



## EDITORIAL

L'aparició del número 9 de DIGITHUM renova, un cop més, les voluntats individuals i institucionals de crear una revista digital acadèmica i de recerca científica, centrada en la transformació i evolució de les ciències humanes i socials en la societat contemporània.

El número que presentem recull l'impuls inicial de millora constant i els esforços per guanyar en la imatge i en la funcionalitat, així com per posicionar la revista en diversos índexs de referència internacional que ens permeten establir els requisits i els mecanismes que n'assegurin la qualitat. Per exemple, DIGITHUM ha estat acceptada en les dues bases de dades de revistes científiques més rellevants d'Iberoamèrica, Redalyc i e-revistas. També ha estat inclosa a Intute, un directori avaluat de recursos acadèmics d'art i humanitats que compta amb el suport de sis universitats britàniques.

El contingut d'aquest número és doble, com marca el format de la revista. D'una banda, el dossier monogràfic, dirigit en aquesta ocasió per Federico Borges Sáiz (professor de la Universitat Oberta de Catalunya), se centra en l'ensenyament virtual, amb un enfocament original que posa l'estudiant en el centre d'aquest tipus de formació, cosa que té implicacions transcendents per al disseny i l'èxit de la instrucció educativa. El dossier consta de tres articles de recerca i una reflexió col·lectiva en què tres professionals de la UOC, un professor i dos tutors en exercici, que a més són antics estudiants ja titulats d'aquesta universitat, aporten la seva privilegiada visió sobre la problemàtica de l'estudiant en entorns virtuals.

D'altra banda, la part miscel·lània del número inclou tres articles prou diversos que reflecteixen tres de les línies d'interès de DIGITHUM. Janine Sprünker, amb la perspectiva de la gestió cultural, tracta de la creació d'exposicions presencials sobre el patrimoni escènic; Roger Pérez se situa en la intersecció de la lingüística, la cognició i l'estudi d'internet a fi d'analitzar les metàfores que s'utilitzen per a parlar d'aquesta última, i, finalment, E. Ardèvol, T. Roig, G. San Cornelio, R. Pagès i P. Alsina exploren, des d'un punt de vista etnogràfic, la relació entre els videojocs i l'ús dels mitjans audiovisuals en la vida quotidiana.

**Francesc Núñez**  
Director

EINES

IMPRIMIR

RECOMANAR



DIGITHUM ÉS UNA REVISTA IMPULSADA PELS ESTUDIS D'HUMANITATS I ELS ESTUDIS DE LLENGÜES I CULTURES DE LA UOC



Els textos publicats en aquesta revista estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 2.5 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i comunicar-los públicament sempre que citeu l'autor i la revista que els publica (*Digithum*), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.ca>.

### Citació recomanada:

NÚÑEZ, Francesc (2007). "Editorial". *Digithum*, núm. 9 [article en línia].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i9.515>