



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA



Boletín de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Edición 5 • Enero - Junio de 2019



**Búho
Investiga**

Contenido

01

Editorial

02

Actualidad

- Sapiencia, un juego de ciencia: experiencia de investigación
-

03

Proyectos de Investigación - profesores

- Proyecto "Fundamentos del diseño gráfico para videojuegos"
 - Proyecto: Marketing Digital en Industrias Creativas
-

04

Proyectos de Investigación - estudiantes

- Las aventuras de Picuy y Andy
 - ¿Cómo se trata el tema del suicidio en el programa Séptimo Día?
-

05

Semilleros de Investigación

- Semillero Unidad Investigativa: sembrando periodismo de vanguardia
 - Experiencia en el Semillero Medios y Publicidad
 - Semilleros de la facultad en 2019
-

06

De Interés

- Las revistas indexadas y su importancia para una comunidad académica
-

07

Eventos

- Cinestesia Fest alista todos sus juguetes para octubre
-





Búho
Investiga

Juan Manuel Linares Venegas
Presidente del claustro
Rector

Maria Angélica Cortés
Vicerrectora General

Ángela María Merchán basabe
Vicerrectora Académica

Jenny Paola Danna
Directora de Investigación

Alejandro Pachajoa Londoño
Decano de la Facultad
de Ciencias de la Comunicación

Jennifer Karina Sánchez Martínez
Directora del Programa de
Comunicación Social - Periodismo

Alexander Sanabria
Director del Programa
de Publicidad y Mercadeo

Janneth Arley Palacios Chavarro
Editora

Carlos Arturo Robles Ayala
Jossy Esteban Casallas Lemus
Diseño y Diagramación



Desde la política institucional, la investigación, la creación artística y cultural en los Libertadores, han venido cobrando importancia estratégica para la Institución, las diferentes Facultades y los programas. Esto ha propiciado no solo el interés por la generación de conocimiento desde la investigación sino la capacidad de apropiación, uso y divulgación del conocimiento y la cultura a través de la creación. Bajo este norte, desde el año 2018 se ha institucionalizado una nueva línea de investigación denominada Hipermedia y Creación, se ha impulsado la Maestría en Comunicación Creativa y se adelantan diferentes proyectos e iniciativas que respondan a esa perspectiva institucional.

Como parte de esas actividades, presentamos la quinta edición del Búho Investiga, boletín informativo de la Facultad de Ciencias de la Comunicación que tiene como propósito servir de canal de



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA



comunicación y divulgación del quehacer académico en temáticas relacionadas con la investigación y la creación artística y cultural de la Facultad.

Para esta edición se incluye información relacionada con los proyectos que son desarrollados durante el 2019 por profesores investigadores de la Facultad; se muestra una sección preparada y dedicada a presentar los trabajos de investigación de estudiantes como producto de su opción de grado; se recoge la experiencia de una egresada que participó como joven investigadora en uno de los proyectos de la Institución. Así mismo, se invita a la participación de todos los estudiantes de los diferentes programas para que se vinculen a los cerca de 18 semilleros de investigación y de investigación-creación, que son escenarios de trabajo colaborativo extracurricular con el propósito de promover en nuestros estudiantes el interés por la investigación y la creación artística y cultural y constituyen una de las estrategias de formación para la investigación. Los semilleros fortalecen la investigación interdisciplinaria e interinstitucional, abordan problemáticas actuales de la realidad a partir de la perspectiva de las disciplinas y mediante el uso de diferentes

metodologías, a fin de contribuir a la formulación de proyectos de los estudios que les permita posteriormente abordar su opción de grado. En la sección de eventos, se convoca a todos los interesados en la creatividad, las narrativas audiovisuales, la cultura pop y otros temas para que se programen para el segundo semestre de 2019, participen con sus trabajos y asistan a la tercera edición del Festival Internacional de Cortos Universitarios, Cinestesia Fest.

La Facultad de Ciencias de la Comunicación invita a profesores, investigadores, estudiantes e interesados para que nos compartan sus aportes, principalmente, resultados de investigación, prácticas pedagógicas exitosas en el campo de la comunicación, el diseño gráfico, la publicidad y el mercadeo; nuevas metodologías, proyectos o actividades que sean de interés para toda la comunidad libertadora, para ser publicadas en futuras ediciones y, así fortalecer este medio de divulgación.

Alejandro Pachajoa Londoño

*Decano Facultad de Ciencias
de la Comunicación*



**Búho
Investiga**



<http://mujeresconciencia.com/app/uploads/2019/02/imagenes-cc.pdf>

Sapiencia, un juego de ciencia: experiencia de investigación

■ **Sandra Villarreal**

Egresada del programa de
Comunicadora Social- Periodismo.
Magíster en Comunicación- Educación



La relación existente entre comunicación, educación, ciencia e infancias nos lleva a reflexionar acerca de la preocupación que hoy por hoy tienen las organizaciones sociales frente a la motivación de los niños por aprender ciencias. El currículum académico que desde la escuela se diseña, las políticas públicas, educativas y la construcción del ser en el ámbito familiar y social nos presentan una necesidad de vincular a

los niños con la ciencia y es a través de la comunicación y la educación que podemos mostrarles un panorama distinto al que perciben de estas áreas.

Además de la propuesta que hacen Neirotti et al. (2014) en la que narran cuáles son los aspectos que deben tenerse en cuenta para la conformación de ciudades inteligentes en la que se destaca el tema relacionado con la educación, estamos viviendo un

momento en el que la tecnología cada vez ocupa un espacio más importante en la vida cotidiana como nos lo presenta Buxarraís et al. (2011) en su investigación en la cual problematizan la presencia de las tecnologías en ámbitos educativos, relaciones personales y espacios recreativos.

Estos son parte de los aspectos que se abordaron en el proyecto de investigación de la línea en Innovación y emprendimiento de la Fundación Universitaria los Libertadores, titulado Estrategias de divulgación y apropiación de la Ciencia, Tecnología e Innovación y su articulación con la consolidación de Smart Cities. Fase 1. Este estudio tuvo como objetivo Diseñar y elaborar herramientas de divulgación y apropiación de la Ciencia, tecnología y la Innovación y su articulación con la consolidación de Smart Cities para niños. El grupo de trabajo estuvo conformado por la investigadora principal, Erika Olaya y Janneth Palacios y se vincularon dos jóvenes investigadoras egresadas de la Institución, Estefanía Leal, Licenciada en Educación Infantil y Sandra Villarreal, Comunicadora social - Periodista.

Organizando ideas de investigación

Cuando se quiere iniciar un proceso de investigación muchas ideas empiezan a rondar en la cabeza del investigador,

inicialmente son temas con alguna relación entre sí, pero siempre tendrá más afinidad con una y, por ende, probablemente será la que trabajará en su proyecto. La idea principal con la que inició este estudio tuvo que ver con las Smart cities o ciudades inteligentes, que tienen dentro de sus propósitos generar más y mejores oportunidades para estudiantes y profesores (Neirotti et al., 2014). Otro de los temas

por los que se tenía interés era el cuestionamiento acerca de la importancia que tiene para la educación y el progreso a nivel de desarrollo tecnológico y económico el aprendizaje de ciencias por parte de los niños, puesto que desde su perspectiva muchos de los niños ven la ciencia como aburrida y complicada, y también la percepción que tienen

los niños de los científicos e investigadores quienes los relacionan con científicos locos o personas que no tienen mucha relevancia en el acontecer diario.

Además de los temas mencionados anteriormente, había una pregunta que parecía aún más compleja y era ¿Cómo abordar un proyecto en donde existen tres universos del conocimiento diferentes? Hacer una apuesta por un proyecto con investigadores de distintas disciplinas en donde las perspectivas de algunos conceptos se orientan desde interpretaciones diversas resultaba más complejo. Desde esta incógnita se establecieron enfoques de búsqueda en donde cada investigador pudiera contribuir en el proyecto desde su

“La idea principal con la que inició este estudio tuvo que ver con las Smart cities o ciudades inteligentes, que tienen dentro de sus propósitos generar más y mejores oportunidades para estudiantes y profesores”



área, es decir una investigación trabajada desde la interdisciplinariedad en donde cada área del conocimiento aporta en el estudio. A este respecto, Lattuca citado por Carvajal (2010) analizó la interdisciplinariedad como un diálogo e interacción de varias disciplinas con el fin de construir o descubrir nuevo conocimiento; así mismo y siguiendo la propuesta que realiza Osorio (2012), el estudio se orientó hacia no solo trabajar con la unión de las áreas sino en un esfuerzo cognitivo que respeta la interacción entre los objetos de estudios pero a su vez logra una transformación e integración coherente, lo que implica que cada área del conocimiento se reformule y se tenga una nueva comprensión de la realidad en la discusión de problemas y en la construcción de nuevo conocimiento.

Una investigación en marcha

Posterior a la definición del tema a investigar se debió consultar acerca de proyectos de investigación y se definieron límites de búsqueda que permitieron orientar la investigación hacia estrategias educativas y comunicativas, búsquedas realizadas en las bases de datos académicas Scopus y Easyweb, frente a experiencias e investigaciones orientadas al vínculo del niño con la ciencia. Como resultados de las búsquedas se lograron recolectar alrededor de 200 artículos que recogen trabajos dentro y fuera del aula en donde se pretende motivar a niños y adolescentes por el mundo científico. Gracias

a la literatura recolectada se identificaron aspectos importantes como la motivación lograda a través de la resolución de preguntas científicas, como la de Jane (1995) en donde niños de 5 años trabajaron observando y recopilando material acerca de insectos; la investigación de Dejonckheere, Van, Tallir y Vervet (2013) que planteó el interés hacia la ciencia en temas como la electricidad donde gracias a la actitud del maestro y las experiencias que vivieron se logró motivar al grupo de estudiantes. Luego de esta búsqueda se empezó a tejer la investigación, porque se empezó a evidenciar la necesidad de vincular los juegos, la experiencia, la importancia de la imagen, de los recursos didácticos con el interés que los niños pueden sentir por el aprendizaje.

En ese momento surge la idea de construir “Sapiencia”, un juego de ciencia que contiene 40 cartas, de las cuales 32 corresponden a personajes destacados en el ámbito científico en áreas STEAM (Ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas), que incluyó

16 hombres y 16 mujeres, y 8 comodines. Cada carta tiene la imagen animada de un personaje e información relevante de su trayectoria y una puntuación que corresponde a patentes, premios nobel, otros premios, reconocimientos o premios, aportes e impactos y barreras o limitaciones. Este

juego busca motivar a niños o niñas hacia actividades relacionadas con la ciencia y a ver a estos personajes como superhéroes reales que han aportado a la construcción

“Este juego busca motivar a niños o niñas hacia actividades relacionadas con la ciencia y a ver a estos personajes como superhéroes reales que han aportado a la construcción de nuestro mundo”

de nuestro mundo, destacando sus aportes y uso en la cotidianidad, que vean en ellos a seres humanos con dificultades y sueños¹.

Además de la elaboración del juego se elaboró un artículo científico que recopila toda esta experiencia. Este se publicó en una de las revista de comunicación de mayor impacto: Comunicar². La acogida que Sapiencia ha tenido en la comunidad académica ha sido muy valiosa, se ha trabajado en el juego en aulas de clase y se está pensando en la posibilidad de elaborar una segunda edición³. Más que una experiencia académica Sapiencia, es descrito por las investigadoras como la posibilidad de crear nuevas posibilidades de generar interés por el conocimiento en *Pequeños con grandes imaginarios*.



<http://mujeresconciencia.com/app/uploads/2019/02/imagenes-cc.pdf>

Referencias

- Buxarrais, M., Noguera, E., Burguet, M.y Duprat, F.(2011). La influencia de las TIC en la vida cotidiana y los valores de los adolescentes. Recuperado de: http://oed.ub.edu/PDF/OED_informe_TIC_familias_cast.pdf
- Carvajal, E. (2010). Interdisciplinariedad: Desafío para la educación superior y la investigación. *Revista Luna Azul*. 31: 156 - 169. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/luaz/n31/n31a11.pdf>
- Dejonckheere, P.; Van, T.; Tallir, I. y Vervaeet, S. (2013). Primary School Science: Implementation of domain - general strategies into teaching didactics. *Australian Educational Researcher*. 40 (5) 583-614. Recuperado de: <https://www.infona.pl/resource/bwmeta1.element.springer-278d7190-4f7c-3c3e-8b90-d1196daeaf53>
- Jane, B. (1995). Children linking science and technology in the primary classroom. *Research in Science Education*. 25 (2). 1901- 2001. Recuperado de: <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02356451>
- Neirotti, P., De Marco, A., Cagliano, A., Mangano, G. y Scorrano, f.(2014). Current trends in Smart City initiatives: Some stylised facts. *Italia*
- Osorio, S. (2012). El pensamiento complejo y la transdisciplinariedad: Fenómenos emergentes de una nueva racionalidad. *Rev. Fac.*(1). 269-291. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rfce/v20n1/v20n1a16.pdf>

¹ Ver en: <http://mujeresconciencia.com/app/uploads/2019/02/imagenes-cc.pdf>

² Artículo: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=preimpreso&doi=10.3916%2FC60-2019-03&fbclid=IwAR0PhH0QoV9LI21GHv2PgM2asG330iWtMPj4gxDdGjelHRh-vuTEyO4Zsng>

³ Blog sapiencia: <https://tibaxue.blogspot.com/2019/01/blog-post.html>



https://www.freepik.es/vector-gratis/vector-sala-juegos-gente-jugando-entretenimiento-digital-concepto-esports-moderno_4015271.html

Proyecto “Fundamentos del diseño gráfico para videojuegos”

■ **Camilo Fabián Rojas Zapata**

Profesor del Programa de Diseño Gráfico
Investigador principal del proyecto



La evolución de las herramientas usadas para diseñar y los nuevos productos han forzado la necesidad de repensar el modo de diseñar las cosas dando surgimiento a teorías, métodos, sistemas, fundamentos y reglas, entre otros, que buscan ser el medio para entender los procesos de diseño contemporáneos. A este respecto, “Albers y Moholy-Nagy forjaron el uso de nuevos medios y de nuevos materiales y supieron ver como el arte y el diseño estaban siendo transformados por la tecnología” (Lupton & Cole, 2008).

Los videojuegos, desde su aparición en los años 50, se han convertido en un producto

sofisticado que año a año evoluciona haciendo uso de nuevas tecnologías, nuevos métodos de juego, de interacción, nuevos modos de construir narrativas y algunos son diseñados con un propósito que va más allá del entretenimiento del usuario, como pueden ser el de enseñar, de entrenar, de publicitar, de comunicar, entre otros. Así, se considera que “un juego serio es un reto mental, jugado en un ordenador de acuerdo con reglas específicas, que utiliza el entretenimiento para promover la formación gubernamental o empresarial, la educación, la salud, las políticas públicas y objetivos de comunicación estratégica” (Zyda 2005, p. 26).

Ahora bien, entre estas teorías centradas en los videojuegos encontramos que los estudios realizados desde el diseño en gran parte se limitan a entender la forma de producción para generar videojuegos exitosos, ejemplo de ello es la gran cantidad de libros que se pueden encontrar, tales como: "The art of game design" publicado en 2008 por Jesse Schell en el que desglosa el proceso de diseño y producción de los videojuegos centrados en gran parte en la experiencia del diseñador como videojugador o gamer; o "Diseño de videojuegos de amateur a pro" publicado en el 2017 por Michael Salmond en el que narra el proceso de diseño de videojuegos centrados en la narrativa haciendo uso de estudios de caso y entrevistas a expertos; o "Diseño de videojuegos, da forma a tus sueños" publicado en el 2016 por Daniel Gonzáles, en el que describe a manera de guía el proceso paso a paso para diseñar un videojuego para múltiples plataformas.

Este proyecto de investigación tiene como fin la búsqueda de una teoría centrada en los elementos de diseño que componen a los videojuegos, partiendo de la reinterpretación de los fundamentos del diseño gráfico, los cuales han sido establecidos teniendo en cuenta productos visuales físicos y digitales

de manera general. Así, en la primera fase se hará uso de un método hermenéutico "círculo hermenéutico" que permitirá, desde la semiótica, reinterpretar el significado de cada elemento de diseño desde las características y cualidades de los videojuegos.

Esta investigación es cualitativa de tipo deductiva que, a partir de los enunciados, establecidos a través de diferentes fundamentos del diseño existentes, acompañado de definiciones de otras áreas específicas de ámbitos digitales, intentará redefinir los fundamentos de diseño para productos de naturaleza digital como son los videojuegos.

En consecuencia, el diseño de videojuegos es un proceso que también ha venido siendo estudiado por expertos que buscan establecer métodos

y teorías que permitan explicar los procesos utilizados para su diseño, dando como resultado un gran número de libros y artículos que provienen desde diferentes disciplinas. Esto ha permitido enriquecer el desarrollo posterior de los mismos a partir de la aplicación y uso interdisciplinar de estos métodos. Se podría decir que, entre mayor sea la diversidad de conocimiento apropiado implícito en el desarrollo de un videojuego, más acertado será su impacto.

"Este proyecto de investigación tiene como fin la búsqueda de una teoría centrada en los elementos de diseño que componen a los videojuegos"

Referencias

- Lupton, E., & Phillips, J. (2016). "Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos". Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Zyda, M. (2005). "From Visual Simulation to Virtual Reality to Games" Computer 38(9): 25-32.





<https://www.pexels.com/photo/working-in-a-group-6224/>

Proyecto: Marketing Digital en Industrias Creativas

■ **Clara Inés Uribe**

Profesora del Programa de Publicidad y Mercadeo
Investigadora principal del proyecto



Esta investigación surge del interés por las industrias creativas y culturales, que actualmente cobran gran importancia en Colombia, luego de la implementación de la Ley 1834 del 23 de mayo de 2017 o Ley Naranja. Precisamente, uno de los sectores constitutivos de las industrias creativas es el de la publicidad, al cual pertenecen más del 50% de estas empresas en Bogotá, en

su mayoría microempresas, seguidas de las pequeñas empresas.

El estudio está enfocado en el análisis de las estrategias de marketing digital, utilizadas por las empresas de servicios creativos, específicamente, micro y pequeñas empresas de Bogotá del sector de la publicidad. Este, es un proyecto Interinstitucional entre la Fundación Universitaria Los Libertadores

y la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con el objetivo de conocer cómo usan las empresas de publicidad los social media en su estrategia de marketing digital. Para ello, se ha propuesto un estudio exploratorio descriptivo que emplea como instrumentos encuestas, entrevistas en profundidad y análisis de contenido.

Se ha detectado que estas empresas tienen un nivel de madurez digital emergente y una de sus necesidades principales es el

fortalecimiento del área de marketing. Es así como se espera aportar con el desarrollo de esta investigación, fundamentada en marketing digital. En este estudio participan Clara Inés Uribe, profesora del Programa de Publicidad y Mercadeo de la Fundación Universitaria Los Libertadores, el profesor Daniel Sabogal, de la Escuela de Publicidad de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, coinvestigador del proyecto y dos estudiantes del programa de Publicidad y Mercadeo, en calidad de pasantes de investigación.



<https://www.pexels.com/photo/person-typing-on-laptop-1571699/>

Listado de Proyectos de Investigación de 2019 de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Programa	Línea de Investigación	Proyecto	Investigador principal
Comunicación Social y Periodismo	Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano	Cartografías del exilio político de colombianos en el contexto de la implementación de los acuerdos de paz con las FRAC, 2013 – 2019	Liz Johana Rincón Suárez
Diseño Gráfico	Hipermedia y Creación	<i>Game thinking</i> como estrategia para diseñar un sistema de artefactos de diseño basados en los juegos análogos tradicionales colombianos	Camilo Fabián Rojas Zapata
	Hipermedia y Creación	Diagnóstico sobre cuellos de botella en la práctica de la animación en la academia Colombiana	Óscar Rojas Ramírez
	Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano	Heurísticas para el diagnóstico del material didáctico utilizado en la Educación en Riesgo de Minas -ERM-	Nidia Raquel Gualdrón Cantor
	Sistemas Complejos	Métodos y principios de diseño en estrategias creativas de cultura ciudadana: Articulación de las estrategias de cultura ciudadana con el diseño para el cambio de comportamiento	Juan Pablo Velásquez Salazar
Dpto. Formación Humana	Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano	Representaciones sociales del estigma como obstáculo para la reintegración de excombatientes de las FARC_EP	Laura Jimena Buitrago Duarte
Maestría en Comunicación Creativa / Publicidad y Mercadeo	Hipermedia y creación	Sistema multimedia interactivo de comunicación planteado a partir de conceptos de biomímesis para estimulación de comportamientos asociados al cuidado ambiental en la comunidad universitaria	Javier Enrique Jiménez Hurtado
Publicidad y Mercadeo	Hipermedia y creación	Usos de las redes sociales en la estrategia de marketing digital, en micro y pequeñas empresas de servicios de Bogotá.	Clara Inés Uribe Beltrán



Las aventuras de Picu y Andy

■ **Juan Ernesto Rátiva**

Estudiante del
Programa de Diseño Gráfico



Las aventuras de Picu y Andy es un trabajo de investigación – creación que tuvo como objetivo diseñar un cuento ilustrado con contenido expandido con base en los juegos análogos tradicionales colombianos, como medio para que niños con discapacidad cognitiva complementen

sus actividades que les permitan reforzar sus competencias en socialización primaria. La discapacidad cognitiva es un problema que crea dificultades en los procesos de atención, comprensión, memoria y lenguaje, y por consiguiente en el aprendizaje y el entendimiento de las normas sociales.



Se planteó el proyecto sobre los juegos análogos tradicionales colombianos porque estos dentro de su mismo desarrollo no solo proporcionan el uso de las habilidades que se pretenden fortalecer en los niños, si no que crean un ambiente de juego en donde ellos se sienten mucho más cómodos para interactuar con otros. Así mismo, se usa el contenido expandido como una estrategia para afianzar de forma efectiva la atención de los niños además de ser una herramienta que le da un valor agregado al libro que finalmente termina siendo el elemento fundamental para aportar una experiencia efectiva en el desarrollo de la actividad que el libro propone.

Para el desarrollo del cuento ilustrado se realizó un convenio con el consultorio pedagógico Recreando Soluciones Integrales de la ciudad de Cali, en donde

trabajan con niños con discapacidad cognitiva y con problemas de aprendizaje, con quienes se llevaron a cabo una serie de ejercicios para tener un punto base para la creación literaria del cuento y la selección del juego a desarrollar. Posteriormente, se realizó un ejercicio de observación en la sección infantil de la biblioteca Virgilio Barco para determinar los aspectos físicos del mismo.

Los resultados de este trabajo de grado fueron expuestos el pasado mes de mayo ante jurados evaluadores en Los Libertadores, quienes recomendaron presentar la iniciativa a entidades públicas y privadas a fin de continuar con este tipo de estrategias que sin duda alguna contribuyen a generar transformaciones sociales significativas, dignas de admirar y de continuar desarrollando.



<https://www.pexels.com/photo/adorable-blur-bookcase-books-261895/>



¿Cómo se trata el tema del suicidio en el programa Séptimo Día?

■ **Laura Camila Romero Lombana**
y **Laura Salazar Rodríguez**

Estudiantes del Programa de
Comunicación Social - Periodismo



Mediante la observación, el análisis de contenido informativo y la entrevista semiestructurada, fue posible conocer el manejo informativo que se le da al tema del suicidio en tres capítulos del programa Séptimo Día que salieron al aire entre los años 2014 y 2018. El trabajo titulado “Tratamiento informativo del suicidio y uso de las recomendaciones de la OMS para su prevención en el programa Séptimo Día”, fue uno de los trabajos de grado del programa de Comunicación Social - Periodismo, sustentado el pasado

mes de mayo. A continuación se presentan los resultados más relevantes de este estudio.

De acuerdo con informes de diferentes instituciones mundiales, el suicidio es una problemática que viene en incremento año tras año, tanto en Colombia como en el mundo. Se estima que cada año cerca de 800.000 personas deciden acabar con su vida y en su mayoría son jóvenes entre los 15 y 29 años. Es por esto que la OMS ha declarado que el suicidio es un problema



de salud mental y pública que requiere de especial atención por parte de la sociedad, ya que esta puede prevenirse con la ayuda de todos, entre ellos, los periodistas y medios de comunicación.

A este respecto, los medios de comunicación cumplen un papel fundamental a la hora de informar noticias sobre suicidio, pues además de dar cuenta de los hechos pueden aportar a la construcción de mensajes que permitan prevenir de manera significativa esta problemática. No obstante, informar y, además, prevenir sobre esta situación no es fácil; organismos internacionales como la Organización Mundial de la Salud ha suscitado la creación de diferentes estrategias, entre ellas, la definición de un conjunto de lineamientos para orientar la labor informativa y divulgativa de los medios. Es así como en el año 2000, la OMS dio a conocer ciertos lineamientos que han permitido que los periodistas tengan en cuenta qué y cómo se debe tratar el tema del suicidio de manera responsable en cualquier medio de comunicación.

De esta manera, para llevar a cabo esta investigación fue necesario analizar el tratamiento informativo que se le da al suicidio en tres capítulos de uno de los programas más vistos los fines de semana en Colombia, Séptimo Día, dirigido por Manuel Teodoro. Para ello, se revisó si el programa atiende a las recomendaciones dadas por la OMS consignadas en el documento "Prevención del suicidio: Un instrumento para profesionales de los medios de comunicación (2000)" y si son consideradas en el desarrollo de contenido cuando se tratan casos de suicidio.

Es así como mediante la observación, el análisis de contenido y fuentes consultadas, se pudo establecer que los programas pueden o no generar un Efecto Werther, tal efecto

produce que los casos de suicidio aumenten luego de un mal abordaje informativo de noticias sobre suicidio o por el contrario, el Efecto Papageno, donde se realiza un abordaje responsable sobre este tipo de noticias y se busca dar soluciones para que las personas que están pensando en acabar con sus vidas finalmente desistan de esa idea.

Desde el contenido de los programas se evidenció que las historias tienen como protagonistas principalmente a menores de edad, son hechos narrados desde los antecedentes previos a la muerte, el proceso que condujo al suicidio y el drama que se produce después; los programas acuden a los testimonios de sus familiares, particularmente, desde el relato de las madres. También, se encontró que todos los programas acuden a la expectativa mediante el uso de la pregunta como forma de presentar el título de la historia.

En los recursos narrativos de los programas, se logró estudiar el lenguaje visual y lenguaje sonoro de cada uno, por lo que se identificó que en todas las historias las fotografías y redes sociales de los protagonistas son fundamentales para la relato, estas permiten que el televidente conozca más sobre la vida de la víctima. En el lenguaje sonoro, las melodías son sentimentales, dramáticas y en algunos estas pueden generar suspenso, el tono de la narración usada en el programa se da de manera dramática, exagerada, dubitativa, irónica y repetitiva.

Para dar respaldo a la investigación, se realizó una entrevista a Diego Guauque, periodista y presentador de los tres capítulos analizados, quien confirmó que la intencionalidad de las historias transmitidas, es impactar con el tema, generar en las audiencias comentarios sobre el contenido, "A mí me gusta que mis programas generen polémica, que la gente

hable, que de hecho, no pasen desapercibidos. Obvio, yo no voy a hacer ningún reportaje para que la gente no se acuerde. No voy a hacer ningún reportaje para que la gente al día siguiente ¡jum! “¿ustedes vieron el programa?” pues si pero ni me acuerdo qué es” no, pues fatal. A mí me gusta que mis programas tengan sintonía que la gente los vea, que me critiquen, que me aplaudan, que las personas polemiquen, que debatan. Uno tiene que buscar que haya una reacción, un movimiento social sobre los programas. Sería fatal que yo haga un programa y que la gente ni se acuerde (...)”, así lo afirmó el periodista.

Por otro lado, indicó que uno de los propósitos del programa es la prevención del suicidio, pero en su producción y planeación, no tienen en cuenta lineamientos otorgados por organismos internacionales para transmitir de manera responsable su contenido, asegurando que:

“No, yo no sigo ningún lineamiento. El tema es no estar contra la ley colombiana, contra los estatutos, no estar maltratando, “encochinando” la imagen del familiar, todo desde el absoluto respeto, respeto hacia los padres y siempre teniendo un claro enfoque: la prevención, evitar que esa tragedia que está contando esa familia también la comparta para que otras personas la eviten y no tengan que repetir la pesadilla que está mostrando el programa”.

Así mismo, se encontró que de las 8 recomendaciones dadas por la OMS para el manejo de este tipo de contenidos, el programa Séptimo Día, tan solo cumple 1 de ellas en

un solo programa y de manera parcial, lo que deja sin validez el argumento del periodista donde menciona que el objetivo de estos programas es prevenir, por el contrario, el abordar este tema sin responsabilidad alguna, puede generar el ya mencionado efecto Werther.

El suicidio es un suceso que merece un tratamiento informativo diferente desde el punto de vista informativo y noticioso, de ahí la importancia de implementar las normativas ya existentes sobre este tipo de temas como la presentada por la OMS

a fin de contribuir para que las tasas de suicidio sean cada vez más bajas, sobre todo en un país como Colombia, donde el suicidio es la cuarta causa de muerte en personas entre los 20 y 39 años de edad, según cifras recogidas por el Instituto de Medicina Legal y Ciencias Forenses.

“(...) se encontró que de las 8 recomendaciones dadas por la OMS para el manejo de este tipo de contenidos, el programa Séptimo Día, tan solo cumple 1 de ellas en un solo programa y de manera parcial”

En definitiva, es de suma importancia que el contenido televisivo relacionado con suicidio se cubra de manera responsable y prudente, para ello, lineamientos como los de OMS pueden brindar algunas luces para ese tratamiento. Por otra parte, resulta importante reconocer la influencia que pueden llegar a tener los medios de comunicación y los periodistas en temas de salud, posteriormente, llevar a que se produzca el llamado Efecto Papageno, que se refiere a la prevención de conductas fatales a través de la superación de crisis o dificultades; de ahí que los primeros que deben informarse sobre el tema y sus formas de abordarlo son los mismos responsables de la información.





Semillero Unidad Investigativa: sembrando periodismo de vanguardia

■ **Jaime Cristancho Gómez**

Profesor Programa de
Comunicación Social - Periodismo



El semillero Unidad Investigativa Periodística ya está cumpliendo dos años de actividades con el objetivo de estimular en los estudiantes lo más fundamental de esta profesión: vigilar a las poderosas instituciones de la sociedad y, de paso, denunciar aquellos hechos que afecten a la ciudadanía.

Es cierto que el periodismo atraviesa por una fase delicada debido principalmente al impacto de la Internet y, particularmente, las redes sociales, puesto que hoy la información se encuentra por doquier y diversas plataformas. Sin embargo, ante tanta información, ya no se distingue entre la verdad y la mentira.

Lo anterior significa que los medios periodísticos están en crisis porque su modelo de negocio se agotó. Hoy, la publicidad, principalmente sustento de aquellos, fluye hacia Google y las redes sociales.

Los medios están a la búsqueda de un nuevo modelo de negocio, que parecieran ser las suscripciones de ciudadanos, pero aún no hay claridad al respecto.

Por eso, el Periodismo Investigativo, que busca acercarse a lo que es verdadero, se perfila como una tabla de salvación para la profesión porque los ciudadanos saben que se destapa la corrupción y, además, se denuncian los malos funcionamientos de los gobiernos y sus instituciones. En últimas, ellos ven qué se les sirve y qué se les acompaña, lo cual se traduce en volver a las raíces del periodismo.

En el Semillero, se pretende que los estudiantes asuman el saber de este tipo de investigación, mediante teoría y práctica, que por ahora se expresa en un programa radial: 'Ruta 63'.

En el primer semestre de 2019, se renovó el Semillero con nuevos estudiantes. De 15 inscritos, nueve fueron de primer semestre

y el resto, de quinto semestre. Los anteriores integrantes, seis, ya se graduaron.

En su trayectoria se han hecho investigaciones, por ejemplo, sobre el mal uso del WhatsApp, que a través de un grupo invitaba a las niñas menores de 14 años a ser anoréxicas; y en otra, se iniciaron indagaciones sobre el microtráfico en las instituciones educativas.

“(...) Los medios periodísticos están en crisis porque su modelo de negocio se agotó. Hoy, la publicidad, principalmente sustento de aquellos, fluye hacia Google y las redes sociales”

En estos temas se avanzó. En el primero no se pudo llegar muy lejos porque en ese entorno digital saben bloquear avances. En la segunda, hay adelantos, pero falta más, sobre todo porque el semestre finalizó, pero se retomará todo en el segundo semestre de 2019.

A los estudiantes se les advierte que en aquel tipo de periodismo muchas veces las investigaciones no llegan a feliz término, porque quedan cabos sueltos o falta más documentación.

Es la característica de ese trabajo, que por ser investigativo es de largo aliento.

Sin embargo, una ganancia será sembrar en los estudiantes la vanguardia de la profesión, y que aprendan, entre otras cosas, a verificar datos, y lo más fundamental: a no ser superficiales y a servir a la ciudadanía.





Experiencia en el Semillero

Medios y Publicidad

■ **Angy Zaldúa Roa** Estudiante del Programa de Publicidad y Mercadeo



En el paso por la vida uno se encuentra con cientos de caminos donde siempre habrán oportunidades y aprendizajes, así que mediante este escrito quiero compartir una experiencia que cautivó mi interés por conocer y hacer algo nuevo, y esto fue hacer parte del Semillero de Investigación de Medios y Publicidad,

a cargo del profesor Andrés López y junto a mi compañero Jonathan Ramos.

La primera vez que hablé con el profesor Andrés acerca de semillero fue muy interesante, realmente llamó mi atención pertenecer a ese grupo, primero porque los temas a tratar eran sobre mi carrera

(Publicidad y Mercadeo) y, por otro lado, la experiencia a lograr con el proceso de producción radial con la emisora de la Universidad.

Como parte de estas actividades investigamos sobre la inteligencia artificial, la experta que nos acompañó fue la profesora Lucy Nohémi Medina, luego abordamos las perspectivas del visual merchandising junto con el profesor Rodrigo Ospina y, por último, se trabajó el de la creatividad. Preparar un programa de radio es un ejercicio de investigación, de organización de ideas y de análisis de información. La experiencia de grabar en radio es única e inigualable. Al salir al aire se sienten nervios y ansiedad, pero uno se va acoplado.

Luego se descubre que solo es una charla, un intercambio de habilidades y conocimientos, sintiendo un ambiente afable y familiar.

He descubierto en este paso por el semillero Medios y Publicidad que la investigación es una actividad que exige rigor y disciplina, que además implica trabajar con ahínco. Es un proceso que me llena de bases sólidas de conocimientos, trazando un camino de cosas grandiosas, para ser aprender a leer la realidad desde mi profesión. Por eso quiero agradecer a los profesores por haberme dado la posibilidad de pertenecer al semillero y que esto permitió que se abriera una gran oportunidad de hacer avanzar en mis estudios y entrar a mi opción de grado.

“Preparar un programa de radio es un ejercicio de investigación, de organización de ideas y de análisis de información. La experiencia de grabar en radio es única e inigualable”





Semilleros de investigación de la Facultad en 2019



En los últimos años, Los Libertadores dentro de su política de investigación, creación artística y cultural viene impulsando los semilleros de investigación y de creación, como parte de su estrategia de fortalecimiento de competencias investigativas y alimentar el espíritu analítico, reflexivo, investigativo y emprendedor de los estudiantes de todos los programas de la Institución. Es por ello, que cada semestre se abre la convocatoria para que estudiantes de todos los semestres puedan hacer parte de alguna de estos grupos.

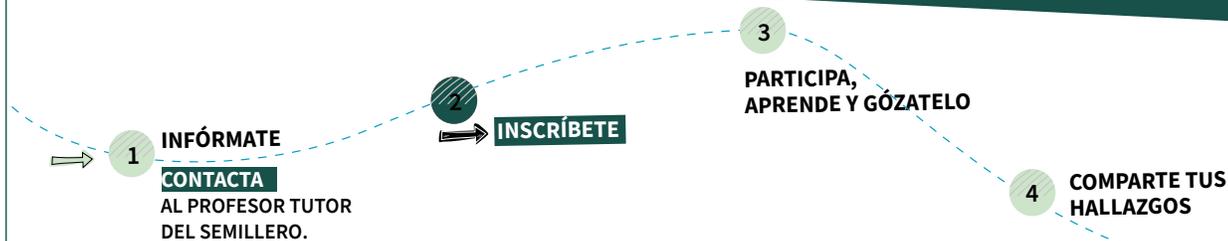
Es así como para el año 2019, la Facultad de Ciencias de la Comunicación ofrece una variedad de Semilleros y temáticas buscando con ellos, motivar el interés de los estudiantes para el abordaje de problemas desde cada disciplina.

En la actualidad están activos 18 Semilleros promovidos por profesores de los programas de Comunicación Social - Periodismo, Diseño Gráfico y Publicidad y Mercadeo, así como por el Departamento de Formación Humana y Social.



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

¿QUÉ TAL UN SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN O CREACIÓN?



DEDICACIÓN:
2H semanales

HORARIOS:
Se acuerdan entre los participantes.

ACTIVIDADES:
Formación para la investigación en los temas de
Intereses de cada semillero.

Creación Hipermedia

José David Cuartas Correa
jdcuartasc@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Creación hipermedia mediante la apropiación de las tecnologías libres y la implementación del modelo de innovación abierta.

Animación y Productos Interactivos

Oscar Rojas Ramírez
orojasr@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Procesos de preproducción y diseño conceptual de productos animados e interactivos.

Unidad Investigativa Periódística

Jaime Crisancho Gómez
jcrisanchog@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Herramientas del periodismo Investigativo y su importancia en el ámbito de la profesión y su utilidad para la sociedad.

Hermeneutas Libertadores

William Roberto Tinoco Herrera
wrtinocoh@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Análisis, construcción y aplicación de talleres sobre el buen uso y apropiación de medios y tecnologías desde la cultura escolar en sectores vulnerables en Bogotá, como una forma de vinculación a la cultura universitaria.

Cultura y convivencia

Laura Jimena Buitrago Duarte
ljbuitragod@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

El contexto colombiano enfocado en el posconflicto con temas como la reconciliación y el perdón; tratando el tema de las actitudes de la comunidad receptora.

Laboratorio de investigación - creación con perspectiva de género

Liz Rincón Suárez
ljincons@libertadores.edu.co



Búho
Investiga

Diseño para el cambio social

Juan Pablo Velásquez Salazar
jpvelasquezs@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Diseño para el cambio de comportamiento, diseño estratégico, diseño sistémico, sociedad y cultura.

Observatorio de problemas de Diseño de información

Raquel Gualdrón Cantor
nrgualdronc@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Problematización de oportunidades de diseño de información. Factores que influyen en la comprensión de la información visual.

Dinámicas del campo laboral en Comunicación

Ingrid Zacipa Infante
izacipai@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Tendencias en el campo laboral de la comunicación y la oferta académica nacional e internacional de programas de comunicación social.

Medios y publicidad

Andrés López Giraldo
alopezg01@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Procesos de divulgación de la publicidad y mensajes a través de medios tradicionales (radio, televisión, prensa) y redes sociales. Consumo de información, Comerciales. Historias del consumo.

Los 13 apóstoles “Aquelarre”

Javier Jiménez
jejimenezh@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Identidad, publicidad, comportamiento, cultura e inclusión.

Trampantojo. Ilusión y engaño visual

Armando Chicangana
achicanganal@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Intereses: historia del dibujo, categorías y lenguajes del dibujo, aportes del dibujo en procesos formativos de programas de diseño y artes plásticas y visuales, proyecciones del dibujo a la cultura y pensamiento visual.

Cultura Digital y Videojuegos

Camilo Fabián Rojas Zapata
cfrojasz@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Tecnología, videojuegos, entretenimiento digital, deportes electrónicos, gamificación y serious games, abierto para toda la comunidad libertadora.

Periodismo Inmersivo: realidad virtual & video 360

Jorge Mario Hernández
jmhernandezp@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Fotografía, mediart, videoarte.

Comunicación y Derechos Humanos

Ingrid Lorena Quintero
ingrid.quintero@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

comunicación para el cambio y la transformación social, ciudadanías y derechos humanos.

Escrituras Creativas

Luis Francisco Buitrago
lfbuitragoc@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

La realidad como narrativa, complejidades de la escritura, los géneros literarios, simbiosis entre literatura y otras artes.

Nautilus

Jorge H. Gutiérrez, Ricardo Bohórquez y Eduardo Franco
jhgutierrezp@libertadores.edu.co
raboHORQUEZl@libertadores.edu.co
effrancop@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

Cine, cortometrajes, géneros cinematográficos, producción audiovisual, transmedia, tecnologías inmersivas, storyhacker, storytelling, publicidad digital, publicidad inmersiva, marketing digital, social media marketing, narrar en 360°

Diseño Positivo

Víctor Hugo Amor Puentes Castañeda
vhpuentesc@libertadores.edu.co

Intereses de investigación:

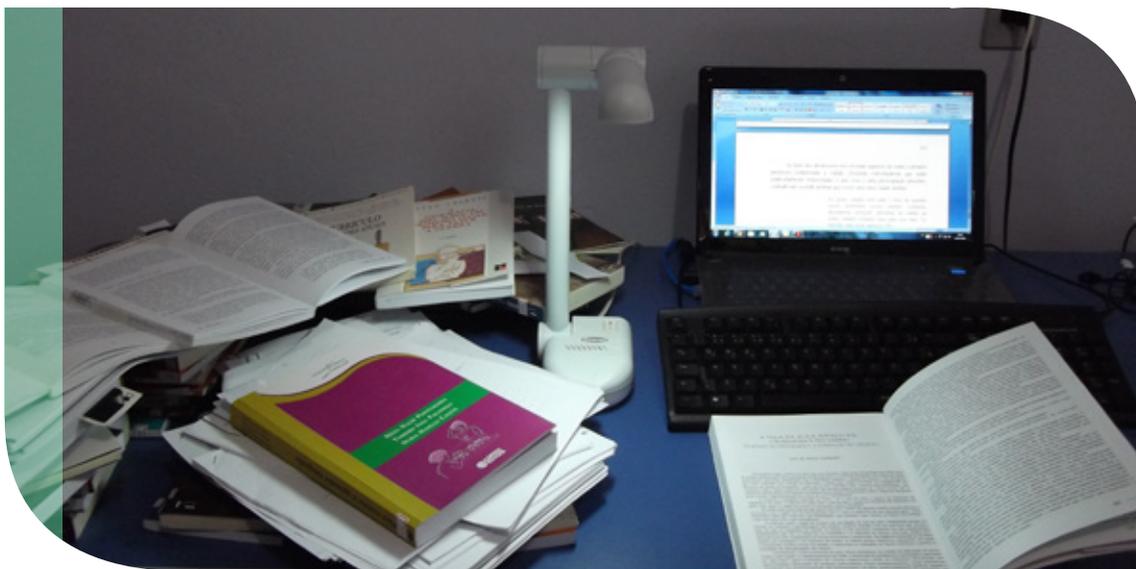
Tecnologías emergentes: virtualidad, realidad y virtualidad aumentada, mapping, vídeo 360, maching learning, vídeo juegos.

Algunas de las actividades que realizan los semilleros, además de promover los proyectos de investigación, de investigación – creación de los estudiantes, son la participación en eventos académicos en representación de la Facultad y de la Institución, esto da impulso a los proyectos de investigación en los que trabajan los semilleros, permite mayor visibilidad de los temas y los problemas que abordan las investigaciones de la Facultad, posibilita la interacción con otros estudiantes de otras instituciones para conocer sobre sus temas de trabajo y estudio.

Los estudiantes interesados en participar en estas actividades deberán entrar en contacto con cada profesor y realizar su respectiva inscripción, al comenzar cada semestre académico.



**¡INSCRIBETE CON EL PROFESOR
TUTOR DE CADA SEMILLERO!**



<https://www.flickr.com/photos/santiago professor/>

Las revistas indexadas y su importancia para una comunidad académica

■ **Janneth Arley Palacios Chavarro**

Profesora del Programa de Publicidad y Mercadeo



Este artículo tiene como propósito presentar algunos elementos que permitan una mayor comprensión de lo que son las revistas científicas y su importancia en los contextos académicos. Particularmente, busca establecer algunas características de este tipo de publicación y la forma cómo se pueden acceder a ellas.

¿Qué es una revista indexada?

Consiste en una publicación de carácter periódico que en su mayoría responde a temas producto de investigación en una o varias disciplinas y que, a su vez, cumple con una serie de condiciones de calidad, visibilidad e impacto. Adicionalmente, la denominación “indexada” obedece a que esta publicación se encuentra incluida en, al menos, una base

de datos científica o en un índice de consulta internacional; en otras palabras la indexación hace referencia a “índice” que es un listado con una determinada ubicación; también indica un criterio de búsqueda que facilita su consulta. Podría decirse entonces que una revista que cumple con los anteriores aspectos es una revista indexada, que por la calidad de su contenido originado en investigación, también suele ser denominada revista científica.

De esta manera, una revista científica se constituye desde tiempos pasados (más de tres siglos atrás) en uno de los instrumentos que emplea una comunidad científica para socializar, discutir y validar resultados de procesos de investigación; por lo general, cada vez que un investigador finaliza un estudio debe divulgar sus resultados y conclusiones para el resto de la comunidad científica y eso se suele hacer a través de artículos en revistas indexadas. Es por ello que, la revista científica representa el registro público que organiza y sistematiza los conocimientos acumulados y es un canal indirecto y formal del mensaje científico, pues se inserta en medio de un proceso comunicacional que se inicia con la información creada por autores (científicos), perfeccionada y formalizada por editores y revisores, ampliamente difundida por las instituciones de información y recibida por usuarios, ya sea para integrarla y aplicarla a su actividad práctica o para generar nuevos conocimientos (Mendoza & Paravic, 2006, pág. 51).

Este proceso conlleva a que la mayoría de los trabajos que se publican sean sometidos a valoración de expertos evaluadores en el tema. Es así como, en el proceso editorial de una revista de esta naturaleza participan diferentes actores: los autores que son quienes aportan el contenido de los textos producto de sus investigaciones, los editores que son responsables del proceso y de la gestión de edición de los manuscritos y de la dirección de la revista, entre otras tareas; el Comité editorial /científico, que

suele estar conformado por investigadores nacionales y extranjeros con amplia trayectoria académica y científica quienes son responsables de la política editorial, de la política de calidad científica de la Revista y de servir de soporte a la gestión de la publicación. Los evaluadores quienes son también miembros de la comunidad académica y científica en la que se encuentra la revista; en su mayoría son especialistas en algún área del conocimiento, y su propósito es evaluar los manuscritos desde diferentes

aspectos, entre ellos, originalidad, novedad, relevancia, calidad, entre otros aspectos. A este proceso se le suele llamar revisión por pares. Finalmente, están los lectores quienes también participan de este complejo sistema social en la medida en que se nutren, debaten, usan los contenidos publicados en dicho medio de comunicación.

“En Colombia, según el índice Bibliográfico Nacional – IBN Publindex, al año 2019 se encuentran indexadas cerca de 236 revistas en Ciencia, Tecnología e Innovación, reconocidas a través diferentes categorías”

¿Por qué es importante para los investigadores publicar en revistas científicas?

Como ya se mencionaba, son uno de los canales que ha definido la comunidad científica como forma de valorar, discutir y hacer públicos los resultados de investigación; por otra parte, la información publicada puede dar base para nuevas investigaciones que validan, refutan o complementan los estudios ya publicados. Las revistas, al estar ingresadas en bases de datos de referencia internacional, posibilitan el acceso de su contenido desde cualquier lugar del planeta,



y con ello, se logra un mayor intercambio de información y conocimiento, se van consolidando comunidades científicas y las propias disciplinas y se facilita el uso de ese conocimiento en la resolución de diferentes problemas. En este mismo sentido, las revistas científicas son claves para “conocer los últimos avances sobre un campo específico del conocimiento, constituyen el mecanismo propicio para evaluar la actividad científica, permiten controlar y certificar la calidad de los resultados de investigación (es decir, su exactitud y novedad) si se garantiza su accesibilidad, se transforman en un archivo público del conocimiento” (Mendoza & Paravic, 2006, pág. 52).

Con las actuales tecnologías de información y comunicación, este tipo de publicaciones ha encontrado en los medios digitales una amplia plataforma de difusión, lo que ha generado una proliferación de este tipo de publicaciones en el mundo, posibilitando en este mismo nivel la creación de un área de estudio de este tipo de contenido y publicaciones denominada “cienciometría”. Para dar un ejemplo, en Colombia, según el índice Bibliográfico Nacional – IBN Publindex, al año 2019 se encuentran indexadas cerca de 236 revistas en Ciencia, Tecnología e Innovación, reconocidas a través diferentes categorías (C, B, A2 y A1) que están determinadas por el nivel de gestión editorial, visibilidad e impacto (Publindex, 2019).

¿Qué es el factor de impacto de una revista?

Corresponde al uso que la comunidad le otorga a un determinado artículo. Esto se determina mediante la cantidad de citas que recibe el artículo por parte de diferentes usuarios. Este indicador también habla de la

importancia de una publicación científica y tiene una influencia enorme cuando se trata de seleccionar a dónde publicar o en dónde buscar información científica.

Para dar un ejemplo, de acuerdo con SCImago Journal & Country Rank que es un portal de evaluación de revistas y países basado en la información contenida en la Base de Datos Scopus (Elsevier), para el área de ciencias sociales y la categoría “comunicación”, las tres primeras revistas con mayor indicador de impacto, son Information Communication and Society (SJR 3.211, Q1), Applied Linguistic (SJR 2.886, Q1), Communication Theory (SJR 2859 Q1).

De esta manera, para la categoría Comunicación se vinculan a esta base de datos 411 revistas científicas que abordan temáticas relacionadas con comunicación, de las cuales, más de la mitad son editadas en Estados Unidos (156 revistas) y Reino Unido (120 revistas). En América Latina se destacan 14 publicaciones de las cuales 2 son colombianas y las restantes en su mayoría son editadas en Brasil.

¿Qué son los SIR, bases de datos o índices bibliográficos?

En general, se podría decir que son sistemas de análisis de información estadística de revistas y de recuperación de información a partir de metadatos, que tienen diferentes funciones y exigencias en materia de calidad y gestión editorial sobre los cuales gestionan la información. Por lo general, estos índices son construidos por comunidades científicas, universidades, instituciones académicas o centros especializados para el análisis de información científica; de esta manera se encuentran:

En Colombia existe el Índice Bibliográfico Nacional-Publindex (IBN-Publindex) que es un sistema de indexación y resumen que utiliza criterios de calidad científica, editorial, documental, estabilidad y visibilidad, reconocidos internacionalmente para vincular las publicaciones colombianas especializadas en ciencia, tecnología e innovación, clasificándolas en cuatro categorías A1, A2, B y C. Ver más en <https://scienti.colciencias.gov.co/publindex/>

A nivel internacional se destacan los Sistema de indexación y resumen (SIR) que son sistemas de análisis de revistas y recuperación de documentos que proveen, a partir de la extracción de metadatos, fichas bibliográficas en diferentes niveles de descripción (temas, autores, etc) y de orden multidisciplinario, generalista, disciplinario o especializado– y por el cubrimiento selectivo o integral de las revistas que analizan (Publindex, 2019).

Los SIR son generados o avalados por sociedades científicas, instituciones académicas o comerciales que, de acuerdo con sus intereses, establecen equipos calificados y políticas para la selección y la vinculación de publicaciones. Dentro de estos se destacan:

- **Scopus:** es una base de datos multidisciplinaria de gran amplitud que analiza la citación de más de 21.000 revistas científicas arbitradas de alta calidad. Esta provee, vía web, un conjunto de herramientas para buscar, analizar y visualizar la investigación. Permite conocer el número de citas recibidas por revistas aún no indexadas en la base de datos.
- **SCImago Journal & Country Rank (SJR):** es un portal de acceso libre que incluye indicadores científicos de revistas y países, desarrollados a partir de la información ofrecida por propia base de datos Scopus. Esta plataforma toma su nombre del indicador SCImago Journal Rank (SJR). Este indicador muestra la visibilidad de las revistas contenidas en la base desde 1996. El sitio SJR desarrolló la idea de asignar cuartil a las diferentes revistas que integran una categoría temática y actualmente cuenta con más de 30.000 publicaciones indexadas.
- **Web of Science (WoS):** es una base de datos multidisciplinaria de citación diseñada para investigadores, administradores, académicos y estudiantes. WoS cubre más de 12,000 revistas científicas de todo el mundo, incluyendo open access journals y conference proceedings, en 250 categorías temáticas.
- **Journal Citation Reports (JCR):** herramienta de análisis de revistas editada por Thomson Reuters, que ofrece indicadores sistemáticos y objetivos para evaluar las 11.000 mejores revista científicas del mundo, mediante estadísticas basadas en datos de la citación. JCR recopila la bibliografía citada en los artículos, mide la influencia e impacto de una revista científica en su categoría temática y muestra las relaciones existentes entre citación y revistas citadas. También asigna cuartil a las revistas que integran cada una de las categorías. Se puede consultar en <https://www.scimagojr.com/>

Conocer más acerca del tema en:

- Publindex (2019). Índice Bibliográfico Nacional - IBN Publindex <https://scienti.colciencias.gov.co/publindex/>
- ¿Qué es una revista indexada? <https://bibliosjd.org/2018/03/13/revista-indexada/#.XR1jj9KjZ4>
- Mendoza, S., & Paravic, T. (2006). Origen, clasificación y desafíos de las revistas científicas. *Investigación y Postgrado*, 21 (1), 49 -75. <http://www.redalyc.org/comocitar.oe?id=65821103>





Cinestesia Fest alista todos sus juguetes para octubre

■ **Jorge Gutiérrez**

Profesor Programa
de Publicidad y Mercadeo



La Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, organiza la Tercera Edición del Festival Internacional de Cortos Universitarios Cinestesia Fest, un evento que promueve el intercambio de experiencias entorno a la creatividad, el universo audiovisual, cinematográfico, nuevas

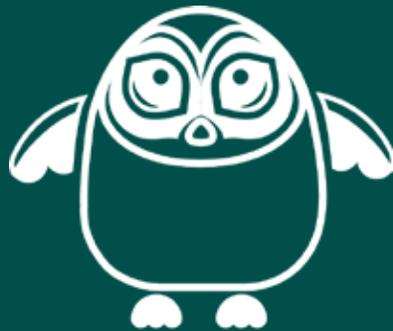
narrativas y cultura pop, con la oportunidad de exponer los trabajos realizados en la academia, apuntando a la creación de lazos entre los nuevos realizadores, nacionales e internacionales. Además, busca fomentar la industria cultural en los estudiantes universitarios y de secundaria del país y del extranjero.

El Festival ha venido creciendo exponencialmente a nivel nacional e internacional. Para este año se inscribieron más de 3.000 cortometrajes de 335 universidades, de 119 países. Dentro de las actividades programadas para el año 2019 se cuentan Charlas Académicas, Workshops, Exhibiciones, Master Class, concurso de Video Juegos, Cosplay y gala de premiación. El festival se llevará a cabo del 30 de septiembre al

4 de octubre de 2019. Es de señalar que del 30 de septiembre al 2 de octubre, se desarrollará el componente académico del festival (charlas, talleres, conferencias, exhibiciones); el jueves 3 de octubre dedicado únicamente al mundo geek (charlas, video juegos, Cosplay, actividad de cierre y premiación) y el 4 de octubre, la gala de las categorías audiovisuales y cinematográficas.

No te puedes perder el festival universitario más importante del país. Para estar informados de todo lo que va a pasar en el festival síguelos en Facebook e Instagram @cinestesiafest





Búho
Investiga



You Tube

