



EDITORIAL

La aparición del número 9 de DIGITHUM renueva, una vez más, las voluntades individuales e institucionales de crear una revista digital académica y de investigación científica, centrada en la transformación y evolución de las ciencias humanas y sociales en la sociedad contemporánea.

El número que presentamos recoge el impulso inicial de mejora constante y los esfuerzos por ganar en la imagen y en la funcionalidad, así como por posicionar la revista en diversos índices de referencia internacional que nos permiten establecer los requisitos y los mecanismos que aseguren su calidad. Por ejemplo, DIGITHUM ha sido aceptada en las dos bases de datos de revistas científicas más relevantes de Iberoamérica, Redalyc y e-revistas. También ha sido incluida en Intute, un directorio evaluado de recursos académicos de arte y humanidades que cuenta con el apoyo de seis universidades británicas.

El contenido de este número es doble, como marca el formato de la revista. Por un lado, el dossier monográfico, dirigido en esta ocasión por Federico Borges Sáiz (profesor de la UOC), se centra en la enseñanza virtual, con un enfoque original que pone al estudiante en el centro de este tipo de formación, lo cual tiene implicaciones trascendentales para el diseño y el éxito de la instrucción educativa. El dossier consta de tres artículos de investigación y una reflexión colectiva en la que tres profesionales de la UOC, un profesor y dos tutores en ejercicio, que además son antiguos estudiantes ya titulados de esta universidad, aportan su privilegiada visión sobre la problemática del estudiante en entornos virtuales.

Por otro lado, la parte miscelánea del número incluye tres artículos bastante diversos que reflejan tres de las líneas de interés de DIGITHUM. Janine Sprünker, con la perspectiva de la gestión cultural, trata la creación de exposiciones presenciales sobre el patrimonio escénico; Roger Pérez se sitúa en la intersección de la lingüística, la cognición y el estudio de internet con el fin de analizar las metáforas que se utilizan para hablar de ésta última, y, finalmente, E. Ardèvol, T. Roig, G. San Cornelio, R. Pagès y P. Alsina exploran, desde un punto de vista etnográfico, la relación entre los videojuegos y el uso de los medios audiovisuales en la vida cotidiana.

Francesc Núñez
Director



DIGITHUM ES UNA REVISTA IMPULSADA POR LOS ESTUDIOS DE HUMANIDADES Y LOS ESTUDIOS DE LENGUAS Y CULTURAS DE LA UOC



Los textos publicados en esta revista -si no se indica lo contrario- están bajo una licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 2.5 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite a su autor y la revista que los publica (*Digithum*), no los utilice para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

Cita recomendada:

NÚÑEZ, Francesc (2007). "Editorial". *Digithum*, n.º 9 [artículo en línea].
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i9.515>