



Universidad
Monteávila

Facultad de Ciencias
de la Comunicación e Información

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**PROYECTO FINAL DE CARRERA:
ARTIFY - REVISTA DIGITAL PARA MODERNIZAR A DISEÑADORES
TRADICIONALES**

Autor

Abadi Aguirre, Oriana

Tutor

Costa, Ana Julia

Caracas, 12 de junio de 2026

DERECHOS DE AUTOR

Quien suscribe, en condición de autor/es del trabajo titulado declara que cedo a **ARTIFY** título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo.

Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgar, publicar o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos que me corresponden como autor de la obra antes señalada.

La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer a la tutoría o a cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autor/es:

C.I. 30.154.452

FIRMA DIGITAL DEL AUTOR O DE LOS AUTORES

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, overlapping circular shape with a vertical line extending upwards and a horizontal line extending to the right.

En la ciudad de Caracas, el 10 de junio de 2026



ARTIFY - REVISTA DIGITAL

Objetivo (s) del Desarrollo Sustentable (ODS) al cual se orienta el trabajo de investigación

INSTRUCCIONES: Escribir una "x" en las casillas "directo" o "indirecto" junto al o los Objetivos de Desarrollo Sostenible (**seleccione entre 1 y 3 ODS**) a los que el proyecto contribuye; y describa brevemente (**250 caracteres**) de qué forma aporta, en función de las metas del ODS, y el objetivo general de su trabajo.

ODS	Descripción	Relación con los Objetivos de la Investigación	Directo	Indirecto
	Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.			
	Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.			
	Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.			
	Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.	Artify facilita la alfabetización digital, reduce la brecha generacional y democratiza el acceso a nuevas competencias técnicas.		X
	Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.			
	Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.			
	Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.			

	Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.	Impulsa las habilidades de conseguir empleo y la innovación. Al actualizar a los diseñadores en tecnologías modernas, evitar su exclusión laboral.		X
	Construir infraestructura resistente, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.			
	Reducir la desigualdad en y entre los países.			
	Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.			
	Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.			
	Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.			
	Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.			
	Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad.			
	Promover sociedades, justas, pacíficas e inclusivas.			
	Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.			

DEDICATORIA

A todos aquellos que creen en la conexión del arte y el poder de seguir creando, incluso en una época diferente a la suya.

AGRADECIMIENTOS

A lo largo del tiempo me he convertido en una persona llena de detalles que tomé prestado de la gente que me rodea, aunque sin intención alguna de devolver. Es en esta página hecha de píxeles que tengo el blanco lienzo de la creatividad, la gratitud y el recuerdo para plasmar todo lo que me he llevado de la estadía de aquellos que me he encontrado.

De mi mamá, Gisela Aguirre Valero, robé la perseverancia, organización y disciplina para elaborar este proyecto, que ahora se lleva un fragmento de mi.

De mi papá, Michael Abadi Bekerman, heredé el amor al diseño, la plenitud que florece al ser artista y la inspiración de crear un espacio para diseñadores como él, que aman el oficio, pero quedaron olvidados por el sistema.

A mi hermano David Abadi Aguirre, no le pedí prestado nada, de él decidí agarrar el orgullo en su cara al contarle mi proyecto, supongo que realmente lo que me llevé fue la admiración por alguien que también me admira.

De lo más valioso que he conseguido a lo largo de los años es el estar presente, incluso cuando se dificulta el proceso o los caminos se ven muy largos para recorrer solo, es en estas cualidades en las que puedo hablar de ese grupo de 15 que acompañaron cada suspiro, fin de semestre, cervezada, presentación y sesión de estudio, que dentro de poco serán los colegas más leales que tendré.

A los pasillos de la vida le puedo agradecer por todas esas personas que conseguí a la vuelta de la esquina y se escabulleron de manera tal que son constantes, a pesar de la alta marea que a todos nos revuelca en nuestra propia realidad.

Eduardo Martineau, ese globo de helio que sigue subiendo, porque sabe que el cielo es el límite tan solo si se sube lo suficiente para comprobarlo, porque el anhelo de seguir creando y cruzar la meta una y otra vez es el impulso para amar la trama tanto como el desenlace

Fiorella Andrea Gil, la persona que me compartió su fe sin saberlo, un pilar fundamental para creer que todo pasa y las cicatrices que llevamos son el mapa de

los lugares que hemos visitado con la esperanza de volver a casa.

Eliana Acevedo, la fuente de mi fuerza y la razón por la que sé que seguir adelante no es cambiar el mundo en un solo día, sino dar los pasos necesarios para reconectar con el sentido de aquella dirección.

José Alejandro Ramos, a él le pedí prestada la pasión por lo que le mueve el piso y la trasladé a lo que mueve el mío, el diseño. No pude resistir y tuve que además robarle la tranquilidad que transmite, para poder recordar que respirar profundo no es un simple cliché, sino la forma en la que, a pesar de todo, haces lo que haces, porque lo amas y lo sigues amando porque lo haces.

Para admitir mi último crimen, debo confesar que de Ana Julia, mi tutora, robé la ilusión de crecer en un mundo que no siempre es el más acogedor, pero sí el más retador y es eso lo que lo hace interesante. Ese ímpetu de demostrar que uno vale el trabajo que hace y esa experiencia no vuela con las corrientes de la ciudad hasta desaparecer en el mar. Gracias por ver talento en una paleta de color mezclada y difusa que se convirtió en lo que, con todo el orgullo que la finitud de un alma puede sentir, es hoy **Artify**.

- Oriana Abadi Aguirre

ÍNDICE

DERECHOS DE AUTOR.....	2
Objetivo (s) del Desarrollo Sustentable (ODS) al cual se orienta el trabajo de investigación.....	3
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTOS.....	6
ÍNDICE.....	8
RESUMEN.....	9
Palabras claves:.....	10
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	11
OBJETIVOS.....	14
a. Objetivo General.....	14
b. Objetivos Específicos.....	15
PLAN DE ACCIÓN.....	16
Fase I. Investigación y diagnóstico.....	16
Fase II. Conceptualización de la revista.....	16
Fase III. Investigación y redacción de contenidos.....	16
Fase IV. Ilustración.....	17
Fase V. Diagramación y producción editorial.....	17
Fase VI. Revisión, publicación y evaluación.....	18
Cronograma de actividades.....	18
PROYECTO.....	20
Referencias estéticas y comunicacionales.....	20
Identidad Verbal.....	22
Producto o Servicio.....	22
Naming.....	22
Misión y Visión.....	22
Valores.....	22
Público Objetivo.....	23

Canales de comunicación.....	24
Portada y Contraportada.....	26
Tipografías.....	27
Paleta de color.....	28
Elementos Gráficos.....	29
Uso de Softwares.....	30
Presentación de la Revista.....	31
Estructura de la Revista.....	31
Contenido de la Revista.....	32
ENLACE DEL PROYECTO.....	35
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	42

RESUMEN

El presente Proyecto Final de Carrera consiste en la maqueta de *Artify*, una revista digital elaborada como un manual de actualización profesional dirigido a diseñadores gráficos venezolanos formados bajo regímenes tradicionales que buscan adaptarse a las exigencias del entorno digital contemporáneo. La propuesta surgió como respuesta a la creciente brecha tecnológica existente entre profesionales, que cuentan con una extensa formación conceptual y artística y las nuevas dinámicas laborales, protagonizadas por la digitalización de las técnicas, el surgimiento de herramientas especializadas y la incorporación de tecnologías basadas en inteligencia artificial.

En el contexto actual, el diseño gráfico tradicional se entiende como *"el uso de materiales físicos, herramientas y técnicas para crear obras de arte visuales"* (Versatile Club, 2025), una definición que evidencia esta notable diferencia generacional. *Artify* fue diseñada bajo un enfoque educativo que abarca contenidos editoriales, tutoriales, recomendaciones y recursos adaptados accesibles al contexto venezolano. La primera edición se estructuró en cuatro grandes secciones temáticas que acompañan al lector en un recorrido progresivo desde la inspiración digital hasta la diagramación editorial.

Entre los contenidos desarrollados se profundiza en ciertas guías para el uso optimizado de plataformas de inspiración visual y referencias, introducciones a herramientas profesionales como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, así como recomendaciones para integrar la inteligencia artificial en procesos creativos sin comprometer el criterio profesional del diseñador. La revista fue concebida como un medio multimedia capaz de integrar recursos visuales y contenidos complementarios que facilitan el aprendizaje autodidacta.

Artify busca demostrar que la transición tecnológica no implica abandonar los fundamentos del diseño convencional, sino trasladarlos hacia nuevas plataformas y metodologías de trabajo. El proyecto propone una alternativa editorial que contribuye a la actualización profesional del gremio del diseño gráfico venezolano, promoviendo la formación continua como herramienta para la permanencia y competitividad en el mercado laboral actual.

Palabras claves:

Diseño Gráfico , Revista Digital, Diseñador Tradicional, Herramientas.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este apartado tiene como finalidad presentar Artify, una revista digital orientada a facilitar y guiar ciertos aspectos de la transición de diseñadores gráficos formados en ambientes tradicionales hacia los entornos digitales contemporáneos. La propuesta surge de la necesidad de ofrecer un espacio educativo y accesible que permita actualizar conocimientos técnicos destacando la experiencia, sensibilidad artística y formación conceptual que caracterizan a los profesionales con una travesía centrada en lo analógico.

Conceptualmente, se sustenta en la transferencia pedagógica de lo analógico a lo digital, buscando que el diseñador adquiriera competencias tecnológicas sin renunciar a la esencia artística de su formación original, asimismo, se apoya en principios de la Comunicación Social al funcionar como un medio de divulgación de conocimientos e información para el aprendizaje permanente. Destaca al comunicador como un agente que estudia y gestiona las mediaciones culturales. En la era moderna, este profesional debe tender puentes entre las culturas populares, las audiencias y los contenidos educativos, entendiendo cómo la tecnología y la televisión, hoy extendida a lo digital, moldean lo que aprendemos y cómo nos relacionamos. (Díaz, Ojeda 2024).

La evolución tecnológica ha transformado profundamente las dinámicas de producción, distribución y consumo dentro de las industrias creativas. El diseño gráfico, particularmente, ha experimentado una acelerada digitalización impulsada por nuevos softwares, plataformas colaborativas, tecnologías basadas en inteligencia artificial y metodologías de trabajo adaptadas a los medios digitales. Como consecuencia, numerosos profesionales con amplia trayectoria han debido enfrentar procesos de adaptación constantes para mantenerse competitivos dentro del mercado laboral.

La necesidad del proyecto radica en el rezago que enfrentan muchos profesionales frente a la rapidez con la que surgen nuevas herramientas y aplicaciones.

Tomando como referencia el Instituto de Diseño de Caracas, IDC, reconocida como la institución más relevante en el país, actualmente tiene un total de 4.417 egresados en sus 41 años de trayectoria, lo que nos da un aproximado de 100 graduados por generación (S.F. Instituto de Diseño de Caracas). Por lo tanto, si este proyecto tiene como público a aquellos diseñadores de formación tradicional, se estima, sólo de una casa educativa, el impacto a 22 promociones, desde 1983 hasta 2005.

La dificultad para adoptar tecnologías emergentes no tiene una barrera de edad fija, sin embargo la brecha digital suele evidenciarse entre los 60 a 65 años, debido a ciertos factores fisiológicos, cognitivos y motivacionales que pueden influir en el proceso de aprendizaje (*Pew Research Center, 2017*). Por lo que transformar datos técnicos y plataformas que requieren un instinto, que solo aquel nativo de la era digital tiene, a información digerida, impulsa la capacitación de estos perfiles, con la finalidad de aplicar a nuevas oportunidades.

En este contexto surge esta revista digital de actualización profesional. Su propósito principal consiste en acompañar al diseñador durante el proceso de aprendizaje de nuevos medios y metodologías, estableciendo puentes entre los conocimientos tradicionales y los recursos tecnológicos contemporáneos. Lejos de presentar la digitalización como una ruptura con el pasado, los artículos proponen entenderla como una extensión natural de los pilares del diseño.

El nombre *Artify* nace de la combinación de las palabras “art” y el sufijo “-ify”, utilizado en inglés para indicar transformación o conversión. De esta forma, la marca comunica la idea de transformar los procesos creativos clásicos mediante herramientas digitales, sin perder la esencia artística que caracteriza a cada profesional.

La primera edición de la revista se estructura alrededor de una metáfora central: la mudanza creativa. A través de ella se presenta el paso del diseñador desde un entorno, en el que lo físico predomina, hacia un ecosistema digital compuesto por plataformas de inspiración, software especializado y nuevas tecnologías de apoyo creativo.

Los artículos desarrollados abordan temas relacionados con la búsqueda de referencias visuales, el uso optimizado de plataformas digitales, la incorporación impenitente de la inteligencia artificial, el aprendizaje de programas como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, así como principios fundamentales de diagramación editorial, entendiendo que es un proceso de construcción hacia el montaje de una revista digital, desde los ladrillos contruidos con letras, hasta las pinturas hechas de píxeles.

“Frente al cambio tecnológico, la creatividad se presenta a menudo como una cualidad exclusivamente humana, menos vulnerable a las fuerzas de la disrupción tecnológica y crítica para el futuro. De hecho, los investigadores del comportamiento incluso califican la habilidad de la creatividad como una obra maestra humana.” (Harvard Business Review, 2023). Por ende es esencial seguir capacitando a aquel capaz de crear por su condición innata de humano.

La decisión de desarrollar el proyecto en formato digital responde a las ventajas que ofrecen los medios multimedia. Las publicaciones digitales permiten integrar recursos interactivos, enlaces externos, material audiovisual y actualizaciones constantes, además de facilitar el acceso a los contenidos desde múltiples dispositivos y reducir significativamente los costos asociados a impresión y distribución.

Por otra parte, Artify busca responder a una necesidad específica dentro del contexto venezolano. Aunque existen numerosos recursos de formación disponibles en internet, gran parte de ellos se encuentran descontextualizados de las realidades económicas, tecnológicas y laborales que enfrentan los profesionales locales. En consecuencia, la revista propone contenidos adaptados a las condiciones del país, incorporando alternativas accesibles y estrategias de aprendizaje autodidacta.

Más allá de funcionar como una publicación informativa, aspira a convertirse en una herramienta de capacitación continua que contribuya a disminuir la brecha digital existente dentro del gremio del diseño gráfico venezolano. Asimismo, busca construir una comunidad de aprendizaje donde la experiencia acumulada por generaciones anteriores pueda dialogar con las nuevas tendencias y tecnologías que definen el ejercicio profesional contemporáneo.

OBJETIVOS

a. Objetivo General

Reducir la brecha digital existente entre diseñadores gráficos de formación tradicional y las nuevas dinámicas profesionales del entorno digital mediante la creación de una revista digital educativa que facilite la actualización técnica, tecnológica y metodológica del gremio.

b. Objetivos Específicos

- Desarrollar una revista digital con contenidos didácticos orientados al aprendizaje de herramientas, plataformas y metodologías utilizadas en el diseño gráfico contemporáneo.
- Facilitar la transferencia de conocimientos adquiridos en procesos de formación analógica hacia entornos de producción digital.
- Promover el uso estratégico de plataformas de inspiración visual, inteligencia artificial y software especializado como herramientas complementarias al proceso creativo.
- Fomentar la formación continua y el aprendizaje autodidacta mediante contenidos editoriales.

PLAN DE ACCIÓN

Fase I. Investigación y diagnóstico

La primera fase estuvo orientada a la identificación de la problemática que dio origen al proyecto. Se analizó el testimonio de dos diseñadores, egresados en el año 1985, que expresaron las dificultades que, tanto ellos, como sus colegas, han atravesado en los últimos años con respecto a las nuevas plataformas. Estas desembocaron en la necesidad de actualización profesional, especialmente dentro del contexto venezolano.

Fase II. Conceptualización de la revista

Una vez identificada la problemática a tratar, se procedió a establecer el punto de partida, el concepto y mensaje general de Artify. Se desarrollaron los bocetos de la imagen y las modificaciones a los mismos, debido a las correcciones de la tutora para encajar los recursos del universo visual, basadas en las referencias aprobadas.

En esta etapa se definieron:

1. Logotipo.
2. Paleta cromática.
3. Tipografías.
4. Tipo de ilustración
5. Recursos gráficos complementarios.
6. Tono Comunicacional.
7. Lenguaje a implementar.

Fase III. Investigación y redacción de contenidos

La tercera fase giró en torno a la redacción y curaduría de los artículos en Google Docs. Por ende se identificaron los temas principales dentro de la actualización para que así el público pueda adentrarse de manera autodidacta el resto del camino.

Se organizó en cuatro grandes secciones:

- Mudanza Creativa: El Nuevo Universo visual.
 - Las Dos Casas de la Creatividad.
 - Entre Archivos y Carpetas.
 - Por Creativos para Creativos.
 - El Nuevo Hogar de la Inspiración.
- Hilos de Tinta Digital: El Arte de no Perder la Forma.
 - Herramientas que se Transforman.
 - Donde la Palabra Encuentra su Forma.
- Píxeles con Alma: Una Traducción Digital.
 - Pulso Analógico en Photoshop.
 - La Anatomía del Taller Virtual.
- Andamios y Retículas.
 - Arquitectura Editorial

A partir de esta estructura se desarrollaron los nueve artículos que integran la edición piloto de Artify, incorporando recomendaciones prácticas, conceptos básicos, recursos complementarios y explicaciones adaptadas a usuarios con experiencia en procesos tradicionales de diseño.

Fase IV. Ilustración

Ya con el hilo editorial y el universo visual definido para cada una de las piezas se procedió a ilustrar cada una de las imágenes complementarias y educativas que acompañarán a los textos en armonía y coherencia en Procreate.

Fase V. Diagramación y producción editorial

Una vez redactados los contenidos y desarrollada la identidad visual, se procedió a la diagramación de la revista en Adobe Illustrator .

Durante esta fase se estableció la estructura definitiva de las páginas, organizando textos, imágenes, elementos gráficos y recursos complementarios de acuerdo con criterios de jerarquía visual, legibilidad y experiencia de lectura.

Fase VI. Revisión, publicación y evaluación

La fase final estuvo destinada a la revisión integral del proyecto.

Durante esta etapa se realizaron correcciones editoriales, ajustes de diagramación, revisión de ilustraciones y validación general de la experiencia de lectura.

Posteriormente, la revista fue exportada en formato digital interactivo y preparada para su publicación mediante la plataforma online Heyzine.

Cronograma de actividades

1. Noviembre 2025
 - Investigación sobre brecha digital, transformación tecnológica y educación continua.
 - Entrevistas con Diseñadores Tradicionales
 - Análisis de revistas digitales y referentes editoriales.
 - Definición del problema de investigación.
2. Marzo 2026
 - 9 de marzo: Primera tutoría, en la que se definió la estética y tono de la revista.
 - 14 al 31 de marzo: Elaboración de la plantilla con los elementos básicos de la identidad de marca. Es decir logotipo, isotipo e imagotipo, elementos complementarios, tipografías y paleta de colores. Además se establecieron las referencias base para la estética general
3. Abril 2026
 - 7 de abril: Segunda tutoría, se aprobaron los elementos diseñados y se pautaron las próximas entregas.
 - 8 al 19 abril: Redacción de la primera sección de la revista “Las Dos Casas de la Creatividad”.
 - 20 de abril: Tercera tutoría en la se revisó y aprobó la sección, además de la nueva pauta de entregas.
 - 21 al 30 de mayo: Redacción de la sección dos “Hilos de Tinta Digital”.
4. Mayo 2026
 - 1 al 3 de mayo: Ilustración de la portada y contraportada de la revista.

- 4 de mayo: Cuarta tutoría en la se revisaron y ajustaron los artículos, además de coordinar la pauta de entregas.
- 5 al 25 de mayo: Redacción de las últimas dos secciones “Píxeles con Alma” y “Andamios y Retículas”. Ilustración de todas las imágenes complementarias de la revista.
- 31 de mayo: Entrega completa de la revista a la tutora y montaje del producto en la plataforma previamente seleccionada.

PROYECTO

Referencias estéticas y comunicacionales

La construcción visual y comunicacional de Artify responde a la necesidad de desarrollar una revista digital educativa capaz de transmitir conocimientos técnicos sin sacrificar el atractivo visual propio de las publicaciones especializadas en diseño gráfico, de manera que se complementen en vez de competir por espacio en la hoja.

Debido a que el proyecto busca facilitar procesos de actualización profesional mediante contenidos pedagógicos, la selección de referencias estéticas estuvo orientada hacia propuestas editoriales que unieran una claridad informativa, con accesibilidad visual y una fuerte identidad gráfica.

La importancia de estos elementos encuentra sustento en los planteamientos de Mayer (2021), quien afirma que el aprendizaje multimedia resulta más efectivo cuando la información es presentada mediante una combinación equilibrada de texto e imágenes organizadas de forma coherente. De manera similar, Lidwell, Holden y Butler (2010) sostienen que las decisiones visuales dentro de un producto comunicacional influyen directamente en la comprensión, atención y retención de la información por parte de los usuarios.

Partiendo de estos principios, se realizó una fase de exploración visual utilizando plataformas digitales especializadas en búsqueda de referencias creativas. La herramienta principal fue Pinterest, debido a la gran base de datos que posee, gracias a esto se lograron ubicar elementos particulares. Asimismo se consideró por sus capacidades de organización temática y descubrimiento visual mediante algoritmos de recomendación. Se ejecutó un tablero temático que recolecta la estética a plasmar en la revista, desde los colores, los elementos y la diagramación editorial.

De manera complementaria, se utilizó Cosmos, plataforma especializada en curaduría visual para creativos, cuya estructura permitió localizar referencias más conceptuales y experimentales. Esta plataforma resultó especialmente útil para comprender cómo las publicaciones digitales actuales integran elementos educativos sin perder atractivo estético.

Asimismo, se consultaron proyectos editoriales publicados en Behance, plataforma profesional donde diseñadores y estudios creativos comparten procesos de branding, diseño editorial y experiencias digitales. Entre las referencias seleccionadas destacan publicaciones enfocadas en educación creativa, manuales de identidad visual y revistas digitales dirigidas a profesionales del diseño.

Según Lupton (2014), el diseño editorial efectivo no consiste únicamente en organizar información, sino en construir experiencias de lectura que orienten al usuario a través del contenido. Esta perspectiva resultó especialmente relevante para Artify, ya que la revista busca acompañar al lector durante su proceso de adaptación tecnológica mediante una estructura progresiva y didáctica.

Desde el punto de vista gráfico, se optó por una estética maximalista de los años ochenta, con colores llamativos, referencias a Bauhaus, al ser de los principales modelos de estudio para el público objetivo. Por ende las ilustraciones están en un acabado que simula esta hecho a mano que plasman la fusión entre lo digital desde una óptica analógica.

Para la gurú del interiorismo Kelly Wearstler, el maximalismo es una celebración de la complejidad, la abundancia y la personalidad. Su filosofía "más es más" se basa en combinar distintas épocas, texturas y colores de manera audaz, logrando espacios ricos en narrativa visual. (AD Magazine, 2023)

La propuesta visual incorpora elementos conceptuales vinculados a la metáfora central de la revista, la transición desde los procesos analógicos hacia los digitales. Por esta razón, las referencias seleccionadas combinan recursos asociados al diseño tradicional como bocetos, texturas, trazos manuales y materiales físicos con elementos propios del entorno digital.

Finalmente, la recopilación de las referencias permitió desarrollar un moodboard general que funcionó como guía estratégica durante la producción de la revista. Este documento sintetiza decisiones relacionadas con tipografía, color, composición, tratamiento de imágenes, estilo de ilustración y recursos gráficos complementarios, garantizando coherencia visual a lo largo de toda la publicación.

(Ver anexo 1)

Identidad Verbal

Producto o Servicio

Este manual en forma de revista no tiene la estructura de una receta de galletas, ni un paso por paso, sino la interpretación de contenidos valiosos que llevan al lector a entender las plataformas y cómo darles el uso correspondiente al querer emprender una revista digital.

Naming

En la búsqueda de un nombre que pudiera representar no solo el arte, sino la transformación del mismo con el paso del tiempo, se recurrió a otro idioma por un recurso particular. **Artify** nace de la palabra arte, junto a el sufijo *-ify*, en inglés, el cual se usa para transformar sustantivos y adjetivos en verbos. Su función principal es indicar que se está realizando una acción de transformación. (*English Language & Usage, 2011*)

Por ende, Artify es el constante cambio de las manifestaciones artísticas, que no pierden su esencia, solo su lienzo, que siguen siendo el canal donde expresamos ideales y transportamos emociones.

Misión y Visión

La misión del proyecto se centra en facilitar y acompañar la transición pedagógica de diseñadores tradicionales a los entornos digitales actuales, por medio de una revista digital educativa que combine aprendizaje práctico, divulgación especializada y recursos adaptados al contexto venezolano.

A su vez, la visión consta de convertirse en una referencia para la actualización profesional de diseñadores gráficos en Venezuela y Latinoamérica, promoviendo la integración entre las bases del diseño tradicional y las nuevas tecnologías.

Valores

- **Aprendizaje continuo:** Entendemos la formación profesional como un proceso permanente por la constante innovación tecnológica y tendencias.

- **Creatividad con propósito:** Consideramos que las herramientas digitales son medios y no fines. La creatividad continúa siendo el elemento central del diseño.
- **Accesibilidad:** Buscamos ser una opción de fácil acceso al conocimiento mediante recursos adaptados a las necesidades de nuestra audiencia.
- **Innovación responsable:** Fomentamos la exploración de nuevas herramientas, desde una perspectiva crítica y ética, priorizando el criterio del usuario.
- **Integración entre tradición y tecnología:** Destacamos el valor de los conocimientos previos y promovemos su adaptación a los entornos digitales.

Público Objetivo

Artify está dirigida, esencialmente, a aquellos diseñadores, que su educación se desarrolló bajo una modalidad clásica y tradicional, con poca intervención e incluso inexistente a la tecnología del momento, la cual ya está obsoleta, que buscan optimizar su trabajo y a su vez volver a la competencia del campo laboral con la modernización de sus medios, sin afectar sus principios.

Demográficamente, el proyecto se orienta hacia hombres y mujeres, venezolanos, entre los 45 y 65 años de edad, egresados de instituciones dedicadas a la enseñanza del diseño gráfico, la comunicación visual, las artes plásticas o disciplinas afines. Muchos de estos profesionales desarrollaron gran parte de su experiencia laboral utilizando procesos manuales, técnicas tradicionales de ilustración, diagramación física y sistemas de producción previos a la digitalización masiva de la profesión.

Propuesta de valor

Artify propone un medio especializado en diseño gráfico que aborda la actualización tecnológica desde una perspectiva pedagógica y humana. Mientras que, gran parte de los contenidos actuales, están dirigidos a usuarios con conocimientos previos o se centran exclusivamente en aspectos técnicos, sin considerar la humanidad detrás del creador.

“El uso de un lenguaje cercano y sencillo es clave para acelerar el aprendizaje. Las explicaciones directas reducen la carga cognitiva y fomentan un entorno seguro, lo que aumenta drásticamente la motivación, facilita la asimilación de conceptos y transforma las palabras en un vehículo eficaz para adquirir destrezas.” (Rojas, 2020)

Percepción Deseada

El proyecto busca posicionarse como un referente y una guía confiable para los diseñadores que buscan modernizar sus caminos, sin perder su esencia e identidad profesional construida con los años de experiencia. Asimismo aspira a ser recibida como un espacio pedagógico, accesible y cercano, el cual representa un punto de partida positivo para indagar en el mundo tecnológico.

Canales de comunicación

Heyzine Flipbooks es una herramienta digital que permite transformar archivos PDF o diseños en línea en revistas, catálogos o libros interactivos con un efecto realista de paso de páginas. Ofrece funciones avanzadas de personalización, enlaces y multimedia, sin mostrar anuncios ni marcas de agua en sus versiones gratuitas. (Heyzine, S.F.)

Por consiguiente es una plataforma que cumple con las características básicas del proyecto, fácil acceso y manejo intuitivo a la hora de recurrir a él. Que aún conserva rastros de la revista física, conectando con los medios análogos.

Identidad Gráfica

La identidad gráfica de la revista digital está inspirada en una estética característica de los años ochenta, desde sus elementos clásicos de diseño, sus colores llamativos, ilustraciones con efectos que aparentan ser hechos a mano. Esto se debe a la búsqueda de conexión con el público objetivo, debido a que la mayoría, durante estos años recibió su educación artística.

El diseño gráfico en esta época se caracterizó por el posmodernismo, el estilo Memphis y la experimentación radical. Rompió con el minimalismo anterior mediante el uso de colores neón y vibrantes, formas geométricas, una estética futurista inspirada en la tecnología y la tipografía cromada. (Desing Bro, 2022)

Por ende, a través de este recurso, se busca crear un punto medio y familiarizado, el que, estéticamente no se vea cuadrado, rígido y moderno, sino un pequeño fragmento de su época transformado con los conocimientos modernos que se quieren adquirir.

Las páginas cambiarán su diagramación dependiendo del contenido, sin embargo contará con imágenes intervenidas para aterrizar las explicaciones teóricas a la práctica, a su vez ilustraciones hechas con pinceles digitales que replican el acabado del lápiz y predominan los conceptos analógicos como vehículo para acoger al consumidor.

Logotipo, Isotipo e Imagotipo

El isotipo, imagotipo e isotipo surgen de la mezcla de dos elementos, las tipografías gruesas, con características únicas, modificaciones y llena de personalidad que se presenciaban en los póster de los años ochenta, además de la composición característica de Bauhaus llena de figuras geométricas, con una esencia suavizada u curvada.

Dentro del concepto desarrollado detrás de estas propuestas de identidad visual se encuentra un insight claro, la permanencia de figuras básicas a lo largo del tiempo, es decir, las bases de cualquier proyecto, ya sea en grafito o vector, todo elemento está unido por puntos que se convierte en líneas capaces de crear lo que creatividad humana esté dispuesta a imaginar.

Las líneas son la estructura invisible de un diseño. Aunque parezcan simples, influyen enormemente en la percepción visual y transmiten emociones diferentes según su forma, grosor o dirección. (Pérez, 2026)

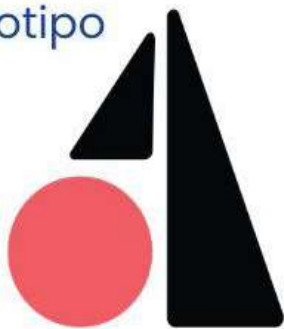
Además se expone la convergencia de las figuras orgánicas, con detalles curvos, que representan la mezcla de la estructura sólida de una academia consolidada, junto a la fluidez de crear.

Las variantes del logotipo, dígame el imagotipo y el isotipo, salen de la adaptabilidad a múltiples espacios sin perder su legibilidad, como lo es en el caso de las fotos de perfil de las redes sociales. Este uso se ve plasmado en la portada misma, cuando se utiliza el isotipo para referirse al ícono de una aplicación, dando a entender que es Artify. **(Ver anexo 4)**

Logotipo

ARTiFY

Isotipo



Imagotipo



Portada y Contraportada

El concepto de la portada y contraportada surgen de esa conexión con la realidad que quieren aprender, la tecnología. Consiste en un Ipad que invita a ser desbloqueado para que así el consumidor pueda adquirir todo el contenido que nos adelanta desde su centro de notificaciones.

Asimismo se puede destacar que a pesar de ser un electrónico no deja a un lado los detalles de su estética retro central, los colores y patrón del fondo nos conectan con ambos mundos.

Durante estos años resurgieron elementos del pasado pero modernizados, incluyendo desde motivos estilo pop art y neopop hasta estampados que evocaban el psicodelismo en tejidos surrealistas. (Lady Fashion Design, S.F.)

Se logra apreciar cierta continuidad entre la portada y contraportada a través de este elemento a pesar que el texto transmite mensajes diferentes, correspondientes a lo que estos representan en el proyecto, un inicio y un fin.

Para finalizar, la contraportada hace alusión a la poca batería que queda debido a que el usuario ha atravesado la revista entera, consumiendo o transfiriendo dicha información, dejando los contenidos en 1% para terminar. **(Ver anexo 4)**

Tipografías

Cuando hablamos de tipografía en diseño gráfico, nos referimos al arte y técnica de organizar letras y palabras para transmitir un mensaje visual de manera clara, coherente y estética. Pero no se trata solo de elegir entre Arial o Times New Roman. En realidad, la tipografía es una parte esencial del lenguaje visual, que influye en cómo interpretamos un mensaje, qué emociones genera y qué nivel de profesionalismo proyecta. (CNN Estudio, 2023)

En consecuencia la fuente tipográfica principal, Emerald Crown, fue seleccionada bajo el criterio de transmitir carácter y personalidad de la década de los ochenta. El diseño tipográfico se caracterizó por letras robustas con reflejos de metal cromado y sombras detalladas, muy habituales en la cartelería de cine y videojuegos. (Gerlinger, 2022).

AA
EMERALD
CROWN
AA BB CC 123

Para complementar esta decisión, se recurrió a un tipografía legible, considerada como estándar en el diseño editorial digital, Poppins, que por su simpleza no se presenta como una distracción, ni proclama la necesidad de competir con la principal, sino más bien cumplir el rol de acompañarla y optimizar el aprendizaje por su rápido entendimiento.

Aa
Poppins
Aa Bb Cc 123

Paleta de color

La selección de colores reside en la influencia de la década de los 80, los cuales estuvieron profundamente marcados por un distanciamiento del minimalismo. El movimiento de diseño de la época, liderado por colectivos como el Grupo Memphis, introdujo colores primarios brillantes, tonos pastel saturados y combinaciones audaces que desafiaban lo tradicional.

Los colores característicos de estos años eran llamativos y saturados; el rosa intenso, el azul eléctrico, el verde neón y el naranja brillante estaban presentes en la moda, la decoración de interiores y el diseño gráfico. Estas paletas de colores estaban muy influenciadas por MTV y Miami Vice (Capture, 2026).

En el caso de Artify, esta inspiración se materializa a través de una paleta cromática compuesta por azul intenso (#1B4895), coral (#FF5A60), amarillo vibrante (#FFB401), rosa viejo (#D39DAF) y turquesa (#00A69A). La selección de estos tonos busca equilibrar el carácter enérgico y experimental de los años ochenta con una estética contemporánea y accesible, acorde con la naturaleza educativa de la revista.

El azul intenso (#1B4895) y el amarillo vibrante (#FFB401) funcionan como los pilares de contraste cromático fuerte, heredados directamente del arte pop tardío. Dentro de la identidad visual de Artify, el azul representa el conocimiento, la confianza y la profesionalización del aprendizaje, mientras que el amarillo simboliza la creatividad, la curiosidad y la exploración de nuevas herramientas y metodologías.

El coral (#FF5A60) y el turquesa (#00A69A) son, por excelencia, la firma cromática de los años ochenta. En la propuesta visual de la revista, el coral aporta dinamismo, cercanía y energía comunicacional, reforzando la idea de una comunidad creativa activa y en constante transformación. Por su parte, el turquesa representa la innovación, la adaptación tecnológica y el vínculo entre el diseño tradicional y los entornos digitales contemporáneos.

Complementando la paleta, el rosa viejo (#D39DAF) introduce un elemento de equilibrio visual y sensibilidad estética. Este tono suaviza la intensidad de los colores principales y contribuye a comunicar uno de los conceptos fundamentales del proyecto: la transición armoniosa entre la experiencia acumulada por los diseñadores tradicionales y las nuevas posibilidades ofrecidas por las tecnologías digitales.

Lo que rescata a esta paleta de ser una simple copia del pasado es el matizado de sus tonos. Los colores solían ser plenamente primarios o completamente neón. Aquí, los pigmentos están ligeramente suavizados, permitiendo conservar la esencia vibrante y optimista de la década de los ochenta mientras se adaptan a los criterios visuales contemporáneos y a las necesidades de legibilidad propias de una publicación digital educativa.

El Pantone Color Institute ha analizado en repetidas ocasiones cómo las tendencias cíclicas reviven décadas pasadas adaptándolas al presente. En este sentido, la paleta cromática de Artify no busca reproducir literalmente la estética ochentera, sino reinterpretarla para comunicar modernidad, creatividad, aprendizaje continuo e innovación, valores que constituyen la base conceptual y comunicacional del proyecto.



Elementos Gráficos

Se implementó el diseño de figuras complementarias ideadas para complementar y resaltar contenidos particulares dentro de la revista digital.

- **Estrella Azul:** Creada con el fin de destacar contenido de manera llamativa
- **El Cursor:** Hace referencia a un elemento moderno y se implementa para señalar detalles o funciones.

- **El Bombillo:** Da espacio a compartir datos curiosos.
- **Líneas Rosadas:** Creadas con el fin de destacar una palabra de manera gráfica.
- **Asterisco Turquesa:** Para añadir aclaratorias o enumerar puntos



Uso de Softwares

La selección de Adobe Illustrator como software principal para el desarrollo de Artify respondió a las necesidades gráficas y editoriales del proyecto. Al tratarse de una revista digital con una importante carga visual e ilustrativa, era necesario utilizar una herramienta que permitiera combinar precisión técnica, flexibilidad creativa y control sobre los elementos gráficos que conforman cada página.

Adobe Illustrator es un software de diseño gráfico basado en la creación de gráficos vectoriales, desarrollado por Adobe Systems. A diferencia de los gráficos rasterizados, que dependen de píxeles, los gráficos vectoriales están compuestos por líneas y formas matemáticas que pueden ser escaladas indefinidamente sin perder calidad. (CEI, S.F.)

Esta característica resulta especialmente relevante en proyectos editoriales digitales, donde los contenidos pueden visualizarse en distintos dispositivos y resoluciones. Asimismo, el software ofrece herramientas avanzadas para la creación y manipulación de formas geométricas, trazados, tipografías y composiciones gráficas complejas.

Entre las funcionalidades más utilizadas durante el desarrollo de Artify se encuentran las mesas de trabajo (Artboards), que permiten gestionar múltiples páginas dentro de un mismo documento; las capas, que facilitan la organización de textos, imágenes e ilustraciones; las retículas y guías, fundamentales para mantener

la coherencia compositiva entre las distintas secciones; y las herramientas de texto, que posibilitan la construcción de jerarquías visuales mediante títulos, subtítulos y cuerpos de lectura.

Asimismo para ejecutar las ilustraciones se utilizó la aplicación Procreate. Al tener a disposición un dispositivo compatible con el mismo, se optó por el uso de este, al ser una herramienta especializada para ilustradores.

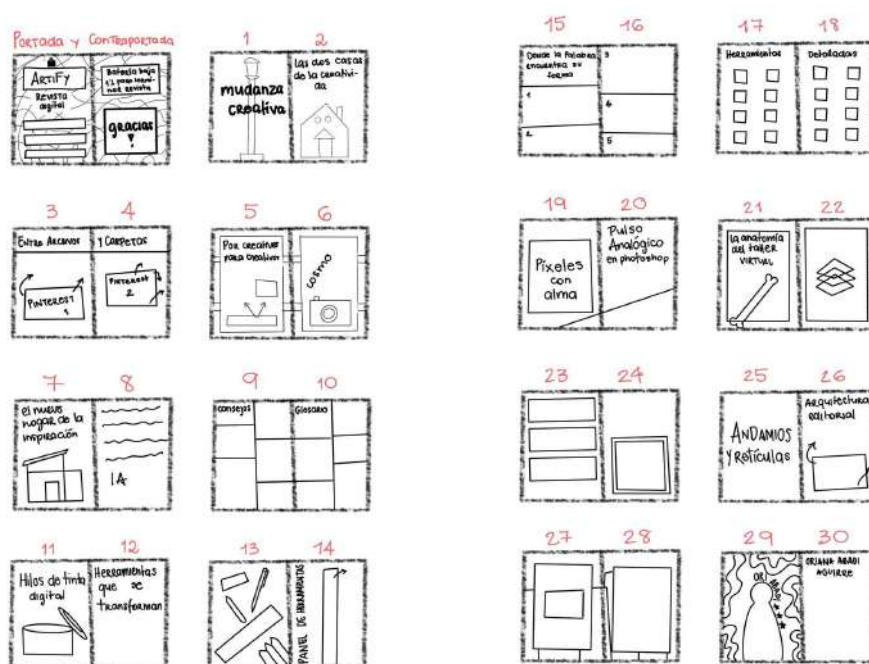
Procreate destaca como una de las mejores aplicaciones de ilustración digital por su pago único económico, su interfaz altamente intuitiva diseñada para iPad, y su perfecta sincronización con el Apple Pencil, lo que elimina el retraso y ofrece una experiencia de dibujo sumamente natural. (Procreate, S.F.)

Presenta una biblioteca de pinceles digitales que personalizan la experiencia y transmiten la intención del artista, en este caso el acabado de un lápiz o un dibujo que fue hecho a mano alzada sobre el papel.

Por otro lado, esta trabaja con píxeles en lugar de gráficos vectoriales como Illustrator, lo que permite un mayor control sobre los acabados.

Presentación de la Revista

Estructura de la Revista



En síntesis, la diagramación es el arte de distribuir la composición en una página. Es la organización de un grupo de elementos jerarquizados, basado en un sistema atractivo para el público y de carácter funcional. (Free Content, 2020)

Este esquema fue organizado para priorizar el balance entre el texto y la imagen de la revista, creando una continuidad entre ciertos artículos.

Contenido de la Revista

- Mudanza Creativa: El Nuevo Universo visual.

- Las Dos Casas de la Creatividad.

La metáfora de las dos casas ilustra cómo la creatividad habita tanto en lo físico como en lo digital. No se trata de elegir una, sino de usar las herramientas digitales para potenciar la sensibilidad y observación aprendidas del mundo real. Al final, la inspiración no cambia de idioma, solo de traductor; el arte fluye igual sin importar si el límite es el borde de una hoja o una pantalla.

- Entre Archivos y Carpetas.

Pinterest no es una red social de exhibición, es un espacio inmenso de almacenamiento diseñado para organizar el caos del pensamiento en carpetas meticulosas. En una aplicación que lo tiene todo, es fácil quedarse con nada. Es así como desbloqueas el rol de curador, para filtrar el ruido, usa tu conocimiento, nombres, características, corrientes, técnicas. No basta con acumular; es fundamental el cómo guardarlo. Para ser más meticulosos puedes crear subcarpetas en el botón de organizar, divide por intención, color, estructura, tipografía o atmósfera. Al segmentar, educas al algoritmo para que deje de mostrarte "lo popular" y empiece a mostrarte lo que es relevante para tu ojo.

- Por Creativos para Creativos.

Viajemos a un universo un poco más curado, Cosmos, un cuarto un poco más contemporáneo con una estética más creativa y conceptual. Para el diseñador que busca modernizar su trabajo, este

espacio es la respuesta a la saturación de los buscadores convencionales. Reduce la saturación visual, ofreciendo una interfaz donde el vacío es tan importante como el contenido.

- El Nuevo Hogar de la Inspiración.

La inteligencia artificial no te reemplaza, solo acelera y optimiza procesos de inspiración. Un Prompt no es un código complejo, es tan solo una instrucción, pregunta, frase, imagen o sonido. Su función es generar una respuesta basada en lo que le proporcionamos. Para que la IA trabaje a tu nivel, necesitas precisión mediante la Fórmula RTF + C: ROL (asígnale la identidad de un profesional de alto nivel), TAREAS (define el punto de partida, explorar estilos o generar un moodboard), FORMATO (especifica qué necesitas recibir) y CONTEXTO (estilo, concepto, colores, formas, tono comunicacional y público).

- Hilos de Tinta Digital: El Arte de no Perder la Forma.

- Herramientas que se transforman.

El diseño profesional exige que los elementos esenciales del dibujo sean modernizados para que puedan seguir acompañando al humano en la era digital. Es aquí donde el trazo manual encuentra su aliado más leal: Adobe Illustrator. Es un programa basado en vectores, lo que significa que trabajas con formas matemáticas escalables de manera infinita. No importa cuánto estires el hilo, nunca perderá su forma ni se verá borroso.

- Donde la Palabra Encuentra su Forma.

Detrás de cada texto hay un diálogo invisible entre el contenido y la forma. Es el motor del diseño, la voz que guía al lector. Es momento de desglosar el gran cuerpo por su esqueleto, Los nodos, líneas de dirección, trazados, capas, agrupar, relleno, trazo y mesa de trabajo.

- Píxeles con Alma:Una Traducción Digital.

- Pulso Analógico en Photoshop.

Photoshop no es una máquina que diseña por ti, es un lienzo infinito. Si dominas la composición, la teoría del color y la anatomía de la línea en el mundo real, ya tienes camino hecho. En el mundo del papel y el grafito, un error de tinta puede costar horas de trabajo. En lo digital, el error se convierte en un laboratorio de experimentación.

- La Anatomía del Taller Virtual.

En el centro se encuentra el lienzo. A la izquierda está la barra de herramientas, que funciona como una cartuchera. A la derecha aparecen los paneles de capas, color y ajustes. El esqueleto para poder comprender la aplicación son las capas. Van a ser esas hojas transparentes encima de la fotografía impresa donde podrás cambiar colores, aplicar luces, retocar detalles o aplicar texto sin realmente modificar la base original.

- Andamios y Retículas.

- Arquitectura Editorial

El proceso de crear una revista digital, Photoshop para editar imágenes e Illustrator para diagramar páginas. Ambos programas funcionan como partes de un mismo taller creativo. Uno prepara los materiales visuales y el otro organiza la composición final.

ENLACE DEL PROYECTO

<https://heyzine.com/flip-book/9ee0b6f480.html>

CONCLUSIONES

El desarrollo de Artify permitió demostrar que la brecha digital existente entre diseñadores gráficos de formación tradicional y las dinámicas profesionales contemporáneas puede abordarse mediante estrategias comunicacionales y educativas adaptadas a las necesidades específicas de este sector.

Por medio de la creación de una revista digital concebida como manual de actualización profesional, se evidenció que la incorporación de nuevas tecnologías no requiere abandonar los conocimientos adquiridos durante años de experiencia, sino reinterpretarlos y proyectarlos hacia nuevos entornos de trabajo.

Se concluye que Artify constituye una herramienta capaz de contribuir a la reducción de la brecha digital dentro del gremio del diseño gráfico venezolano. La propuesta editorial desarrollada facilita el acercamiento progresivo a plataformas, metodologías y herramientas digitales mediante contenidos diseñados para usuarios que poseen una sólida formación conceptual, pero requieren fortalecer sus competencias tecnológicas para responder a las exigencias actuales del mercado laboral.

Se logró estructurar una primera edición compuesta por artículos, tutoriales y recomendaciones dirigidas a familiarizar al lector con recursos contemporáneos de inspiración, edición, diagramación y producción gráfica. Los contenidos fueron organizados de manera progresiva, permitiendo que el proceso de aprendizaje resultara accesible para profesionales con distintos niveles de experiencia tecnológica.

Se establece que la revista logró establecer conexiones claras entre los fundamentos tradicionales del diseño y las herramientas utilizadas actualmente en la industria. A lo largo de la publicación se enfatiza que conceptos como composición, jerarquía visual, teoría del color y criterio estético continúan siendo esenciales, independientemente del soporte o la tecnología empleada para materializar las ideas.

Asimismo, se cumplió el objetivo de proporcionar recursos adaptados al contexto venezolano mediante la incorporación de alternativas de bajo costo, plataformas

gratuitas, estrategias de aprendizaje autodidacta y recomendaciones accesibles para profesionales que enfrentan limitaciones económicas o tecnológicas. Esta contextualización permitió desarrollar una propuesta más cercana a las realidades locales y, por ende, más útil para su audiencia objetivo.

Con relación al fortalecimiento de las competencias profesionales necesarias para la reincorporación laboral de diseñadores tradicionales, se concluye que Artify ofrece una base introductoria que facilita la comprensión de herramientas y tendencias relevantes dentro del ecosistema digital contemporáneo. Aunque la revista no sustituye procesos formativos especializados, sí funciona como un punto de partida para estimular el aprendizaje continuo y la actualización profesional.

Finalmente, el proyecto permitió reafirmar que la transformación tecnológica no debe entenderse como una amenaza para los profesionales formados bajo metodologías tradicionales. Por el contrario, representa una oportunidad para ampliar las posibilidades creativas, diversificar las competencias laborales y fortalecer el papel del diseñador dentro de una industria en constante evolución. En este sentido, Artify demuestra que la experiencia, la sensibilidad artística y el criterio profesional continúan siendo elementos insustituibles, aún en un contexto cada vez más digitalizado.

RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos durante el desarrollo de Artify, se presentan las siguientes recomendaciones dirigidas a futuros investigadores, a la Universidad Monteávila y al público objetivo del proyecto, con el propósito de favorecer la continuidad de iniciativas relacionadas con la actualización profesional, la alfabetización digital y el fortalecimiento del sector creativo venezolano.

- Se recomienda a los futuros estudiantes interesados en el área de la comunicación digital, el diseño gráfico y la educación explorar nuevas investigaciones relacionadas con los procesos de adaptación tecnológica dentro de las industrias creativas. La acelerada evolución de herramientas digitales, plataformas colaborativas e inteligencias artificiales genera constantemente nuevas dinámicas que requieren análisis y actualización académica.
- Asimismo, se sugiere profundizar en estudios sobre el impacto de la inteligencia artificial en los procesos creativos y en la percepción que tienen los profesionales del diseño sobre estas tecnologías. Este campo continúa en desarrollo y representa una oportunidad significativa para futuras investigaciones dentro de las áreas de comunicación, diseño y cultura digital.
- Igualmente, se recomienda desarrollar investigaciones que evalúen la efectividad de productos editoriales digitales como herramientas de formación continua. La medición del aprendizaje, la participación de los usuarios y los cambios en las competencias tecnológicas de los lectores podrían aportar información valiosa para perfeccionar este tipo de iniciativas educativas.
- Se recomienda continuar promoviendo proyectos académicos que integren las áreas de comunicación, diseño y tecnología, debido a la creciente importancia de las competencias digitales dentro del mercado laboral contemporáneo.

- Se sugiere fortalecer espacios de formación complementaria relacionados con herramientas digitales emergentes, inteligencia artificial aplicada a la comunicación y tendencias de las industrias creativas. Estas iniciativas podrían contribuir a reducir las brechas de conocimiento existentes entre distintas generaciones de profesionales y estudiantes.
- Finalmente, se propone fomentar alianzas estratégicas con organizaciones profesionales, instituciones educativas y comunidades creativas que permitan generar programas de actualización continua para egresados y profesionales del sector, fortaleciendo así la vinculación entre la universidad y el entorno laboral.
- Se recomienda a los diseñadores gráficos de formación tradicional asumir la actualización tecnológica como un proceso gradual de aprendizaje continuo y no como una sustitución de los conocimientos adquiridos durante su trayectoria profesional. Las nuevas herramientas digitales deben entenderse como recursos complementarios que amplían las posibilidades creativas y laborales del diseñador contemporáneo.
- Finalmente, se invita a los profesionales del diseño a participar en espacios colaborativos de intercambio de conocimientos y experiencias. La construcción de comunidades de aprendizaje fortalece el crecimiento individual y colectivo del gremio, favoreciendo la adaptación a las nuevas dinámicas del entorno digital sin perder la riqueza conceptual y artística que caracteriza a la profesión.

REFERENCIAS

- AD Magazine. (s.f.). *Maximalismo: Diseñadores que se enfocan en este estilo*. AD Magazine.
<https://www.admagazine.com/articulos/maximalismo-disenadores-que-se-enfo-can-en-este-estilo>
- Canva. (s.f.). *Canva Flipbook: Convierte tus PDF en flipbooks interactivos*. Heyzine.
<https://heyzine.com/es/feature/canva-flipbook>
- Capture. (2022, 19 de septiembre). *80s colors: Neon, brights, and pastel color palettes*. <https://www.capture.com/blog/80s-colors>
- CCNE Studio. (2023, 27 de junio). *Qué es la tipografía en diseño gráfico y por qué es importante*.
<https://www.ccnestudio.com/que-es-la-tipografia-en-diseno-grafico/>
- CEI Escuela de Diseño y Marketing. (s.f.). *¿Qué es Adobe Illustrator y para qué sirve?* CEI. <https://cei.es/que-es-adobe-illustrator/>
- De Cremer, D., Morini Bianzino, N. y Falk, B. (2023, 13 de abril). *How generative AI could disrupt creative work*. Harvard Business Review.
<https://hbr.org/2023/04/how-generative-ai-could-disrupt-creative-work?language=es>
- DesignBro. (2021, 10 de septiembre). *80s graphic design patterns: Retro aesthetic inspiration*.
<https://designbro.com/blog/inspiration/80s-graphic-design-patterns/>
- Díaz, N. R., & Ojeda Mejías, Y. M. (2024). Imbricación ontoepistemológica entre educación y comunicación social desde el contexto de la Educación Superior En Venezuela. *Prohominum*, 6(3), 41–48.
<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0259>
- Domestika. (2022, 28 de febrero). *Los 5 mejores cursos para dominar el diseño digital*.

<https://www.domestika.org/es/blog/2845-los-5-mejores-cursos-para-dominar-el-diseno-digital>

ESDESIGN Barcelona. (s.f.). *Elementos esenciales del diseño gráfico que debes conocer*. Escuela Superior de Diseño de Barcelona. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/elementos-diseno-grafico>

Guayoyo Marketing. (2026, 12 de febrero). *Venezuela: Estadísticas digitales 2026*. <https://guayoyomarketing.com/venezuela-estadisticas-digitales-2026/>

Lady Fashion Design. (2022, 18 de agosto). *Surface pattern design of the 1980s: Trends and motifs*. <https://www.ladyfashiondesign.com/surface-pattern-design-of-the-1980s/>

Linearity. (2023, 22 de noviembre). *80s graphic design: The decade that changed visual culture*. <https://www.linearity.io/blog/80s-graphic-design/>

NeuroClass. (2020, 20 de septiembre). *Desarrollo del lenguaje: Fundamental para el aprendizaje*. <https://neuro-class.com/desarrollo-del-lenguaje-fundamental-para-el-aprendizaje/>

Pew Research Center. (2017, 17 de mayo). *Barriers to adoption and attitudes towards technology*. <https://www.pewresearch.org/internet/2017/05/17/barriers-to-adoption-and-attitudes-towards-technology/>

Savage Interactive. (s.f.). *Procreate: Digital art studio for iPad*. Procreate. <https://procreate.com/procreate>

Stack Exchange. (2011, 29 de junio). *Suffixes for verbification (-ify, -icise, -ificate)*. English Language & Usage. <https://english.stackexchange.com/questions/26751/suffixes-for-verbification-ify-icise-ificate>

ANEXOS

Anexo 1: Moodboard realizado para la producción de la revista.



Anexo 2: Referencia de Revista - Pinterest



Anexo 3: Festival de cine de Mar Del Plata - Guillermo Matsumoto



Anexo 4: Portada y Contraportada de Artify



Anexo 5: Mudanza Creativa - Oriana Abadi



Anexo 6: Hilos de Tinta Digital - Oriana Abadi



Anexo 7: Píxeles con Alma - Oriana Abadi



Anexo 8: Andamios y Retículas - Oriana Abadi



Anexo 9: Por Creativos para Creativos - Oriana Abadi



Anexo 10: Arquitectura Editorial- Oriana Abadi



Anexo 11: Herramientas Detalladas - Oriana Abadi

