

RIF: J 30647247-9



Universidad  
Monteávila

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

**MEDIOS DE COMUNICACIÓN: ARMA DE DOBLE FILO PARA LOS ATLETAS  
PROFESIONALES**

REPORTAJE MULTIMEDIA SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DE  
COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CARRERA DE UN ATLETA  
PROFESIONAL

**Autores:**

González Alarcón, Gabriel Arturo

**27.314.010**

Martínez Ramos, Alfredo José

**26.510.298**

**Profesor coordinador:**

González Roa, Felipe

**Caracas, marzo de 2021**

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por nunca abandonarnos durante todo el desarrollo de nuestro trabajo.

A nuestra familia por entregarnos su apoyo y su respaldo incondicional a lo largo de nuestra carrera y la elaboración de este proyecto.

A la Universidad Monteávila por ser nuestra casa de estudio y poder brindarnos conocimientos y las herramientas necesarias hasta este punto de la carrera.

A todas las personas que hicieron posible la elaboración de este proyecto, aportando su grano de arena y a todas aquellas que nos guiaron en el camino para ser un comunicador social.

A nuestro tutor, Felipe González, por su paciencia, conocimientos y tiempo aportado a lo largo de este trabajo.

## CARTA DE APROBACIÓN DE TUTOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

COORDINACIÓN PROYECTOS FINALES DE CARRERA

Estimado profesor Felipe González Roa,

En la Coordinación de los Proyectos Finales de Carrera, quisiéramos tener la confirmación de que usted será el profesor coordinador del proyecto que versará sobre **Atletas en el medio: reportaje digital sobre la influencia de los medios de comunicación en los deportistas**, bajo la modalidad de **Producción de textos periodísticos (multimedia)**, presentado por los alumnos de V año de la Universidad Monteávila **Gabriel Arturo González Alarcón y Alfredo José Martínez Ramos**, para optar al grado de Licenciados en Comunicación Social de esta casa de estudios. El proyecto fue aprobado por el Comité de PFC, por lo que los alumnos podrán continuar con el desarrollo de su trabajo, bajo su coordinación y el apoyo de la Escuela de Comunicación Social.

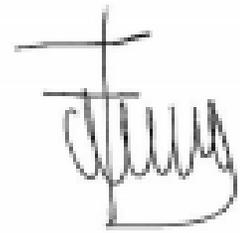
Algunas de las funciones del profesor coordinador son las siguientes:

1. Su función es la de hacer seguimiento al alumno en el cumplimiento del cronograma de trabajo y la estrategia planteada.
2. Debe fijar el cronograma de entregas. Una vez que lo haya hecho, debe comunicárselos al alumno.
3. Debe reunirse constantemente (se recomienda semanal o quincenalmente) con el alumno para ir asesorando los pasos y decisiones que va tomando en la ejecución de su Proyecto.

4. El coordinador deberá dar reportes a la Coordinación general de PFC sobre el desempeño de sus alumnos coordinados. La Coordinación, está a cargo de la profesora Reina Delgado.
5. El coordinador debe hacer seguimiento al alumno con respecto a dudas que puedan surgir. Es favorable que el coordinador recomiende al alumno la consultoría con otros asesores puntuales que canalicen las inquietudes del estudiante con respecto a aspectos específicos de la temática o de la realización del PFC. Ejemplo: experto en planteamiento de proyectos, experto en elaboración de presupuestos, experto en realización del storyboard.

**REINA DELGADO**  
**Coordinación PFC**

**FELIPE GONZÁLEZ ROA**  
**Profesor Coordinador del Proyecto**



## ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS .....	2
CARTA DE APROBACIÓN DE TUTOR .....	3
ÍNDICE GENERAL .....	5
ÍNDICE DE FIGURAS .....	8
RESÚMEN .....	9
CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO .....	10
1.1. Introducción.....	10
1.2. Justificación.....	12
CAPÍTULO II: BASAMENTOS TEÓRICOS.....	13
2.1. Bases teóricas.....	13
CAÍTULO III: ESTRATEGIA .....	19
3.1. Fase de investigación y análisis.....	19
3.2. Fase de búsqueda.....	20
3.2.1. Perfil de los entrevistados.....	21
3.3. Fase de realización .....	23
3.3.1. Título.....	23
3.3.2. Texto introductorio .....	24
3.3.3. Video introductorio .....	25
3.3.4. Complementación del texto introductorio .....	25
3.3.5 Finalización del texto introductorio.....	26
3.3.6 Frase antesala al tópico del fútbol .....	26
3.3.7 Entrevista al futbolista.....	27
3.3.8 Texto complementario del fútbol.....	28

3.3.9. Infografía del fútbol (Yangel Herrera/ Adalberto Peñaranda).....	29
3.3.10 Complemento de la infografía.....	29
3.3.11 Frase antesala al tópico del periodismo.....	30
3.3.12 Entrevista al periodista.....	31
3.3.13 Texto complementario de la entrevista al periodista.....	32
3.3.14. Frase antesala al tópico del béisbol.....	32
3.3.15 Entrevista al beisbolista.....	33
3.3.16 Texto complementario del béisbol.....	34
3.3.17 Infografía del béisbol (José Altuve/ Dontrelle Willis).....	35
3.3.18 Texto complementario de la infografía.....	35
3.3.19 Entrevista al psicólogo deportivo.....	36
3.3.20 Texto complementario de la entrevista al psicólogo.....	37
3.3.21 Frase final del psicólogo y finalización del reportaje.....	38
3.4. Fase de resultados.....	39
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	40
4.1. Contenido del reportaje.....	40
4.2. Identidad Visual.....	41
4.2.1 Paleta de colores utilizada en el reportaje.....	41
<i>Códigos y valores de colores II</i> .....	42
4.2.2 Tipografía utilizada para el reportaje.....	43
4.2.2.1. Tipografía PT Serif.....	44
4.2.2.2. Tipografía Lato.....	45
4.3 Links del reportaje.....	45
4.3.1. Acceso directo al reportaje.....	45
4.3.2 Acceso directo al canal de Youtube.....	45

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	46
5.1. Conclusiones.....	46
5.2. Recomendaciones .....	48
REFERENCIAS.....	50

NO COPIAR

## ÍNDICE DE FIGURAS

Códigos y valores de colores I .....	41
Códigos y valores de colores II .....	42
Códigos y valores de colores III .....	42
Códigos y valores de colores VI.....	43
Tipografía PT Serif .....	44
Tipografía Lato .....	45

NO COPIAR

## RESÚMEN

El presente proyecto final de carrera consiste en la elaboración de un reportaje multimedia sobre la influencia de los medios de comunicación en los deportistas de alto rendimiento, quienes usualmente son los principales artífices en la toma de decisiones de estos atletas en cuanto a sus carreras se refiere.

NO COPIAR

**Palabras clave:** periodismo, periodismo digital, reportaje multimedia, medios de comunicación, reportaje, deportes, atletas, deportistas, influencia, presión, rendimiento, profesionales.

## **CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1. Introducción**

En este reportaje multimedia se explica cómo el efecto de los medios de comunicación influye en el estatus del rendimiento de un atleta profesional, motivados por la necesidad de descubrir el por qué en un determinado periodo el deportista impulsa su carrera o la condiciona cuando entra en el foco de atención del ojo público, dando así la oportunidad de dar a conocer las razones principales del papel que juegan los medios en la carrera de un atleta, tanto en la vida profesional como personal y como indirectamente participan en las decisiones del mismo.

Para la realización de este proyecto se tomaron en cuenta los conceptos de periodismo, periodismo digital y reportaje multimedia.

El reportaje contiene información para introducir al lector en el contexto, ejemplos en los que los medios de comunicación se manifestaron en las disciplinas deportivas en general para crear matrices de opinión en la sociedad, y declaraciones de atletas venezolanos consagrados sobre lo que significaron los medios para sus trayectorias profesionales.

Este proyecto buscó aclarar las inquietudes relacionadas con una selección de atletas profesionales (en su mayoría venezolanos) tanto en el ámbito nacional como en el internacional que se vieron beneficiados o afectados por la influencia de los medios, exponiendo los motivos y razones que llevaron a cabo las potenciales conductas posteriores de los mismos.

Los datos tomados en consideración para este proyecto fueron de mucha utilidad para un desarrollo personal y profesional, así como también dieron a conocer datos y estadísticas para tomar en cuenta las consecuencias, el impacto y el valor de los resultados del mismo, al igual que sirvieron para solventar posibles inquietudes relacionadas con el tema tanto para los realizadores del proyecto como para los espectadores del reportaje.

Asimismo, el reportaje fue realizado en formato multimedia, ya que cuenta con las herramientas necesarias para trabajar en el montaje del mismo.

Gran parte de la motivación para la realización de este proyecto es evidenciar la importancia que tienen los medios de comunicación no solo en el mundo del deporte, sino en todos los sectores existentes ya que con el pasar de los años los medios se han convertido en la razón de muchas cosas y se transformado en una inquietud para el futuro.

Con el reportaje multimedia expuesto, la idea en todo momento fue brindar un claro panorama de lo que se vivió, de lo que se vive, y de lo que vivirá sobre la base de los medios de comunicación transmitido no solo en el texto, sino que también en las imágenes, en los videos, en las infografías, en los testimonios se evidencia como el fenómeno de los medios de comunicación abarca mucho más de lo que se puede llegar a imaginar.

Darle el conocimiento necesario a los espectadores por más de que no sean fanáticos totalmente de los deportes fue nuestro objetivo y motivación principal para el desarrollo del mismo, básicamente estar todos a la par sobre un tema del que dará mucho de qué hablar en los próximos años.

El objetivo general de este proyecto se basó en obtener una explicación concreta para comprobar si la influencia de los medios afecta el entorno profesional del deportista, mientras que en los objetivos específicos del mismo se propuso seguir todos los pasos estipulados en la organización de un reportaje (un trabajo periodístico, cinematográfico o de otro género que posee una finalidad informativa).

## **1.2. Justificación**

La realización de un reportaje permitió aplicar todo el conocimiento que se adquirió hasta el día de hoy en la carrera de Comunicación Social. Por otra parte, con este proyecto se empleó a base de análisis e información un trabajo limpio que permitió el enriquecimiento de la materia. A su vez, en el ámbito personal se obtuvo la satisfacción de seguir alimentando conocimientos para un desarrollo a futuro y encontrar el valor de los resultados a la investigación.

También se planteó como un objetivo del proyecto, buscar información detallada sobre trabajos de investigación, periodismo y reportaje multimedia para encontrar motivos o razones profesionales a las dudas generadas por el repentino cambio de comportamiento de los deportistas cuando la prensa los involucra en sus primicias. Conductas que tienen desenlaces positivos y negativos, pero que, al fin y al cabo, tienen una explicación.

Asimismo, con la realización de este trabajo, los estudiantes abarcaron diversos campos involucrados en la carrera de Comunicación Social. Entre ellos se encuentra el periodismo (general y deportivo) y el reportaje. Estos elementos de la carrera son vitales en el desarrollo de un periodista, y con ellos se justifica que la realización de dicho reportaje se considere una manera de que los estudiantes puedan demostrar todo lo aprendido durante su desarrollo académico en la universidad.

## CAPÍTULO II: BASAMENTOS TEÓRICOS

### 2.1. Bases teóricas

Gomis (1991) afirma que, el periodismo puede considerarse como un “método de interpretación sucesiva de la realidad social, la cual hace que la gente pueda entenderla, adaptarse a ella y modificarla”. (p.35).

“El método de informar sobre la actualidad e intermediar de forma inmediata y constantemente renovada en la comunicación social, que, mediante una expresión asequible al común denominador del público, combina recopilación, verificación, síntesis y clarificación de la información acreditada como relevante y cierta.”

“Todo esto con el máximo de exactitud posible para servir desinteresadamente a los ciudadanos en su necesidad de un seguimiento preciso de los asuntos de interés público o potencialmente capaces de afectar sus vidas”. Dader (2012) p.40

Campbell (2011), asegura que los géneros periodísticos “siguen la pauta de los artistas plásticos que primero aprenden las reglas para después violarlas de una manera original y creativa de este mismo modo el periodista escribe dando su propio estilo en los distintos géneros”.

“Los géneros periodísticos son las diferentes modalidades de la creación literaria destinadas a ser divulgadas a través de cualquier medio de difusión colectiva. Y a su vez, se refiere al periodista como un operador semántico, o, dicho de otro modo: la interpretación periodística de la realidad se expresa a través de una gama de modos y convenciones, que son los géneros periodísticos.”

“Los códigos de la comunicación periodística, añade, se plasman así en unos estilos y géneros propios de un lenguaje que se diferencia claramente de otros tipos de lenguajes (el literario, el administrativo, etc.)” Martínez Albertos (1974) p.142.

Del Rey (1988) dice que “los géneros periodísticos son una red que el colectivo profesional de los periodistas lanza sobre eso que llaman el mundo, para

racionalizarlo y explicarlo, y la teoría y sus categorías (la de que existen los géneros periodísticos, y la de que son estos, y no cualesquiera otros), expresarían ese esfuerzo para conseguir que la malla sea cada vez más fina”. p.102.

“El reportaje es el género que permite una mayor capacidad expresiva individual y la experimentación de nuevas formas y que partiendo de la exigencia de la objetividad y de la fidelidad a la realidad, admite plena libertad de tratamiento”.

Y que, a su vez, “éste brilla sobremanera cuando la sociedad pasa por momentos de tensión: guerras, huelgas, cataclismos, epidemias, o trata de reflejar la vida diaria de un grupo o de una persona.” Rojas Avendaño (1976) p.156

“El reportaje es la mirada de un reportero que actúa con libertad de concepción y con tiempo suficiente; incluso en los casos en que esté bastante apremiado nunca tiene que trabajar con la celeridad del informador de un telediario. Y, sobre todo, el reportaje lo que intenta no es descubrir noticias, sino profundizar en ellas”. Cebrián (1992) p.149

Como destacó Hills (1987), no se pretende dar a conocer noticias, sino informar o hacer recordar al público los antecedentes de una noticia o los distintos aspectos de un problema que se considere de interés público y de actualidad.

Salaverría (2005) llegó a la conclusión de que lo que se busca con el reportaje es un propósito explicativo y contextualizador, que permite echar manos de una gran variedad de recursos estilísticos como las técnicas narrativo-descriptivas y expositivas, el uso de múltiples recursos dialógicos, y también la combinación con otras piezas informativas textuales y gráficas de apoyo.

López García (2003) asegura que las herramientas de los medios digitales permiten acrecentar varios elementos útiles para el periodismo que, en el caso del reportaje, vale la pena no solamente utilizar sino también reproducir dentro de los aspectos estructurales de la pieza periodística realizada.

López García señala así cuatro aspectos esenciales:

- a) La multiplicidad de manifestaciones periodísticas no necesariamente enmarcadas en los medios de comunicación de masas y en las que la posición del periodista en tanto autor del texto presenta una mayor relevancia.
- b) La existencia de múltiples puentes de comunicación entre los autores y el público.
- c) La necesidad de profundizar en la información y ofrecer ópticas singulares de la misma como forma de ofrecer un producto diferenciado en un marco de máxima competencia.
- d) Las propias características del medio digital.

Por otra parte, Salaverría (2001) señala que “el periodismo digital se define como la especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos”. p.323.

“Este nuevo periodismo da lugar a nuevas formas de consumo de los medios de comunicación, nuevas infraestructuras de producción y distribución”. Couldry (2003) p.39-54.

Asimismo, Coleman (2005) señala que el periodismo digital “tiene la facultad de abrir oportunidades sin precedentes para una participación más inclusiva pública en la deliberación de las cuestiones políticas”. p.177-198.

“El mundo de la prensa digital es infinito. Una noticia redactada en formato digital puede estar interconectada a través de hipervínculos con muchas más noticias, comentarios y reacciones de los protagonistas, encuestas, fotos, etc.”

El texto de una noticia puede ser ampliado de modo audiovisual añadiendo fotos, videos y comentarios, todo ello enriquece la información que el lector de prensa digital recibe.

Rosillo (2016) agrega que “gracias a Internet la edición digital de un periódico amplía el número de lectores y lectores que provienen de distintos países están conectados entre ellos, este hecho enriquece y propicia relaciones interculturales

que generan tolerancia y entendimiento entre distintas culturas y formas de pensar que se ven reflejadas en el ámbito informativo.”

Salaverría (2001, 2003, 2005) indica que “el periodismo digital implica ciertas características que pueden ser expuestas de forma individual o integrada en los contenidos publicados en Internet, como la hipertextualidad, la interactividad y la multimedialidad.”

De manera particular, Colina (2002) define a la multimedialidad como “una combinación e integración de diversos medios y tipos de información textual, icónica, sonora y de datos además de ser la descripción de una realidad emergente”. p.48.

Cebrián (2005) define la información multimedia como “la integración de sistemas expresivos escritos, sonoros, visuales, gráficos y audiovisuales en su sentido plano”. p.17.

Salcedo (2009) explica que lo que se busca con la hipertextualidad es la continuidad de sentido, coherencia y activación del conocimiento. Además, en los documentos hipertextuales también se incluyen referencias o información complementaria, no sólo de textos, sino también de fotografía, audio o video, lo que hace que este proceso sea mucho más amplio en este que en la escritura tradicional.

Para Minguell (2002) “la interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema -informático, vídeo u otro-. El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales”.

El concepto de hipertexto ha dado lugar desde los años 1990 a contribuciones teóricas respecto de su aplicación en el periodismo.

Investigaciones previas indican que la posibilidad de interconectar los textos, entendidos en sentido amplio como unidades de información en cualquier formato,

se ha considerado uno de los fundamentos esenciales del lenguaje ciberperiodístico.

“Frente a la información estanca propia de la prensa, la radio y la televisión, medios que no permiten al usuario ampliar esa información a voluntad, los medios digitales, por el contrario, gracias a los enlaces hipertextuales, han familiarizado a los usuarios con un acceso activo a las noticias”. Dervin (1999); Salaverría (2003) (pp. 81-139)

Un ciberperiodismo con frecuencia rendido a la información de última hora, al clic fácil y más pendiente del tráfico que de la calidad, ha terminado por dar la espalda a buena parte de las posibilidades narrativas y documentales del hipertexto, aprovechándose apenas como recurso para multiplicar las visitas.

“Además, se ha observado que los enlaces constituyen un recurso adicional de gatekeeping: los medios ya no sólo determinan la información mediante las fuentes y los contenidos que eligen publicar, sino también a través de los enlaces que incluyen en sus noticias”. Dimitrova (2003)

Montero (1995) expresa que "la interactividad es una actividad recíproca, es una comunicación de doble vía, que puede ser física o mental y que se produce entre personas y/o aparatos". p.10.

Burnett (1993) sugiere que estos tres conceptos se deben tomar en consideración para la realización del reportaje multimedia, ya que son los pilares del ciberperiodismo: la multimedialidad es la integración informática de varios medios o códigos expresivos en el interior de un mismo texto.

Y el factor que la distingue es que constituye una estructura informativa muy diferente de cualquier otra, además que debe ser contemplada con todos sus rasgos de forma global.

Larrondo (2009) Cairo (2012) señalan que “el reportaje ha experimentado una clara metamorfosis mediante el desarrollo de sus recursos multimedia y la exploración de novedosas fórmulas hipertextuales e interactivas mientras que otros

géneros como las informaciones minuto a minuto o las infografías interactivas, han contribuido asimismo a renovar los géneros y formatos del ciberperiodismo.”

Según López (2003) “La autoría del reportaje digital es un producto colectivo en el que no podemos divisar con tanta claridad la existencia de un autor principal. Esto es consecuencia de la mayor complejidad, de orden periodístico, técnico, logístico y documental, que supone realizar un reportaje multimedia”. p. 462.

Por otra parte, Chirinos (2015) define al ciberperiodismo como “un nuevo modelo de periodismo que surge en el campo de la comunicación producto de la revolución del lenguaje digital y que tiene diversas implicaciones más allá de lo estrictamente tecnológico porque permite establecer nuevas formas de producción y distribución de contenidos periodísticos”.

NO COPIAR

## CAÍTULO III: ESTRATEGIA

### 3.1. Fase de investigación y análisis

Para el reportaje se hizo una investigación previa, tomando en cuenta los antecedentes tomados para el trabajo, con el objetivo de tener una base para diseñar una investigación con los puntos de interés referentes al tema en general. Por otra parte, se desarrollaron dichos puntos con la finalidad de ampliar el contenido que se tomó en consideración al momento de realizar el reportaje. En esta fase del proceso creativo del reportaje se utilizaron conceptos del ciberperiodismo como la multimedialidad, interactividad e hipertextualidad como base para la recolección de información del mismo.

Para dicha fase de investigación y análisis se tomaron en cuenta diversos ejemplos de reportajes multimedia con esto se quería lograr una visión mucho más amplia y enriquecer la parte del conocimiento sobre este tema.

En primer lugar, se evaluaron todas las opciones posibles, las herramientas que se tenían a la mano y por supuesto todas las limitaciones a la hora de desarrollar el trabajo.

Tomando los factores anteriormente mencionados se llegó a la conclusión que la vía más factible y productiva para la realización del proyecto era elaborar un reportaje multimedia, sobre todo para sacar el mayor beneficio a los conceptos previamente dichos sobre el ciberperiodismo.

En segundo lugar, luego de la revisión de dichos reportajes tomados como ejemplos y el grado de influencia que se obtuvo de ellos, se tomó en consideración introducir en nuestro proyecto todos los elementos que abarcan un reportaje multimedia. Se incluyeron textos, imágenes, videos, infografías, y diversos elementos que pertenecen al ámbito multimedia, esto con el fin de llenar el ojo del espectador con información suficiente para que se mostrase lo más completo posible y poder así abarcar de manera correcta el tema tratado.

En primera instancia se quería plasmar en el reportaje el testimonio de los primeros involucrados en el tema de nuestro trabajo como lo son los atletas de alto rendimiento y luego de profundizar se llegó a la conclusión de que hay otros involucrados alrededor de estos. Con esto se pasó de tener en consideración a solo atletas del mundo del deporte, a personajes importantes como los son los periodistas y los psicólogos, ya que estos forman parte del día a día del deportista. Por esa razón, se pensó en colocar a un futbolista, a un periodista, a un beisbolista y por último a un psicólogo, para que todos juntos pudieran profundizar de una manera más completa en las áreas del deporte y de los medios y sobre todo la parte mental.

### **3.2. Fase de búsqueda**

El primer paso que se realizó en esta fase fue buscar una herramienta digital para crear contenido multimedia que tuviese todos los elementos disponibles que se querían plasmar en el reportaje.

Luego de una evaluación para determinar cuál era la plataforma más conveniente para realizar el proyecto, se llegó a la conclusión de que *Shorthand* era la página más capacitada para llevarlo a cabo.

Esta herramienta multimedia cuenta con diversas características, tales como crear cuadros de texto, descarga de imágenes y videos no mayores a 100 megabytes, links de hipervínculos y modalidad para crear infografías. Todo esto con un espacio límite de hasta 25 diapositivas para la realización de un trabajo en específico.

Posterior a esto, se inició la búsqueda de la información correspondiente al reportaje tomando en cuenta datos y estadísticas que aportaran de gran manera sobre el tema de los medios de comunicación en el deporte.

La información relevante que fue enfocada para el proyecto, tanto en el ámbito beisbolístico como en el futbolístico, fue tomada de diversas bases de datos

relacionadas a los mismos (FIFA/MLB) y del análisis de periodistas y corresponsales altamente capacitados en sus determinadas disciplinas deportivas.

Además de esto, se planteó que la información proporcionada a lo largo del reportaje fuese complementada con los testimonios de los entrevistados. En esta se tenía pensado que los expertos aportaran al proyecto datos, estadísticas, aspectos de importancia como conocimientos y experiencias para ser plasmados como texto adicional en las entrevistas.

Asimismo, en esta fase se buscaron las fuentes para la realización del reportaje, y estas fueron los testimonios de los atletas consagrados tanto en el ámbito nacional como en el internacional, así como también obtener el punto de vista de periodistas y psicólogos, ya que ellos forman parte importante dentro del proceso de la carrera de los deportistas de alto rendimiento.

Todo esto con el objetivo de validar la información y contar con un soporte a los planteamientos que se buscan resolver en el reportaje, ya que son los involucrados directos y con sus opiniones respaldan los hechos de nuestra investigación.

### **3.2.1. Perfil de los entrevistados**

Los individuos entrevistados para la realización de este proyecto fueron el futbolista Diego Meleán, el periodista Gerardo Blanco, el beisbolista Miguel Rojas y el psicólogo deportivo Sandro Mazzucato.

Diego Meleán es un jugador que milita en el Deportivo Lara, club que forma parte de la Primera División del Fútbol Venezolano

Meleán fue tomado en consideración por la experiencia en el ámbito futbolístico, además de ser una pieza clave dentro del planteamiento del equipo también formó parte del club, Deportivo La Guaira, organización en la que más creció futbolísticamente hablando, ya que se desempeñó como lateral derecho en el plantel que disputó la Copa Libertadores y la Copa

Sudamericana, los cuales son los torneos más importantes del continente sudamericano a nivel de clubes.

Gerardo Blanco es un periodista que actualmente cumple su labor en el diario, Líder en Deportes. Blanco es uno de los directores de este medio deportivo, el cual es uno de los más reconocidos a nivel nacional, además de que también ha realizado coberturas en eventos del ámbito internacional.

Blanco fue seleccionado por su conocimiento y experiencia, ya que cuenta con más de 30 años de carrera en la rama del periodismo y periodismo deportivo. Todos estos fueron elementos fundamentales a la hora de realizar la selección debido a que su punto de vista tendría mucho valor en el desarrollo del reportaje.

Miguel Rojas es un beisbolista que forma parte de los Marlins de Miami, equipo que juega en la Major League Baseball de los Estados Unidos (MLB). Rojas fue tomado en consideración por ser uno de los peloteros más dinámicos en la actualidad, ya que puede ser un elemento importante tanto en la ofensiva como en la defensiva del plantel, además de que conoce perfectamente el estilo de prensa de los medios de comunicación tanto de Venezuela como de los Estados Unidos debido a las coberturas que estos han realizado al parador en corto a lo largo de su carrera.

Sandro Mazzucato es el actual psicólogo deportivo del equipo de Primera División del Fútbol Venezolano, Caracas F.C.

Mazzucato fue un factor importante en la estructura del reportaje producto de su experiencia en el área de la psicología y el trato hacia los jugadores de la plantilla.

Además de esto, fue tomado en consideración por poseer altos conocimientos en la rama de la neurociencia, el comportamiento de los atletas cuando disputan una competencia que involucra un elevado nivel de estrés, y el funcionamiento cerebral de un atleta al tener grandes niveles de carga emocional, ya sea por una noticia positiva o una negativa.

### **3.3. Fase de realización**

Ya con la recolección de todos los datos, se procedió a darle forma al trabajo con la información que se obtuvo. El proyecto fue realizado en formato digital y estructurado con las nociones básicas de un reportaje.

Además de esto, el reportaje contuvo un material audiovisual que se realizó en su mayoría desde la plataforma, Adobe Premiere, que sirvió como respaldo del material escrito. Asimismo, el reportaje se estructuró mediante la unificación de ambos materiales mencionados anteriormente.

El trabajo contó con veintiún (21) páginas y estas estaban conformadas por un título, textos introductorios, entrevistas, hipervínculos, infografías y videos para la realización de las respectivas entrevistas, cumpliendo así con todos los elementos primordiales del periodismo digital (Hipermedialidad, Multimedialidad, Interactividad).

A su vez, se creó un canal de Youtube para almacenar el contenido multimedia creado, el cual fue denominado como “Atletas en el medio: Reportaje Digital”.

#### **3.3.1. Título**

Medios de comunicación: Arma de doble filo para los atletas profesionales.

Fue seleccionado como título del trabajo ya que posee varios elementos fundamentales a la hora de generar el impacto necesario al público como lo son la interactividad y la intriga, haciendo eco en el ojo del espectador y sobre todo la sensación de querer visualizar el contenido y que a su vez es de carácter informativo. Todos estos son elementos fundamentales al momento de seleccionar un título.

Para la denominación del título se utilizó la metáfora de “arma de doble filo” debido a que esta describe perfectamente la situación de los medios de

comunicación en el deporte, ya que pueden ser un impulso para el desarrollo de la carrera de los atletas de alta competencia, o, en su contraparte, un impedimento en el desenlace de la trayectoria deportiva de los mismos. Todo este desenlace a futuro dependerá de cómo el deportista afronte la matriz de opinión que los medios generan en el entorno deportivo hacia su persona.

En la imagen del título se buscó llenar por completo el ojo del espectador con todos los elementos posibles que se consideraron vitales para el reportaje. La cámara por los medios de comunicación, los apuntes para el periodismo y más específico para el reportaje, y por último las gradas que se llegan a notar hacen referencia sobre el mundo del deporte, lo que permite abarcar en una sola imagen todo lo que se quiere expresar en el reportaje.

La imagen seleccionada se extrajo de Pexels, una plataforma que brinda infinitudes de posibilidades en cuanto a imágenes de refiere, siempre libres de copyright, lo que permitió el uso de la misma.

### **3.3.2. Texto introductorio**

El fin de estos dos párrafos situados en la siguiente diapositiva fue inducir al lector y prepararlo con una pequeña introducción del tema a tratar y de lo que significaba en sí. Con este abre bocas se le permitiría al espectador tener un poco más de conocimiento sobre el tema y tener indicios de los campos que se tocarían más adelante como bien lo son el deporte y los medios de comunicación.

La imagen se extrajo de Pexels, y su significado radica en dos deportistas (boxeadores) que están preparados para empezar su enfrentamiento, lo que da a entender que la guerra entre el atleta y sus miedos y más por el de la presión de los medios está por empezar.

### **3.3.3. Video introductorio**

En esta diapositiva se realizó el primer material multimedia del reportaje. El video fue creado mediante la plataforma, Adobe Premiere, y consistió en ser una introducción complementaria a la anterior, acompañado por la voz de un narrador, el cual mencionaba los escenarios y situaciones por los que debe atravesar un atleta de alto rendimiento como la derrota y la presión por alcanzar el éxito.

Para introducir la voz del narrador en el programa de creación de videos, se grabó previamente una nota de voz para luego ser convertida a formato mp4, esto con el objetivo de enlazar el audio con el video en cuestión.

Para la estética del video se utilizaron imágenes libres de derechos de autor extraídas de Google Images para que el espectador pudiese conectar la voz del narrador con las imágenes, las cuales estaban sincronizadas, y todo esto junto con una ambientación musical de fondo sacada de la página, Audio Network.

Además, se tomó un pequeño fragmento de un video casero de José Altuve mientras se preparaba para disputar la temporada 2014 de la MLB, para posteriormente contrastarlo con el momento en que este mismo beisbolista conectaba un jonrón para llevar a su equipo a la Serie Mundial del año 2019.

Posteriormente, el video fue subido al canal de Youtube del reportaje para poder incluirlo en Shorthand.

### **3.3.4. Complementación del texto introductorio**

En este apartado se quiso demostrar lo poderoso que son los medios de comunicación, el terreno y los campos que han ido consumiendo con el pasar de los años y sobre todo el papel protagónico que juega hoy en día. De igual forma se destaca el crecimiento del mundo del deporte gracias a los

medios, y que sin ellos no hubiese sido posible la expansión tan rápido que ha tenido, sin embargo, no todo es positivo y más allá de la introducción brindada se plasmó una ligera advertencia de las consecuencias de lo que estos podían llegar a generar.

Google Images fue el lugar de donde se sacaron las imágenes que contiene esta diapositiva y se observa que están presentes los medios en todo momento tanto en el terreno de juego como en el deportista, lo que da a entender que se genera siempre la presión extra de estar bajo el foco mediático de los medios.

### **3.3.5 Finalización del texto introductorio**

Así como los medios de comunicación tienen su lado positivo también poseen un lado negativo y este no es más que jugar en contra de la fuerza mental de algunos deportistas situados en la élite. Este texto va mucho más allá del rendimiento del atleta, no solo se queda ahí, sino que demuestra cómo no solo las personas sino también diversos medios deportivos buscan disminuir de una u otra forma la jerarquía y protagonismo de un atleta con el simple fin de vender más.

Asimismo, respaldan las imágenes al texto, que luego de exponerse continuamente a la evaluación y a la crítica se puede estar derrumbando la capacidad psicológica que posea un deportista. Las imágenes fueron sacadas de Google images.

### **3.3.6 Frase antesala al tópico del fútbol**

Llegados a este punto lo que se quería transmitir era un escenario de pausa, dando a entender que había finalizado un tema y posteriormente se pasaría a otro. Con una frase se obtuvo este resultado, destacando unas palabras del legendario futbolista Diego Armando Maradona:

"Cuando la gente tiene éxito, es gracias al trabajo duro. La suerte no tiene nada que ver con el éxito".

Así como este pequeño paréntesis habrá otros más adelante una vez finalizado un tema, obviamente siempre respaldado por información relevante a lo anteriormente tratado.

La imagen fue extraída de Pexels, y su significado gira entorno a que se presencia una cancha de fútbol y una vista al cielo, haciendo una especie de homenaje al futbolista ya que perdió la vida el pasado 25 de noviembre del 2020.

### **3.3.7 Entrevista al futbolista**

Esta fue la primera entrevista que se colocó en el reportaje, y contó con la participación del futbolista Diego Meleán.

La realización de esta entrevista fue por medio de la red social Whatsapp, con la finalidad de que el jugador aportase su voz mediante audios, los cuales fueron exportados y convertidos en formato mp4.

Seguido a esto, los audios fueron editados con el programa de edición Adobe Audition con el objetivo de limpiar el audio y mejorar la calidad de la entrevista.

Finalmente se tomó la decisión de incluir como material multimedia un recopilatorio de las mejores jugadas del atleta mientras destacaba en el Deportivo La Guaira. En estas imágenes se tomó en consideración la calidad técnica de Meleán, además de mostrar sus facetas defensivas mientras disputaba partidos de la Copa Libertadores, Copa Sudamericana y la Primera División del Fútbol Venezolano.

Estas imágenes no duraron más de 12 segundos para respetar los derechos de autor y para evitar el riesgo de que fuese eliminado por Youtube luego de que se subiera al canal del reportaje.

El objetivo de esta entrevista fue determinar el impacto que generan los medios de comunicación en la carrera de un futbolista profesional, y cómo éste puede reaccionar con una reseña tanto positiva como negativa, así como también los fundamentos que el atleta debe mantener para no ser consumado por la opinión de los medios.

### **3.3.8 Texto complementario del fútbol**

En esta diapositiva del reportaje se colocaron datos y estadísticas de interés relacionadas al balompié. El texto consistió en darle información general al espectador como los ingresos anuales del fútbol, el número de personas que están ligadas profesionalmente con el deporte y las cifras oficiales de los beneficios que produjo la organización del último mundial de fútbol.

Por otra parte, se tomó en consideración el impacto mediático de esta disciplina en el mundo de la tecnología, por lo que también se introdujeron datos sobre el fútbol y todo lo que genera en los portales web y canales de retroalimentación.

Las imágenes que complementan el texto presentado en este segmento fueron extraídas de Google Images, y, de igual manera que las anteriores, no poseen derechos de autor.

Asimismo, cada imagen presentada está sincronizada con la información del reportaje.

### **3.3.9. Infografía del fútbol (Yangel Herrera/ Adalberto Peñaranda)**

En esta diapositiva se quiso transmitir por medio de una infografía un claro ejemplo del efecto que poseen los medios de comunicación en un deportista que inicia su carrera como una futura promesa. Es el caso de los dos jóvenes venezolanos Yangel Herrera y Adalberto Peñaranda, que con su accionar desde muy temprano le llenaron el ojo a todo un país y despertaron de cierta forma la ilusión hacia ellos.

Hay dos caras de la moneda en primer lugar cuando empezaron a surgir y a hacerse un nombre en un terreno complicado como lo es el mundo del fútbol. Su primera cita tuvo lugar en el mundial sub-20 disputado en el año 2017, donde ambos fueron figuras importantes y piezas imprescindibles para el combinado Vinotinto. La otra cara viene inmediatamente después del mundial, donde se evidenció la mejoría de Herrera haciéndose un lugar en las principales ligas de Europa, pero la notoria baja en el rendimiento de Peñaranda, lo que lo llevó ser hoy en día prácticamente la sombra de lo que fue.

Con datos puntuales de las estadísticas en los que se hacen presente los goles, las asistencias, los minutos disputados y otros elementos se hizo la comparación de ambos jugadores con el fin de obtener la parte buena y la no tan buena que dejan los medios de comunicación cuando exageran el potencial de un jugador o por lo contrario lo hacen enriquecerse futbolísticamente hablando hasta el punto tal de llegar a ser una estrella.

### **3.3.10 Complemento de la infografía**

En esta página se buscó completar la información de la página anterior con el objetivo de que el espectador pudiese conocer detalladamente los casos de ambos futbolistas antes, durante y después de que disputaran el Mundial de Fútbol Sub-20 en el año 2017.

El texto de esta diapositiva consistió en profundizar más sobre las trayectorias deportivas de Yangel Herrera y de Adalberto Peñaranda sin dar un punto de vista o una opinión, esto con la finalidad de demostrar la neutralidad que caracteriza la realización de estos trabajos.

Para complementar este texto, se utilizaron dos imágenes encontradas en la plataforma Pexels, las cuales tienen que ver con el fútbol. Se decidió colocar como contenido digital estadios de fútbol, esto con el objetivo de que el texto no se viera opacado por la imagen, además de que los rostros de Herrera y Peñaranda se encontraban en la infografía de la página anterior, por lo que se consideró no colocarlas de nuevo para evitar ser repetitivos.

Para que el reportaje fuese lo más informativo y dinámico posible se introdujo un hipervínculo. Esto lleva al lector a una noticia de carácter relevante sobre Peñaranda, en la que explica detalladamente la causa principal por la que el futbolista venezolano tuvo que abandonar la Liga de Inglaterra.

### **3.3.11 Frase antesala al tópico del periodismo**

En esta diapositiva se está finalizando un tema (fútbol) para arrancar con otro (periodismo), y como se mencionó anteriormente una especie de pausa para el espectador para que tenga tiempo de asimilar la información antes vista es colocar una frase correspondiente al tema que viene a continuación.

Aquí se hace una mención a Joseph Pulitzer, el famoso editor húngaro que en su fragmento destaca severamente su interés en ver la mejoría del periodismo y la influencia que iba a dejar el mismo con el pasar de los años.

Se consideraron importantes todos estos aspectos, ya que precisamente tiempo después es que los medios de comunicación se han

vuelto un lenguaje independiente, pero sobre todo llamativo dependiendo de cuál sea su propósito.

La imagen fue obtenida de Pexels y hace referencia a todo lo que contiene el mundo del periodismo.

### **3.3.12 Entrevista al periodista**

Ya en el ecuador del reportaje, se procedió a colocar la segunda entrevista, la cual tiene como protagonista al periodista del diario Líder en Deportes, Gerardo Blanco.

En años previos a la ejecución de este trabajo hubo un encuentro entre los estudiantes y el periodista debido a la realización de prácticas profesionales en el diario en donde Blanco ejerce su profesión, por lo que pudo ser contactado vía telefónica para llevar a cabo su entrevista.

Esta fue elaborada mediante Whatsapp debido a los inconvenientes de traslado ocasionados por la pandemia, la cual imposibilitó la probabilidad de cuadrar un encuentro entre entrevistador y entrevistado.

La entrevista fue realizada por medio de mensajes de voz, los cuales fueron archivados, exportados y convertidos en audios de calidad mp4 para luego introducirlos en Adobe Audition con el objetivo de editarlos y así poder utilizarlos en el video definitivo de la entrevista creada en Adobe Premiere.

Para el montaje del contenido multimedia se utilizaron imágenes extraídas de Pexels, y que, a su vez, estas fotografías se colocaron con la intención de plasmar una sincronización entre la voz del entrevistado y estas imágenes para así poder respaldar con contenido visual la intervención del periodista.

La intención de esta entrevista fue determinar si los medios de comunicación son en realidad los principales causantes del impulso o la

debacle de un deportista de alto rendimiento, así como también la función que cumplen los medios en el ámbito deportivo.

Finalmente, el video fue subido en el canal de Youtube del reportaje y posteriormente cargado en la página del mismo para su visualización.

### **3.3.13 Texto complementario de la entrevista al periodista**

En esta diapositiva se mostró el punto de vista del periodista Gerardo Blanco, que con sus opiniones y anécdotas se añadió información de valor en dichos párrafos.

Entre esos aportes notorios destacan el caso del “Tiburón” Sánchez y el de Andrés Galarraga tras su lucha contra el cáncer. De igual forma, hay un elemento importante en el reportaje digital que hace presencia en esta diapositiva, y es el caso de un hipervínculo situado en el texto que menciona la lucha del pitcher venezolano contra su enfermedad, link que dará lugar de inmediato a una noticia mucho más amplia y completa sobre el caso. Esto para poner a disposición mayor información al espectador que guste conocer un poco más sobre el tema y no se quede únicamente con los detalles.

Las imágenes correspondientes a dicho texto fueron sacadas de Google Images y hacen referencia al periodismo en general.

### **3.3.14. Frase antesala al tópico del béisbol**

En esta parte nuevamente se coloca una frase con el fin de brindarle un descanso al espectador para no ser recargado de elementos multimedia.

La frase es del ex gerente general de las Grandes Ligas, Pat Gillick, que destaca que si bien es cierto el béisbol trata de talento nada se puede lograr sin valores como el respeto, el amor y la integridad.

Con esta frase se da un pequeño respiro, pero sobre todo se convierte en un abrebocha a lo que le espera al espectador ya que da paso al segundo deporte en el que se desenvuelve el reportaje como lo es el béisbol.

### **3.3.15 Entrevista al beisbolista**

Esta diapositiva se utilizó para realizar la tercera entrevista del reportaje, la cual cuenta con la participación del beisbolista venezolano de los Marlins de Miami, Miguel Rojas.

Rojas fue contactado por medio de mensajes de texto debido a que es un jugador activo que milita en un equipo de los Estados Unidos y, por ende, no se encontraba en el país al momento de realizar esta entrevista.

Los audios generados en la conversación entre entrevistador y entrevistado pasaron por el respectivo proceso de edición en Adobe Audition luego de ser convertidos a formato mp4.

Luego de esto, se compaginó el audio con una recopilación de videos no mayores a 10 segundos en los que Rojas veía acción en la gran carpa con su club actual, en los que conectó imparables, dobles, jonrones y carreras impulsadas, y en todo momento manteniendo el tiempo límite por clip debido a los mencionados derechos de autor.

En dicha entrevista el beisbolista habla sobre las consecuencias que generan los medios de comunicación en las trayectorias deportivas de los atletas, y de igual manera expresa que ha tenido suerte con los medios en el sentido de que no ha estado en el ojo público de ellos por mucho tiempo, lo cual le da una mayor libertad para enfocarse en su rendimiento deportivo.

Al acabar con el proceso de montaje, el video fue subido a Youtube y en la página de creación del reportaje.

### **3.3.16 Texto complementario del béisbol**

En este segmento del reportaje se buscó realizar algo similar a lo presentado anteriormente con el fútbol, por lo que se tomó la decisión de introducir al espectador una serie de datos y estadísticas referentes a este deporte.

En el texto se evidencia el aumento de los ratings de audiencia en relación a los años anteriores de la temporada regular de las Grandes Ligas, así como también se demuestra que uno de los principales motivos por los que ocurrió este fenómeno fue por la llegada de estrellas emergentes que tienen la particularidad de ser latinos.

Este último factor es importante en esta diapositiva, ya que posteriormente el lector se encontrará con una cifra extraída de los archivos de la MLB en la que se nota el considerable ascenso en los porcentajes de jugadores latinoamericanos que conforman el sindicato de jugadores de la liga más importante del mundo.

Asimismo, también se le hace saber al lector la dificultad de formar parte de un equipo profesional en los Estados Unidos. En esta parte de la información del reportaje se colocaron veredictos de jugadores y expertos, quienes en algún punto de sus vidas aportaron su opinión acerca de todas las cosas por las que tiene que atravesar un joven talento tanto en el escenario deportivo como en el familiar, además de mencionar que los medios de comunicación forman parte importante dentro del entorno del atleta.

Las imágenes utilizadas para el desarrollo de esta página fueron sacadas de Pexels, y cada una de ellas va acorde a los párrafos redactados y a la disciplina deportiva que se está tratando. En total se usaron tres fotografías que se distribuyeron en toda la información para esta parte del trabajo.

### **3.3.17 Infografía del béisbol (José Altuve/ Dontrelle Willis)**

En este apartado se hace presente la segunda y última infografía que contiene el reportaje multimedia, en los que destacan los nombres del venezolano José Altuve y el estadounidense Dontrelle Willis.

Caso similar a la infografía de fútbol esta posee dos caras de la moneda Altuve a pesar de su baja estatura desde el primer momento que pisó las Grandes Ligas llegó para quedarse, obteniendo unos números impresionantes a lo largo de su carrera y alcanzando además una Serie Mundial con su equipo (Houston Astros).

Por su parte, Dontrelle Willis, luego de desatar la lomita con un pitcheo majestuoso al inicio de su carrera (5 primeros años) cayó notablemente a ser un lanzador irreconocible poco tiempo después. Estos datos y estadísticas fueron plasmados en esta diapositiva con el fin de brindarle al lector una información rápida y clara sobre la carrera de ambos jugadores.

### **3.3.18 Texto complementario de la infografía**

En esta página se buscó profundizar detalladamente sobre la situación de dos casos particulares y que fueron mostrados previamente en la infografía del béisbol.

José Altuve y Dontrelle Willis son los beisbolistas que se trataron en esta ocasión, y como en la anterior infografía, uno está alcanzando el éxito y el otro sufrió un bajón deportivo.

En este texto se introducen datos sobre la historia de Altuve y Willis, principalmente del último, ya que fue uno de esos jugadores que alcanzó el éxito a temprana edad pero que con el paso del tiempo se fue diluyendo deportivamente hablando, y que esta debacle tiene un motivo, y es que el jugador atravesó por momentos de inestabilidad mental.

El objetivo de esta comparación fue hacerle saber al lector todo lo que tuvo que atravesar Willis y la razón por la que no pudo gozar el mismo éxito que Altuve.

Para esta diapositiva se utilizaron dos imágenes de fondo y fueron obtenidas por medio de Pexels, las cuales hacen alusión a un campo de béisbol y a un jugador que se muestra pensativo en la banca. Fueron seleccionadas de esta manera para generar sincronía con el texto presentado.

De manera adicional se generó un hipervínculo en el que se hace énfasis en el galardón de José Altuve como Mejor Jugador de la Liga Americana, distinción individual que solo han ganado dos jugadores venezolanos en toda la historia.

### **3.3.19 Entrevista al psicólogo deportivo**

Esta fue la última entrevista del reportaje y se le realizó a Sandro Mazzucato, psicólogo deportivo del Caracas F.C.

Esta entrevista fue elaborada en dos partes debido a que el psicólogo se encontraba de viaje indefinido con el club: la primera parte fue en una llamada telefónica que duró aproximadamente 45 minutos en los que el entrevistado mencionó conceptos de la psicología como la neurociencia, además de explicar los procesos por los que tiene que atravesar un deportista de alto rendimiento para poder mantener una mentalidad óptima durante una competencia.

Posteriormente se procedió a realizar una segunda entrevista por mensajería instantánea para poder obtener un registro más completo de las aseveraciones proporcionadas por Mazzucato.

En esta segunda charla el psicólogo habló sobre los medios de comunicación y el efecto que estos tienen en los periodistas, además de dar

una opinión completamente neutral en la que no ataca a los medios ni a los deportistas, haciendo saber que son los propios atletas los que tienen la oportunidad de decidir si se sobreponen a las adversidades encontradas en el camino.

Luego de esto, se condensaron y editaron los audios para darle forma al video presentado, el cual contó con la participación del psicólogo ante las diversas disyuntivas que se le plantearon al momento de realizar la entrevista.

Junto a eso, se colocaron imágenes y videos cortos provenientes de Pexels, los cuales están aptos para el público y totalmente libres de derechos de autor. Este contenido visual estaba conectado con la voz de Mazzucato para que el espectador tuviese una mejor receptiva a la hora de observar los videos.

El objetivo de esta entrevista fue determinar qué sucede en la psique de un deportista, y cuáles son las herramientas necesarias que este debe tener para poder superar los obstáculos y contratiempos que se le presentan a lo largo de su carrera profesional.

Para finalizar, el contenido multimedia fue subido a todas las plataformas referentes al reportaje (Youtube/ Shorthand).

### **3.3.20 Texto complementario de la entrevista al psicólogo**

En esta página del trabajo se extrajeron todos los datos e informaciones proporcionadas por Mazzucato durante la entrevista telefónica.

En este segmento el lector puede comprender más de cerca los diversos factores que involucra el cerebro de un atleta cuando se encuentra realizando una actividad física.

Elementos como la neurociencia, los lóbulos frontales y el cerebelo son algunos de los que se mencionan a lo largo del texto, así como también la importancia de las neuronas espejo, el entrenamiento neuronal y los impulsos nerviosos.

A su vez, la información es finalizada con el punto de vista del psicólogo respecto a su experiencia al trabajar con deportistas de alto calibre para potenciarlos antes de disputar competencias internacionales, las cuales involucran una carga de ansiedad, presión y estrés superior a los demás campeonatos debido a la importancia de los mismos, y que su función como psicólogo es disminuir estas cargas en el mayor porcentaje posible para que el rendimiento de los jugadores al momento de disputar estos torneos sea óptimo.

Para el montaje de esta diapositiva se utilizaron cuatro imágenes que fueron obtenidas vía Google Images y Pexels, y en todo momento se mantienen acordes con el texto que se le está presentando al lector, tanto en los conceptos psicológicos como en las experiencias narradas por Mazzucato.

### **3.3.21 Frase final del psicólogo y finalización del reportaje**

Esta es la diapositiva final del reportaje y se tomó la decisión de finalizarlo de esta manera para que el espectador se tomase un respiro luego de los contenidos multimedia y los textos informativos presentados a lo largo del mismo, además de dar a entender que es el fin del trabajo.

Esta frase fue utilizada producto de la entrevista realizada a Mazzucato ya que fue bastante relevante al momento de ser mencionada se determinó que el reportaje debía finalizar con esta afirmación ya que es acertada y demuestra que los medios de comunicación son los principales aduladores y detractores al momento de opinar sobre la vida o carrera de un atleta profesional.

La imagen utilizada se obtuvo por medio de Pexels y hace referencia a la frase en cuestión ya que tiene una percepción visual de carácter tecnológico e informativo.

### **3.4. Fase de resultados**

En primera instancia se intentó conseguir únicamente la opinión de expertos en el área deportiva.

Sin embargo, al ir tomando forma el trabajo, se llegó a la decisión de incluir mucho más material audiovisual para enriquecer así la realización del reportaje. De esta manera se tornó más dinámico con la adición de los ámbitos psicológicos, el entorno del atleta y los medios de comunicación.

La realización de este proyecto dejó un amplio conocimiento sobre diversos temas, como lo son el impacto de los medios de comunicación, todo lo que conlleva a la rama del ciberperiodismo, la elaboración de un material audiovisual y sobre todo la estructuración de un reportaje en su totalidad. Desde el primer momento en el cual se empezó a desarrollar este trabajo se tomaron en cuenta las nociones periodísticas adquiridas a lo largo de la carrera, aspecto que permitió el uso correcto de los elementos aquí presentes.

Llegados a este punto se puede llegar a considerar como resultado de la investigación del reportaje que los medios de comunicación no son realmente los culpables o los protagonistas de que un atleta de alto rendimiento se vea afectado o favorecido, sino que más bien juegan un papel importante ya que siempre forman parte del entorno del mismo, el cual es incidente en gran parte de sus acciones. Recordando siempre que ellos mismos son los autores de sus propias decisiones y actitudes a lo largo de su carrera.

## CAPÍTULO IV: PROPUESTA

### 4.1. Contenido del reportaje

Se determinó que el reportaje debía contener todos los elementos del periodismo digital, además de generar impresión y que el espectador pudiese crear matrices de opinión conforme estuviese indagando en el trabajo presentado.

A su vez, se realizó de esta manera para evitar la distracción del lector, factor importante ya que la sociedad actual cataloga a las “grandes historias” a aquellas que generan retroalimentación y difusión.

Tomando en cuenta la estructura del reportaje, hay que destacar que todo está compenetrado, y, por ende, todo tiene un patrón de orden. Cuatro campos son los abordados a lo largo del trabajo (fútbol, periodismo, béisbol y psicología) y se puede observar como todos y cada uno de ellos está estructurado por una introducción (frase), una entrevista posterior y finalmente con un texto complementario del entrevistado y del tema en general.

Con estos aspectos se logró consolidar un orden específico en el cual hace entender de manera mucho más fácil y ordenada al espectador.

Todas las imágenes seleccionadas tienen un significado unido con el texto correspondiente a cada uno, se buscó la semejanza entre lo que se observa y lo que se lee para que de esta manera el lector se sintiera conforme y a gusto con el reportaje. Desde el comienzo hasta el final el objetivo siempre fue acompañar el texto con la imagen que mejor lo complementara, para que a su vez se viera estéticamente limpio y correcto.

## 4.2. Identidad Visual

### 4.2.1 Paleta de colores utilizada en el reportaje

La propuesta de la paleta de colores se ve transmitida en las imágenes, debido a que todas están compuestas por colores tenues, colores opacos y ninguno hace excepción de dicha norma. El propósito de esto fue transmitirle al espectador que no se estaba tratando de un tema más, de uno que se puede permitir pasar por alto, más bien es todo lo contrario, se sintió que se debía de darle ese impacto necesario al reportaje para poder llegar al lector.

Se habla del impacto de los medios, de cómo puede o no llegar a perjudicar en el rendimiento de un atleta, y qué mejor alternativa que optar por una paleta de colores que vaya de la mano con el tema, para que así pudiese transmitir el mensaje conjunto al sentimiento.

Los colores mostrados a continuación fueron los utilizados en gran parte del reportaje y las siglas al lado de ellos conforman los códigos y valores de los mismos.



C: 91%    R: 0    #000000  
M: 79%    G: 0  
Y: 62%    B: 0  
K: 97%

*Códigos y valores de colores I*



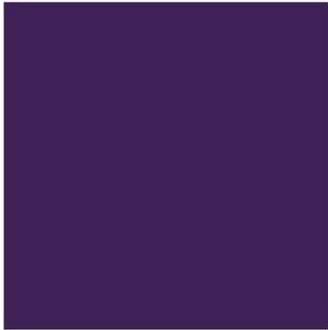
C: 10%    R: 217    #D95964  
M: 76%    G: 89  
Y: 50%    B: 100  
K: 1%

*Códigos y valores de colores II*



C: 67%    R: 101    #659833  
M: 20%    G: 152  
Y: 99%    B: 51  
K: 4%

*Códigos y valores de colores III*



C: 87%    R: 64    #402259  
M: 99%    G: 34  
Y: 29%    B: 89  
K: 25%

*Códigos y valores de colores VI*

#### **4.2.2 Tipografía utilizada para el reportaje**

Para la tipografía del reportaje se tomaron en cuenta dos fuentes: Lato y PT Serif.

En primer lugar, para diseñar el título, textos centrales cortos y frases citadas, se utilizó Lato como tipo de fuente principal debido a que las letras son anchas y esto fue directamente planeado de esta manera con el objetivo de captar la total atención visual del espectador gracias a que este tipo de fuente es muy llamativa debido a su grosor. Por ese mismo motivo no se utilizó Lato como fuente para los textos informativos, ya que el espectador solo enfocaría su atención en el texto y podría ignorar los elementos visuales introducidos en el reportaje como las imágenes y el fondo.

Posteriormente, para realizar el texto informativo se utilizó la fuente PT Serif, debido a que se caracteriza por tener trazos delgados, lo cual hace que el reportaje adquiera un carácter elegante, además de que el espectador puede enfocarse tanto en la información presentada como en las imágenes alusivas al texto plasmado en cuestión.

#### 4.2.2.1. Tipografía PT Serif

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	(	)
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	(	)
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	*	+	,	-	.	/
S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	*	+	,	-	.	/
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	:	;	<	=	>	'	?	@	_	`
s	t	u	v	w	x	y	z	:	;	<	=	>	'	?	@	_	`
˘	{		}	~	Ä	Å	Ç	É	Ñ	Ö	Û	à	á	â	ã	ä	å
˘	{		}	~	Ä	Å	Ç	É	Ñ	Ö	Û	à	á	â	ã	ä	å
ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	ù	ú	û
ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	ù	ú	û

Tipografía PT Serif

#### 4.2.2.2. Tipografía Lato

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	(	)
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	(	)
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	*	+	,	-	.	/
S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	*	+	,	-	.	/
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	:	;	<	=	>	'	?	@	_	`
s	t	u	v	w	x	y	z	:	;	<	=	>	'	?	@	_	`
˘	{		}	~	Ä	Å	Ç	É	Ñ	Ö	Ü	à	á	â	ã	ä	å
˘	{		}	~	Ä	Å	Ç	É	Ñ	Ö	Ü	à	á	â	ã	ä	å
ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	ù	ú	û
ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	ù	ú	û

Tipografía Lato

### 4.3 Links del reportaje

#### 4.3.1. Acceso directo al reportaje

<https://preview.shorthand.com/KtVAYqm7OLdJtRxL>

#### 4.3.2 Acceso directo al canal de Youtube

<https://www.youtube.com/channel/UC-Oxw1AFhR9mCK73Mml7u6A>

## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

Para este trabajo se llegó a la conclusión de que es fundamental contar con los conocimientos previos sobre el periodismo, periodismo digital, ciberperiodismo, reportaje digital y reportaje multimedia, así como también con los elementos de la interactividad hipertextualidad y multimedialidad.

Las tendencias mundiales han cambiado en los últimos 20 años y el periodismo no puede ignorar la metamorfosis de la sociedad actual. Este tiene como objetivo principal proporcionar información además de ser una disciplina que forma parte de la comunicación social y es por ello que tiene un alto nivel de relevancia, ya que sirve como desarrollo del conocimiento y porque fundamenta la libertad de expresión en general.

Por otra parte, el periodismo digital cumple una función destacada debido a que permite informar a las personas en tiempo real y sobretodo de manera instantánea. Estos factores son el principal motivo de la modernización de los medios, ya que el ser humano se ha ido acostumbrando a los constantes avances tecnológicos y a la interacción por redes sociales.

El dominio del concepto de reportaje multimedia fue indispensable para la realización del trabajo, ya que al adquirir los conocimientos necesarios sobre esta rama del periodismo se logró comprender con mayor exactitud el nivel de demanda que conlleva realizar una investigación de esta magnitud.

El reportaje multimedia al ser una pieza periodística que combina diversos elementos que se complementan de cierta forma para así proceder a narrar una historia de manera más completa y creativa posible, se le otorga un nivel de relevancia debido a que gracias a estos y a los medios de comunicación que lo difunden, se informa más y de mejor manera a la sociedad, sobretodo porque

siempre cumple con sus rasgos esenciales de la comunicación en la red como lo son la hipertextualidad, la multimedialidad y por la último la interactividad.

Como temas principales del reportaje multimedia expuesto se encuentran los medios de comunicación, el deporte y por último está el amplio mundo del periodismo y todas sus ramas que son el alma del proyecto y el tema fundamental por el cual se desarrolló el mismo.

Asimismo, el reconocer los conceptos de interactividad e hipertextualidad se pudo desarrollar una historia mucho más amplia de la que se tenía pensado, ya que ambos componentes generan licencias que hacen al reportaje un espacio más amplio y plurifuncional, además de llamar definitivamente la atención del lector debido a la variedad del contenido que el proyecto presenta en su haber.

Se pudo deducir que este proyecto cumple con los valores del periodismo y el periodismo digital debido a que se está plasmando una historia de carácter informativo en la web, dándole entrada al elemento del ciberperiodismo, concepto en el cual fue basado el reportaje.

El ciberperiodismo exige a los profesionales de la información la adquisición de una serie de contenidos sobre los fundamentos y pautas de redacción de los mensajes periodísticos con la finalidad de ser difundidos en la red, las nuevas rutinas de producción y la gestión de grandes cantidades de información.

El aporte del ciberperiodismo a la sociedad es el mismo que el de la prensa convencional ya que busca informar, educar y entretener a la sociedad, pero esta vez desde un punto más dinámico y mundial.

Gracias a todos los componentes mencionados se comprendió que el periodismo digital fue una herramienta fundamental para la realización del reportaje debido a todas las características que se utilizaron para llevar a cabo cada paso realizado.

Funciones como el hipervínculo le otorgaron versatilidad al trabajo, el contenido multimedia aportó complemento visual, y la información colocada permitió

que el proyecto fuese de carácter periodístico. La unificación de estas variantes dieron como resultado un reportaje basado en lo que significa el periodismo digital y el completo uso de recursos característicos de esta modalidad conllevó a que todo lo gestado durante este proceso tuviese la finalidad de ser informativo, interactivo y visual, lo cual es vital a la hora de hacer periodismo digital.

Más allá del tema central abarcado en el reportaje como lo es el periodismo digital y sus elementos, también se tomó en consideración la parte psicológica del trabajo. Es decir, que no solo fue un proyecto periodístico basado en los medios de comunicación y el deporte, sino que también tomó a su disposición una rama muy importante como lo es la de la psicología. Gracias a esto la investigación se tornó más amplia, completa y provechosa, y el papel tanto del periodismo digital como el del periodismo en general pasó a protagonizar un rol más importante, esto debido a que no solo se cubrió un tema en específico, sino que abarcó diversos campos que a la larga beneficiaron a la investigación y elaboración del reportaje.

## **5.2. Recomendaciones**

Previo a la elaboración de este trabajo se evidenció que hacían falta conocimientos necesarios para poder tratar dicho tema, sin embargo, a medida de su realización, es notorio el grado de información que se va adquiriendo, y por ende la experiencia que la acompaña.

Para las futuras generaciones que se desempeñarán en la carrera de comunicación social, y más específico en la rama del periodismo y periodismo deportivo, es importante que tengan presente una serie de recomendaciones a la hora de desarrollar su proyecto final de carrera (PFC). Buscar, enlazar y destacar son aspectos que no se cumplen con tan solo una noción previa al tema que se escoja, por ello es de vital importancia en primer lugar apadrinar un tema que guste, ya que este se vuelve un compromiso a lo largo de todo un año.

De igual forma, el tema seleccionado tiene que llamar la atención de cualquier manera, bien sea porque es poco habitual lo hablado y reflejado en el

mismo o porque genera severa intriga, e incluso por el impacto que puede llegar a ocasionar. Lo realmente relevante es que tanto su información, como su contenido multimedia sean especialmente poderoso y llamativo para el ojo del espectador.

Otro punto a destacar es el compromiso y dedicación que hay que dedicarle a dicho trabajo, debido a que con organización y voluntad de querer hacer un proyecto en condiciones las cosas fluirán de la mejor manera posible agilizando y facilitando la elaboración del proyecto.

Con la experiencia previa y posterior a la elaboración del PFC no se puede dejar de lado la validez de la información que se le va a brindar al lector, es uno de los elementos en los cuales recae el mayor peso de importancia, por esa razón las fuentes de dónde se extraigan las mismas se deben de verificar y corroborar que sean las más aptas.

Por otra parte, hay que tomar en cuenta que el tiempo puede ser considerado un aliado o un enemigo dependiendo de cómo se desenvuelva el día a día ahí radica el empeño del estudiante y la ambición de querer ser un verdadero profesional plasmando su desempeño desde su último año universitario.

Asimismo, como recomendación a Universidad Monteávila, especialmente a la Facultad de Comunicación Social, se procederá a mencionar que gracias a los conocimientos otorgados durante toda la carrera se logró realizar de manera exitosa este trabajo, debido a la correcta instrucción de las materias vinculadas al periodismo y al contenido digital e informativo, por lo que se destaca que la manera actual de impartir conocimientos a los estudiantes es idónea y completamente funcional, y esta será la principal recomendación, que la casa de estudios siga utilizando esta metodología de enseñanza debido a que es muy efectiva.

## REFERENCIAS

Burnett, K. (1993, 02). Definición teórica de las características del ciberperiodismo: elementos de la comunicación digital. Obtenido 06, 2020, de <http://doxacomunicacion.es/pdf/articulodaznoci.pdf>

Chávez, M. (2012, 08). El reportaje en el ciberperiodismo. Obtenido 03, 2021, de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1720/INF\\_177.pdf?sequence=1](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1720/INF_177.pdf?sequence=1)

Gomis, L. (1991, 01). Teoría del Periodismo. Obtenido 06, 2020, de [https://digital-news8.webnode.es/\\_files/200000051-be39abf34d/7%20Teor%C3%ADa%20del%20periodismo%20-%20Lorenzo%20Gomis.pdf](https://digital-news8.webnode.es/_files/200000051-be39abf34d/7%20Teor%C3%ADa%20del%20periodismo%20-%20Lorenzo%20Gomis.pdf)

Martínez Albertos, J. (1992). Redacción periodística (ed., Vol., pp. 142). Barcelona, España: Asesoría Técnica Ediciones.

Minguell, M. (2002, 01). Interactividad e Interacción. Obtenido 06, 2020, de <file:///C:/Users/LENOVO%20T430/Downloads/1252603.pdf>

Montero, P. (1995). Interactividad versus retroactividad (ed., Vol. 12, pp. 10-18). Madrid, España: RED.

Salaverría, R. (2006, 10). 'Elmundo.es' explora el género del reportaje multimedia. Salaverria.es. Obtenido 06, 2020, de <http://www.salaverria.es/blog/2006/10/24/elmundo-es-explora-el-genero-del-reportaje-multimedia/>

Salaverría, R. (2017, 01). Tipología de los medios periodísticos: bases teóricas para su clasificación. Revista Mediterránea, Vol 1.

Salcedo, L. (2009, 07). Hipertextualidad, literacidad y discurso académico: conceptos para la gestión del conocimiento en la red. Obtenido 06, 2020, de <file:///C:/Users/LENOVO%20T430/Downloads/85-429-1-PB-2.pdf>

Sánchez, D. (2007, 01). El periodismo digital. Una nueva etapa del periodismo moderno. Obtenido 06, 2020, de file:///C:/Users/LENOVO%20T430/Downloads/69540110%20(3).pdf

NO COPIAR