cine, la fotografía, la pintura y escultura, las instalaciones, el arte conceptual, arte digital, arquitectura, diseño de interiores, moda, las bienales, los concursos y festivales, además cuentan con el respaldo y el contacto de museos internacionales que muestran sus actividades y contribuciones con la revista (Img.44).



Img. 44 Sección de noticias de museos de la revista Apollo Magazine (2013) Inglaterra. Fuente: [www.apollo-magazine.com](http://www.apollo-magazine.com)

La mayoría de las revistas analizadas tienen la presencia de un buscador en su interfaz, principalmente en la página principal y al lado superior derecho, muy cerca del menú principal. Esta herramienta permite encontrar ciertos contenidos en la revista de manera rápida y ágil, para favorecer al usuario y acercarlo a sus temas de preferencia en la revista (Img. 45).

En cuanto a la diagramación, en estas revistas predomina la estructura de 1 hasta 4 columnas, en la mayoría de los casos con navegaciones verticales. (Img. 46). Las navegaciones de las



Img. 45 Interfaz en donde se aprecia el buscador de la revista Apollo Magazine (2013) Inglaterra. Fuente: [www.apollo-magazine.com](http://www.apollo-magazine.com)



Img. 46 Interfaz de los artículos de la revista Afterall online (2013). Fuente: [www.afterall.org/online](http://www.afterall.org/online)

páginas varían, los menús principales son bastante directos y ordenados, en la mayoría de los casos están en la parte superior de la página en forma horizontal. También se presentan navegaciones secundarias casi siempre horizontales. En algunos casos los menús secundarios se presentan

en la columna izquierda de la interfaz principal, en la parte superior del menú principal o al final de la página, en forma horizontal. (Img. 47).



Img. 47 Menús principal y secundario revista Afterall (2013) Fuente: [www.afterall.org/online](http://www.afterall.org/online).

Con respecto al diseño, estos sitios se muestran actualizados, con interfaces sobrias y ordenadas. Un ejemplo es la revista Aesthetica que cuenta con una interfaz principal muy agradable y elegante que le da un carácter moderno a la revista tanto a la digital como la impresa. (Img 48 y 49 ).

Los logotipos de estas revistas poseen una tendencia tipográfica y monocroma. (Img. 50). En el caso de las revistas digitales prevalecen los fondos sobrios de colores claros, sobretodo los usos



Img. 48 Portada de revista impresa Aesthetica  
Junio – Julio 2013.

de color blanco y grises en sus diversas tonalidades aparecen en marcos, líneas, cuadros, fondos en general, entre otros. Aparece el color negro en ocasiones como fondo pero en menor cantidad. Los acentos de color se lo dan las fotografías y las tipografías utilizadas, la mayoría de las tipografías son de color negro o gris, sin embargo se muestran rojos, azules, naranjas, en menores proporciones. Por el contrario, en las versiones impresas si se muestra un mayor despliegue de color, sobretudo

en las portadas en donde se produce un juego con las fotografías (Img. 51).

Las portadas de las revistas impresas presentan el logotipo en la parte superior de la revista, algunas en la esquina superior izquierda, otras centradas. Se utilizan fotografías o ilustraciones que interactúan con el logotipo y los titulares del contenido de la revista. Usualmente el logotipo se muestra en blanco o negro sobre la fotografía.

El uso de imágenes y fotografías que ilustran el contenido es recurrente en las revistas, sobretudo por tratar un tema tan asociado a la imagen y la visualidad. Estas imágenes pueden ser fotografías de actividades como exposiciones de arte, obras de arte, museos, artistas, exteriores como paisajes o edificios, artefactos, en fin, una pluralidad de temas. (Img. 52).

Los contenidos de estas revistas están divididos por los diversos arquetipos de usuario, se utilizan elementos de



# Aesthetica

[Home](#) [Shop](#) [Directory](#) [Blog](#) [Advertise](#) [Competitions](#) [Log In](#)

The Art and Culture Magazine: Inside Issue 53

## Current Issue



Aesthetica combines dynamic content with compelling critical debate, exploring the best in contemporary art and culture.

Sign up to our Monthly Newsletter:

[Art & Design](#)

[Film](#)

Img. 49 Interfaz de revista digital Aesthetica (2013) Fuente: [www.aestheticamagazine.com](http://www.aestheticamagazine.com).

**Art Review:** Aesthetica surface  
**ARTnews** Afterall APOLLO

Img. 50 Ejemplos de logotipos de las revistas de arte internacionales.



Img. 51 Ejemplos de portadas de las revistas impresas de arte internacionales seleccionadas.



Img. 52 Fotografías en interfaz de revista Surface Magazine (2013). Fuente: www.surfacemag.com

diseño como el color, diagramación o utilización de fotografías para que estos arquetipos se identifiquen y ubiquen en el sitio. Estas revistas digitales le conceden un importante y visible espacio a los íconos de las redes sociales, principalmente el facebook, twitter e instagram. La interacción con

estas redes hace posible integrarse al uso cotidiano y recurrente que les dan los usuarios a éstos medios para compartir contenidos en internet.

En las diversas interfaces se muestran estos íconos usualmente en la parte superior de la página o al final de los artículos o editoriales, inclusive algunas muestran los contenidos más compartidos por las redes en secciones de la interfaz principal.

En algunas revistas existe un espacio para comentarios al final de los artículos, también hay secciones de noticias con contenidos útiles y actualizados para cada arquetipo de usuario. Otro aspecto que no puede faltar es la casilla para la suscripción, ya que la mayoría de estas revistas digitales cuentan con su similar impresa, además cuentan con otras plataformas como las aplicaciones digitales para tener acceso a las mismas a través de dispositivos móviles como tabletas, celulares y computadoras portátiles.

## **CAPITULO III: DESARROLLO DEL PROYECTO Y PRODUCTO FINAL.**

### **12. Objetivos del sitio.**

Con base en la investigación realizada se logran establecer ciertos objetivos que debe satisfacer la renovación de línea gráfica y la nueva revista digital. Existen básicamente dos retos que se dividen en dos vertientes: la revista impresa y la revista digital.

**Revista impresa:** Debe mejorar su imagen y su diagramación, debe poseer una línea gráfica consistente, a pesar de ser una revista académica y en algunos aspectos muy formal con sus normas de publicación se intenta refrescar y mostrar una imagen más atractiva para el lector.

**Revista digital:** Es necesario la creación digital de *Quadrivium* por todos los aspectos anteriormente

mencionados, tratando de que posea una buena arquitectura de la información, una usabilidad amigable, que sea eficiente para el usuario y cumpla con las normas académicas, debe tener un buen manejo de la información. Además se busca ampliar el número de lectores de *Quadrivium* posicionándola activamente en el medio digital.

### **12.1 Necesidades de los usuarios.**

Para comprender a profundidad a los usuarios, su ambiente, comportamiento, preocupaciones, expectativas, frustraciones, aspiraciones, se hizo uso de una técnica llamada *Empathy Map* (Mapa de empatía) en diferentes sesiones con diversas personas del campo artístico y teórico, relacionados con disciplinas como: el teatro, arquitectura, artes visuales, teóricos, historiadores, músicos, investigadores, entre otras áreas que cubre la revista. Esta técnica trata de “ponerse en el lugar” de cada



Img. 53 Mapa de empatía, adaptado de la versión en inglés por XPLANE.

usuario para comprender su punto de vista. Según la dinámica propuesta por *Dave Gray* de *XPLANE*, se debe buscar la respuesta a estas preguntas: **¿Qué piensa?**, **¿qué dice?**, **¿qué ve?**, **¿qué escucha?**, con el propósito de identificar las principales necesidades y deseos. (Img 53

Los resultados de esta técnica fueron tomados como punto de partida para la creación de “personas”. Una “persona” es un arquetipo de un grupo de usuarios, un segmento de consumo, que cuenta con características, patrones de conducta, objetivos y necesidades representativas. Este debe estar basado en la información extraída de las investigaciones previas. A partir de esto se realizaron sesiones

con diversas personas que se encontraban en el perfil del potencial usuario (Img. 54, 55, 56, 57). Para la revista se descubrieron 3 tipos diferentes de usuario principales, representadas por las siguientes personas: Mario – un estudiante avanzado de carreras relacionadas con el arte, en la UCR -, Isabel – artista nacional -, Pablo – académico e investigador del arte (Img.58).

Posteriormente se creó una tabla que detalla las necesidades de cada usuario y el escenario donde surgen las mismas, para su mejor comprensión. Se resaltó, además, la necesidad principal de cada persona. Esta información esquematizada ayudó a enfocar las necesidades de los usuarios para la toma de decisiones relativas al proyecto; estas necesidades se tendrán en cuenta a lo largo de todo el proceso.



Img. 54 Detalle mapa de empatía en proceso.



Img. 55 Sesión de mapa de empatía con personas de artes dramáticas.



Img.56 Sesión de mapa de empatía con personas de artes visuales.



Img. 57 Sesión de mapa de empatía con personas de Historia del Arte.

## PERSONAJES



### Mario.

Estudiante de carreras afines al arte en la Universidad de Costa Rica.

#### Datos demográficos:

- Rango de edad 20 - 35 años.
- Clase social: media.
- Nivel educativo: universitario.

#### Conocimientos técnicos:

- Computación: intermedio.
- Web: intermedio.



### Pablo.

Académico e investigador.

#### Datos demográficos:

- Rango de edad 28 - 55 años.
- Clase social: media / alta.
- Nivel educativo: postgrado.

#### Conocimientos técnicos:

- Computación: Intermedio / Avanzado.
- Web: intermedio.



### Isabel.

Artista

#### Datos demográficos:

- Rango de edad 20 - 55 años.
- Clase social: media / alta.
- Nivel educativo: universitario.

#### Conocimientos técnicos:

- Computación: intermedio.
- Web: intermedio.

Img. 58 Personajes creados a través de los arquetipos del mapa de empatía.



## Mario

Estudiante de carreras afines al arte en la Universidad de Costa Rica.

NECESIDADES	ESCENARIOS
<p>Crear una base de datos de artículos, textos y links sobre temas como historia del arte, estética, filosofía del arte, semiótica, teoría del arte y temas relacionados.</p>	<p>Mario necesita contar con una base de referencias para apoyar su carrera y enriquecer su trabajo, además de seguir aprendiendo.</p>
<p>Conocer cómo funciona una revista académica, sus requisitos y normas de publicación.</p>	<p>Mario necesita tener claro cómo se manejan las revistas académicas, su finalidad, para poder escribir en ellas y tener acceso a su información.</p>
<p>Una sección en donde existan opiniones y puntos de vista sobre el arte, crítica de arte tanto nacional como internacional.</p>	<p>El análisis y debate de textos es importante para los teóricos del arte, esto le permite contar con ejemplos de crítica y análisis e incluso participar en los mismos.</p>
<p>Crear una página o sección exclusivamente de artículos académicos sobre diversos temas de arte.</p>	<p>Mario en muchas ocasiones no cuenta con una fuente en donde buscar referencias o información sobre temas muy específicos o puntos de vista, enfoques o ponencias sobre diversos temas en su trabajo o producción personal.</p>
<p>Conocer herramientas metodológicas para redactar artículos científicos tan importantes para la profesión.</p>	<p>Mario no ha obtenido las herramientas necesarias para la redacción de artículos, ya que en la universidad esta parte se ha descuidado mucho, la redacción no es un fuerte en la carrera pero sí una necesidad.</p>
<p>Tener más claro las oportunidades en el mercado laboral ya que no están bien definidas.</p>	<p>Mario necesita conocer en qué campos de la sociedad puede trabajar cuando termine su carrera, ya que el panorama está bastante confuso en el mercado nacional incluso existe un temor por no poder colocarse.</p>
<p>Diversificar el estudio de las artes en el país, que no este tan centralizado en las artes visuales.</p>	<p>Existe una tendencia en el país y es el particular interés teórico en las artes visuales, dejando de lado otras manifestaciones como el teatro, la música, la arquitectura, Mario necesita espacios para analizar temas variados con las diversas manifestaciones.</p>



**Isabel**  
Artista nacional.

NECESIDADES	ESCENARIOS
<p>Contar con canales de comunicación, proyección y distribución del trabajo del arte del artista nacional y contar con un espacio para que el artista escriba sobre su obra.</p>	<p>Los artistas como Isabel necesitan de medios o canales para exponer su obra y hablar sobre ella. El artista no tiene como practica recurrente escribir sobre su trabajo, se ha apartado de la expresión teórica y le deja esta responsabilidad a curadores, filósofos, teóricos e historiadores del arte, es necesario ejercitar la redacción en artistas, ya que es muy dado que se deje de lado esta parte.</p>
<p>Apoyar al artista emergente.</p>	<p>A los artistas reconocidos y ampliamente legitimados se les cede espacios y reconocimientos, sin embargo, el artista emergente necesita contar con espacios que le permitan darse a conocer, en donde exponga sus propuestas e inquietudes y contar con intercambio de parte de los que poseen mayor experiencia y trayectoria.</p>
<p>Divulgación y promoción de oportunidades para el artista nacional.</p>	<p>Isabel necesita informarse de ciertas actividades que pueden potenciar su obra, tal es el caso de bienales, concursos, talleres, convocatorias, seminarios, exposiciones entre otros.</p>
<p>Tener fuentes de referencia tanto bibliográficas como virtuales, ya sean links, documentos en PDF, artículos, páginas web, entre otros.</p>	<p>Para Isabel, muchas veces resulta difícil conseguir información específica sobre temas artísticos, tanto a nivel nacional como internacional, en muchos casos no se cuenta con estas fuentes de información sobre estos temas y es necesario contar con referentes teóricos para el trabajo.</p>
<p>Crear espacios para educar a la población sobre el arte y su apreciación.</p>	<p>En muchas ocasiones Isabel ha observado que se piensa que el arte es sólo para las personas de clase alta y del valle central, que el arte sólo se observa en museos y que estos lugares son exclusivos para personas refinadas o cultas. Isabel necesita que este mito se rompa y que se le enseñe a las personas a apreciar adecuadamente el arte desde cualquier lugar, enfoque o situación y a la vez es importante que se eduque a la población sobre las particularidades del arte, estilos, formas, como medio para comunicar ideas, etc.</p>
<p>Dar a conocer nuevas y diversas herramientas en el campo de las artes</p>	<p>Isabel necesita estar informado de nuevas herramientas, tendencias o conceptos en el arte, en un mundo que avanza muy rápido y demanda estar informado y actualizado, es de vital importancia tener acceso a la información.</p>
<p>Tener un espacio para la crítica de arte.</p>	<p>Isabel considera que uno de los factores importantes en el mundo del arte es la crítica, está ayuda a valorar, replantear, conceptualizar, argumentar, permite la discusión sana y la crítica constructiva, la reflexión de las obras desde varias perspectivas, esto permite que el artista conozca cómo es percibido su trabajo desde diversos enfoques y a la vez funciona como instrumento de realimentación para el artista y su público.</p>
<p>Brindar espacios para la investigación de disciplinas diversas que se relacionan con el arte, como por ejemplo: la artesanía, el graffiti, el tatuaje, lo popular entre muchas otras.</p>	<p>En el país existen muchas manifestaciones culturales que no están precisamente relacionadas con las bellas artes y que necesitan espacios para la reflexión, teorización, debate y análisis, en la revista se pueden desarrollar temas de muchas índoles artísticas.</p>



## Pablo

Académico e investigador.

NECESIDADES	ESCENARIOS
Espacios para la publicación académica, desarrollo de artículos, ensayos, entre otros.	Muchas veces los investigadores no encuentran medios en donde publicar sus trabajos y resultados, ni poseen espacios para darse a conocer e internacionalizar su trabajo.
Consolidar más el gremio de la investigación académica en arte en la universidad y el país.	Las diversas escuelas de arte de la UCR: música, artes plásticas y artes dramáticas han desarrollado sus investigaciones de forma independiente, alejadas una de la otra y se han esforzado por buscar medios donde publicar, con la revista del Instituto de arte es posible unir esfuerzos y consolidar aun más los aportes de las distintas escuelas.
Es necesario estimular la producción de investigaciones académicas en la Facultad de Bellas Artes.	En la facultad es necesario un espacio que estimule, promueva la investigación. La creación del Instituto de Investigaciones en Arte es una oportunidad para desarrollar esta práctica en la Universidad y permite compartir los resultados con la población.
Exponer a nivel internacional los resultados de las investigaciones de arte de la universidad y el país.	Los académicos e investigadores requieren de exposición internacional, que los resultados puedan compartirse en otras latitudes, con otras universidades e institutos, entre colegas internacionales para así crear un intercambio de conocimientos. La Universidad también necesita de cierta exposición internacional y mostrar sus resultados.
Promover nuevas competencias investigativas dentro del gremio, entre las que están elaborar proyectos y utilizar herramientas multimedia, digitales, entre otras.	El campo de la investigación no se ha promovido lo suficiente entre la universidad por carencia de espacios para publicar, presupuestos para investigar o personas con la disponibilidad e interés, reforzar el Instituto de Investigaciones del arte con una revista le abre las puertas a muchos interesados en la investigación y les permitiría explorar más campos y herramientas.
Incorporar el tema de la investigación de manera más articulada entre las escuelas como son la de música, artes dramáticas y artes plásticas.	Las escuelas de la facultad de bellas artes realizan investigaciones con intereses diferentes, no están encausadas bajo una misma perspectiva que unifique los esfuerzos de todos.
Es necesario crear una democratización de la información en cuanto al tema de las artes en el ámbito nacional.	Las fuentes de información sobre arte nacional son difíciles de conseguir, es de suma importancia contar con sitios en donde consultar, revisar, estudiar acerca del arte y la internet es un sitio universal, accesible y democrático.

A continuación se presentan las secciones de las revistas que resuelven estas necesidades encontradas en los usuarios.



**Mario**

Estudiante de carreras afines al arte en la Universidad de Costa Rica.

NECESIDADES	ESCENARIOS	SOLUCIÓN
Crear una base de datos de artículos, textos y links sobre temas como historia del arte, estética, filosofía del arte, semiótica, teoría del arte y temas relacionados.	Mario necesita contar con una base de referencias para apoyar su carrera y enriquecer su trabajo, además de seguir aprendiendo.	<b>Enlaces de interés</b>
Conocer cómo funciona una revista académica, sus requisitos y normas de publicación	Mario necesita tener claro cómo se manejan las revistas académicas, su finalidad para poder escribir en ellas y tener acceso a su información.	<b>Normas de publicación</b>
Una sección en donde existan opiniones y puntos de vista sobre el arte, crítica de arte tanto nacional como internacional	El análisis y debate de textos es importante para los teóricos del arte, esto le permite contar con ejemplos de crítica y análisis e incluso participar en los mismos.	<b>Reseñas</b>
Crear una página o sección exclusivamente de artículos académicos sobre diversos temas de arte.	Mario en muchas ocasiones no cuenta con una fuente en donde buscar referencias o información sobre temas muy específicos o puntos de vista, enfoques o potencias sobre diversos temas en su trabajo o producción personal.	<b>Artículos</b>
Conocer herramientas metodológicas para redactar artículos científicos tan importantes para la profesión.	Mario no ha obtenido las herramientas necesarias para la redacción de artículos, ya que en la universidad esta parte se ha descuidado mucho, la redacción no es un fuerte en la carrera pero si una necesidad.	<b>Artículos</b>
Tener más claro las oportunidades en el mercado laboral ya que no están bien delimitadas.	Mario necesita conocer en qué campos de la sociedad puede trabajar cuando termine su carrera ya que el panorama está bastante confuso en el mercado nacional incluso existe un temor por no poder colocarse.	<b>Noticias</b>
Diversificar el estudio de las artes en el país, que no este tan centralizado en las artes visuales.	Existe una tendencia en el país y es el particular interés teórico en las artes visuales, dejando de lado otras manifestaciones como el teatro, la música, la arquitectura, Mario necesita espacios para analizar temas variados con las diversas manifestaciones.	<b>Artículos</b>



**Isabel**  
Artista nacional.

NECESIDADES	ESCENARIOS	SOLUCIÓN
Contar con canales de comunicación, proyección y distribución del trabajo del arte del artista nacional y contar con un espacio para que el artista escriba sobre su obra.	Los artistas como Isabel necesitan de medios o canales para exponer su obra y hablar sobre ella. El artista no tiene como práctica recurrente escribir sobre su trabajo, se ha apartado de la expresión teórica y le deja esta responsabilidad a curadores, filósofos, teóricos e historiadores del arte, es necesario ejorcirar la redacción en artistas, ya que es muy dado que se deje de lado esta parte.	Artículos y Proyectos
Apoyar al artista emergente.	A los artistas reconocidos y ampliamente legitimados se les cede espacios y reconocimientos, sin embargo, el artista emergente necesita contar con espacios que lo permitan darse a conocer, en donde exponga sus propuestas e inquietudes y contar con intercambio de parte de los que poseen mayor experiencia y trayectoria.	Proyectos
Divulgación y promoción de oportunidades para el artista nacional.	Isabel necesita informarse de ciertas actividades que pueden potenciar su obra, tal es el caso de bienales, concursos, talleres, convocatorias, seminarios, exposiciones entre otros.	Noticias
Tener fuentes de referencia tanto bibliográficas como virtuales, ya sean links, documentos en PDF, artículos, páginas web, entre otros.	Para Isabel, muchas veces resulta difícil conseguir información específica sobre temas artísticos, tanto a nivel nacional como internacional, en muchos casos no se cuenta con estas fuentes de información sobre estos temas y es necesario contar con referentes teóricos para el trabajo.	Enlaces de interés
Crear espacios para educar a la población sobre el arte y su apreciación.	En muchas ocasiones Isabel ha observado que se piensa que el arte es sólo para las personas de clase alta y del valle central, que el arte sólo se observa en museos y que estos lugares son exclusivos para personas refinadas o cultas, Isabel necesita que este mito se rompa y que se le enseñe a las personas a apreciar adecuadamente el arte desde cualquier lugar, enfoque o situación y a la vez es importante que se eduque a la población sobre las particularidades del arte, estilos, formas, como medio para comunicar ideas, etc.	Artículos
Dar a conocer nuevas y diversas herramientas en el campo de las artes.	Isabel necesita estar informado de nuevas herramientas, tendencias o conceptos en el arte, en un mundo que avanza muy rápido y demanda estar informado y actualizado, es de vital importancia tener acceso a la información.	Noticias
Tener un espacio para la crítica de arte.	Isabel considera que uno de los factores importantes en el mundo del arte es la crítica, está ayuda a valorar, replantear, conceptualizar, argumentar, permite la discusión sana y la crítica constructiva, la reflexión de las obras desde varias perspectivas, esto permite que el artista conozca cómo es percibido su trabajo desde diversos enfoques y a la vez funciona como instrumento de realimentación para el artista y su público.	Reseñas
Brindar espacios para la investigación de disciplinas diversas que se relacionan con el arte como por ejemplo la artesanía, el graffiti, el tatuaje, lo popular entre muchas otras.	En el país existen muchas manifestaciones culturales que no están precisamente relacionadas con las bellas artes y que necesitan espacios para la reflexión, teorización, debate y análisis, en la revista se pueden desarrollar temas de muchas índoles artísticas.	Artículos



**Pablo**  
Académico e investigador.

NECESIDADES	ESCENARIOS	SOLUCIÓN
Espacios para la publicación académica, desarrollo de artículos, ensayos, entre otros.	Muchas veces los investigadores no encuentran medios en donde publicar sus trabajos y resultados, ni poseen espacios para darse a conocer e internacionalizar su trabajo.	Artículos
Consolidar más el gremio de la investigación académica en arte en la universidad y el país.	Las diversas escuelas de arte de la UCR: música, artes plásticas y artes dramáticas han desarrollado sus investigaciones de forma independiente, alejadas una de la otra y se han esforzado por buscar medios donde publicar, con la revista del Instituto de arte es posible unir esfuerzos y consolidar aun más los aportes de las distintas escuelas.	Artículos, Reseñas
Es necesario estimular la producción de investigaciones académicas en la Facultad de Bellas Artes.	En la facultad es necesario un espacio que estimule, promueva la investigación. La creación del Instituto de Investigaciones en Arte es una oportunidad para desarrollar esta práctica en la Universidad y permite compartir los resultados con la población.	Artículos
Exponer a nivel internacional los resultados de las investigaciones de arte de la universidad y el país.	Los académicos e investigadores requieren de exposición internacional, que los resultados puedan compartirse en otras latitudes, con otras universidades e institutos, entre colegas internacionales para así crear un intercambio de conocimientos. La Universidad también necesita de cierta exposición internacional y mostrar sus resultados.	Artículos y noticias
Promover nuevas competencias investigativas dentro del gremio, entre las que están elaborar proyectos y utilizar herramientas multimedia, digitales, entre otras.	El campo de la investigación no se ha promovido lo suficiente entre la universidad por carencia de espacios para publicar, presupuestos para investigar o personas con la disponibilidad e interés, reforzar el Instituto de Investigaciones del arte con una revista le abre las puertas a muchos interesados en la investigación y les permitiría explorar más campos y herramientas.	Proyectos
Incorporar el tema de la investigación de manera más articulada entre las escuelas como son la de música, artes dramáticas y artes plásticas.	Las escuelas de la facultad de bellas artes realizan investigaciones con intereses diferentes, no están encausadas bajo una misma perspectiva que unifique los esfuerzos de todos.	Artículos
Es necesario crear una democratización de la información en cuanto al tema de las artes en el ámbito nacional.	Las fuentes de información sobre arte nacional son difíciles de conseguir, es de suma importancia contar con sitios en donde consultar, revisar, estudiar acerca del arte y la internet es un sitio universal, accesible y democrático.	Noticias, Artículos

## **12.2 Alcance.**

Tomando como punto de partida las necesidades de los usuarios y los objetivos planteados, es indispensable delimitar el alcance del proyecto, definir las funcionalidades del nuevo sitio y cualquier otro desarrollo que responda a las mismas.

Para asegurar que todas estas necesidades y objetivos se estén tomando en cuenta, se realizaron esquemas ofreciendo las diferentes soluciones, según el caso.

A partir de estas listas, se definieron tres áreas de desarrollo: sitio web, la revista impresa y presencia en redes sociales. En la revista digital se definieron ciertas secciones importantes:

### **1- Buscador.**

Se contará con un buscador general que, a partir de palabras, podrá buscar contenidos en toda la información del sitio web.

### **2- Redes sociales.**

Las redes sociales que se utilizarán son facebook, ya que es una de las principales redes con mayor número de usuarios, instagram, por el manejo de imágenes y fotografías. También se cuenta con un canal de youtube, en donde se pueden compartir videos, entre otras.

### **3- Artículos.**

En esta sección se presentan los artículos escritos para la revista, con el nombre del autor, las fechas de publicación, el resumen, las palabras clave, las notas y referencias con sus respectivas imágenes,

### **4- Ediciones.**

Aquí el usuario podrá consultar y revisar las ediciones anteriores de las revistas *Quadrivium* impresas, a través del mes de su publicación y año. Aparece una descripción de los contenidos de la edición.

### **5- Noticias.**

En esta sección se darán a conocer todas aquellas noticias relevantes en el campo del arte nacional e internacional, para mantener al usuario informado de varios temas y acontecimientos que giran alrededor del mundo del arte.

### **6- Reseñas.**

Las reseñas son una sección para la crítica de arte, para los comentarios y debates respecto a un tema, una exposición, obras de arte o artículos, se expresan puntos de vista por parte de los académicos y artistas y se teoriza al respecto.

### **7- Enlaces de interés**

La sección enlaces pretende funcionar como un banco de fuentes de todo tipo: bibliográficas, artículos, publicaciones, imágenes, links de diversas páginas, link a videos, conferencias, en fin se pretende construir un espacio para tener a la mano fuentes teóricas para el estudio de diversos temas del arte.

### **8- Proyectos.**

En esta sección se presentan los proyectos de varios artistas nacionales, dentro de la Universidad como fuera de ella. Un espacio para mostrar proyectos de arte a nivel práctico y teórico.

### **9- La Revista.**

Esta sección es una presentación de *Quadrivium*, qué es y cuales son sus objetivos, se presenta al comité editor y colaboradores.

### **10- Contacto.**

En esta sección es donde se encuentra el correo electrónico de la revista, dirección, números telefónicos, redes sociales, en fin, todos los posibles medios para contactarse con *Quadrivium*.

### **11- Normas de publicación.**

Es aquí donde aparecen las normas y lineamientos que deben cumplir los artículos enviados a *Quadrivium*, para ser publicados, así como las imágenes y fotografías.

En la revista impresa aparecen:

#### **1- Presentación del director.**

Breve texto en donde el director presenta la edición de la revista y su contenido general.

#### **2- Indice.**

En donde aparece el contenido y las páginas en donde se encuentra el texto.

#### **3- Artículos y reseñas.**

Ya antes mencionados.

#### **4- Entrevistas.**

En cada edición se realizará una entrevista a un artista, un teórico del arte, historiador, investigador, académico, en fin, personajes que se relacionen con nuestro objeto de estudio.

#### **5- Contactos y Normas de publicación.**

Antes mencionados.

## **13. Estructura.**

La experiencia del usuario no solo se define en la interfaz, sino también en la estructura y en la organización de la información. La información de todo sitio web debe estar clara, ordenada para que el usuario la comprenda y encuentre lo que desea de la manera más amigable.

El término “arquitectura de la información” fue definido por Richard Saul en 1976 en su libro *“Information Architects”* como: *el estudio de la organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información. (p.12)*

### **13.1 Elementos de navegación.**

La interacción del usuario con la web implica el uso de enlaces que le van a permitir moverse por diversos documentos y pantallas, estos

elementos de navegación tienen como función ubicar al usuario: hacia donde va, donde está, donde encontrar lo que desea. En la interfaz se encuentran un conjunto de botones de navegación para que el usuario pueda desplazarse hacia donde quiere. Según la recolección de datos, se utilizan los arquetipos anteriormente definidos para organizar el orden de la navegación principal. Esto permitirá al usuario ubicarse y tomar la decisión de hacia donde dirigirse en la página y sus temas de interés. (Img.58)

En el primer nivel de la navegación principal está la sección de “Artículos”, ésta sección es la más importante de la revista, así que ocupan un lugar preponderante en la interfaz de la misma.

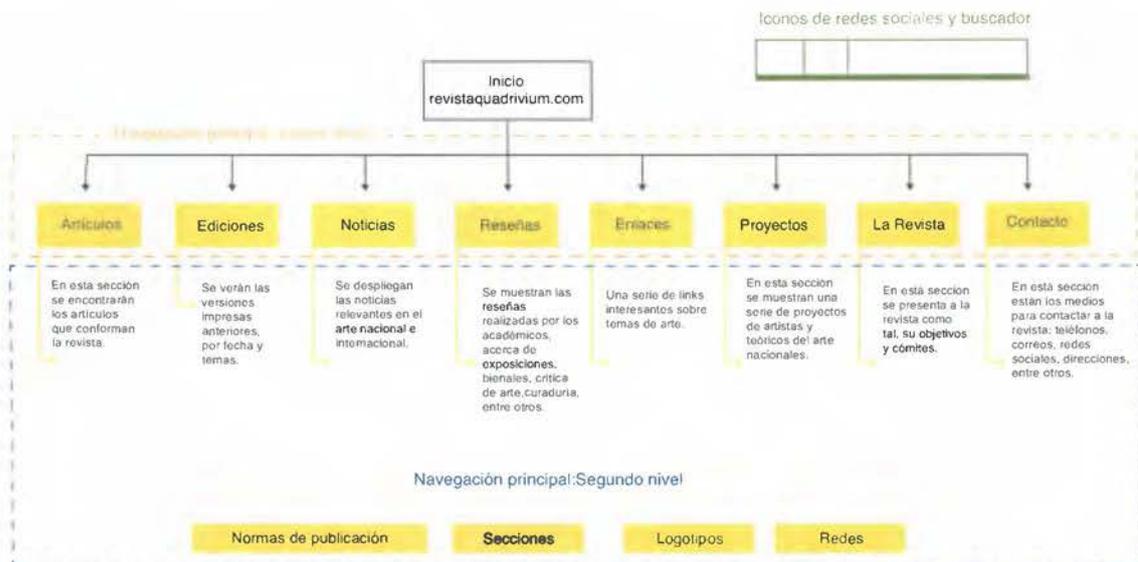


Img. 58. Primer nivel de la navegación principal.

En la parte inferior de la página se agrega una navegación auxiliar, con información sobre el contacto, normas de publicación, etc. En las páginas internas del sitio se resaltarán en el menú principal el nombre de la sección en que el usuario se encuentra según la estructura del sitio. Una de las metas propuestas es que el usuario pueda acceder a los artículos publicados de la manera más ordenada y eficiente posible, hay presencia de buscador general y avanzados. (Img. 59).

## 13.2 Esqueleto.

Antes de dar inicio a la parte gráfica del sitio web es necesario definir un esqueleto. Definir los elementos y contenidos en la interfaz de las diferentes secciones, para satisfacer las necesidades anteriormente citadas



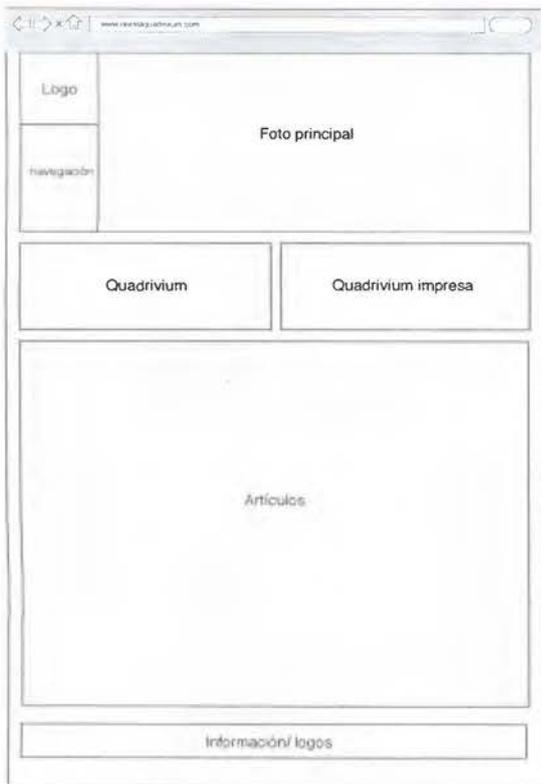
Img. 59. Mapa del sitio propuesto para la revista Quadrivium

y tener una base más precisa de los elementos a diseñar. La estructura puede ser representada por medio de *wireframes* o prototipos lineales, estos especifican la arquitectura y organización de los contenidos en cada página. Sirven de vínculo entre la estructura del sitio web y su aspecto visual externo, dando respuestas a cuestiones como la forma y presentación de los sistemas de navegación y búsqueda, la ubicación de la información y el orden de los contenidos en un espacio.

### 13.2.1 Página de inicio.

Esta página inicial es la carta de presentación de la revista *Quadrivium*, debe responder a las necesidades de los usuarios y sobre todo tener la capacidad de dirigirlos a la información que están buscando.

Para plantear la nueva estructura se realizaron dos esquemas en los que se fueron colocando los detalles de manera progresiva. El primer esquema



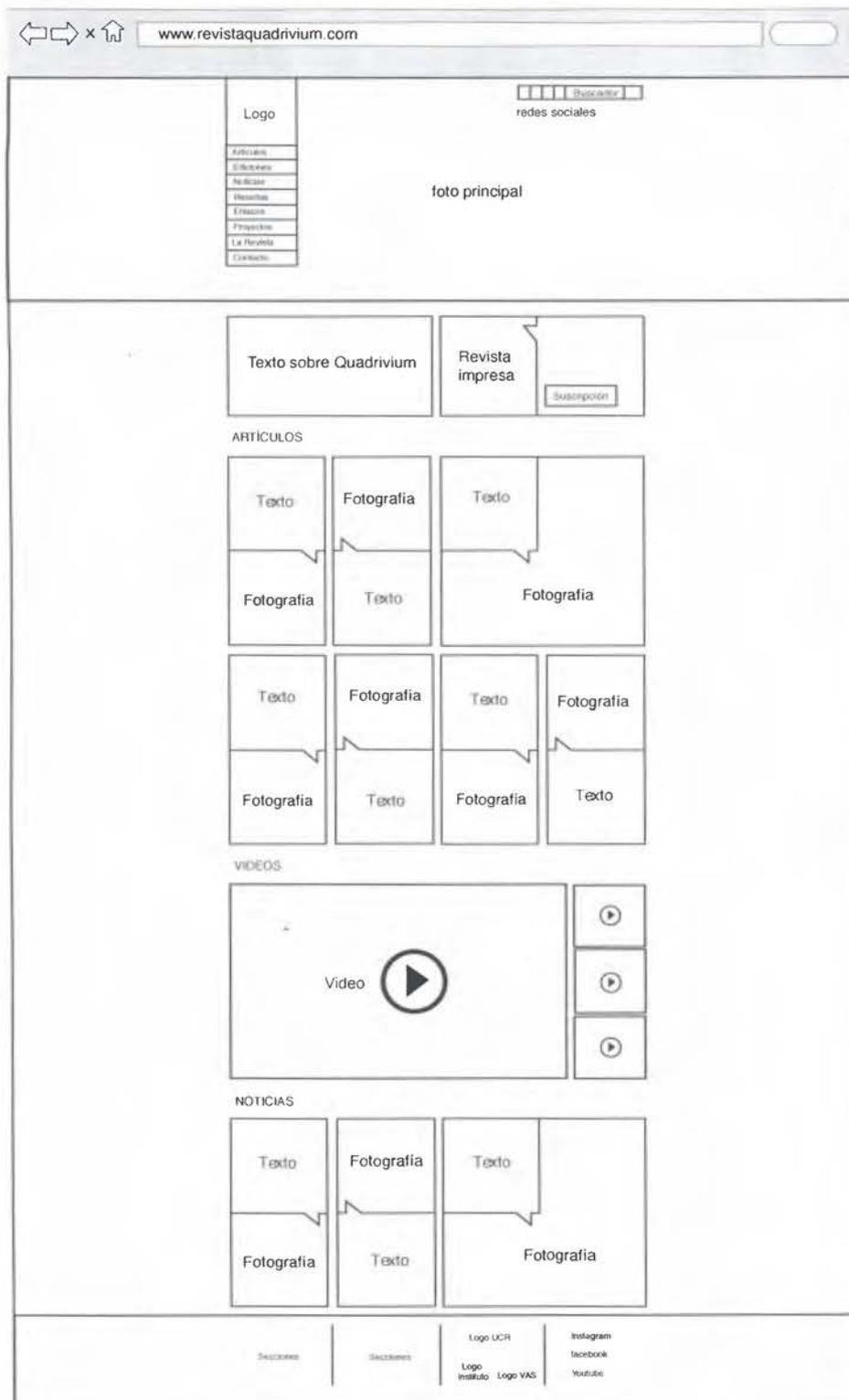
Img.60. Primer esquema de la página principal.

(Img.60) se concentra en el tipo de información que se va a presentar y su jerarquía, mientras el segundo (Img. 61) se concentra en los detalles de cada tipo de información. El análisis de las secciones propuestas en el mapa de sitio definió la información de mayor interés y prioritaria para los diferentes usuarios y para ser ubicada en la página inicial.

La navegación principal estará en la parte superior izquierda de la página, de forma vertical y visible al usuario. Al final de la página encontramos información sobre derechos de autor, el logotipo, el año, contactos, entre otros. Estas dos secciones se mantienen casi a través de todas las pantallas, lo que ayuda a conservar la unidad de la interfaz.

Seguidamente de la navegación principal, hay un texto introductorio sobre qué es *Quadrivium*, a la derecha se muestra un espacio para la suscripción a la revista impresa, luego se muestran los artículos y su contenido al usuario, estos artículos son una de las secciones más importantes de la revista, es decir ocupa un lugar de privilegio entre las demás y debe mostrarse ordenada, clara y agradable al lector.

En cada presentación del artículo, se encuentra información detallada como las fechas, el autor y el título, además de una pequeña reseña de introducción.



Img. 61 .Esquema estructural detallado de la página principal

Debajo de esto, encontramos un espacio para videos, ya sean del canal de youtube de *Quadrivium* o videos realizados para la página. Seguidamente estará un espacio para las noticias más actuales y de mayor importancia.

Al pie de la página se definieron las diferentes listas con enlaces directos a las secciones, contactos, normas de publicación, logos y redes sociales.

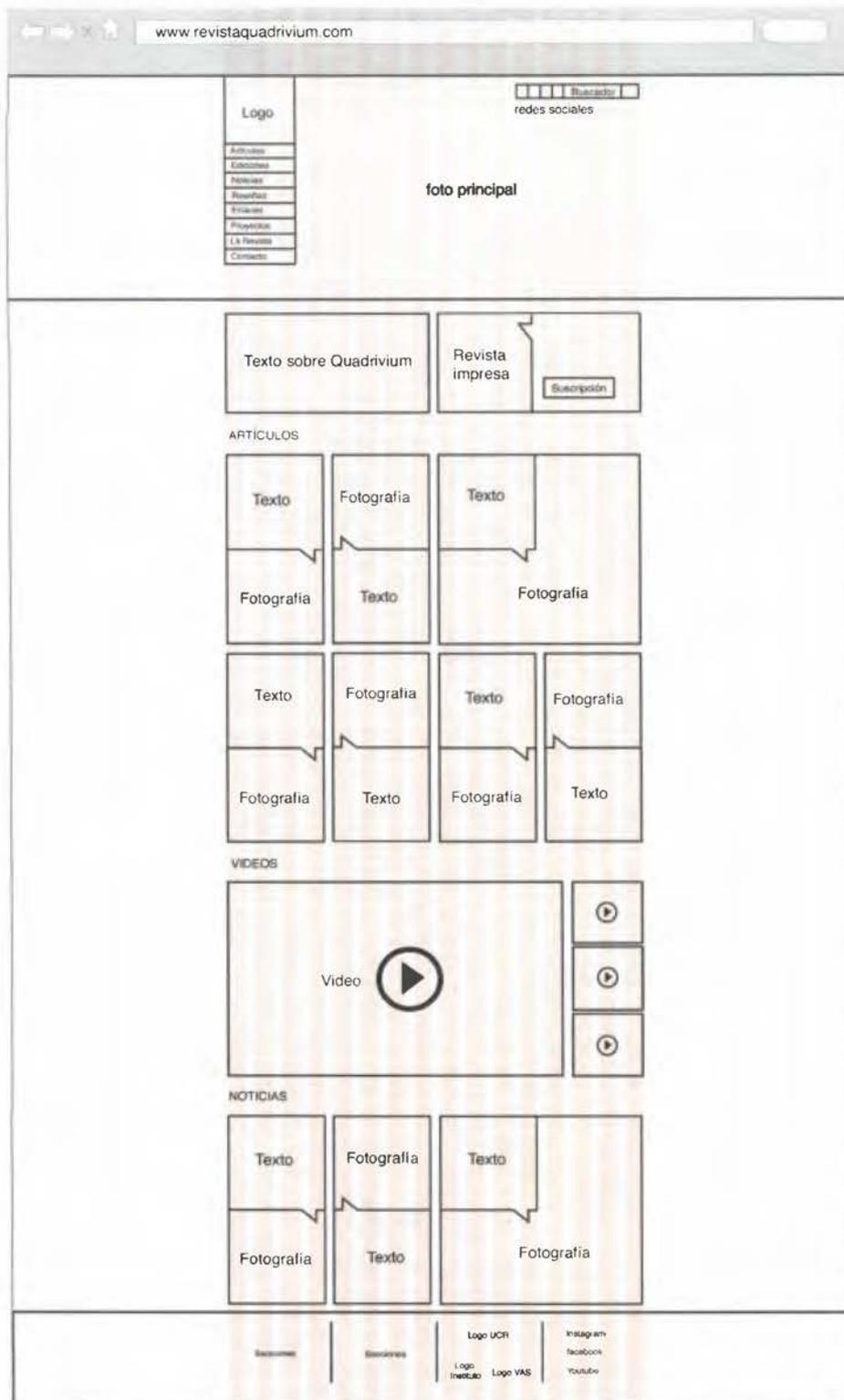
### **13.2.2 Estructura General.**

Es importante a nivel general definir una estructura de columnas que delimiten las áreas del contenido y funcionen para la mayor cantidad de secciones del sitio. Para mantener la unidad visual de la interfaz, se mantiene esta cuadrícula y se mantienen constantes los elementos de la navegación principal y la parte inferior.

El espacio está dividido en 16 columnas con 20 píxeles de separación entre ellas (Img.62), estas columnas se

agrupan en 4 columnas para organizar el contenido. El espacio se maneja en múltiplos de 4 y la mayoría de las formas son cuadradas o rectangulares, esta numeración corresponde al concepto de *Quadrivium* y los 4 caminos.

Con el objetivo de conservar un mismo lenguaje de navegación, se aplicó esta estructura general a todas las secciones con funcionalidades similares. Existe una foto principal al inicio de cada sección, se mantiene el menú principal en todas las pantallas, al igual que el buscador.

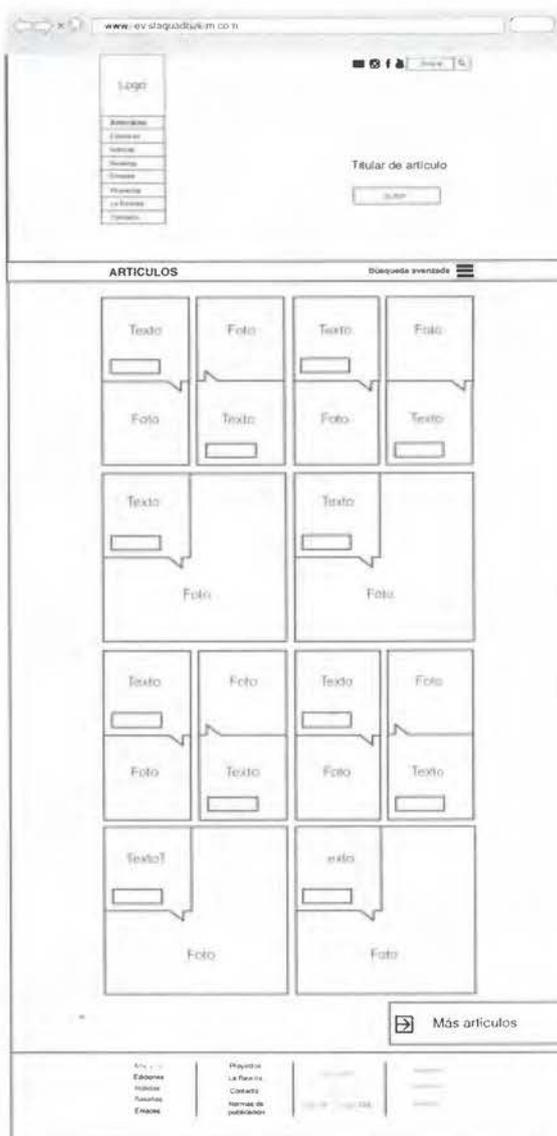


Img. 62 .Estructura general de 16 columnas.

### 13.2.3 Artículos.

La sección “Artículos” tiene la función de mostrar los artículos ordenados desde los más recientes hasta los más antiguos. Se mantiene el diseño a 4 columnas. En la parte superior se muestra una galería de fotografías que responden a los últimos artículos y sus titulares. Debajo aparece la lista de artículos, se muestra una fotografía que ilustra el contenido, el título del artículo, el nombre del autor y su grado académico. En cada artículo hay un botón que dice: **Ver más**, este botón nos despliega el artículo completo para leerlo.

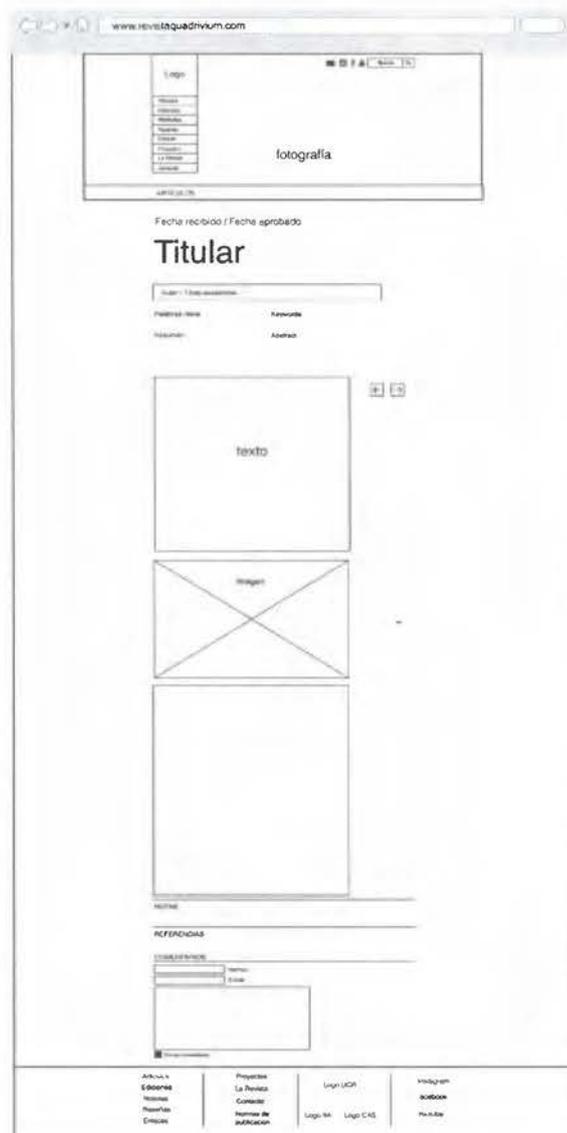
Es importante resaltar que en esta sección se cuenta con un buscador avanzado, para localizar artículos por autor, fecha, palabra clave, título, materia, entre otros. (Img.63)



Img.63. Equema para el contenido de la sección Artículos.

### 13.2.4 Artículo interno.

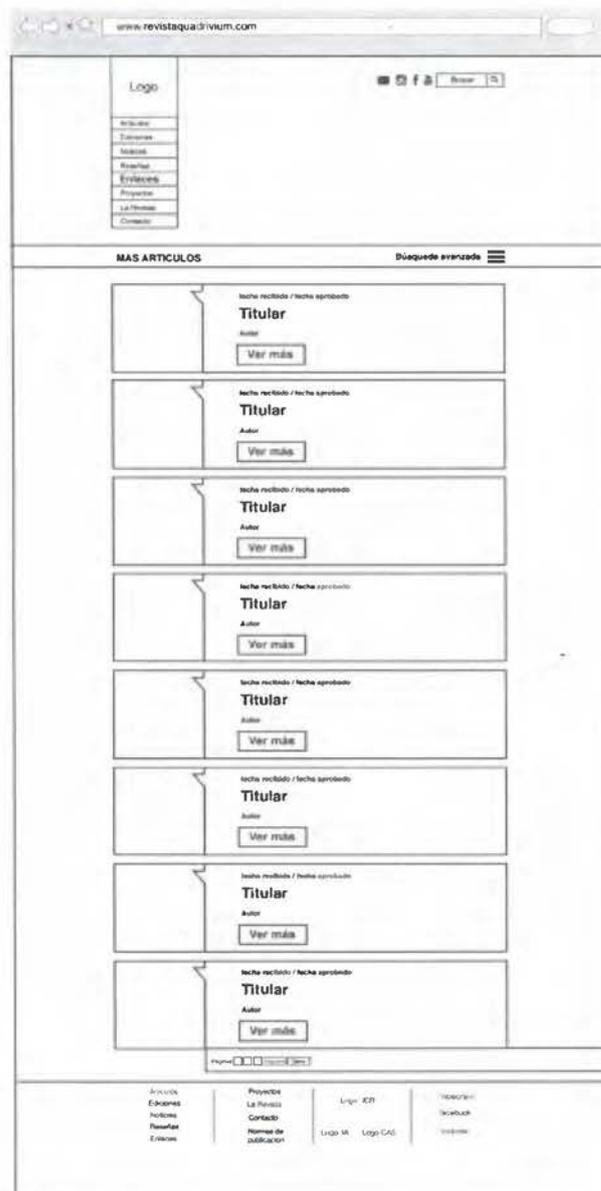
Al seleccionar el botón **Ver más**, nos direccionará al artículo como tal, en él se encuentra la fecha de recibido y aprobado, el título del artículo, el autor y su nivel académico o cargo, el texto y sus respectivas imágenes, al final del texto están las notas, referencias y espacio para comentarios.(Img. 64).



Img.64. Esquema de la diagramación de un artículo.

### 13.2.5 Más Artículos.

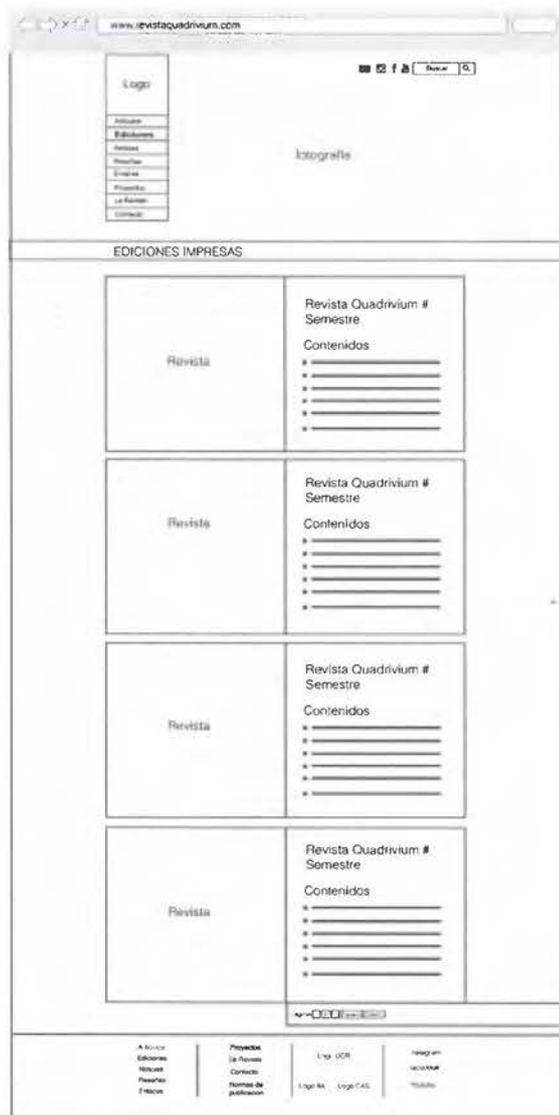
La sección “Más Artículos”, es una sección en donde se pueden encontrar artículos con temas más específicos, cuenta con un buscador avanzado para facilitar la navegación y búsqueda al usuario. (Img. 65).



Img.65. Equema de la diagramación de más artículos.

### 13.2.6 Ediciones.

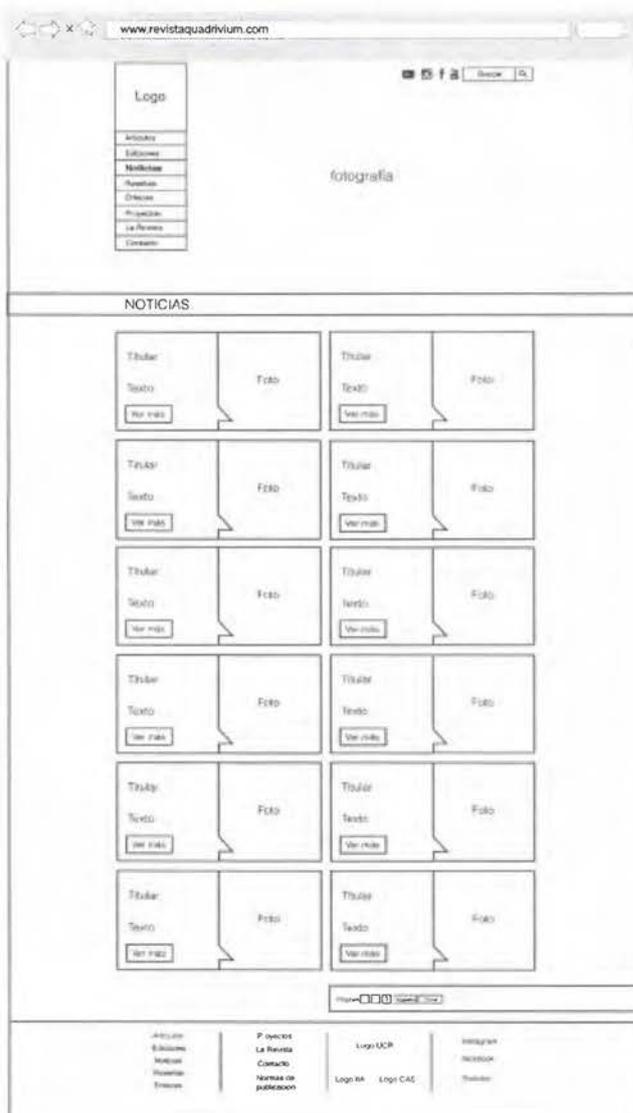
La sección “Ediciones” está conformada por 2 columnas, en una aparecen las portadas de la revista *Quadrivium* y en la otra la información de cada una de ellas, el número, el semestre a la que pertenece (meses), año y los contenidos más relevantes de la edición.(Img. 66).



Img.66. Ecuema para el contenido de la sección Ediciones.

### 13.2.7 Noticias.

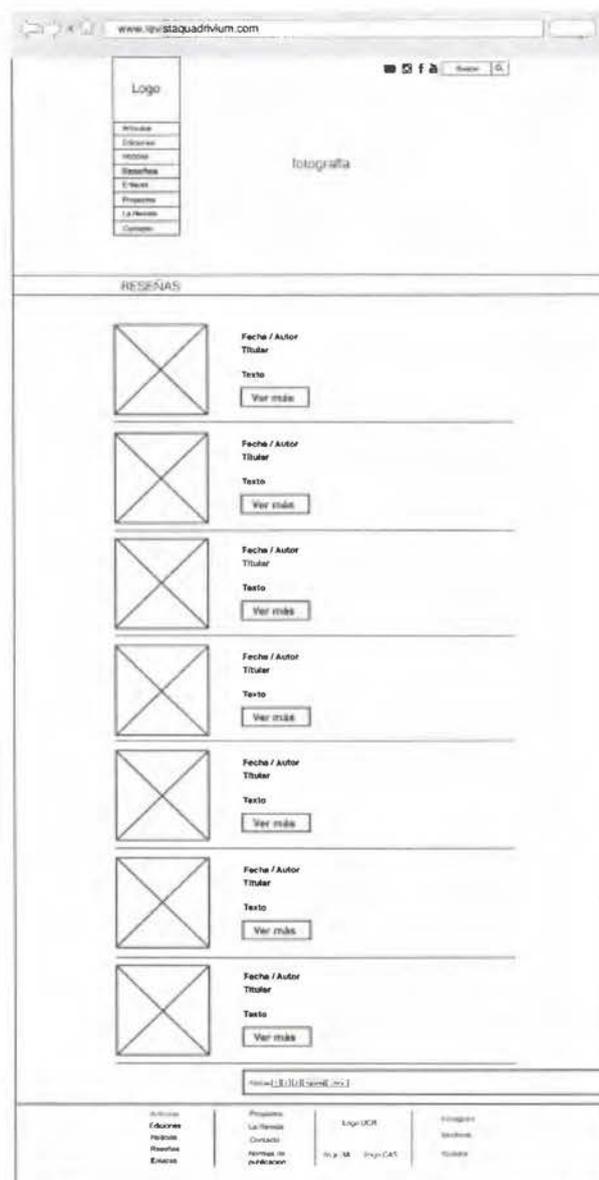
En la parte superior de la sección de "Noticias", en el carrusel, aparecen varias noticias destacadas. Luego el resto de noticias aparecen organizadas en 4 columnas cada una con una fotografía, su titular y el botón "Ver más", para ir a la página con la nota completa. (Img. 67).



Img.67. Equema para el contenido de la sección Noticias.

### 13.2.8 Reseñas.

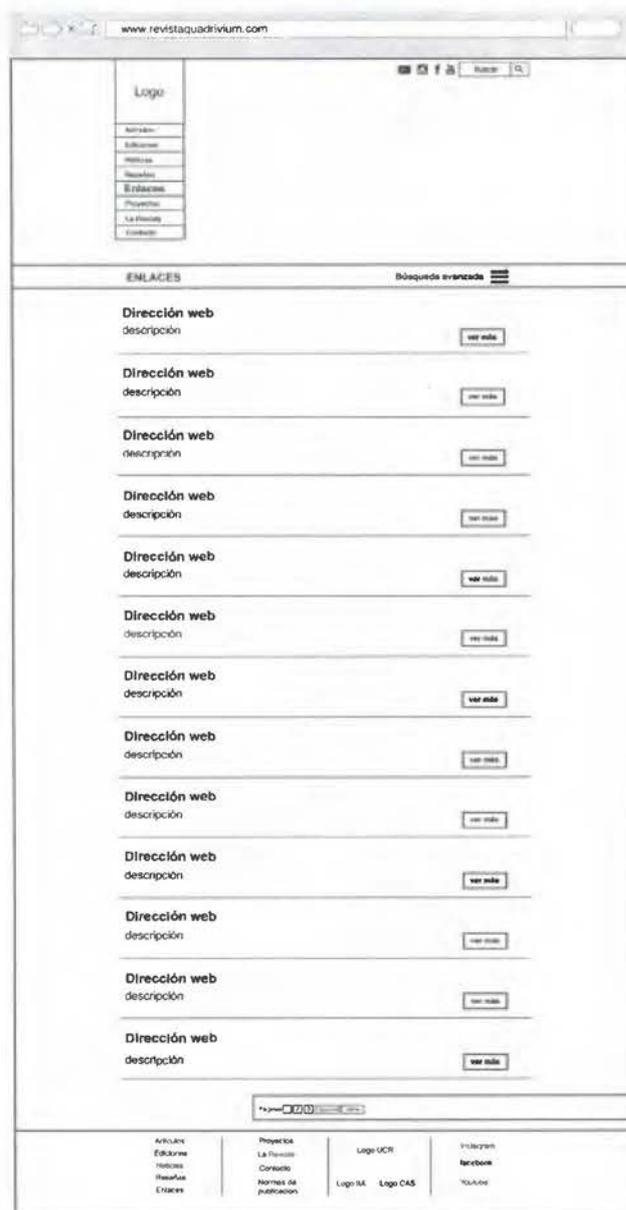
La sección “Reseñas”, se maneja en dos columnas, en la primera hay imagen ilustrativa a la reseña y la otra el titular, el autor y fecha de la reseña. Se cuenta con el botón **ver más** par acceder a la nota completa.(Img. 68).



Img.68. Esquema para el contenido de la sección Reseñas.

### 13.2.9 Enlaces.

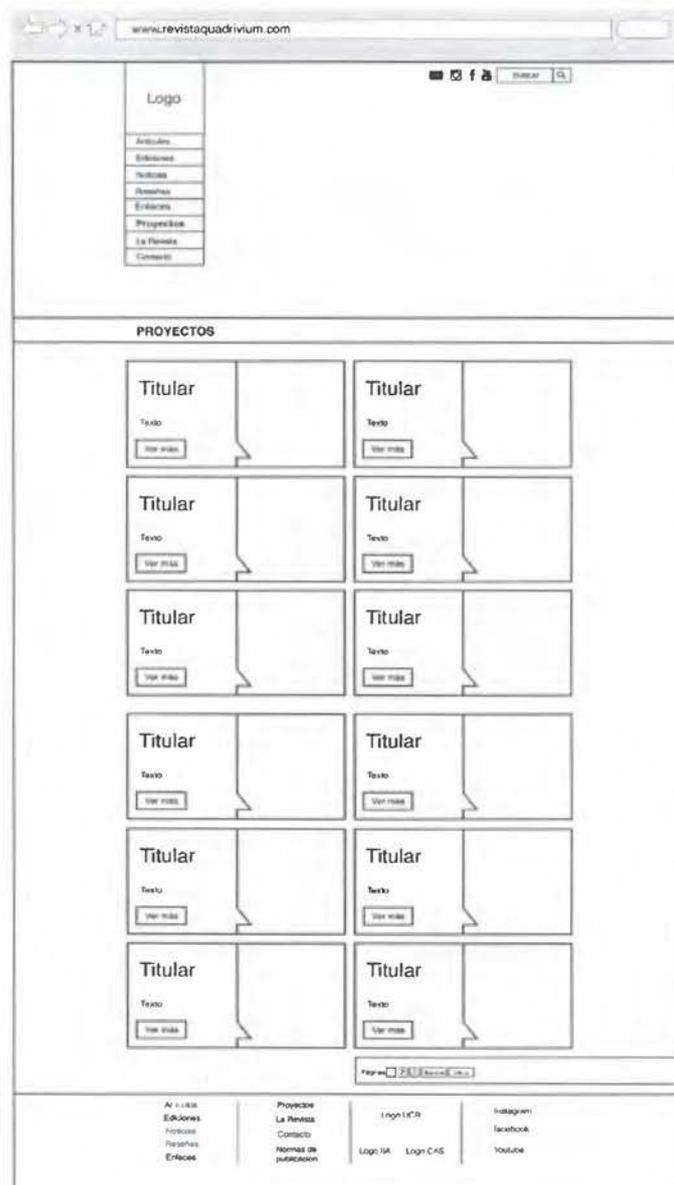
En esta sección aparece una lista de sitios web con información relevante sobre temas de arte, libros, artículos, textos, ensayos, entre muchos otros, todos con su respectivo *hipervínculo* para acceder directamente al sitio mencionado. (Img. 69).



Img.69. Esquema para el contenido de la sección Enlaces.

### 13.2.10 Proyectos.

La sección "Proyectos", es un espacio para conocer los proyectos de académicos, teóricos y artistas. En ella se presenta una lista de los proyectos nacionales para que el usuario accese a ellos, se informe y conozca a sus autores (Img. 70).

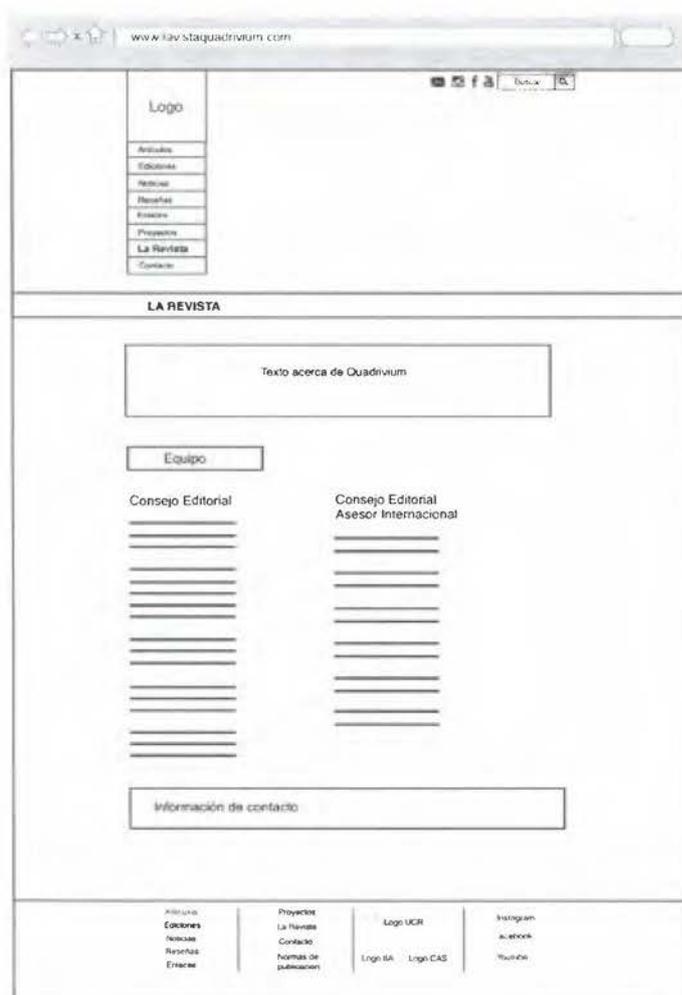


Img. 70. Esquema para el contenido de la sección Proyectos.

### 13.2.11 La Revista.

La sección “La Revista” tiene la función de comunicar todos aquellos valores de la revista, su finalidad, objetivos como revista académica, su organización y equipo de trabajo, así como los contactos correspondientes. Por otra parte, en esta sección se trata de vincular al Instituto de Investigaciones de Arte de la Universidad de Costa Rica, como el ente encargado de la investigación en el campo del arte.

(Img. 71).



Img. 71. Esquema para el contenido de la sección La revista.

### 13.2.12 Contacto.

La sección contacto, presenta los medios para contactar a *Quadrivium*, su correo electrónico, redes sociales, teléfonos, dirección, apartado postal, entre otros. También presenta información para contactar al Instituto de Investigaciones en Arte de la Universidad de Costa Rica. (Img. 72).

Logo

- Artículos
- Ediciones
- Noticias
- Reseñas
- Enlaces
- Proyectos
- La Revista
- Contacto

CONTACTO

DIRECCIÓN

TELEFONO

NOTIFICACIONES

Enviar

Enviar

Artículos  
Ediciones  
Noticias  
Reseñas  
Enlaces

Proyectos  
La Revista  
Contacto  
Normas de publicación

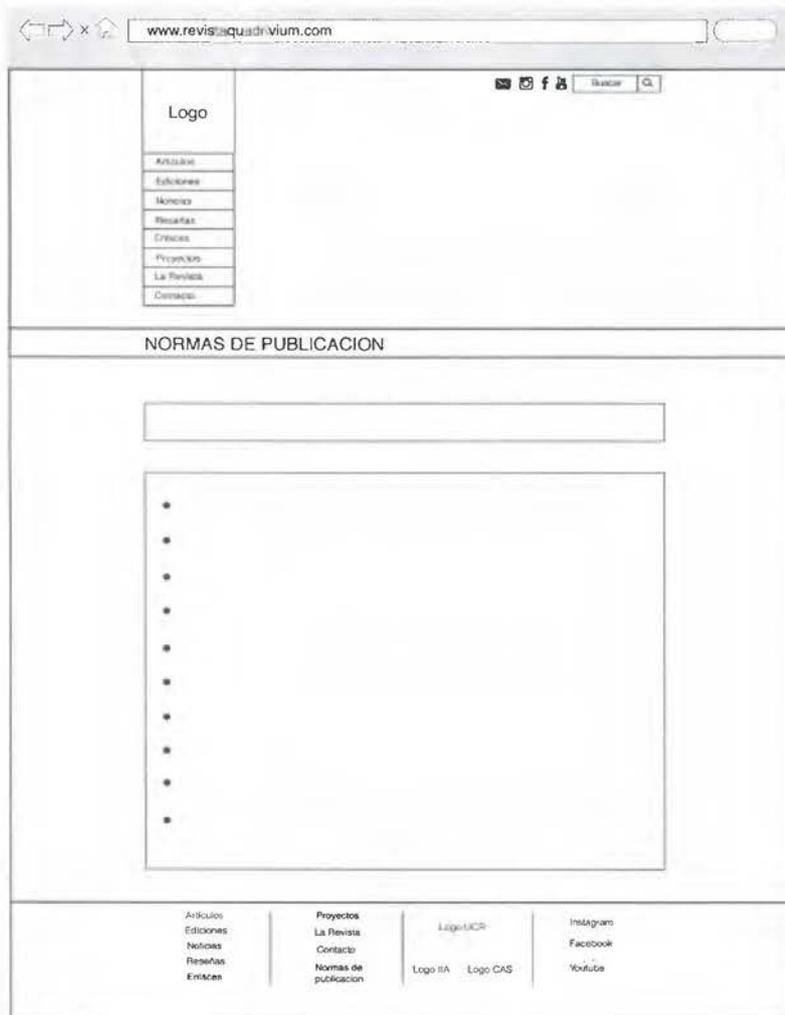
Logo UCR  
Logo IA  
Logo CAS

Instagram  
Facebook  
Youtube

Img. 72. Esquema para el contenido de la sección Contacto.

### 13.2.13 Normas de publicación.

En esta sección, se ofrecen las consideraciones generales para publicar en *Quadrivium*, se ajustan a los parámetros habituales para las revistas científicas, y que son los exigidos para la indexación en bases de datos internacionales. La publicación de trabajos de investigación (preferentemente agrupados en la sección artículos) está supeditada a la obligatoria revisión de calidad. (Img.73).



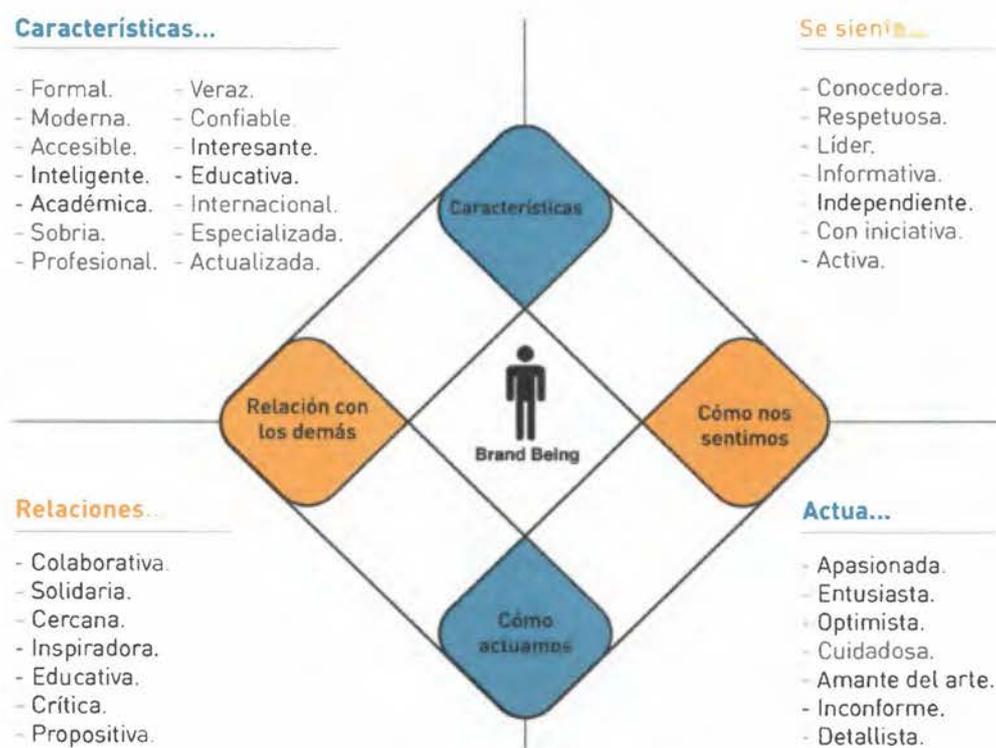
Img. 73. Esquema para el contenido de la sección Normas de publicación.

## 14. Superficie.

### 14.1 Estrategia gráfica.

Para iniciar el desarrollo del diseño de la revista, primero se estableció una estrategia gráfica, determinando el concepto, la idea, y luego características como el uso de color, tipografías, aplicación de las imágenes, y el logotipo de la revista. Con esto se propone replantear la revista tanto conceptualmente como gráficamente.

Para ello se inició un proceso para la creación del nuevo logotipo de *Quadrivium*. Para determinar el comportamiento de la revista, su personalidad y qué debía transmitir al lector, se aplicó el método del **Brand Being** (Construcción de la personalidad de marca), un ejercicio para definir la personalidad de *Quadrivium*, en donde se define cómo queremos ser percibidos y qué quiere transmitir la imagen de la revista (Img. 74)



Img. 74. Desarrollo del Brand Being para la revista *Quadrivium*.

A partir del desarrollo de esta metodología encontramos que *Quadrivium* debe ser una revista de arte, académica y moderna, especializada a nivel internacional, que abre sus páginas a un público amante del arte y que le gusta educarse cada vez más. A partir de estos valores ya definidos y teniendo claro el concepto y simbolismo de la palabra *Quadrivium*, y su relación con los 4 caminos se trabajó en un ícono que connotará el concepto y atributos de la revista (Img.75)

A partir de estos bocetos, se seleccionaron figuras que representan el concepto de la forma más indicada y que tenían relación con la misión de la revista, con el tema de la comunicación y por otro lado, que hicieran referencia a la temática de *Quadrivium*, en el plano etimológico y conceptual. Es así como surgen 3 símbolos importantes que inspiran al logotipo, ellos son: el cuadrado, la nube de diálogo y el paréntesis.



Img.75. Bocetos para el logotipo de *Quadrivium*.

El cuadrado es una de las figuras geométricas más frecuentes y universalmente empleadas en el lenguaje de los símbolos, reconocido por sus cuatro lados. El Diccionario de los Símbolos de *Jean Chevalier* (1986), dice que el cuadrado es una figura símbolo de la tierra, y hace referencia a la estabilidad. La tétrada, número del cuadrado es asociado a la inteligencia, es la figura básica del espacio, en donde conviven las cuatro direcciones cardinales. Es una forma elegante y formal, pues su estabilidad transmite confianza y credibilidad.

*“La nube de diálogo, es una convención específica de historietas y caricaturas, su función es integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la viñeta”.*

(Gubern, 1981, p. 22).

Es utilizado de múltiples formas posibles, aunque predomina la del óvalo. (Img. 76). Es un símbolo de comunicación, de expresión de las

ideas, de compartir contenidos y formas, connota la creación del diálogo entre uno o varios sujetos y compartir un mensaje.



Img.76. Ejemplos de globos que representan la palabra, el pensamiento y el grito, respectivamente.

El paréntesis en nuestro caso nos interesa como un signo usado para contener ideas y pensamientos. El concepto primario del *Quadrivium* griego está muy relacionado con las matemáticas, con los 4 caminos de las artes liberales antes mencionadas, todas ellas relacionadas al número, es un lenguaje abstracto e intelectual, el paréntesis es un signo recurrente en las matemáticas y éstas son la base del *Quadrivium*.

## 14.2 El logotipo.

A partir de estos tres elementos que describen el concepto de un medio formal, inteligente, expresivo y que almacena gran cantidad de ideas, se procede a crear un ícono que está inspirado en el cuadrado, la nube de diálogo y el paréntesis y que a la vez recuerda la Q de *Quadrivium*. Una vez definido el ícono, se diseñó el logotipo

en su totalidad, se utilizó como base la tipografía Helvetica con ciertas variaciones, ésta acompañada por la tipografía DIN en la firma que dice: "Revista de las artes". Este ícono nos recuerda un cuadrado, sin embargo éste no está cerrado, tiene 2 aberturas, lo que quiere decir que *Quadrivium*, es un medio formal e equilibrado; no obstante, no es cerrado ya que permite el intercambio de conocimiento, está abierta al debate y las



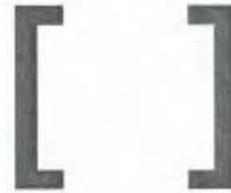
**Cuadrado**

Número 4 simbólico, representa los 4 caminos y apunta hacia todas las direcciones.



**Globo de diálogo**

El globo representa la comunicación, algo que decir, expresiva e invita al diálogo.



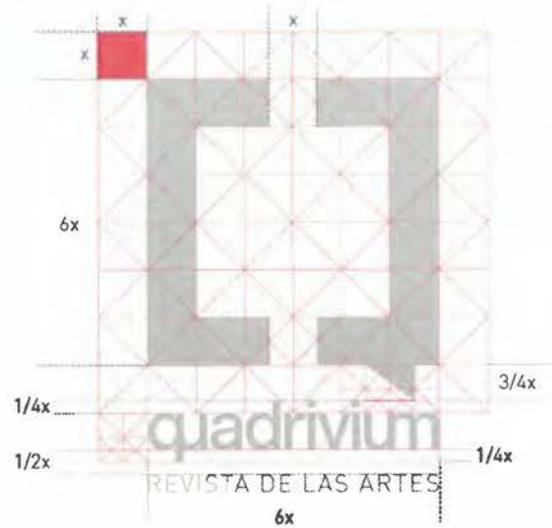
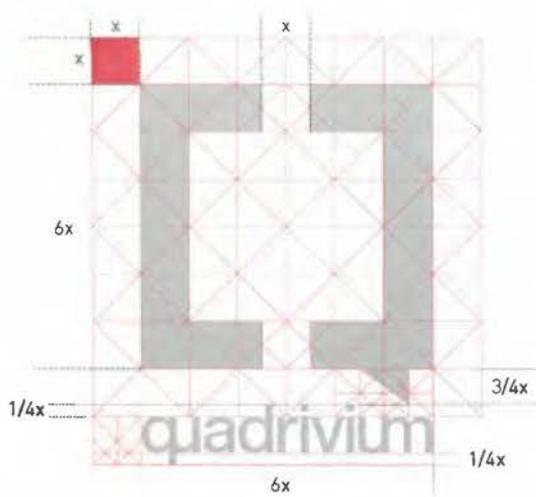
**Paréntesis**

El paréntesis tiene contenido, agrupa ideas y pensamientos, los unifica en una sola unidad, unifica actividades o resultados.



experiencias. En cuanto a la paleta de color, se definieron 2 colores principales y tres secundarios. El amarillo como color principal, asociado a lo terrenal, a

la energía e inteligencia. El gris, un color elegante, formal y sobrio. El turquesa es un color que evoca lo positivo, promueve la creatividad y es relajante.



## PRINCIPALES



C: 0  
M: 28  
Y: 100  
K: 0

R: 254  
G: 188  
B: 17

#FEBC11

**Pantone**  
130 U



C: 0  
M: 0  
Y: 0  
K: 90

R: 65  
G: 64  
B: 66

#404041

**Pantone Process**  
Black U 90%

## SECUNDARIOS



C: 62  
M: 0  
Y: 22  
K: 0

R: 78  
G: 196  
B: 204

#4ec4cc

**Pantone**  
3115 U



C: 0  
M: 0  
Y: 0  
K: 60

R: 128  
G: 130  
B: 133

#808285

**Pantone**  
424 U



C: 0  
M: 0  
Y: 0  
K: 30

R: 188  
G: 190  
B: 192

#BCBEC0

**Pantone**  
Cool Gray 6U

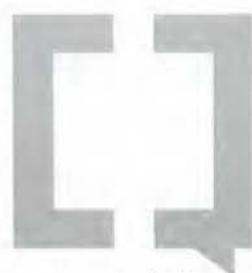
A continuación se presentan las versiones de cómo se comporta el logotipo de *Quadrivium* sobre diferentes fondos de color y también los colores apropiados para ser utilizados como fondo plano, turquesa, grises y amarillo.

LOGOTIPO SOBRE FONDO BLANCO O CLAROS.

---



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES

LOGOTIPO SOBRE FONDOS DE COLOR.

---



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES



**quadrivium**  
REVISTA DE LAS ARTES

El área de protección del logotipo, se mide a través de los pequeños cuadrados que conforman la retícula, el logo está inscrito en un cuadrado dividido en 8 cuadrados de lado, el área de protección está definida por la medida de 2 pequeños cuadrados a cada lado del logotipo. Si un cuadrado es  $x$ , el espacio de protección del logo será  $2x$ .

### AREA DE PROTECCIÓN DEL LOGOTIPO.

---



### TAMAÑO MÍNIMO DEL LOGOTIPO.

---



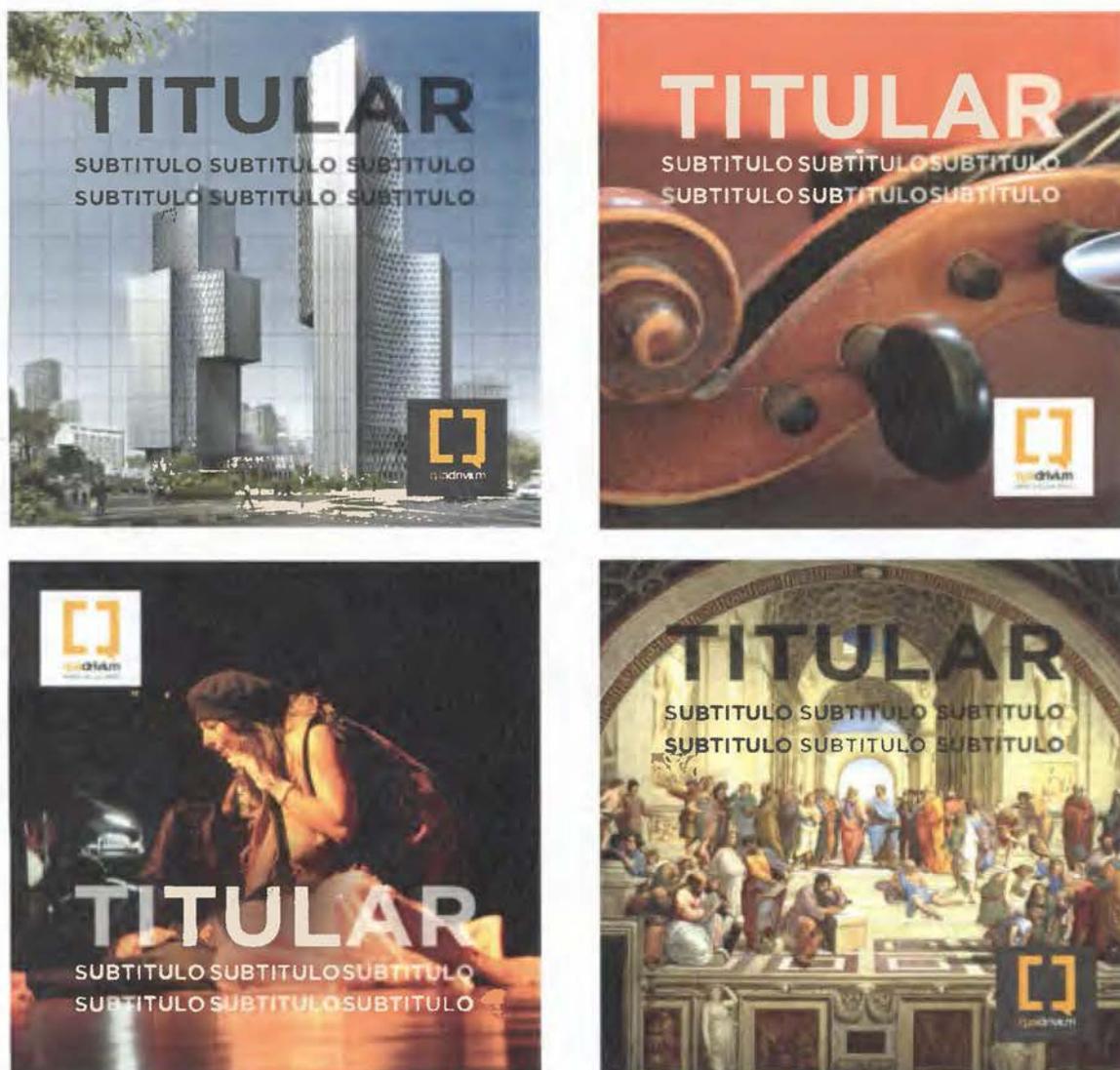
A través del logotipo se pueden desarrollar una serie de íconos que funcionan como señalética y como iconografía, estos íconos están dentro del paréntesis de *Quadrivium*, y representan temas pertinentes a la revista.

## Iconos Quadrivium

---



En el caso de las fotografías como fondo, el logotipo debe colocarse sobre un cuadrado de color blanco o negro al 90%, en la esquina superior izquierda o en la esquina inferior derecha. La retícula de cualquier material impreso (afiche, página de revista, volante, papelería, entre otros) está conformada por un cuadrado dividido en 16 cuadrados pequeños de lado, las medidas de *Quadrivium* siempre están pensadas en múltiplos de 4. Este cuadrado blanco o gris que rodea al logotipo abarca 3 cuadrados pequeños de la retícula (Img.77).



Img.77. Ejemplos de logotipo *Quadrivium* aplicado sobre fotografía.

### 14.3 Las tipografías.

Se utilizaron ciertas tipografías para la revista impresa y otras para la revista web. Existen tipografías especializadas para utilizar en las páginas web, existe un grupo de fuentes llamadas fuentes seguras para web (*web-safe fonts* en inglés), las cuáles son las únicas que un buen diseñador web debe utilizar en un sitio web.

Los navegadores (programas como *Internet Explorer, Opera, Safari, Firefox, Google Chrome*, etc) son los programas encargados de interpretar cada diseño web, para esto, utilizan las tipografías instaladas en el Sistema Operativo (*Windows, Linux, MacOS*, etc) donde se estén ejecutando. Dado que no todos los sistemas operativos tienen las mismas tipografías instaladas, es recomendable utilizar aquellas fuentes que estén instaladas en todos los sistemas operativos más populares.

En el caso de la revista impresa se utilizó la **PMN Caecilia** para los titulares y textos de resalte, esta es una tipografía elegante, *slab serif*, diseñada por *Dutch Designer Peter Matthias Noordzij*. Este tipo de letra fue lanzada en 1991 por Linotype y forma parte de la familia de las llamadas: "*neo-humanist slab*" (bloque neo-humanista). Está disponible en cuatro pesos diferentes, cada uno con una cursiva.

La tipografía **Open Sans** es usada para el cuerpo de texto de la revista, tanto en la digital como en la impresa. La Open Sans fue diseñada por Steve Matteson, es una tipografía sans serif, de tensión vertical y formas abiertas, de apariencia neutral. Es óptima para impresión, para la web y tiene buena legibilidad.

Luego tenemos a la **Helvetica** para las notas y referencias. Es una familia tipográfica desarrollada por Max Miedinger conjuntamente con Edouard Hoffmann en 1957.

## PMN Caecilia

### Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Bold Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

## Open Sans

### Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Regular Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Semibold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Semibold Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

### Bold Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_+{}[]?;

Las tipografías utilizadas para la página web, fueron Merriweather para titulares, Open Sans en los párrafos y Helvetica en subtítulos, notas y referencias. La Merriweather es una tipografía con

*serif*, que fue diseñada para leer en las pantallas de forma agradable. Diseñada por Eben Sorkin, esta fuente posee gran altura, es elegante y formal, además de ser muy amena para leer en páginas web.

### Helvetica

Light  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Light Oblique  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Regular  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Oblique  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Bold  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Bold Oblique  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

### Merriweather

Light  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Light Oblique  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Regular  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Oblique  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

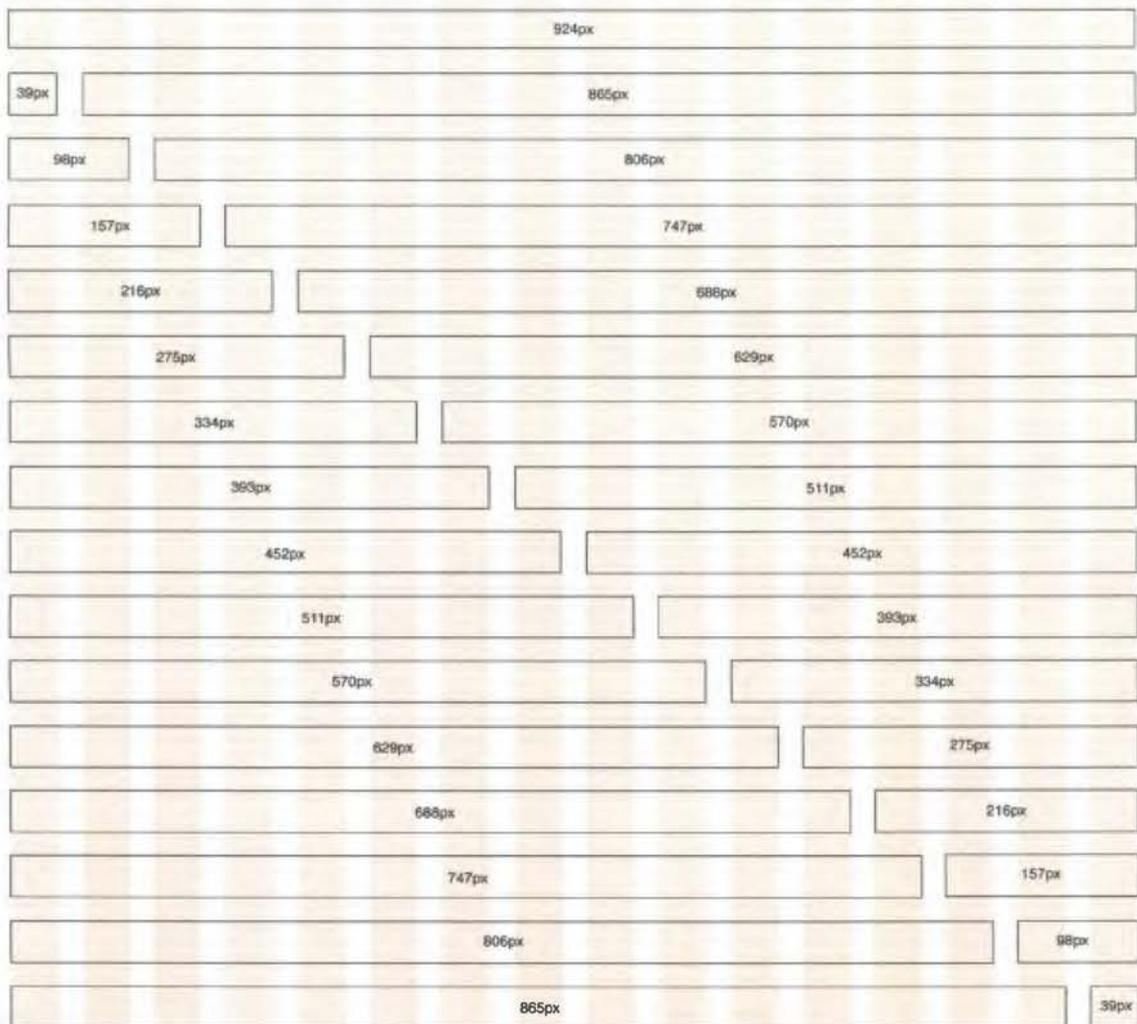
Bold  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

Bold Oblique  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$\$%^&\*()\_+{}[]?¿

## 14.4 Diseño Revista Digital.

El primer reto en el diseño de la revista digital, fue la creación de la página de inicio, ésta debe ser la carta de presentación de la revista y mostrar el tipo de contenido que ella ofrece. La imagen gráfica de ésta será heredada a las demás plantillas.

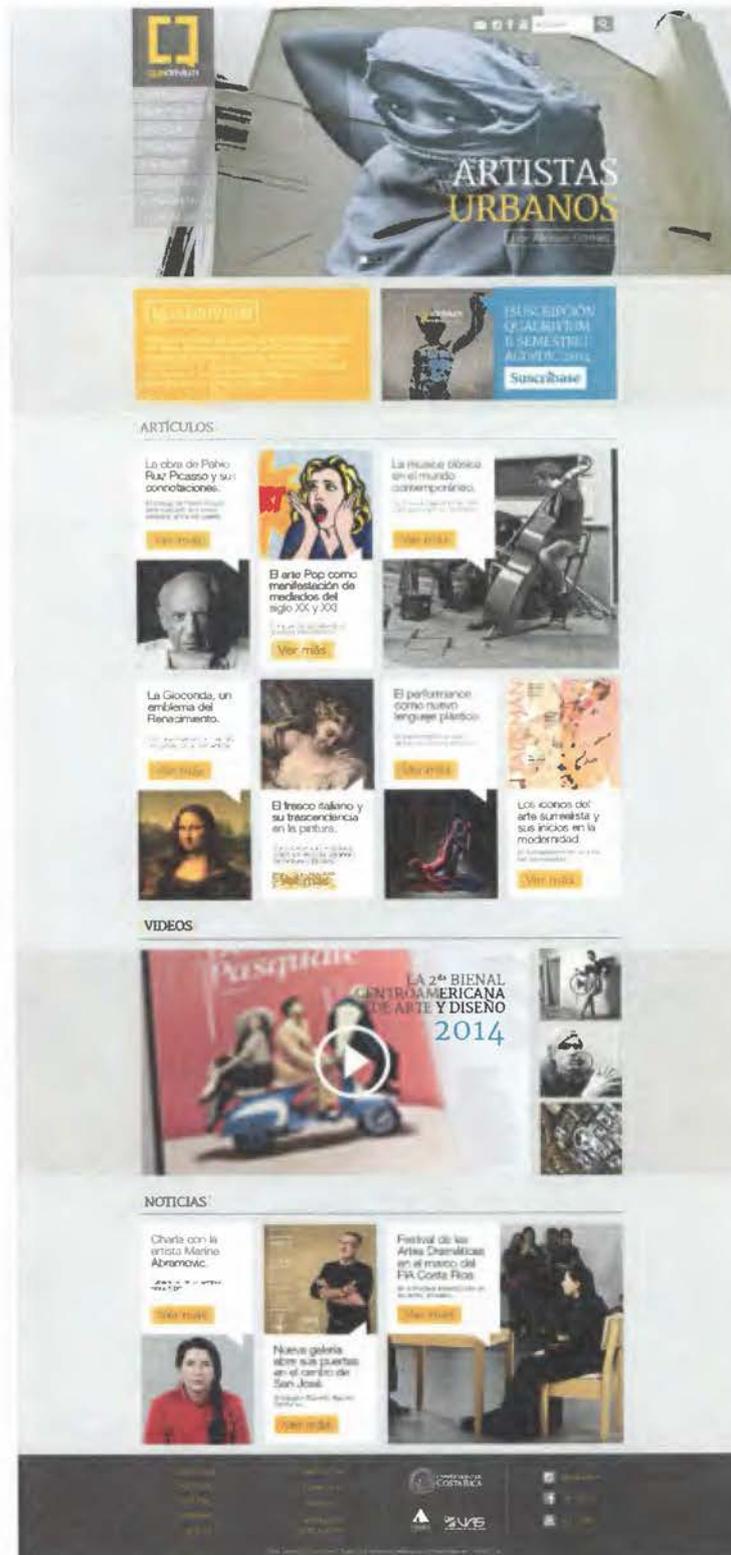
Se estableció el uso de la retícula 964 (grid 964) de 16 columnas con 20 pixeles de separación entre ellas. El uso de la retícula ayuda a definir la posición de los elementos que aparecen en cada plantilla, de acuerdo con los esquemas planteados anteriormente. (Img.78, 79 ,80 y 81)



Img.78. Ejemplo de la retícula 964 a 12 columnas.



Img.79. Diseño de la página principal con retícula sobrepuesta.



Img.80. Diseño de la página principal de la revista *Quadrivium*.

El logotipo de *Quadrivium* se incluyó en la esquina superior izquierda sobre un cuadrado gris oscuro que resalta el amarillo del ícono, debajo de éste se despliega el menú principal con todas las secciones de la revista.

Espacio para la presentación, sobre *¿Qué es Quadrivium?*

El titular de los artículos se muestra en una especie de nube de diálogo, que nace a partir de la forma del logotipo. En ella encontramos un botón llamado: Ver más, que nos llevará al artículo como tal. Debajo o encima encontramos una fotografía con formato cuadrado, alusivas al texto.

Cada sección posee un titular, para facilitar la navegación al usuario y que pueda entender cómo están dividida la página principal, donde comienza y termina la información.

Al final de la interfaz, aparece un submenú, en donde se retoman las secciones principales, redes y logos. Se encuentran en un fondo de color plano, gris oscuro, con textos en blanco y amarillo para resaltar las secciones.



En la esquina superior derecha, contamos con un buscador general para la página y los íconos de la redes sociales, su estética va de la mano con el *Flat Design* (Diseño Plano).

En la parte superior de la interfaz, van a rotar fotografías alusivas a los principales artículos de la revista con su respectivo título y autor.

En esta parte se hace uso de colores secundarios, en donde se muestra la revista impresa y un botón para la suscripción.

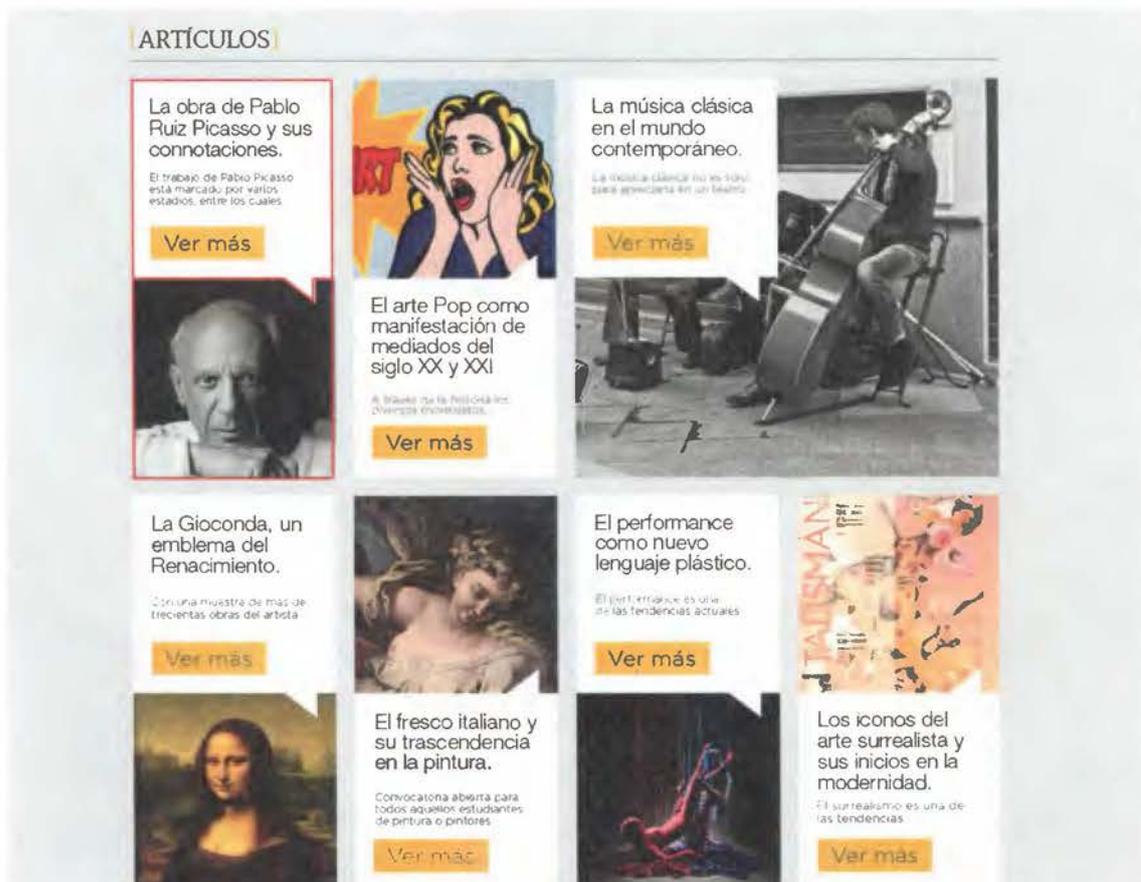
Los fondos están trabajados en colores planos, responden a dos tonalidades de gris que se intercalan, para separar el tipo de información, de manera limpia y sobria.

Img.81. Diseño de la página principal de la revista digital *Quadrivium*.

El menú principal diseñado es menos convencional que los horizontales en la parte superior, éste es vertical desplegando una a una cada barra con las secciones de la revista que salen del cuadrado con el logotipo (Img. 82).



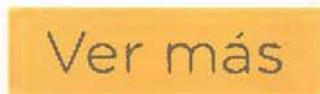
Img.82. Menú principal de la revista digital *Quadrivium*.



Img.83 Sección Artículos en página principal de la revista digital *Quadrivium*.

Los artículos se encuentran ordenados en una cuadrícula, las formas de globo de texto son una derivación del ícono del logo, las formas se mantienen como figuras de 4 lados y 4 vértices en todo el diseño. Cada artículo se presenta ordenado en una sola unidad, entre texto e imagen (Img.83).

En cada artículo se encuentra un botón rectangular con fondo amarillo y la leyenda **Ver más**, al darle click nos lleva al artículo en su totalidad, se utilizó la tipografía Open Sans y el amarillo color principal en nuestra paleta de color. (Img.84).



Img.84. Botón para artículos de la revista digital *Quadrivium*.

Retomando la tendencia del *Flat Design*, los botones son plastas de color sólido, sin gradientes o volúmenes generados por efectos.

Los subtítulos que introducen cada sección, vienen acompañados de paréntesis amarillos, esto es parte de la línea gráfica en donde se refuerza el concepto de que la revista es contenedora de información valiosa, que en medio de los dos signos encontramos una variedad de conocimiento y experiencias en torno al mundo del arte, a la vez nos recuerda el ícono del logotipo. Estos subtítulos utilizan la tipografía *Merriweather*. (Img. 85)

La sección de artículos mantiene la misma diagramación que en la página principal. En el menú principal, la sección en la que nos encontramos se resalta con la tipografía *Open Sans Bold* y en color amarillo, el fondo se convierte en gris sólido, sin transparencia, para que el usuario pueda reconocer fácilmente su ubicación. (Img.86 y 87).

En esta sección hay un buscador avanzado, por medio del cual podemos encontrar los artículos en diversas categorías, esta herramienta es

ARTÍCULOS

VIDEOS

NOTICIAS

Img.85. Subtítulos de la revista digital *Quadrivium*.



Img.86. Sección Artículos de la revista digital *Quadrivium*.



Img.87. Visualización de menú principal en la sección Artículos.

sumamente importante para que el usuario encuentre lo que está buscando de manera práctica y rápida. (Img. 88).

Los artículos se presentan en un formato rectangular, en el globo de diálogo se muestra el título del artículo con la tipografía *Helvetica Light* y su autor, además el nivel académico del



Img.88. Buscador avanzado en sección Artículos.

autor y su ocupación en la tipografía *Gotham*. El nombre del autor en amarillo para destacarlo. Se mantiene en cada artículo el botón: **Ver más**, para acceder al texto del mismo. (Img.89). Al final de la interfaz de Artículos, encontramos una especie de botón llamado: **Ver más artículos**, con fondo amarillo y tipografía *Merriweather*, posee una flecha, éste nos lleva a otra interfaz con artículos mucho más específicos (Img.90)

En la parte superior, se mostrarán una serie de fotografías con los artículos más recientes, con su respectivo titular y autor, similar a cómo se comporta la página principal.

Al darle click al botón **Ver más artículos**, nos desplazamos a otra interfaz muy parecida a ésta, pero con los artículos



Img.89. Presentación de los artículos en la interfaz Artículos.

mostrados como una lista y en cada artículo se muestra más información como la fecha de aprobación y de recibido, autor, y el inicio del texto. (Img.91 y 92). Al final de la página se cuenta con un paginador para acceder a todas los demás artículos que están con fecha más anterior.(Img.93).

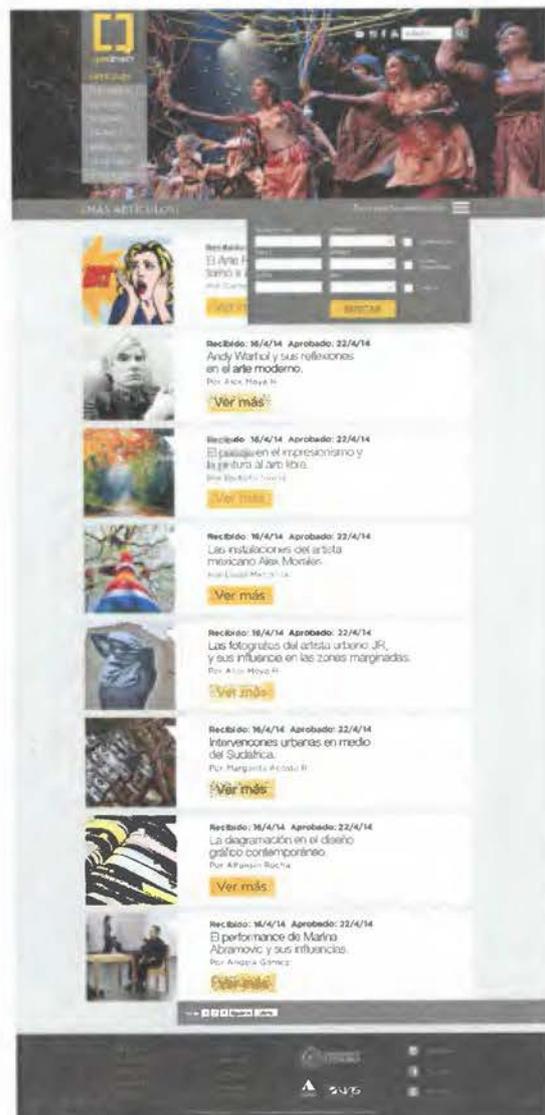
Al ingresar a un artículo en particular, encontramos en su parte posterior, el menú principal que está presente en todas las secciones y una foto principal sobre el artículo, después están las fechas de recibido y aprobado, el título del



Img.90. Botón de Ver más artículos en la interfaz Artículos.

artículo, el autor y su grado académico, seguidamente encontramos las palabras claves que hacen referencia al contenido del artículo, éstas en español e inglés y un resumen del artículo, nuevamente en español e inglés. El artículo inicia con un paréntesis amarillo y termina cerrando el mismo paréntesis, esto es parte de la línea gráfica, en donde se hace alusión a que *Quadrivium* contiene el conocimiento sobre el arte.

Al final del artículo hay un espacio para los comentarios de los lectores, al igual que las notas y referencias del artículo respectivo (Img.94).



Img.91. Interfaz de la sección Más artículos.

En la sección Ediciones, encontramos en la parte superior, la misma configuración que las otras secciones, una foto principal en donde están el menú principal, el buscador general y redes sociales, debajo hay un listado con todas



Img.92. Presentación de un artículo en la Interfaz de la sección Más artículos.



Img.93. Paginador de la Interfaz de la sección Más artículos.

las ediciones impresas de los números de *Quadrivium*, en cada edición se presentan el número de la revista, el semestre (meses) y los contenidos más importantes de la misma (Img.95). En cada ítem se muestra la portada de la revista y el número correspondiente y al lado, en un cuadrado blanco, la información sobre el contenido de la revista (Img.96).

En la sección de noticias, observamos el mismo orden de elementos, rotan fotografías en la parte superior acerca de las últimas noticias publicadas, abajo se encuentran todas las noticias



### El artista y fotógrafo urbano “JR” y su resemantización de la fotografía como instrumento de denuncia

Paloma López, Angélica Gómez, Angélica Gómez, Angélica Gómez, Angélica Gómez

Resumen: Este artículo analiza la obra del artista y fotógrafo urbano JR, quien utiliza la fotografía como herramienta de denuncia social y política. Se exploran sus técnicas de collage y su impacto en el espacio urbano.

El arte urbano ha experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años, convirtiéndose en una forma de expresión que desafía los límites del espacio público. En este contexto, el artista JR destaca por su uso innovador de la fotografía para crear obras que generan conciencia social y política. Su trabajo se centra en la resemantización de la fotografía, transformándola en un instrumento de denuncia y activismo.



La propuesta visual que más me gusta para mi planteamiento. ¿Cuál es la propuesta a través de las fotografías y su gran escala en relación al público urbano?

La propuesta visual que más me gusta para mi planteamiento es la que utiliza la fotografía como herramienta de denuncia social y política. Este tipo de obras generan conciencia y activismo, transformando el espacio urbano en un lugar de reflexión y acción. La gran escala de estas obras permite que el público interactúe directamente con ellas, creando un diálogo constante entre el arte y la sociedad.



Img.94. Página de artículo en la revista digital *Quadrivium*.



Img.95. Página de ediciones en la revista digital *Quadrivium*.

relacionadas con el arte, en especial el ámbito artístico nacional (Img.97).

Se resalta en amarillo en el menú principal la sección en la que nos encontramos, noticias en este caso, y los artículos

se muestran en dos filas verticales, sin embargo, en este caso el globo de diálogo está utilizado horizontalmente, a diferencia de la sección de artículos en donde se encontraba vertical. En cada ítem de noticia encontramos el titular, una fotografía alusiva a la noticia y el botón **Ver más**, para leer toda la nota (Img.98).



Img.96. Portada con la información del número correspondiente.

En la siguiente sección, Reseñas, existen fotografías en la parte superior, acerca de las últimas reseñas, seguidamente hay un despliegue de los textos de manera vertical, con su fotografía ilustrativa y la información al lado derecho de la pantalla. Esta información presenta la fecha de la reseña, su autor, el título de la misma, un vistazo al inicio del texto y el infaltable botón **Ver más**, para acceder a todo el texto de la reseña (Img.99).



Img.97. Página de noticias en la revista digital *Quadrivium*.

Cada reseña está dividida por una línea gris de un pixel de ancho. Cuenta con un paginador al final de la interfaz para acceder a otras reseñas de fechas más avanzadas (Img.100).

Luego de la sección reseñas, está la sección de enlaces, estos enlaces



Img.98. Detalles de diagramación en la sección noticias.



Img.99 Página de reseñas en la revista digital *Quadrivium*.



Img.100. Detalles de diagramación en la sección reseñas.

responden a sitios web útiles e interesantes para el usuario, es una especie de bibliografía virtual para consultar acerca de diversos temas sobre arte y temas afines (Img.101).

En la parte superior, hay una fotografía referente a algún tema artístico, que ilustre esta sección, puede variar por épocas. Se mantiene siempre presenta el menú principal indicando en amarillo la sección en la que nos encontramos. Posteriormente están las direcciones web de cada sitio y debajo de éstas una breve descripción sobre qué trata este sitio y qué temas o tema abarca. El botón ver más funciona como el hipervínculo que nos redirigirá a la página correspondiente (Img.102).

En la sección proyectos, encontramos una interfaz y un orden muy semejante



Img. 101. Página de enlaces en la revista digital *Quadrivium*.

a la sección de noticias, en la parte superior de la página se muestran fotografías que ilustren los variados proyectos (Img.103).



Img.102. Detalles de diagramación en la sección enlaces.



Img.103. Página de proyectos en la revista digital *Quadrivium*.

Seguidamente se encuentran los proyectos, ubicados en dos columnas en donde se comparte el espacio entre los titulares y las fotografías, en cada

proyecto presentado al usuario está su titular, un breve texto del contenido y el botón, dispuesto en un rectángulo amarillo y que: **Ver más**. Cuenta con un paginador al final de la página para acceder a proyectos anteriores. (Img.104)



Img.104. Detalles de diagramación en la interfaz para los proyectos.

En la sección La Revista, hay una presentación sobre la revista *Quadrivium* y se presenta al Consejo Editorial, sus miembros, director, editor, miembros honoríficos, encargados de corrección de textos, fotografías, diseño y diagramación, entre otros. Además se presenta al Consejo Editorial Asesor Internacional. En la parte superior se muestra una fotografía de las oficinas de *Quadrivium*.

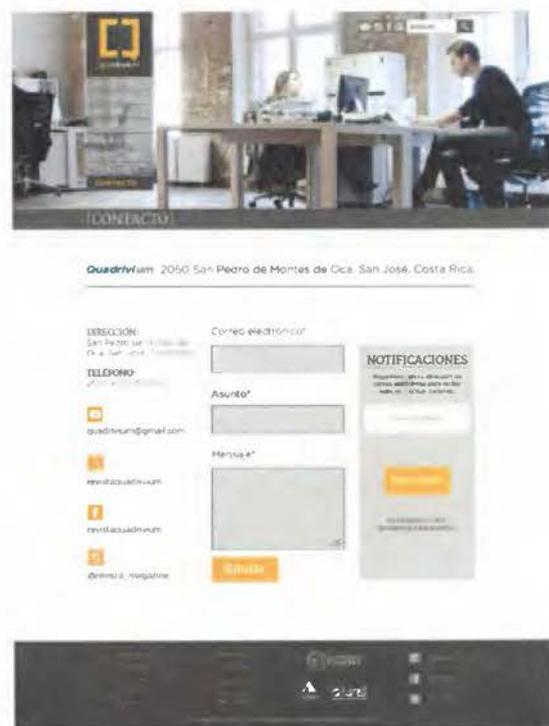
También hay un espacio para hablar sobre el Instituto de Investigaciones en Arte y sus objetivos, como ente divulgador y responsable de la revista *Quadrivium*. Existe un botón que permite redireccionar a la página web del Instituto o en todo caso a la página de la facultad de bellas artes de la Universidad de Costa Rica para obtener más información sobre éste. (Img.105).



Img.105. Página La Revista en la revista digital.

La sección final del menú principal es Contacto, en ella se encuentran todos los posibles medios de comunicación con la revista, direcciones físicas y de web, redes sociales, teléfonos, entre otros. (Img.106).

En esta sección, existe un espacio para enviar mensajes y solicitud para recibir notificaciones de la revista. Se matienen los botones con fondo amarillo y los íconos de las redes sociales. En la parte



Img.106. Página de contacto en la revista digital *Quadrivium*.

superior encontramos una fotografía de los miembros del consejo editorial.

En la actualidad el usuario accesa a una página web muchas veces, en varios lugares y desde diferentes medios, es decir, En el menú secundario, en la parte inferior de la página, se encuentra un rubro importante llamado normas de publicación, que corresponde a las medidas y consideraciones para enviar un artículo o material a la revista *Quadrivium* (Img.107).



**Normas para la presentación de artículos a Quadrivium: revista de las artes**

La revista *Quadrivium* es una publicación semestral del Instituto de Investigaciones en Artes de la Universidad de Costa Rica. Su propósito fundamental es servir como espacio de reflexión para los trabajos académicos de todos aquellos profesores que se dedican a la enseñanza artística nacional y en el extranjero. En este espacio académico comunicarán sus avances y conocimientos. La presentación de los artículos debe seguir las siguientes normas:

- El texto debe tener un dispositivo metodológico de trabajo, se debe de seguir un formato y un idioma específico.
- El lenguaje debe ser sencillo, sin que ello signifique desear un rigor académico.
- El artículo debe presentarse en digitalizado, utilizando el formato de la siguiente manera: junto con ambos apellidos, debe ir seguido en una misma línea de la sigla para un artículo de revista "Revista", ajustado con el nombre del autor, se debe y el primer apellido. Además al principio del artículo debe presentarse un resumen de no más de 150 palabras, en castellano y en inglés, sobre el contenido del artículo. Debajo de cada resumen se debe de suministrar el número de palabras clave que definen la temática del artículo. El número de palabras debe ser de 3 palabras clave y de 3 palabras descriptivas.
- Los datos deben incluirse en el texto, referenciando, entre otros, el título, número de publicación de la obra y las páginas.
- La bibliografía se elaborará de acuerdo a las siguientes especificaciones: el nombre de los autores, debe ser escrito en forma alfabética y el título de la referencia en español y cuando sea autor único, título del libro, con comillas, ciudad, Editorial, si los autores de la obra son más de tres, deben aparecer solamente apellido y el nombre del primer autor, seguidos por la abreviatura "et alia" o "et alii".
- Las citas se incluyen al final del texto antes de la bibliografía.
- No se utilizarán los computadores, una vez visitada la revista se deben de hacer comentarios, los errores ortográficos y las modificaciones.

Se debe de presentar un borrador en línea. Área de Contacto: [art@iia.cr](mailto:art@iia.cr) y [art@iia.cr](mailto:art@iia.cr) o presentarse al Instituto de Artes de la Universidad de Costa Rica.



Img.107. Página de normas de publicación en la revista digital *Quadrivium*.

El usuario podría acceder desde una computadora de escritorio, una portátil o quizás desde una tableta o un teléfono celular inteligente, entre muchas otras. Las páginas web requieren hoy en día de una versión móvil, que se adapte bien a la mayoría de dispositivos del mercado, esta capacidad para adaptarse a los dispositivos móviles se le denomina: "Diseño Web Responsive" o Diseño adaptable.

*"Diseño web Responsive es el enfoque que sugiere que el diseño y el desarrollo debe responder al comportamiento de los usuarios y el medio, basado en el tamaño de pantalla, la plataforma y la orientación. La práctica consiste en una mezcla de redes flexibles y diseños, imágenes y un uso inteligente del CSS". (Kayla Knight, 2011).*

Esta tecnología aplicada en el diseño permite la flexibilidad y mejora la experiencia del usuario, si éste cambia desde su laptop a una tableta, el sitio debe cambiar automáticamente para

adaptarse a la resolución, tamaño de imagen y capacidades del dispositivo. En otras palabras, el sitio web debe tener la tecnología para responder automáticamente a las preferencias de los usuarios.

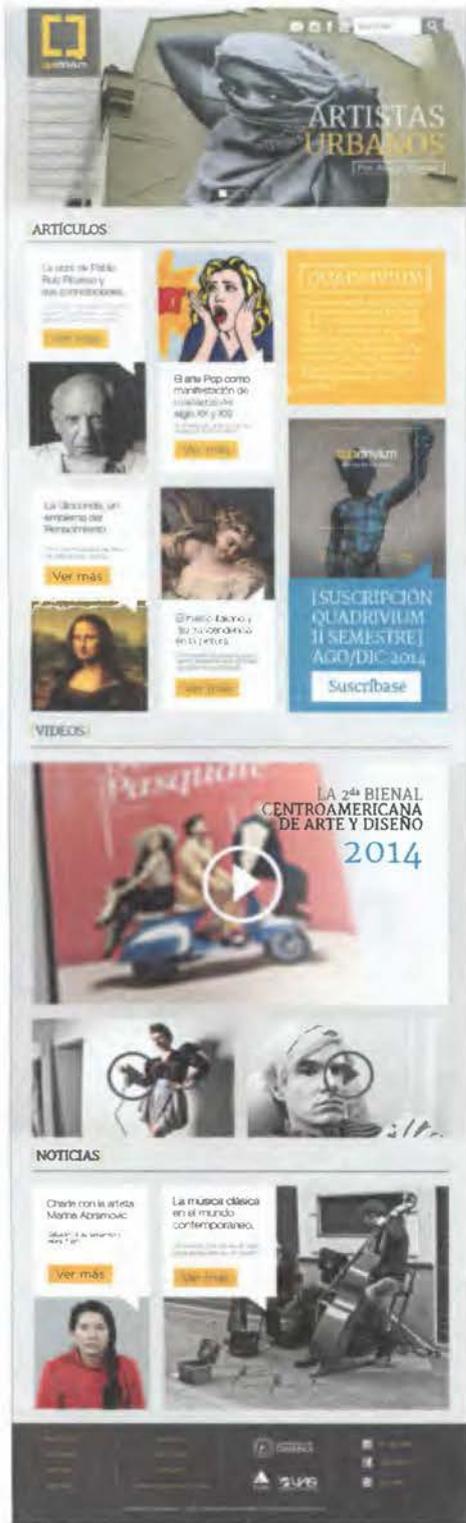
Esto elimina la necesidad de una fase de diseño y desarrollo diferente para cada nuevo dispositivo móvil en el mercado. En el caso de la revista digital *Quadrivium*, es necesario que el diseño sea *responsive*, ya que la revista debe adaptarse a los requerimientos contemporáneos de una completa página web, esta característica permite al usuario una mejor y más completa experiencia, tanto en su contenido y como en su diseño, ya que con esto puede accederla con facilidad desde varios dispositivos móviles.

Se diseñaron 2 versiones para los dispositivos móviles que están más presentes en el mercado: las tabletas y los celulares inteligentes.

En el caso del diseño para las tabletas, se modificó la retícula, esta es de 768 pixeles con 10 columnas. En el caso del diseño para los celulares inteligentes se utilizó una retícula de 320 pixeles y 4 columnas, (lmg.108 y 109).

A pesar de la diferencia de tamaños y retícula, el diseño para las tabletas es una derivación del original, las fotografías de artículos en el área superior se mantienen, con sus respectivos titulares. La información se distribuye en 3 columnas, 2 columnas son para los artículos y la tercera es para la presentación de la revista y el espacio para la suscripción de la revista. Seguidamente se muestran los videos y las noticias y al final la barra con el submenú, logotipos y redes sociales.

En cuanto a la aplicación de diseño para los celulares inteligentes, la retícula presenta un cambio significativo, ya que se trabajó con una única columna, en donde se va presentando la información.



Img.108. Página principal de la revista digital *Quadrivium* para dispositivos móviles como tabletas.



Img.109. Página principal de la revista digital *Quadrivium* para dispositivos móviles como celulares.

El menú principal se presenta diferente, está escondido y debe ser desplegado al posicionar el cursor encima.

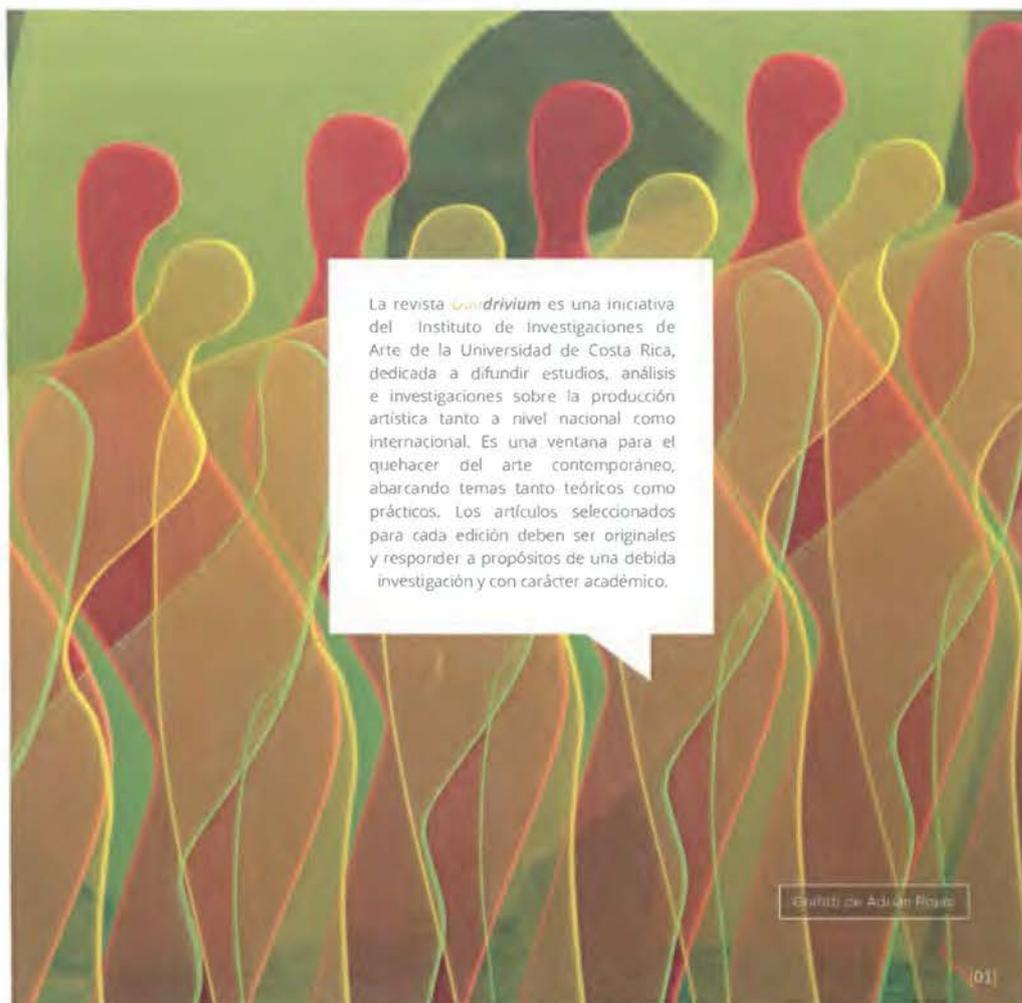
no siempre el diseño que funciona para una computadora, va a ser eficiente en un celular.

El manejo del espacio es muy importante en este tipo de variación, ya que los tamaños son más reducidos y

La revista podrá contar con una interfaz que se adapta a los 3 tamaños más utilizados en los dispositivos. (Img. 110)



Img.110. Revista digital *Quadrivium* en diferentes dispositivos.



Img.112. Página de presentación de la revista impresa *Quadrivium*.

el caso de entrevistas o reseñas, en la parte superior de la fotografía se colocó una pestaña que indica si es uno o lo otro y se encuentran al final del índice (Img.114).

La numeración en la revista está entre paréntesis amarillos, es un detalle que se mantiene a lo largo de ella, es parte

de la línea gráfica de *Quadrivium*. En la parte superior de las páginas de la revista impresa se muestra el número de ISSN (*International Standard Serial Number*, Número Internacional Normalizado de Publicaciones Seriadas) es un número internacional que permite identificar de manera única una colección, al lado superior izquierdo y en el lado superior



Img.113. Página internas de la revista impresa *Quadrivium*.

Fotografía que ilustra el artículo, con los números de página, el autor y el título del mismo.

En algunos casos hay etiquetas que señalan que se trata de una entrevista o reseña.



Img.114. Índice de la revista impresa *Quadrivium*.

El número de página está encerrado en dos paréntesis, siguiendo la línea gráfica de la revista.

derecho, el nombre de la revista, el semestre y el año al que pertenece (Img.115). Cada artículo inicia con una fotografía que abarca las 2 páginas totales (Img. 116). En la esquina superior izquierda hay una pequeña etiqueta en medio de paréntesis, que indica si el texto es de un artículo, una reseña o una entrevista. Esta etiqueta posee un color de la paleta secundaria, el turquesa.

del logotipo. Esta forma es de color blanco, en ella se encuentra información importante que debe llevar todo artículo académico al inicio, como por ejemplo el título, el autor y su nivel académico, la fecha de recibido y de aprobado, las palabras claves del artículo en español e inglés y el resumen en español e inglés. Esta forma puede aparecer a la derecha o izquierda.



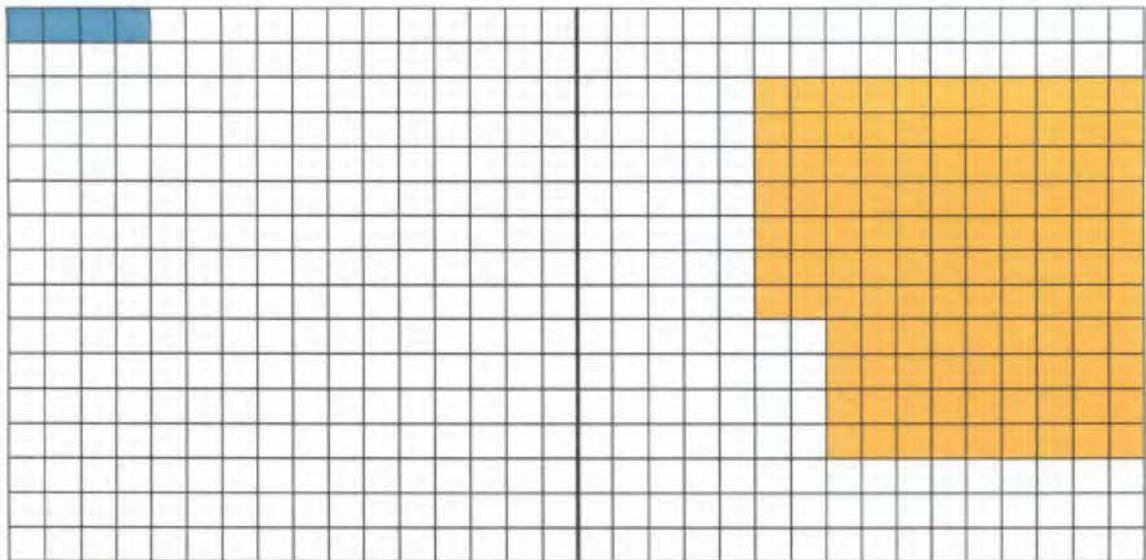
Img.115. Detalles de páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.

El espacio para el titular de los artículos se encuentra en una forma perpendicular, que recuerda las esquinas del ícono

Los titulares se presentan con la tipografía PMN Caecilia Roman, con 59 puntos, en negro al 90%, la última

línea del titular será con negro al 60% a 27 puntos, la tipografía de los titulares es elegante, moderna , al tener serif permite una fácil lectura.(Img.117)

El autor del artículo se encuentra en un rectángulo amarillo, ahí encontramos su profesión, nivel académico y las fechas correspondientes del artículo. Se utiliza la tipografía *Open Sans Regular* y en *Bold*



Img.116. Portada de artículo de la revista impresa *Quadrivium*.

# EL ARTISTA ENRIQUE MARTÍNEZ: EL CLICHÉ Y EL ARQUETIPO.

Img.117. Titular de artículo de la revista impresa *Quadrivium*.

para destacar ciertas palabras. Luego tenemos las palabras claves y resumen del artículo en ambos idiomas (español e inglés). Los subtítulos de cada columna están con la tipografía *PMN Caecilia* y en color turquesa, mientras que el texto de las palabras clave y resumen están en *Open Sans* con negro al 60% , esto permite un agradable contraste y equilibrio con las tipografías, así como la mezcla de colores principales y secundarios. (Img.118).

En caso de que el titular del artículo fuera muy extenso o el resumen, la retícula permite que se pueda ampliar nuestra figura en forma de escuadra, ya sea hacia abajo o hacia un lado, según sea necesario.

David Raskin Peña / Doctor/ Universidad de São Paulo.  
Recibido: 14-02-14 Aprobado: 10-05-14

**Palabras clave:** • Instalación  
• Performance • Conceptual  
• Videoarte

**Resumen:** Martínez es un artista que crea imágenes con las que nos gusta componerlos, pero no podemos. Un niño solitario se encuentra de pie en una pradera. centellean relámpagos y rayos contra el fondo de un cielo.

**Keywords:** • Installation  
• Performance • Conceptual  
• Videoart

**Abstract:** Martínez is an artist who creates images that we like to be blended, but we can not. A lonely boy is standing in a meadow. twinkling flashes of lightning against the background of a dark and stormy sky.

Img.118. Información de artículo de la revista impresa *Quadrivium*.

En algunos casos si la fotografía es adecuada el texto puede funcionar sin la figura de escuadra blanca, manteniendo los espacios en la retícula, pueden variar los colores del titular a blanco siempre que permita buena legibilidad. (Img.119).

El texto de los artículos inicia con una particularidad, cada artículo comienza con un paréntesis amarillo, es una especie de señal que le indica al lector que da inicio al artículo, además la primera línea está en *Bold*, el paréntesis se cierra al terminar el artículo. Esta idea va de la mano con el concepto del logotipo, que nos recuerda que *Quadrivium* es un ente que contiene conocimiento y los artículos son su principal aporte académico.



Img.119. Portada de artículo de la revista impresa *Quadrivium*.

El artículo siempre comienza en la página izquierda, cada página está diagramada con 2 columnas de texto, el texto está con la tipografía *Open Sans Regular*, a 11 puntos con negro al 60%. El texto está justificado a la izquierda, lo que permite una mayor fluidez en la lectura y ritmo entre reglón y reglón.

La revista tiene algunas palabras resaltadas que se muestran en amarillo y en *Bold*, en el caso de los subtítulos, éstos aparecen con la tipografía *PMN Caecilia*, a 21 puntos y con un color secundario: el turquesa.

Algunas frases del texto se resaltan encima de algunas fotografías, encerradas en un rectángulo lineal de color amarillo, con la tipografía *PMN Caecilia* y en mayúsculas a 17 puntos. (Img.120). Todo artículo, reseña o entrevista posee sus referencias y sus notas, éstos son rubros importantes en textos académicos de esta índole. Estas secciones se encuentran al final de los textos, los subtítulos de notas y referencias se encuentran enmarcados en un rectángulo lineal amarillo, con texto amarillo en *PMN Caecilia* a 13 puntos y el texto correspondiente a las notas



Img.120. Páginas iniciales de artículos de la revista impresa *Quadrivium*.

o referencias en 8 puntos, con negro al 40%. (Img121). En algunas fotografías se utiliza un elemento derivado del logotipo, unos paréntesis lineales,

parte de la línea gráfica, es un detalle decorativo que unifica la identidad y le da a algunas fotografías un tratamiento más personalizado. La figura encierra



Img.121. Páginas finales con notas y referencias de artículo de la revista impresa *Quadrivium*.

la acción de la fotografía, la acción que ocurre dentro del paréntesis contenedor y por ende dentro de *Quadrivium*. (Img.122).

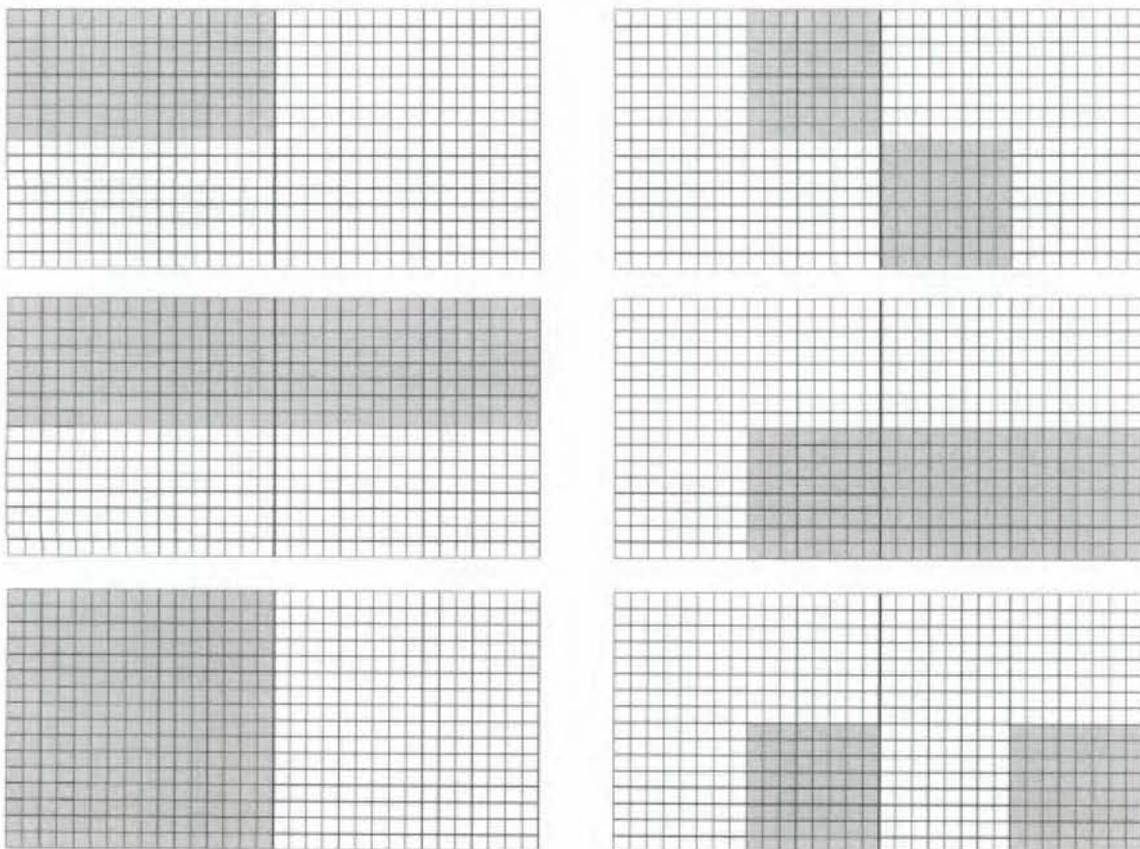
En cuanto al uso de las fotografías, éstas deben estar a 300 dpi, a *full color*, en CMYK para la revista impresa. Las fotografías de la revista están relacionadas con el contenido del artículo, la reseña o la entrevista, se diagraman a partir de cuartos, es decir la página se divide en 4 y a partir de esto la foto puede abarcar la mitad, un cuarto o la página completa, algunas pueden

abarcas ambas páginas como es el caso de la portada de los artículos (Img.123)

En algunos casos se utiliza la foto abarcando todo el espacio en las dos páginas, dependiendo de la fotografía se puede combinar con texto, respetando las dos columnas por página, esto le agrega riqueza visual al contenido y permite variar el color de fondo del texto que en su mayoría es blanco en la revista (Img.124). En algunos casos, la fotografía de páginas completas puede ser utilizada con el texto en fondo blanco, las formas siempre deben ser de cuatro



Img.122 Fotografía con detalle decorativo de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.123. Ejemplos de módulos de la diagramación de las fotografías en la revista impresa *Quadrivium*.



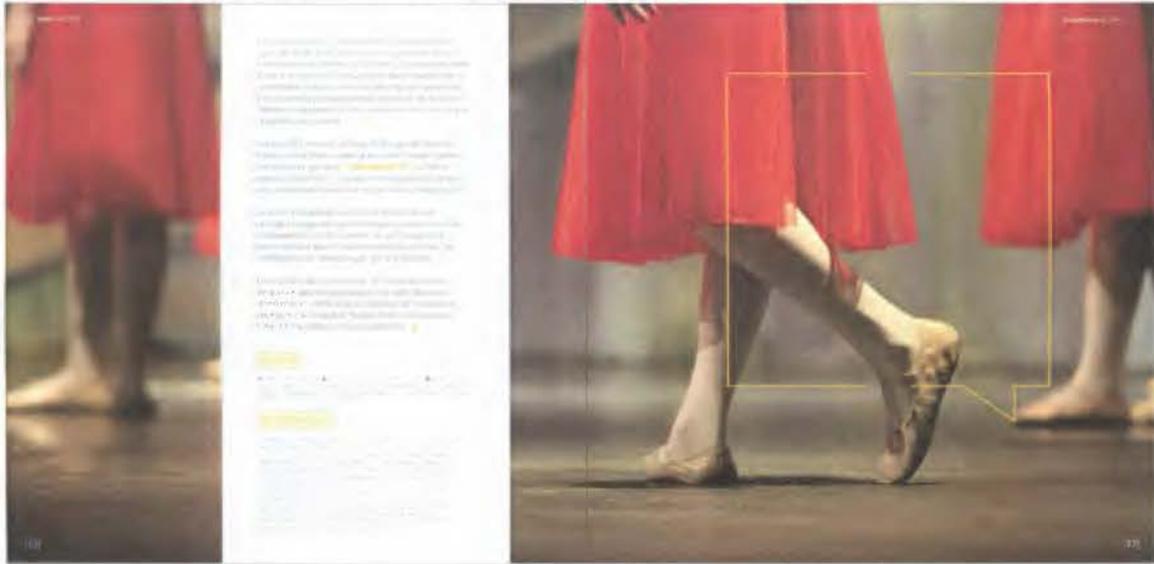
Img.124. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.

lados. Rectángulos y cuadrados blancos pueden interactuar con las fotografías, respetando siempre las columnas (Img 125 y 126). Las fotografías pueden comportarse de diversas maneras, sin embargo su espacio siempre estará contemplado por los múltiplos de 4 en las páginas, esto permite crear una unidad gráfica consistente y a la vez variedad dentro de la unidad.

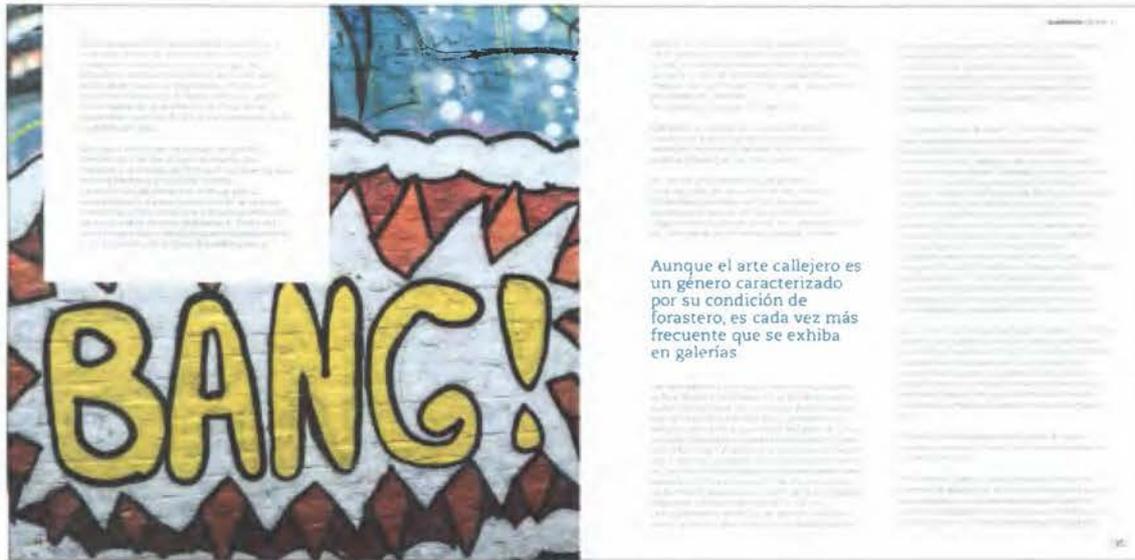
Las fotografías pueden aparecer arriba o abajo, en una sola página o abarcando ambas páginas, el uso de las fotografías es muy importante en

la revista, pues al ser una revista de arte es necesario mostrar las imágenes alusivas al contenido. (Img. 127, 128, 129 y 130).

Al final de la revista, hay una página con fondo turquesa, de una columna, en donde están las normas de publicación para la revista *Quadrivium*, esta información permite al lector conocer cuáles son los requisitos que se deben de tomar en cuenta para enviar un artículo o reseña o cualquier otro escrito a la revista (Img. 131)



Img. 125. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.126. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.127. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.128. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.129. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.130. Páginas internas de la revista impresa *Quadrivium*.



Img.131. Página de normas de publicación, revista impresa *Quadrivium*.

## 14.6 Portada y contraportada revista Impresa.

La portada de la revista obedece a la retícula propuesta, de 16 cuadrados de lado. En esta se encuentra una foto que hace alusión al artículo principal de la revista. Es un diseño sobrio y elegante, en donde el elemento de los paréntesis encierra la acción de la fotografía, encierra el gesto y la idea.

La fotografía se ubica en la totalidad de la página, el elemento del paréntesis debe

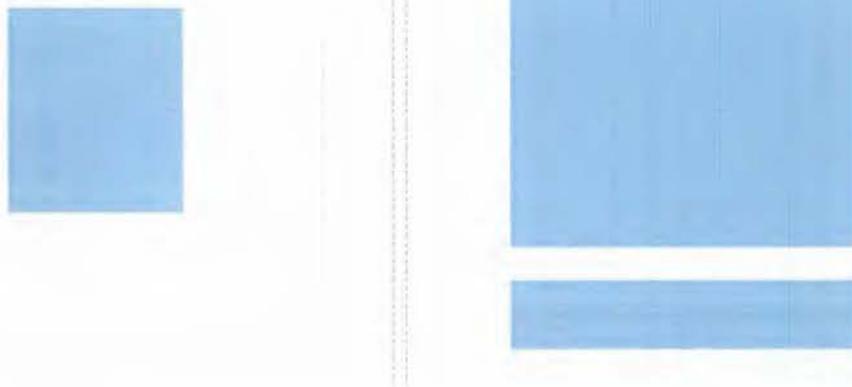
ubicarse 3 cuadrados a la derecha y 3 a la izquierda y un cuadrado hacia abajo. En la parte inferior de la portada de la revista, tenemos un índice resumido sobre su contenido, tiene el titular de un artículo, una entrevista y una reseña, además del número de la revista, el semestre, el año y el número de ISSN, éste se ubica un cuadrado abajo del paréntesis y un cuadrado hacia arriba de la base.

Existe un lomo en donde se ubica el nombre de la revista y algunos datos como los anteriores. La contraportada

tiene 3 logos, el de *Quadrivium*, el de la Universidad y el de la Vicerrectoría de Acción Social. (Img.132 y 133).

El diseño de la portada siempre tendrá una fotografía, en donde la acción principal ocurra en el centro de la composición. Los paréntesis están en blanco y en algunos casos en amarillo, según lo amerite la foto.

El texto *quadrivium* está derivado del logotipo al igual que la leyenda: revista de las artes. Los subtítulos de las secciones están en amarillo. La contraportada y lomo, se encuentran con el amarillo, color principal de nuestra paleta. Los logos están en blanco en el centro de la página.



Img.132. Reticula de portada y contraportada, revista impresa *Quadrivium*.

El juego entre la acción de la fotografía y los paréntesis es importante para darle unidad y sentido al concepto y al mensaje de la portada (Img. 134,135, 136).



Img.133. Portada y contraportada revista impresa *Quadrivium*.



Img.134. Ejemplo de portada y contraportada revista impresa *Quadrivium*.



Img.135. Ejemplo de portada y contraportada revista impresa *Quadrivium*.



Img.136. Visualización de la revista impresa *Quadrivium*.

## 14.7 Redes Sociales.

Las redes sociales propuestas en la revista fueron varias, las más relevantes son Facebook, Instagram y un canal de Youtube. El Facebook es la red social más utilizada y activa en nuestro tiempo, ha logrado conquistar el mercado de las redes sociales rápidamente, esta red es un medio de comunicación relevante para cualquier empresa o marca ya que permite comunicarse de manera virtual con todos sus seguidores y compartir ideas, información y diversos contenidos, también permite que sus usuarios compartan este contenido con las demás personas, lo que permite que la revista tenga maor proyección. (Img.137)

Instagram es otra red muy influyente en la contemporaneidad, ésta permite compartir imágenes y fotografías, con diferentes filtros y sistemas de retoques, *Quadrivium* al ser una revista de arte y tener las imágenes como un recurso relevante puede aprovechar este medio

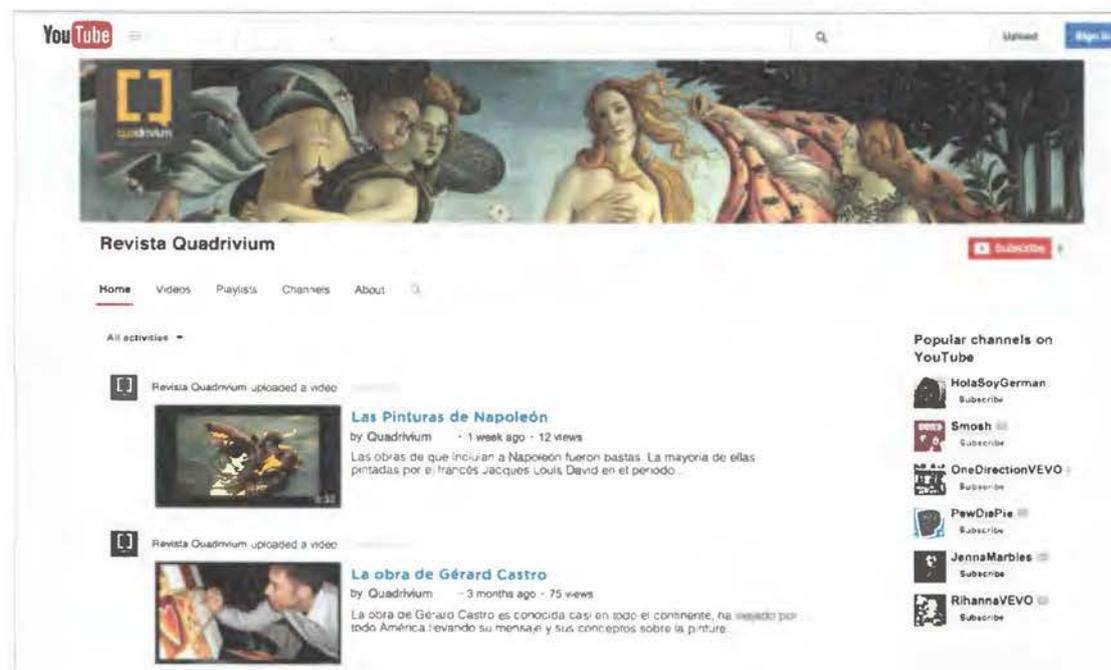


Img.137. Páginas de facebook de la revista *Quadrivium*.

y moverse a través de esta red (Img 138). Por último, tenemos el canal de Youtube, este canal es el nombre que recibe el espacio de un usuario de Youtube en particular, este canal



Img.138. Página de Instagram de la revista *Quadrivium*.



Img.139. Canal de Youtube de la revista *Quadrivium*.

incluye: videos, listas de reproducción, la actividad en YouTube, por ejemplo suscripciones, favoritos, comentarios, entre otros.

Este canal permite a *Quadrivium* subir videos a internet como charlas sobre arte, exposiciones, simposios, debates, videos artísticos entre muchas más, en donde el usuario puede obtener información no sólo escrita sino también audiovisual. (Img. 139)

## **CAPITULO IV: CONCLUSIONES.**

### **15. Conclusiones generales y recomendaciones.**

El proceso del diseño de la revista *Quadrivium*, fue muy enriquecedor en muchos aspectos, me permitió desarrollar de una forma más integral el diseño web y aplicar la metodología de Experiencia del Usuario, desarrollando no sólo las fases en las que un diseñador se desempeña, es decir la parte gráfica, sino también en las otras que tienen que ver con el usuario per se, sus necesidades, sus objetivos, sus intereses, entre otras.

En el medio digital el concepto de interactividad del usuario es fundamental, lo que implica que en estos casos el diseño gráfico no es solamente un recurso visual y estético que comunique, sino que se debe considerar la interacción directa con el usuario y con su medio electrónico,

no únicamente se debe tomar en cuenta una buena imagen gráfica, sino también aspectos como usabilidad, el dispositivo con el que el usuario tiene acceso a la revista, los intereses del público meta, su escolaridad, entre otros. Todos estos aspectos deben ser tomados en cuenta en la navegación de la página. Al diseñar un sitio web, hay que conocer que hay detrás, entender el porqué y para qué de cada elemento, su funcionalidad y sobretodo al usuario.

Este proyecto me ha permitido desarrollar una metodología que va de lo más abstracto a lo concreto, desde conocer a profundidad las inquietudes del usuario y personalidad hasta desarrollar una línea gráfica coherente con los objetivos de la revista y de los usuarios.

Al hablar de la presencia en internet de una revista, ya no podemos pensar únicamente en su gráfica e interfaz de forma aislada, sino que se debe pensar en una estrategia integral

de comunicación coherente con los objetivos de la universidad y que incluya al usuario en todos los aspectos.

Al tener presencia en internet debemos permitir la interacción con el lector, brindar espacios para comentarios, presentar la opción de poder compartir los contenidos, hacer al lector parte del proyecto, tomando en cuenta su opinión, sus intereses y decisiones, darle a el lector una parte dentro del proyecto. Ya no se pueden ver dos entes por separado: la revista y el lector, sino que se deben de enriquecer juntos, permitiendo la participación conjunta de las partes. Es por esto que se brinda un espacio en redes sociales, que permite compartir artículos en las cuentas personales de los lectores, entre otras.

Asimismo, el trabajo del diseñador gráfico y del programador deben ir de la mano, la comunicación entre ambos es fundamental, el intercambio de opiniones y de sugerencias permite el éxito de la página web y su diseño

gráfico, ya que se realiza un balance entre la usabilidad y la estética.

Una de las recomendaciones para el éxito de la revista digital es la actualización de la información, se deben asegurar que el contenido ingresado sea actualizado constantemente y que se incluya información que pueda generar visitas recurrentes. Dentro de las redes sociales, se recomienda unificar esfuerzos y concentrarse en el canal más adecuado según el público meta.

A través del proceso de investigación y recopilación de datos, se ha evidenciado que las revistas académicas nacionales no poseen líneas gráficas llamativas, tanto en las revistas digitales como impresas, el diseño gráfico en estos casos se ve un poco desplazado dando prioridad a su contenido, sin embargo, es necesario recalcar que lo ideal sería lograr un equilibrio entre el contenido de la revista y su imagen, ambos de calidad.

## 16. Expectativas del proyecto.

1- El proyecto de la revista *Quadrivium*, tiene como principal expectativa convertirse en una revista del Instituto de Investigaciones en arte y posicionarse como la revista de las artes de la Universidad de Costa Rica.

2- Otra de las expectativas es que la revista tenga un buen recibimiento entre el público meta, a nivel de diseño, tanto la impresa como la digital, que se sientan identificados con el concepto y su estética.

3- Esperamos que la revista digital genere buen tráfico, que sea atractiva y que sea un medio para intercambiar contenidos e información con diferentes universidades internacionales, en donde los autores nacionales puedan dar a conocer su trabajo y se relacionen con profesionales de alto nivel académico. Con esto, también se espera una mayor proyección internacional de la Universidad de Costa Rica.

4- Que la revista inspire a los académicos nacionales, profesores, artistas y estudiantes a escribir en ella, que inspire aspectos como la redacción de artículos y reseñas, las entrevistas, la crítica de arte nacional, entre muchas más. La idea es que *Quadrivium* sea considerado ese puente y espacio para darse a conocer, para exponer ideas y desarrollar práctica en temas artísticos.

Es importante recalcar que se espera que la revista sea un puente para los estudiantes y que les permita exponer su trabajo, tanto literario como artístico. La revista vendría a ser un medio de proyección del estudiantes de la Universidad de Costa Rica.

5- Una de las expectativas importantes es que *Quadrivium*, revista de las artes, permita una buena crítica de arte nacional, que sea una crítica alejada de los medios de comunicación tradicionales, como periódicos o televisión. Que este espacio sea un lugar para el fomento y el desarrollo de

la evaluación del arte de nuestro país.

La idea con el proyecto es que la revista se convierta en una herramienta de interés cultural en el país, en donde se le brinde un espacio especial a nuestra cultura y sus manifestaciones artísticas.

## 17. Anexos.

### 17.1 Anexo 1: Noticia de CRhoy.com sobre el Instituto de Investigaciones en Arte.

The screenshot shows a news article on the website crhoy.com. The article is dated 2 de marzo de 2013 at 13:19. The main headline is "Costa Rica será el primer país en la región que tendrá Instituto de Investigaciones en Arte". The article text discusses the creation of the Institute of Art Research at the University of Costa Rica (UCR). It mentions that the UCR is creating a center for research in art, which will be the first of its kind in the region. The article also mentions that the center will be located in the Faculty of Fine Arts and will be headed by a director. The article is written by Laura Sáenz and is part of a series of articles about the center. The article is also available in Spanish and English. The article is part of a series of articles about the center. The article is also available in Spanish and English. The article is part of a series of articles about the center. The article is also available in Spanish and English.

A1. Noticia del 2 de marzo del 2013, sobre el Instituto de Investigaciones en Arte. Desde: [www.crhoy.com/costa-rica-sera-el-primer-pais-en-la-region-que-tendra-instituto-de-investigaciones-en-arte/](http://www.crhoy.com/costa-rica-sera-el-primer-pais-en-la-region-que-tendra-instituto-de-investigaciones-en-arte/)

## 17.2 Anexo 2: Presentación digital de revistas de arte de la Universidad de Costa Rica.

The screenshot shows the website for 'Escena', a journal of art from the University of Costa Rica. The header includes the UCR logo and 'Revistas académicas'. The main title 'ESCENA' is prominently displayed. Below the header, there is a navigation menu with options like 'Inicio', 'Acerca de', 'Buscar', 'Número actual', and 'Números anteriores'. The current page is for 'Vol. 1, núm. 72-73 (2013)'. A 'Tabla de contenidos' (Table of Contents) is provided, listing articles such as 'Portada Falsa - 2013' by Manelito Quirós Pomar, 'Índice' by Manelito Quirós Pomar, 'Editorial' by Juan Carlos Calderón Gómez, 'Notas sobre la categoría de "lo abstracto" en las artes visuales contemporáneas' by Claudia Méndez, and 'De Nenetas y Sirenas: imagen y palabra en la Sirenia de Hans Christian Andersen' by Ana Mercedes González. On the right side, there is a login section for 'Revistas académicas' with fields for 'Nombre de usuario/a' and 'Contraseña', and a 'Iniciar sesión' button. There is also a link for 'Ayuda de la revista'.

A 2.1. Presentación de la revista Escena en la página de la UCR.  
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena>

The screenshot shows the website for 'Kañina', a journal of art and letters from the University of Costa Rica. The header includes the UCR logo and 'Revistas académicas'. The main title 'Kañina' is prominently displayed. Below the header, there is a navigation menu with options like 'Inicio', 'Acerca de', 'Iniciar sesión', 'Registrarse', 'Categorías', 'Buscar', 'Número Actual', 'Números anteriores', and 'Avisos'. The current page is for 'Vol. 38, Núm. 3 (2014)'. A description of the journal is provided, stating it is a semi-annual, open-access academic publication. Below this, there is an 'Avisos' (Announcements) section titled 'Recepción de artículos' (Article Reception), which states that the journal is receiving articles for its second issue in 2014 and first issue in 2015. On the right side, there is a login section for 'Revistas académicas' with fields for 'Nombre de usuario/a' and 'Contraseña', and a 'Iniciar sesión' button. There is also a link for 'Servicio de ayuda de la revista'.

A 2.2. Presentación de la revista Kañina en la página de la UCR.  
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina>

### 17.3 Anexo 3: Presentación digital de revistas de temas relacionados con el arte de la Universidad Nacional de Costa Rica.



A 3.1. Presentación de la revista Ístmica en la página de la UNA.  
<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/istmica>



A 3.2. Presentación de la revista Nuevo Humanismo en la página de la UNA.  
<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo>



A 3.3. Presentación de la revista Letras en la página de la UNA.  
<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/letras>

## 17.4 Interfaces de revistas de arte de referencia.

En esta parte se muestran las diversas interfaces de revistas digitales relacionadas con el arte que fueron analizadas y utilizadas de referencia.



A 4.1. Blog de revista Aesthetica (2013).



A 4.2. Interfaz principal de revista Aesthetica (2013).



A 4.3. Interfaz principal de revista Apollo (2014).



A 4.4. Interfaz principal de revista SorryZorrito (2013).



A 4.5. Interfaz principal de revista Artnews (2013).



A 4.6. Interfaz principal de revista Afterall (2013).



A 4.7. Interfaz principal de revista Surface (2013).



A 4.8. Interfaz principal de revista Hoyesarte.com



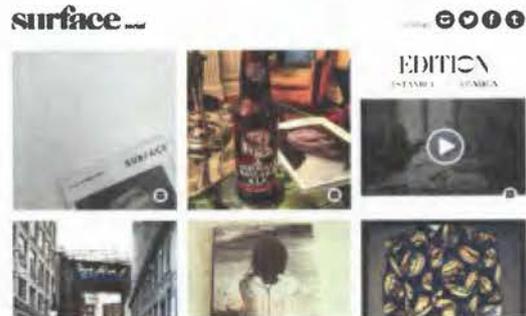
A 4.9. Interfaz principal de blog Fotorietas (2013).



A 4.10. Interfaz principal de revista arte10.com (2013).



A 4.11. Interfaz principal de la revista Communication Arts (2013).



A 4.12. Interfaz principal de la revista Surface (2013).



A 4.13. Interfaz principal de la revista Paquidermo (2013).



A 4.13. Interfaz principal de la revista ArtStudio (2013).

	REVISTAS NACIONALES				
	Art Studio Magazine (Costa Rica)	Revista Paquidermo (Costa Rica)	Sorryzorroto (Costa Rica)	Revista Musaraña (Costa Rica)	Revista Quadrivium (Costa Rica)
Reseña de la revista	Revista de arte de Costa Rica y el mundo. Contiene temas como diseño, fotografía, música, talleres, convocatorias, entre otros.	Es una revista digital nacional que trata temas de arte y de cultura, sin embargo no son exclusivos, también hay política, opinión, crítica, literatura, entre otros.	Sorry Zorroto es una iniciativa cultural independiente. Es una revista de buen ver sobre diseño, arte y cultura que se publica desde el 2008.	Publicación bi-anual, se entremezclan dos disciplinas: las artes visuales y la literatura.	Quadrivium propicia el intercambio, discusión y difusión de ideas en torno al arte, de manera que se incluya a estudiantes, profesores y profesionales relacionados con este campo.
Menú principal Ubicación	Parte superior. Barra horizontal: Home, colaboradores, contacto, directorio, enlaces, staff.	Parte superior. Barra horizontal: Columnas, Crítica, Opinión, Arte y Cultura, Poleas, secciones.	Parte superior. Barra horizontal: Portada, Info, contacto, blog, secciones, temas.	Parte superior. Barra horizontal: Inicio, sobre musaraña, números anteriores, puntos de venta, contacto.	Parte superior. Barra horizontal: Inicio, contacto, ediciones anteriores, equipo de trabajo, estatutos, Quadrivium, normas de publicación, próxima publicación, links de sitios relacionados, links variados.
Menú secundario Ubicación.	Navegación vertical contiene varias secciones, de diseño, fotografía, música, artículos recientes, categorías, comentarios.	Barra horizontal parte inferior de la página: Nosotros, suscripción, distribuidores, publicidad, contacto y boletín.	No posee.	No posee.	No posee.
Buscador, ubicación.	Esquina superior derecha de la página.	Esquina superior derecha de la página.	Esquina superior derecha de la página.	No posee.	No posee.
Migas de pan	SI	No posee.	No posee.	SI	SI
Temáticas de la revista	Arquitectura, artes escénicas, artes plásticas, artistas contemporáneos, cine, diseño, eventos, fotografía, grandes maestros, historia del arte, moda, literatura, música, novedades, personajes, tecnología, portafolios.	Crítica, arte y cultura, literatura, política, ecología, filosofía, historia, ciencia, educación, imagen, deportes, economía, audiovisuales.	Animación, arquitectura, arte, cine y video, ilustración, gráfico, interactivo, interior, moda, música, producto, publicidad, recursos, web.	Artes visuales y literatura.	Historia del arte, Crítica de arte, Filosofía del arte, Psicología del arte, Estética, Teoría del arte, Historiografía, Estudios visuales.
Links a redes sociales	En una sección de redes sociales de la página principal.	En la página principal, siguiendo la navegación vertical de la página.	Esquina superior derecha de la página.	Columna a la derecha de la página principal.	Parte inferior de la página.
Presencia de blog	No posee.	No posee.	SI	No posee.	SI
Posee espacio para comentarios.	posee espacio para comentarios al final de los artículos.	posee espacio para comentarios al final de los artículos.	posee espacio para comentarios al final de los artículos.	posee espacio para comentarios al final de las noticias.	posee espacio para comentarios al final de la página.
Espacio para suscripción.	No posee.	En la página principal, columna vertical a la derecha.	No posee.	No posee.	No posee.
Diagramación.	3 columnas.	4 columnas.	3 columnas.	2 columnas.	1 columna.
Otros	- Posee un buscador por categorías. - Sección de artículos recientes, etiquetas y comentarios.	- Posee sección con lo recomendado. - Sección de comentarios. - Sección de lo más popular. - Secciones divididas según arquetipos de usuario.	- Existe un apartado para citas. - Amplia variedad de redes sociales. - Posee un archivo de cortos.	- Sección con sites recomendados. - Sección con los puntos de venta. - Sección con eventos y lanzamientos.	- Sección con normas de publicación. - Sección con links variados. - Sección con ediciones anteriores.

17.5 Análisis de interfaces de revistas de arte de referencia.  
En esta parte se muestran el análisis realizado a las interfaces de revistas digitales relacionadas con el arte que fueron utilizadas de referencia.

REVISTAS INTERNACIONALES

	Aesthetica (Inglaterra)	Arte al día Internacional	Surface Magazine (Estados Unidos)	Art news (Estados Unidos)	Apollo Magazine (Inglaterra)
Reseña de la revista	Combina contenido dinámico con la crítica convincente, el debate, explorando lo mejor en el arte contemporáneo y la cultura	Revista Internacional de Arte Contemporáneo de América Latina.	Surface es la revista americana de diseño contemporáneo mundial.	ARTnews es la más antigua y la revista de mayor circulación en el mundo del arte, incluye coleccionistas, comerciantes, historiadores, artistas, directores de museos, curadores, conocedores y entusiastas	Apollo es una de las revistas más antiguas y más respetadas del mundo de las artes visuales, ofrece una diversidad editorial de cualquier revista de arte que cubre, desde antiguas obras a obras contemporáneas
Menú principal Ubicación	Esquina superior derecha. Barra horizontal: Home, tienda, directorio, blog, publicidad, concursos, iniciar sesión.	Parte superior de la página. Barra horizontal: Home, contenido, artistas, noticias, comentarios, perfiles, libros, videos, ediciones anteriores	Esquina superior derecha. Barra horizontal: Acerca de, ediciones, contacto, kit, blog, hoja informativa	Esquina superior izquierda Barra horizontal: Home, acerca de Artnews, Archivo, publicidad, Contacto, ediciones pasadas	Parte superior: Home, lo que pasa noticias y comentarios, mercado, características, comentarios, directorio, archivo, acerca de apollo, suscripción como comprar, iPad, publicidad, contactos
Menú secundario Ubicación.	Debajo de la foto principal del home. A dos columnas se despliega vertical.	No posee.	No posee.	Debajo del logo, horizontal: noticias, investigaciones, características, tendencias, perfiles, mercado, mira el arte, valoraciones, libros.	No posee.
Buscador. ubicación.	En el lateral derecho de la página.	Zona superior derecha	No posee.	Esquina superior derecha, debajo del menú principal.	Esquina superior derecha, arriba del menú principal.
Migas de pan		NO	No posee.	SI	SI
Temáticas de la revista	Crítica de arte, debate, arte diseño, moda, cine, artículos, performance, escultura, pintura, libros, fotografía.	Reseñas de arte, artistas, colecciones de arte, noticias, videos, libros, museos, colecciones, fundaciones, bienales	Arte, moda, diseño, arquitectura.	Noticias de arte, investigación, arte contemporáneo, crítica de arte, museos, colecciones, libros, artículos.	Noticias de arte, investigación, arte contemporáneo, artículos, mercado, libros, arquitectura, editorial, museos
Links a redes sociales	Esquina superior derecha. Barra horizontal con iconos.	lateral izquierdo, únicamente facebook en el home y twitter entre otros en los artículos.	En el surface social, parte más abajo de la página.	Iconos en la esquina superior derecha, facebook y twitter.	No posee.
Presencia de blog	El blog de Aesthetica le mantiene al día con las noticias de arte de todo el mundo.	No posee blog	Si posee blog	No posee blog	Si posee blog
Posee espacio para comentarios.	posee espacio para comentarios al final de los artículos	no posee espacio para comentarios.	posee espacio para comentarios al final de los artículos.	posee espacio para comentarios al final de los artículos.	no posee espacio para comentarios.
Espacio para suscripción.	Lateral al lado derecho	Esquina superior derecha del home.	Debajo del menú principal	Esquina superior derecha debajo del buscador.	Esquina superior derecha debajo del buscador.
Columnas en la diagramación.	dos columnas una barra vertical a la derecha en el home	3 columnas	3 columnas	1 columna	2 columnas
Otros	- posee una tienda. - sección de links recomendados. - concursos. - Archivo de las revistas por mes, año y temática.	- se puede escoger el idioma de la página inglés o español. - se puede ver la revista impresa en formato digital. - concursos. - Archivo de las revistas por mes, año y temática	- Posee un surface social para interactuar con las redes sociales dentro de la página.	- Hay sección de artículos recomendados. - Tiene una versión digital de la revista impresa - Tiene una sección de Artnews en twitter - Muestra los artículos recientes.	- Hay una sección llamada Qué pasa, en donde se muestran las últimas actividades de otras páginas de arte y museos importantes. - Existe un Apollo iPad app. - concursos.

A 5.1. Tabla de análisis de revistas de arte digitales nacionales.  
A 5.2. Tabla 1 de análisis de revistas de arte digitales internacionales.

REVISTAS INTERNACIONALES

	Aferrall online (Inglaterra)	Art Review (Inglaterra)	Mousse Contemporary Art Magazine (Italia)	Art Nexus (Estados Unidos / Colombia)	Hoy es arte.com (España)
Reseña de la revista	Aferrall se centra en el arte contemporáneo y su relación con un contexto más amplio artístico, teórico y social.	ArtReview es una de las principales revistas internacionales de arte contemporáneo del mundo	Mousse contiene entrevistas, conversaciones y ensayos de algunas de las figuras más importantes de la crítica internacional, las artes visuales y comisariado de hoy.	La promoción de las artes a través de actividades destinadas a enriquecer y conservar su centro de documentación, difusión de las artes visuales, foros, conferencias y congresos.	Una revista de arte en lengua española, que trata temas como las artes visuales, literatura, música, cine y artes escénicas.
Menú principal Ubicación	Parte superior. Barra horizontal: Aferrall, online, periódico, libros, eventos.	Parte superior. Barra horizontal: Ar, noticias, avances, reseñas, video, opinión, características.	Parte superior. Barra horizontal: Home, Mousse, revista, extra, publicidad, agencia.	Parte superior. Barra horizontal: Revista, Noticias y más, Galerías, Guía, Resultado de subastas, artistas, prensa, tienda, fundación	Parte superior. Barra horizontal: Artes visuales, literatura, música, cine, artes escénicas
Menú secundario Ubicación.	Barra horizontal arriba de la página: Acerca de, donación, contacto, libros, suscripción al periódico, publicidad, boletín, MREs.	Barra horizontal parte inferior de la página: Nosotros, suscripción, distribuidores, publicidad, contacto y boletín.	Columnas verticales: Nosotros, staff, contribución, contacto, ediciones pasadas, archive, suscripción, distribución, publicidad, contenido extra, librería, proyectos especiales, TFO	Parte inferior de la página: contáctenos, asociados, términos y condiciones, confidencialidad, derechos de autor.	
Buscador. ubicación.	Esquina superior derecha de la página.	Esquina superior derecha de la página.	No posee.	Barra vertical al costado izquierdo de la página.	Esquina superior derecha de la página.
Migas de pan	Si	Si	Si	No posee.	No posee.
Temáticas de la revista	Crítica de arte, artículos, libros, eventos de arte, investigación arte contemporáneo.	Crítica, comentarios, reportajes, arte contemporáneo, galerías, colecciones, curaduría.	Entrevistas, conversaciones, ensayos, crítica de arte, comisariado, museos, artes visuales	documentación, difusión de las artes visuales, foros, conferencias y congresos. Publicación física o electrónica de catálogos, revistas y folletos.	Artes visuales, literatura, música, cine y artes escénicas
Links a redes sociales	No posee	En el home de la página y en contacto. En los artículos tienen presencia.	En una columna vertical al lado izquierdo de la página y al final de los artículos	En el home de la página, en la esquina superior derecha.	En el home de la página, en la esquina superior derecha
Presencia de blog	No posee	No posee	Si	No posee	No posee
Posee espacio para comentarios.	No posee	posee espacio para comentarios al final de los artículos	No posee	No posee	posee espacio para comentarios al final de los artículos.
Espacio para suscripción.	En el menú secundario.	En el menú secundario.	En el menú secundario.	En una barra vertical al lado izquierdo de la página principal.	No posee espacio para suscripción pero si para registrarse
Columnas en la diagramación.		2 columnas	1 columna	4 columnas	3 columnas
Otros	- Posee un periódico. - Contiene sección con una colección de libros sobre arte y teoría. - Hay una sección de eventos. - Los artículos poseen muy buenas referencias bibliográficas y notas.	- Art Reviewm produce libros para artistas y teóricos - Cuenta con un Newsletter - Posee 2 opciones para ver la interfaz de la página	- Se puede ajustar la interfaz a inglés o italiano - Posee una sección con libros interesantes.	- Se puede escoger el idioma, español o inglés. - Poseen un centro de documentación - Información de actividades como subastas, foros, congresos - Posee tienda.	- Posee un buscador tipo agenda sobre temas y actividades y fechas - una sección de lo más leído.

## 17.6 Sesiones de Mapa de Empatía con grupos de usuarios.

En este anexo se muestran las diversas sesiones que se realizaron con la metodología del Mapa de Empatía y con diversos grupos para conocer las necesidades de los usuarios.



A 6.1. Sesión mapa de empatía con estudiantes.



A 6.2. Detalle Sesión mapa de empatía.



A 6.3. Detalle Sesión mapa de empatía.



A 6.4. Sesión mapa de empatía con artistas.



A 6.5. Detalle Sesión mapa de empatía.



A 6.7. Sesión mapa de empatía con artistas.



A 6.8. Sesión mapa de empatía con artistas.



A 6.9. Detalle sesión mapa de empatía.



A 6.10. Sesión mapa de empatía con artistas.



A 6.11. Sesión mapa de empatía con estudiantes.



A 6.12. Sesión mapa de empatía con estudiantes.

## 17.7 Revistas impresas Quadrivium.

En este anexo se muestran las diversas versiones de las revistas impresas.



A 7.1. Revista Quadrivium Abril 2001.



A 7.2. Revista Quadrivium Enero 2001.



A 7.3. Revista Quadrivium Julio 2001.



A 7.4. Revista Quadrivium Julio 2003.



A 7.5. Revista Cuadrivium Junio 2002.



A 7.6. Revista Cuadrivium Octubre 2000.



A 7.7. Portdas revista Cuadrivium.



A 7.8. Páginas internas revista Cuadrivium.



A 7.9. Páginas internas revista Quadrivium.



A 7.10. Páginas internas revista Quadrivium.



A 7.11. Páginas internas revista Quadrivium.



A 7.12. Páginas internas revista Quadrivium.



A 7.13. Páginas internas revista Quadrivium.



A 7.14. Páginas internas revista Quadrivium.

## 18 Cronograma.

<b>AGOSTO 2013</b>	Capítulo 1: Justificación, la necesidad, los objetivos, metodología y cronograma.
<b>SETIEMBRE 2013</b>	Marco teórico: revista digital y sus partes, Usabilidad, diseño centrado en el usuario, sociedad de red, artículo académico, revista académica, interfaz y sus elementos.
<b>OCTUBRE 2013</b>	¿Qué es Quadrivium? análisis de la palabra e historia. Investigar antecedentes históricos de la revista Quadrivium. Recopilación de revistas anteriores.
<b>NOVIEMBRE 2013</b>	Investigar revistas de arte nacionales e internacionales y ejemplos. Buscar referencias. Realizar análisis sobre revistas de arte nacionales e internacionales.
<b>DICIEMBRE 2013</b>	Análisis del público meta, etapa de estrategia (mapas de empatía) Sesiones de mapa de empatía. Creación de personas.
<b>ENERO 2014</b>	Sesiones de mapa de empatía. Creación de personas. Conceptualización de la nueva línea gráfica de la revista Quadrivium.
<b>FEBRERO 2014</b>	Diseñar logotipo Quadrivium. Diseñar logotipo y línea gráfica Quadrivium.

<b>MARZO 2014</b>	Diseño de estructura revista digital. Mapa del sitio, wireframes, paginas del sitio.
<b>ABRIL 2014</b>	Desarrollo línea gráfica de la revista impresa.
<b>MAYO 2014</b>	Desarrollo línea gráfica de la revista impresa.
<b>JUNIO 2014</b>	Desarrollo línea gráfica de la revista impresa.
<b>JULIO 2014</b>	Desarrollo línea gráfica de la revista digital.
<b>AGOSTO 2014</b>	Desarrollo línea gráfica de la revista digital. Escritura de CSS y HTML
<b>SETIEMBRE 2014</b>	Escritura de CSS y HTML

<b>OCTUBRE</b> <b>2014</b>	Escritura de CSS y HTML
<b>NOVIEMBRE</b> <b>2014</b>	Conclusiones y recomendaciones, expectativas del proyecto. Diseño de Presentación tesis.
<b>DICIEMBRE</b> <b>2014</b>	Presentación Proyecto de Graduación.

## 19. Fuentes consultadas.

### Textos.

Alberson, P (2007) *The Seven Liberal Arts*. Universidad de Columbia, Estados Unidos.

Blood, R (2005) *Universo del weblog: Consejos Prácticos para Crear y Mantener su Blog*. Madrid Ediciones S.A. España.

Budiu , R. Nielsen, J (2011) *Usability of Mobile Websites. 85 Design Guidelines for Improving Access to Web-Based Content and Services Through Mobile Devices*. Nielsen Norman Group, USA.

Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Alianza Editorial S.A, Madrid.

Castells, M. (2001), *La Galaxia Internet*. Plaza&Janés Editores S.A, Barcelona.

Castells, M. (2000) *La Era de la Información: economía, sociedad y cultura*. Volumen I. Alianza Editorial, Madrid.

Chevalier, J (1986). *Diccionario de los Símbolos*. Editorial, S.A. Barcelona.

Eco, Umberto. (2001) *Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Gedisa. Barcelona, España.

Gubern, R. (1981) *El lenguaje de los comics*. Ediciones Península. Barcelona, España.

Hernández, M (2010) *Guía de diseño editorial para revistas de divulgación académica*. Universidad de Antioquía. Medellín.

James Garret, J (2011). *The Elements of User Experience*. Segunda edición. USA.

Krug, S (2005) *No me hagas pensar: aproximación a la usabilidad en la web*. Pichulayer, Madrid, España.

Knight, K (2011) *Modern Web Design and Development*. A Book Apart. New York.

Nielsen, J (2000). *Usabilidad. Diseño de Sitios Web*. Pearson Educación, S.A. Madrid.

Lévy, P (1998) *¿Qué es lo virtual?*. Editorial Paidós. España, Barcelona.

Ramírez, J (2011) *Cómo diseñar una investigación académica*. Montes de María Editores, Heredia, Costa Rica.

Ray, K. Amy, S (1998). *Diseño Interactivo*. Ediciones Anaya Multimedia, S.A. España.

Romano, E. (2000) *La cultura digital: navegantes de internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales*. Editorial. Buenos Aires, Argentina.

Saul, R (1976) *"Information Architects"*, USA.

Walter, A (2011) *Designing for Emotion. A Book Apart*. New York.

## **Revistas y periódicos.**

Escena, (2007). Vol. 30, Num.60. Grafos SA.

Escena, (2008). Num.63. Grafos SA.

Gaston G. (1993). *Quince años de existencia*. Presencia Universitaria, 2, 42-43.

Snell, S (2010) *Smashing Magazine: Mobile Design for iphone and ipad*. Smashing Media GmbH, Freiburg, Germany.

Salas, L (2013). *Costa Rica será el primer país en la región que tendrá Instituto de Investigaciones en Arte*. Crhoy. Desde: [www.crhoy.com](http://www.crhoy.com). (2 de marzo 2013).

Knight, K (2011). *SmashingMagazine: Responsive Web Design: What it is and how to use it*. Desde: [www.smashingmagazine.com/2011/01/12/guidelines-for-responsive-web-design/](http://www.smashingmagazine.com/2011/01/12/guidelines-for-responsive-web-design/)

Revista Quadrivium. (2012). *Estatutos de Quadrivium*. (en línea) Desde: [revistaquadrivium.wordpress.com/estatutos-de-quadrivium](http://revistaquadrivium.wordpress.com/estatutos-de-quadrivium)

Revista Quadrivium. (2012). *Normas de Publicación Quadrivium*. (en línea) Desde: [revistaquadrivium.wordpress.com/normas-de-publicacion/](http://revistaquadrivium.wordpress.com/normas-de-publicacion/)

Branzai (2012). *Brand Being construir la personalidad* (en línea) Desde: [www.branzai.com/2012/06/brand-being-construir-la-personalidad.html](http://www.branzai.com/2012/06/brand-being-construir-la-personalidad.html)

Hassan Montero, Y (2004). *Propuesta de adaptación de la metodología de diseño centrado en el usuario para el desarrollo de sitios web accesibles* (en línea). Revista Española de Documentación Científica, vol. 27, nº 3. Desde: [www.nosolousabilidad.com/hassan/DCU\\_accesible.pdf](http://www.nosolousabilidad.com/hassan/DCU_accesible.pdf)

Hassan Montero, Y, Martín Fernández. F. (2003). *Qué es la Arquitectura de la Información*. (en línea). No Solo Usabilidad journal, nº 2. Consulta: 16 de Febrero de 2003. Desde: [www.nosolousabilidad.com/articulos/ai.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/ai.htm).

Martín Fernández, F. (2005). *Diseño de Información*. (en línea). No Solo Usabilidad journal, nº 4. Consulta: 18 de Octubre de 2003. Desde: [www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio\\_informacion.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_informacion.htm)

Trigueros, R (2013) *Flat Design la tendencia web de este 2013*. (en línea) Málaga, España. Fecha de consulta 7 mayo 2014 desde: [mlgdiseno.es/flat-design-la-tendencia-web-en-este-2013/](http://mlgdiseno.es/flat-design-la-tendencia-web-en-este-2013/)

## **Textos digitales.**

Hassan Montero, Y (2002). *Introducción a la Usabilidad*. (en línea). Journal, nº 1. Consultado: 1 de Noviembre de 2002. Desde: [www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion\\_usabilidad.html](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion_usabilidad.html)

Hassan Montero, Y, Martín Fernández. F (2005). *La Experiencia del Usuario*. (en línea). Consultado: 7 de Septiembre de 2005. Desde: [www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion\\_usabilidad.html](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion_usabilidad.html)

Nielsen, J (2003). *Usability 101: Introduction to Usability* (en línea). Desde: [www.useit.com/alertbox/20030825.html](http://www.useit.com/alertbox/20030825.html).

Hassan Montero, Y, Martín Fernández. F , Iazza, G. (2004) *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información*. núm. 2, (en línea). Desde: [www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio\\_web.html](http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio_web.html)

Sánchez, J. (2011). *En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta*. (en línea). No Solo Usabilidad, Consulta: 5 de Septiembre de 2013. Desde: [www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm)

Lavagnini, A (2009). *Taller masónico: las siete artes*. Fecha de consulta: enero 2014, desde: [tallermasonico.blogspot.com/2009/10/las-siete-artes.html](http://tallermasonico.blogspot.com/2009/10/las-siete-artes.html).

## Sitios web consultados.

Diccionario de la Real Academia Española [en línea]. Fecha de consulta:  
7 de mayo de 2014 desde: lema.rae.es/drae/?val=revista.

[www.templatemonster.com/demo/40904.html](http://www.templatemonster.com/demo/40904.html)

[www.templatemonster.com/website-templates/41767.html](http://www.templatemonster.com/website-templates/41767.html)

[trivium-quadrivium.blogspot.com/](http://trivium-quadrivium.blogspot.com/)

[revistaquadrivium.wordpress.com/](http://revistaquadrivium.wordpress.com/)

[forrestmedia.org/2014/01/23/typeface-study-pmn-caecilia/](http://forrestmedia.org/2014/01/23/typeface-study-pmn-caecilia/)

[www.manuelrivas.com/gotham-la-tipografia/](http://www.manuelrivas.com/gotham-la-tipografia/)

[www.25este75sur.com](http://www.25este75sur.com)

[www.artstudiomagazine.com](http://www.artstudiomagazine.com)

[www.revistapaquidermo.com](http://www.revistapaquidermo.com)

[www.sorryzorrito.com](http://www.sorryzorrito.com)

[www.afterall.org/online](http://www.afterall.org/online)

<http://artreview.com/>

<http://moussemagazine.it/>

[www.artnexus.com](http://www.artnexus.com)

[www.hoyesarte.com](http://www.hoyesarte.com)

[www.aestheticamagazine.com/](http://www.aestheticamagazine.com/)

[www.surfacemag.com](http://www.surfacemag.com)

[www.artnews.com](http://www.artnews.com)

[www.apollo-magazine.com](http://www.apollo-magazine.com)

## **Tesis.**

Amit, I (2012) *“Renovación de la presencia gráfica en Internet del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica”*, Trabajos Finales de Graduación. Universidad de Costa Rica. Escuela de Artes Plásticas. San José, C.R..

Brenes, C. Chinchilla, M. Ramos, D. (2011) *Espantos: Aplicaciones gráficas para una selección de leyendas costarricenses*. Trabajos Finales de Graduación. Universidad de Costa Rica. Escuela de Artes Plásticas. San José, C.R.