

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Trabajo de Licenciatura
Br. Anabell Mora

RESUMEN

El desarrollo tecnológico del siglo XX y lo que va del XXI es avasallante, a través del mejoramiento de técnicas y la creación de nuevos productos, todos los aspectos de la vida humana se han visto impactados. La comunicación, no escapa a esta realidad, incluso se ha convertido en uno de los elementos más receptivos a la integración tecnológica. En particular los medios de comunicación impresos, se han visto abordados en los últimos 6 años por la tecnología de la Realidad Aumentada, la cual posibilita la integración de contenidos digitales con la publicación en papel mediante el uso de un dispositivo integrado con cámara y con la aplicación adecuada. El objetivo de este proyecto es desarrollar la edición cero (0) de una revista multiplataforma que use la Realidad Aumentada como complemento para la presentación de sus contenidos; la información de la misma posee un enfoque propositivo y sirve de plataforma para la presentación de iniciativas tecnológicas con desarrollo social hechas en Venezuela. El proyecto está enmarcado en la categoría de Proyecto Factible, pues ofrece una propuesta viable, un punto de partida para dar inicio al desarrollo de este tipo de publicaciones y proyectos, especialmente en la Escuela de Comunicación Social de la UCV, donde se conjuguen de manera estructural el uso de la tecnología en revistas.

Palabras claves: revistas, realidad aumentada, tecnología, AR, publicaciones, desarrollo, medios impresos, experiencia comunicacional, integración

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Trabajo de Licenciatura

Br. Anabell Mora

ABSTRACT

Technological development of the twentieth and twenty-first century so far is overwhelming, improving techniques and creating new products, all aspects of human life have been impacted. Communication, does not escape this reality, even has become one of the most receptive spaces to integrate technology. Particularly the print media, have been boarded in the past 6 years by the technology of Augmented Reality, which allows integration of digital content with the publication on paper using an integrated camera device and the appropriate application. The objective of this project is to develop the zero edition (0) of a multiplatform magazine that uses Augmented Reality as a complement to the presentation of its contents; the information it has, have a proactive approach and provides a platform for the presentation of technological initiatives with social development made in Venezuela. The project is framed in the category of Professional Product, because offered a viable proposal, a starting point to begin the development of this type of publications and projects, especially in the School of Social Communication at the UCV, where they can combine in to a structural level the use of technology in magazines.

Key Words: magazine, augmented reality, technology, AR, printed media, communications, development, communicational experience, integration