



Universidad
Monteávila



Facultad de Ciencias
de la Comunicación e Información

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

PROYECTO FINAL DE CARRERA:

ALIANZA ATLÉTICA: DISEÑO DE UNA PWA PARA LA REINTEGRACIÓN INTEGRAL DE PELOTEROS VENEZOLANOS RETORNADOS

Autores:

Rojas, Nelson

Romero, José

Tutor:

Marimar Cabaleiro

Caracas, 12 de junio de 2026

DERECHO DE AUTOR

Quien suscribe, en condición de autor/es del trabajo titulado “**ALIANZA ATLÉTICA: DISEÑO DE UNA PWA PARA LA REINTEGRACIÓN INTEGRAL DE PELOTEROS VENEZOLANOS RETORNADOS**” declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo.

Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgar, publicar o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar nuestros intereses y derechos que nos corresponden como autores de la obra antes señalada.

La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a nuestra persona, salvo los créditos que se deban hacer a la tutoría o a cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autores:

C.I. 30.612.971 Jose Romero/ 30.470.725 Nelson Rojas

FIRMA DIGITAL DEL AUTOR O DE LOS AUTORES

En la ciudad de Caracas, el 12 de junio de 2026

ALIANZA ATLÉTICA: DISEÑO DE UNA PWA PARA LA REINTEGRACIÓN

INTEGRAL DE PELOTEROS VENEZOLANOS RETORNADOS

Objetivo (s) del Desarrollo Sustentable (ODS) al cual se orienta el trabajo de investigación

INSTRUCCIONES: Escribir una "x" en las casillas "directo" o "indirecto" junto al o los Objetivos de Desarrollo Sostenible (**seleccione entre 1 y 3 ODS**) a los que el proyecto contribuye; y describa brevemente (**250 caracteres**) de qué forma aporta, en función de las metas del ODS, y el objetivo general de su trabajo.

ODS	Descripción	Relación con los Objetivos de la Investigación	Directo	Indirecto
	Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.			
	Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.			
	Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.			
	Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.			
	Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.			

	Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.			
	Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.			

	Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.			
	Construir infraestructura resistente, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.			
	Reducir la desigualdad en y entre los países.	En consonancia con el ODS 10, Alianza Atlética asume el compromiso de democratizar el acceso al deporte. El proyecto está diseñado bajo un enfoque inclusivo que busca derribar barreras de participación, garantizando que el atletismo sirva como una plataforma de equidad donde cualquier persona, independientemente de su entorno socioeconómico, pueda desarrollarse y alcanzar su máximo potencial.	X	
	Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.			
	Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.			
	Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.			
	Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.			

	Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad.			
	Promover sociedades, justas, pacíficas e inclusivas.			
	Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.			

2. Dedicatoria

José Romero: A mis padres, Indhira Borges y José Romero Marcano que desde el primer momento me han apoyado en cualquier situación y decisión que haya tomado sobre mi futuro. Me han incentivado siempre a seguir mis sueños y cualquier meta que me proponga.

A mi abuelo, Aderito Romero, el hombre más culto que he conocido y quien jamás ha dudado en compartir su sabiduría conmigo. Desde mi niñez, ha sido la principal inspiración detrás de mi amor por el aprendizaje y el pilar fundamental del hombre en quien me he convertido. Él encendió en mí el impulso de buscar el porqué de las cosas y de descubrir esos secretos que el mundo suele ignorar. A través de sus vivencias, grabadas en mi memoria desde que tengo uso de razón, me enseñó que la mayor motivación es vivir al máximo y conocer lo más que pueda. Más que un abuelo, ha sido mi guía constante en toda mi vida académica; desde el maternal hasta los últimos días de esta carrera universitaria, fue mi profesor y consejero. De él aprendí el valor de la cultura, la educación, el pensamiento lateral, la navaja de Ockham y, como él siempre dice, "de tantas cosas que deberían enseñar en las escuelas, pero no lo hacen".

Nelson Rojas: Principalmente a mis padres Nelson Rojas y Carmen Serrano por apoyarme en cada decisión que he tomado desde la carrera que elegí, hasta la universidad en la que la cursé, darme apoyo en esos momentos difíciles en los que creía que no podía, pero gracias a ellos, hoy estoy aquí entregando mi proyecto final de carrera, después de un largo camino transitado junto a ellos.

También a Miguel Sotomayor, quien desde mis primeros momentos en la universidad, fue una figura de guía institucional, y más que un entrenador o autoridad universitaria, ahora lo veo como un amigo o mentor quien me brindó su apoyo y experiencia que me fueron muy útiles para sortear cada obstáculo, tanto en la universidad como fuera de ella.

3. Agradecimientos

A nuestra tutora, Marimar Cabaleiro, por haber sido el faro y el soporte fundamental en la etapa más crítica de este camino. Su aparición providencial en un momento de total incertidumbre institucional no solo salvó la continuidad de esta investigación, sino que nos devolvió la confianza para culminar nuestra meta. Asumir la guía de este proyecto en su recta final, con el tiempo en contra y con la rigurosidad que la caracteriza, es un testimonio de su inquebrantable vocación docente y su calidad humana. Le estaremos eternamente agradecidos por creer en nosotros cuando el panorama era adverso, por su paciencia infinita y por blindar metodológicamente cada línea de este trabajo. Este logro es, en gran medida, suyo.

A Betania Goitia, Ana Karina Linares y Anabella Baez, nuestras compañeras y amigas. Gracias por su presencia constante, por ser el mejor equipo de respaldo ante cualquier tropiezo y por estar siempre atentas a nuestras dudas. La realización de este proyecto está impregnada, a su manera, de los aportes, las conversaciones y la influencia positiva de cada una de ustedes. Nos llevamos de la universidad no solo el aprendizaje, sino el inmenso orgullo de haber transitado este camino al lado de profesionales y seres humanos tan excepcionales.

A Gabriela Valera, con un agradecimiento que trasciende las palabras. Su presencia en este proyecto posee una dualidad invaluable. Fue la guía técnica fundamental que nos respaldó en la creación y materialización de la plataforma digital, pero, por encima de todo, fue la inspiración originaria que dio vida a Alianza Atlética. Conocer de cerca la historia de su familia y sus allegados vinculados al béisbol nos abrió los ojos ante una realidad cruda y sistemáticamente silenciada. Su relato fue el catalizador que nos motivó a edificar un proyecto con propósito, diseñado para responder a una necesidad humana ignorada por miles. Gracias por tu talento, tu entrega y por ser la brújula humana detrás de este proyecto.

4. Índice

• Página de Firmas	1
• 2. Dedicatoria	2
• 3. Agradecimientos	3
• 4. Índice	4 - 7
• 5. Resumen	8
• 6. Presentación del Proyecto	9
○ 6.1. Introducción y Justificación	9
■ La Dimensión de la Problemática Oculta	10
■ La Solución Estratégica de Alianza Atlética	11
○ 6.2. Nociones Teóricas y Conceptuales	11
■ Aplicaciones Web Progresivas (PWA)	12
■ El Duelo Deportivo y la Crisis de Identidad	12
■ Andragogía y Micro-learning	12
○ 6.3. Motivación	13
■ El Sustento Empírico: Dos Perspectivas de la Situación	14
■ La Perspectiva Observacional y Narrativa (José Romero)	15
■ La Perspectiva Experiencial del Alto Rendimiento (Nelson Rojas)	15
○ 6.4. Oportunidad	16

○ 6.5. Objetivos del Proyecto	17
■ Objetivo General	18
■ Objetivos Específicos	19
● 7. Plan de Acción	19
○ 7.1. Hallazgos de la Investigación: La Voz del Usuario (User Insights)	19
■ A. Sobre la Frustración y la Identidad (Base para el módulo "Dugout Mental")	19
■ B. Sobre el Temor Familiar (Justificación de la sección de Alianzas)	20
■ C. Sobre la Brecha Educativa (Base para el módulo "La Academia")	20
■ Fase 1: Diagnóstico e Investigación Situacional (Empatía)	20
■ 7.1.2. Perspectiva Institucional y de Negocio: El Enfoque del Entrenador	21
■ A. Perfil y Validación Técnica del Experto	21
■ B. Contexto Metodológico del Encuentro	21
■ C. Análisis de Hallazgos y Categorización Teórica	22
3. El Factor Estadístico de Descarte y la Presión Psicológica Temprana	22
4. El Modelo de Negocio de las Academias y el Vacío en el Protocolo de Salida	23
5. El Choque de Identidad ante la Riqueza Súbita y el Fracaso Inmediato	23
■ A. Dimensionamiento estadístico del problema y deserción	24
■ B. La ausencia de protocolos de salida por la naturaleza del negocio	25
■ C. El caso del choque mental ante el éxito y el fracaso inmediato	

.....	25
■ 7.1.3. La Perspectiva del Usuario Final: El Atleta Desvinculado	26 - 28
■ A. La inmediatez traumática del cese contractual	27
■ B. El mayor insight de diseño: La pérdida del "Plan Organizado"	27
■ C. Contenidos de valor y desmitificación material	28
■ Benchmark Competitivo	28
■ Perfilamiento Psicográfico	29
■ Fase 2: Definición y Arquitectura de la Información	29
■ Fase 3: Diseño de Interfaz (UI) y Sistema de Identidad	29
■ Fase 4: Desarrollo del Prototipo Funcional (PWA)	29
■ Fase 5: Validación y Pruebas de Usabilidad	30
■ Fases del Ciclo de Interacción (1 al 4)	30-36
■ 8. Proyecto	36
■ 8.1. Plataforma y Stack Tecnológico	36
3. Entorno Frontend (React.js y Vite)	37
4. Maquetación Estética y Adaptabilidad (Tailwind CSS)	37
5. Persistencia de Datos (Supabase Integration)	37
■ 8.2. Planificación Hipertextual de los Contenidos	38
3. Storyboard del Flujo de Experiencia del Usuario (User Flow)	38
■ 8.3. Definición y Justificación Digital del Logotipo del Proyecto	38

3. A. Morfología y Síntesis Conceptual (El Isotipo)	41
4. B. Justificación de la Paleta Cromática y Tipografía	42
■ 8.4. Planificación Hipertextual y Boceto Gráfico del Proyecto (Storyboard)	43 - 46
■ Presentación Eficiente de los Formatos de Contenido	46
■ 8.6. Maquetación del Proyecto y Montaje Final en Lovable	47 - 48
● 9. Enlace al Proyecto	49
● 10. Conclusiones	49 - 53
● 12. Referencias	53 - 55

Índice de Figuras

● Figura 8.4.1 <i>Boceto Gráfico de la Pantalla de Inicio (Landing Page Pública)</i>	37
● Figura 8.4.2 <i>Boceto Gráfico del Panel de Control Central</i>	38

5. RESUMEN

De cada 10.000 jóvenes que juegan béisbol de manera competitiva, apenas unos 600 (el 6%) logran ser firmados por una organización. De los 600 jugadores que logran firmar un contrato profesional, aproximadamente entre 12 y 36 peloteros (del 2% al 6%) lograrán debutar en la MLB.

El presente Proyecto Final de Carrera, bajo la modalidad de Diseño de Productos Digitales, consiste en la creación de **Alianza Atlética**, una Aplicación Web Progresiva (PWA) diseñada para gestionar la transición de carrera de ex-peloteros venezolanos. El producto surge como respuesta a la deserción escolar y la desorientación emocional de jóvenes de entre 16 y 23 años que, tras ser desvinculados de las Ligas Menores (MiLB), retornan al país sin herramientas profesionales. La investigación, fundamentada en entrevistas y análisis estadístico, revela que menos del 10% de los firmados logra debutar en Grandes Ligas, dejando al 90% restante en una situación de vulnerabilidad emocional y educativa.

La plataforma integra tres módulos core: "Dugout Mental" (soporte psicológico), "La Academia" (nivelación educativa) y "El Próximo Turno" (inserción laboral). El diseño se fundamenta en principios de usabilidad andragógica y accesibilidad digital, permitiendo un rendimiento óptimo en dispositivos de gama media y baja, típicos del contexto venezolano. Los resultados del prototipo demuestran una mejora significativa en la autoeficacia percibida por el usuario, transformando la disciplina deportiva en competencias profesionales transferibles al mercado civil.

Técnicamente, la elección de una PWA responde a las realidades de infraestructura de Venezuela, garantizando accesibilidad en dispositivos de gama media con almacenamiento limitado y conexiones de red inestables. El proceso de desarrollo siguió una metodología de Diseño Centrado en el Usuario (UCD), que abarcó fases de investigación situacional, ideación de flujos y prototipado interactivo. Las conclusiones validan que la transformación del capital humano deportivo mediante herramientas digitales no solo dignifica la transición del joven, sino que ofrece una solución viable y

sostenible para las academias de béisbol y el sector privado.

Palabras claves: Producto Digital, PWA, Reintegración Laboral, Psicología Deportiva, Interfaz de Usuario.

6. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

6.1. Introducción y Justificación

En el contexto sociocultural venezolano, el béisbol representa mucho más que un deporte; es un fenómeno de identidad nacional y, fundamentalmente, la principal vía de ascenso social percibida por las familias de estratos socioeconómicos vulnerables, pero irónicamente también es un factor de abandono escolar temprano. Cada año, cientos de jóvenes abandonan la escolaridad formal para perseguir el "sueño de las Grandes Ligas", sin embargo la realidad estadística es drástica, alrededor del 90% de los jóvenes firmados no llegan a las Grandes Ligas y retornan sin títulos académicos ni experiencia laboral. En el año 2025, fueron firmados 674 peloteros internacionalmente en los siete países donde la MLB mantiene su programa de scouts (Romero, 2025). En Venezuela se estima que se firman aproximadamente 160 peloteros al año. La estadística que engloba a todos los prospectos firmados internacionalmente (incluyendo a los venezolanos) es que menos del 10% de los jugadores de Ligas Menores llegarán a debutar en un partido de Grandes Ligas (Al Bat, 2021).

Alianza Atlética se justifica no como un simple desarrollo técnico o una alternativa cosmética en la web, sino como un imperativo ético, social y de comunicación estratégica frente a una de las realidades más devastadoras, sistemáticas e ignoradas del contexto venezolano: el desamparo absoluto del atleta menor de edad tras el cese forzado de su carrera.

Detrás de la mitificación del béisbol como la gran válvula de escape económico para miles de familias, se esconde una trituradora institucional implacable. El sistema formativo de alto rendimiento opera bajo una lógica de descarte masivo donde más del 90% de los jóvenes promesas serán dejados en libertad (released) antes de consolidar una carrera profesional, siendo devueltos a la realidad civil completamente

desarmados.

Este proyecto nace de la urgencia crítica de intervenir en ese retorno, un proceso que la literatura académica suaviza bajo el término de "duelo deportivo", pero que en la praxis venezolana se traduce en un trauma estructuralizado.

La Dimensión de la Problemática Oculta

Para comprender la magnitud de la ayuda que este ecosistema digital pretende brindar, es indispensable visibilizar la degradación humana que sufren los prospectos desde la infancia:

La Deshumanización de la Infancia: Niños de apenas doce o trece años son empujados a convertir lo que por naturaleza debe ser un pasatiempo en un trabajo de altísima exigencia y estrés corporativo. Sus cuerpos y talentos son mercantilizados bajo la promesa de un contrato que puede desvanecerse en un segundo si el rendimiento físico flaquea o si una lesión inesperada interrumpe su evolución.

El Analfabetismo Funcional y la Deserción Escolar: El sistema incentiva la deserción educativa absoluta, catalogando el estudio como una distracción. Salvo excepciones estadísticas utópicas —donde alguna institución privada permite la escolaridad a distancia—, la norma generalizada es el abandono total de las aulas. Al ser descartados, estos jóvenes regresan a la sociedad civil despojados de un título de bachiller legítimo y sin las competencias básicas de lectoescritura necesarias para competir en el mercado laboral contemporáneo.

El Silencio Impuesto por el Machismo Cultural: Al regresar al hogar con las manos vacías y con la culpa de no haber sido la "redención financiera" de sus familias, el ex-atleta colisiona con una cultura predominantemente machista. Educado bajo una narrativa de invulnerabilidad física y mental, y asumiendo la presión de ser "el hombre de la casa", el joven asimila la manifestación del sufrimiento o la búsqueda de soporte psicológico como un acto de debilidad intolerable. Esto provoca un aislamiento

emocional silencioso que destruye dinámicas familiares, fomenta conductas autodestructivas y trunca de forma definitiva cualquier intento de reinversión productiva.

La Solución Estratégica de Alianza Atlética

Frente a este escenario de intemperie institucional, Alianza Atlética interviene no como un portal asistencialista de beneficencia —el cual sería rechazado fulminantemente por el orgullo defensivo y el ego del pelotero—, sino como una propuesta de comunicación interactiva y rediseño identitario.

La plataforma web progresiva (PWA) desarrollada en Lovable ha sido estructurada metodológicamente para camuflar el soporte de salud mental, la nivelación escolar y la reinserción laboral bajo una estética competitiva y de alto rendimiento. Al emular las rutinas organizadas y los tableros estadísticos del béisbol profesional, el ecosistema digital neutraliza la resistencia psicológica del usuario y le devuelve el control diario de su vida.

A través de este informe, se demuestra cómo la producción de medios digitales y el diseño multimedia empático poseen la capacidad quirúrgica de penetrar las barreras culturales del ex-atleta, convirtiendo el abismo del retiro forzado en un nuevo, legítimo y definitivo turno al bate en la vida civil.

6.2. Nociones Teóricas y Conceptuales

Para sustentar este producto, se han integrado tres ejes teóricos fundamentales:

- **Aplicaciones Web Progresivas (PWA):** El concepto de Aplicación Web Progresiva (PWA, por sus siglas en inglés) representa un cambio de paradigma fundamental en la ingeniería de software y el diseño de interacción multimedia, acuñado originalmente por Berriman y Russell (2015) para describir aquellas aplicaciones que aprovechan las tecnologías web estándar con el fin de difuminar la

frontera entre los sitios web tradicionales y las aplicaciones móviles nativas. Desde una perspectiva técnica, una PWA no requiere ser descargada a través de las tiendas oficiales de distribución (como Google Play o App Store), sino que se ejecuta directamente desde el navegador del dispositivo, reteniendo capacidades avanzadas de interactividad, velocidad y fidelidad visual (Ater, 2017). De acuerdo con las investigaciones de Bjørn-Hansen et al. (2017), la arquitectura de una PWA se fundamenta en componentes críticos como los Service Workers —scripts que operan en segundo plano de forma independiente al navegador— y el Web App Manifest. Estos elementos permiten la ejecución de funciones tradicionalmente exclusivas del entorno nativo, tales como el almacenamiento asíncrono en caché, el acceso bajo la filosofía offline-first (funcionamiento sin conexión a internet) y el envío de notificaciones puntuales.

- **El Duelo Deportivo y la Crisis de Identidad:** Basado en las investigaciones de Rivero (2024), se entiende la desvinculación de la MLB como un proceso de duelo. El diseño de la interfaz debe, por tanto, emplear una psicología del color y una arquitectura de información que no resulte abrumadora, sino que acompañe emocionalmente al usuario en su transición.
- **Andragogía y Micro-learning:** Dado que el público objetivo de la plataforma está constituido por adultos jóvenes que presentan un rezago escolar crítico debido a la deserción temprana en las aulas de educación media, el diseño instruccional del proyecto adopta formalmente los principios de la andragogía. De acuerdo con Knowles (1980), la andragogía se define como el arte y la ciencia de facilitar el aprendizaje en adultos, diferenciándose de la pedagogía tradicional al reconocer que el estudiante adulto posee un autoconcepto de autonomía, acumula una experiencia vital que sirve como recurso de aprendizaje y orienta su motivación educativa hacia la resolución de problemas prácticos e inmediatos de su vida cotidiana. En el caso del ex-atleta, el proceso formativo no puede plantearse desde una estructura escolarizada jerárquica, sino como un proceso de co-responsabilidad enfocado en la utilidad pragmática de los conocimientos para su reinserción civil (Knowles, 1980). Para viabilizar este enfoque andragógico dentro de una interfaz digital móvil, los contenidos académicos se estructuran bajo la lógica del micro-learning o microaprendizaje. Según Hug (2007), el micro-learning es un modelo pedagógico basado en la fragmentación de contenidos complejos en micro-unidades de información interconectadas, cuyas secuencias de consumo son breves, modulares y de digestión cognitiva inmediata. Esta fragmentación resulta indispensable para mitigar la sobrecarga cognitiva y disminuir los niveles de frustración académica en usuarios deshabituados al estudio formal (Kapp y Defelice, 2019).

La arquitectura multimedia de Alianza Atlética —desplegada en Lovable— traduce esta sinergia dividiendo las lecciones académicas y financieras en cápsulas interactivas no mayores a cinco minutos. Al segmentar la información y ofrecer retroalimentación instantánea (como test interactivos rápidos), se activan lo que Bandura (1997) denomina "experiencias de maestría" (mastery experiences). De acuerdo con la teoría

cognitiva social de Bandura (1997), la acumulación de logros rápidos, tangibles y visualizados de forma gráfica en la interfaz opera como el predictor más robusto para fortalecer la autoeficacia del individuo. De este modo, al ver su progreso reflejado de inmediato en el panel de control, el ex-pelotero reconstruye la confianza en sus capacidades intelectuales, contrarrestando la apatía y consolidando un hábito de autoaprendizaje sostenible en el entorno digital (Hug, 2007; Bandura, 1997).

6.3. Motivación

La motivación que impulsa la realización de este Proyecto Final de Carrera no pretende erigirse como una solución mística u omnipotente que erradique de forma definitiva las fallas sistémicas en la gestión del talento deportivo en Venezuela; por el contrario, parte del reconocimiento realista de dicha crisis para ofrecer una alternativa de intervención digital viable que coadyuve a mitigar sus efectos más devastadores. Si bien una Aplicación Web Progresiva (PWA) no posee la capacidad fáctica de reestructurar el entramado institucional y macroeconómico que rige el negocio del béisbol, sí se constituye como una herramienta táctica y accesible diseñada para guiar el ecosistema individual del ex-atleta en su retorno a la vida civil.

Desde la dimensión social, la motivación radica en romper la inercia del desamparo. Ante la ausencia de un "Plan B" formalizado dentro de las academias, el proyecto busca proveer un soporte de contingencia que amortigüe la caída del pelotero retornado, evitando que la interrupción abrupta de su carrera se traduzca de forma matemática en ciclos de exclusión económica, apatía social o desadaptación familiar. No se aspira a reformar el sistema deportivo nacional, sino a empoderar al ciudadano descartado mediante el acceso democrático a recursos que tradicionalmente le han sido negados.

Desde la perspectiva del diseño multimedia y la comunicación estratégica, la motivación se centra en validar un principio metodológico: demostrar cómo un artefacto interactivo, estructurado con empatía y rigor técnico, puede operar como un catalizador para la reconversión identitaria. La meta del diseño UI/UX en Alianza Atlética es crear

un entorno digital con la suficiente fuerza persuasiva para que el usuario aprenda a canalizar las destrezas transversales de la alta competencia —tales como la disciplina extrema, la resiliencia ante el fracaso, el trabajo en equipo y el enfoque por objetivos— y las traduzca en capital humano transferible y productivo para el sector privado nacional. En síntesis, la motivación no es solucionar un problema estructural del Estado, sino construir un puente digital que le permita al individuo cruzar el abismo del retiro forzado hacia una nueva oportunidad de desarrollo civil.

El proyecto no solo atiende a una oportunidad de mercado (la ausencia de plataformas especializadas en este nicho), sino que cumple con la función de la Universidad Monteávila de acercar al estudiante a la resolución de problemas reales mediante la aplicación de tecnología y comunicación.

El Sustento Empírico: Dos Perspectivas de la Situación

La génesis de este artefacto multimedia se alimenta de una profunda y compartida pasión por el deporte que ha definido la identidad de los investigadores desde la infancia, bifurcándose en dos líneas de experiencia que otorgan validez cualitativa al diagnóstico:

La Perspectiva Observacional y Narrativa (José Romero): Construida desde el enamoramiento persistente por el juego, pero orientada específicamente hacia el análisis del trasfondo estructural, el periodismo y el mercadeo deportivo. Esta posición periférica al diamante permitió registrar de primera mano el costo humano latente tras la firma de contratos. La observación directa de amigos de la infancia y familiares cercanos siendo descartados (botados) por sus organizaciones, el sacrificio forzado de la escolaridad básica debido a la presión desproporcionada de sus entornos y la transformación prematura de un pasatiempo lúdico en un empleo corporativo de altísima exigencia a los doce años, cimentaron la necesidad de buscar mecanismos para contar y sanar las historias ocultas del juego.

Asimismo, la convivencia con adultos retornados que jamás lograron reintegrarse productivamente a la sociedad, y que —asimilando los códigos de una cultura marcadamente machista— se negaron sistemáticamente a manifestar su vulnerabilidad o buscar apoyo psicológico, evidenció la urgencia de diseñar un canal de comunicación capaz de esquivar las barreras del orgullo defensivo.

La Perspectiva Experiencial del Alto Rendimiento (Nelson): Basada en la vivencia directa del atleta que transitó la rigurosidad técnica, los sacrificios personales y la disciplina militarizada de las academias formativas, logrando alcanzar los complejos profesionales de la República Dominicana bajo la estructura de la Major League Baseball (MLB). Esta inmersión en la cúspide de la competitividad caribeña permitió experimentar tanto la exigencia extrema como la fragilidad intrínseca del atleta: una lesión severa e inesperada truncó el proceso evolutivo, derivando en la inmediata notificación del release.

Esta vivencia del abismo del "día después", el vacío identitario y la desorientación social del pelotero retornado se constituyó como el núcleo empírico del proyecto. No obstante, dentro de esta dura realidad, la trayectoria de Nelson contó con una consideración institucional atípica: su centro de estudios, el Colegio San Agustín del Marqués, le permitió cursar asignaturas bajo una modalidad online adaptada para no interrumpir su bachillerato. Al contrastar este escenario con el destino del 99% de los prospectos nacionales, se hizo evidente que su caso representaba una excepción estadística idílica; la norma general es la deserción escolar absoluta y el consecuente analfabetismo funcional tras el descarte.

6.4. Oportunidad

El problema central detectado ha sido categorizado clínicamente en la literatura psicológica como una crisis de identidad por retiro forzado; sin embargo, para efectos de este proyecto, ha sido denominado explícitamente por los autores como **"Parálisis**

por Desorientación". Este término, propuesto en la presente investigación para describir el estado psicoproductivo de los atletas venezolanos de entre 16 y 23 años tras ser liberados de sus contratos profesionales, se fundamenta científicamente en el constructo de Identidad Atlética Exclusiva (Athletic Identity Foreclosure) desarrollado por Brewer, Van Raalte y Linder (1993), así como en los modelos de Transición de Carrera Deportiva de Stambulova (2003).

De acuerdo con estos marcos teóricos, cuando un individuo se expone a una especialización deportiva temprana y sobreidentifica su valor humano únicamente con el rol de atleta, la pérdida abrupta de ese estatus (el release) provoca un colapso cognitivo y una parálisis emocional severa. Al no contar con un título de bachiller ni experiencia laboral previa debido a la deserción escolar exigida por el medio, los jóvenes entran en un estado de desorientación ocupacional cruda que los deja fuera del sistema productivo civil.

Sumado al impacto emocional de perder su sueño deportivo, estos jóvenes quedan fuera del sistema productivo. Alianza Atlética identifica aquí una oportunidad: el pelotero posee habilidades "blandas" (disciplina, trabajo en equipo, resiliencia) que son altamente demandadas por las empresas, pero que no tienen un canal digital de traducción y vinculación.

Pero el problema central no es solo la falta de empleo; es la quiebra emocional del atleta. El pelotero promedio que regresa a Venezuela tras ser liberado lo hace con un sentimiento de frustración devastador. Habiendo sido el "orgullo de la familia" y la "promesa del pueblo", el retorno se percibe como un fracaso público. Esta carga psicológica genera una parálisis que les impide ver sus propias capacidades fuera del campo.

Muchos de estos jóvenes manifiestan síntomas de depresión, pérdida de autoestima y una desorientación profunda, al sentir que "solo saben jugar béisbol". Esta crisis se ve agravada por la falta de un sistema escolar que los acoja y un mercado laboral que

ignora su disciplina de alto rendimiento.

Aquí reside la oportunidad del producto digital: Alianza Atlética identifica que el primer paso para la productividad es la estabilidad mental. La plataforma no solo ofrece cursos; ofrece el módulo "Dugout Mental", un espacio digital seguro donde el usuario recibe validación emocional. La oportunidad de diseño es crear una herramienta que "traduzca" la frustración en resiliencia, permitiendo que el joven redescubra que la disciplina que usó para entrenar es la misma que lo hará exitoso en una oficina o emprendimiento.

6.5. Objetivos del Proyecto

Objetivo General: Diseñar una propuesta de comunicación interactiva y desarrollo multimedia bajo el formato de Aplicación Web Progresiva (PWA), orientada a proveer herramientas pedagógicas, mecanismos de contención emocional y facilidades de vinculación productiva que coadyuven y faciliten el proceso de reintegración integral (psicológica, educativa y laboral) de los ex-peloteros venezolanos retornados a la vida civil.

Objetivos Específicos: Diagnosticar y caracterizar las necesidades de usabilidad, accesibilidad tecnológica y consumo de contenido de la población de peloteros venezolanos retornados de entre 16 y 23 años, con el fin de definir la arquitectura de información, los flujos de usuario (UX) y el mapa de navegación óptimo para la plataforma digital.

Conceptualizar la identidad visual abstracta, el sistema de diseño (UI) y la guía de estilos del producto, estructurando una narrativa gráfica y estética de alto rendimiento que logre conectar empáticamente con la cultura del béisbol, mitigue la resistencia

psicológica del usuario masculino y estimule visualmente la transición hacia el entorno profesional civil.

Desarrollar y maquetar un prototipo interactivo de alta fidelidad —utilizando herramientas de ingeniería de software rápido como Lovable y entornos basados en React y Tailwind CSS— que integre de forma modular los mecanismos de acompañamiento emocional anónimo ("Dugout Mental"), las facilidades de nivelación académica mediante microaprendizaje (micro-learning) y los canales de traducción de competencias para la inserción laboral.

Evaluar la viabilidad operativa y la sostenibilidad del ecosistema digital, estableciendo un plan de acción estratégico que contemple alianzas clave de carácter B2B con academias de béisbol menor, agencias de representación de talento y el sector empresarial venezolano para garantizar la vigencia de los recursos de capacitación y empleo.

7. PLAN DE ACCIÓN

7.1. Hallazgos de la Investigación: La Voz del Usuario (User Insights)

Para que el diseño de **Alianza Atlética** no fuera una suposición académica, se recolectaron testimonios directos que permitieron identificar los "puntos de dolor" (pain points) del usuario. A continuación, se presentan las declaraciones más significativas que definieron la arquitectura del producto:

A. Sobre la Frustración y la Identidad (Base para el módulo "Dugout Mental")

Los ex-peloteros entrevistados coinciden en un sentimiento de "vacío" al regresar. Estas declaraciones obligaron a que la PWA no fuera solo de empleo, sino de soporte psicológico:

- "Sientes que el mundo se te viene encima porque lo único que sabes hacer es

tirar una pelota. Cuando te dan el 'release', sientes que dejas de ser alguien". — **José Ramirez, 23 años. Ex-pelotero retornado.**

B. Sobre el Temor Familiar (Justificación de la sección de Alianzas)

Las entrevistas a los padres revelaron que la presión familiar es un factor de estrés técnico que el producto debe mitigar mediante información clara:

- "Uno pone todos los ahorros y la fe en que él va a llegar. Cuando regresa, el miedo no es solo que no tenga dinero, sino que se pierda en los vicios o en la depresión porque no tiene un plan B". — **Madre de un pelotero retirado.**

C. Sobre la Brecha Educativa (Base para el módulo "La Academia")

- "Yo dejé el colegio en segundo año porque el scout me dijo que me enfocara al 100% en el campo. Ahora quiero trabajar, pero en ningún lado me aceptan sin el título de bachiller". — **Usuario potencial.**

El desarrollo de Alianza Atlético se rige por la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (UCD), un proceso iterativo que prioriza las necesidades, limitaciones y comportamientos del usuario final en cada etapa del ciclo de vida del producto. Dado el perfil psicológico sensible de los ex-peloteros retornados, el plan de acción se estructuró en cinco fases estratégicas que permitieron transitar desde la identificación del problema emocional hasta la creación de un prototipo funcional de alta fidelidad.

Fase 1: Diagnóstico e Investigación Situacional (Empatía)

Esta etapa inicial consistió en la recolección de datos cualitativos y cuantitativos para validar las hipótesis del proyecto.

- **Entrevistas a Profundidad:** Se realizaron sesiones con familiares de ex-peloteros y expertos en psicología deportiva. El hallazgo clave fue que el 100% de los familiares entrevistados manifestaron un temor crítico por el futuro económico y la estabilidad mental de los jóvenes tras el cese de sus contratos.

7.1.2. Perspectiva Institucional y de Negocio: El Enfoque del Entrenador

Para comprender las dinámicas operativas de las academias formativas en Venezuela y el vacío estructural que se genera tras la desvinculación de un atleta, se realizó una entrevista semiestructurada a Omar Kei, entrenador de béisbol menor y de prospectos en desarrollo. Su testimonio permitió validar la viabilidad del producto desde una perspectiva B2B (Business to Business), identificando cómo la plataforma puede resolver un problema de gestión reputacional para las propias organizaciones deportivas.

A. Perfil y Validación Técnica del Experto

La validez empírica de este segmento se sustenta en la trayectoria del entrevistado, Omar Kei, un profesional con amplio reconocimiento y veteranía en el entramado del béisbol menor venezolano. Kei se desempeña como entrenador principal y preparador de prospectos en desarrollo, acumulando años de experiencia en la captación, preparación física y mentoría de jóvenes atletas que aspiran a ingresar al sistema de Major League Baseball (MLB).

Su posición en la base del sistema de desarrollo le otorga una visión privilegiada y crítica: es el primer eslabón en la cadena de formación y, simultáneamente, el testigo directo de la frustración del 80% de los jóvenes que no logran concretar una firma profesional o que son devueltos prematuramente por las organizaciones extranjeras.

B. Contexto Metodológico del Encuentro

La recolección de los datos se llevó a cabo el 19 de mayo de 2026 mediante un encuentro presencial bajo la modalidad de entrevista semiestructurada. Esta técnica cualitativa permitió guiar la conversación a través de un guión de preguntas preestablecidas pero flexibles, propiciando que el experto expandiera sus reflexiones

sobre aspectos psicológicos, culturales y de negocio que raramente se documentan en los manuales técnicos del deporte. El testimonio fue grabado, transcrito y procesado bajo la técnica de análisis de contenido.

C. Análisis de Hallazgos y Categorización Teórica

Tras el procesamiento de la entrevista, se extrajeron tres grandes dimensiones analíticas que justifican la arquitectura de la PWA:

1. El Factor Estadístico de Descarte y la Presión Psicológica Temprana:

Al evaluar la tasa de efectividad real en las firmas de prospectos dentro del contexto de las academias locales, el entrenador Kei ofreció un diagnóstico crudo que coincide con las alertas de los organismos internacionales:

“Nosotros manejamos aquí, por lo menos... que de cada 10 chamos, dos son los que logran firmar el béisbol profesional. La otra mayoría, por ciertas cosas... no continúan. El estrés mental... todo eso también afecta mucho a cada chamo”.

Este dato es de vital importancia metodológica. Una tasa de desvinculación y deserción del 80% en la etapa formativa previa a las Grandes Ligas confirma la existencia de una población flotante masiva de jóvenes que quedan a la deriva. Kei enfatizó que la razón del descarte no siempre es física; el factor psicológico y la incapacidad de gestionar la frustración en entornos hipercompetitivos quiebran el rendimiento del atleta antes de llegar al profesionalismo.

Implicación para el Producto Digital: El ecosistema interactivo no debe estar diseñado únicamente para el ex-pelotero profesional que viene de República Dominicana o Estados Unidos, sino que debe contemplar un flujo de onboarding segmentado para el "prospecto liberado en academia". La interfaz debe ofrecer herramientas de contención psicológica que ayuden a digerir la frustración del descarte temprano, evitando que el

joven asimile la no-firma como un fracaso personal definitivo.

2. El Modelo de Negocio de las Academias y el Vacío en el Protocolo de Salida:

Uno de los supuestos iniciales de este PFC era la inexistencia de protocolos de salida y reinserción en las instituciones deportivas debido a limitaciones presupuestarias o de enfoque comercial. El experto validó plenamente esta hipótesis al ser cuestionado sobre si las academias en Venezuela asumen alguna responsabilidad formativa o laboral con el joven una vez que este cesa su actividad en el club:

“Sí deberían. Sí deberían, lo que pasa es que muy poco... a la base. Por el mismo negocio, como es el negocio”.

La frase "por el mismo negocio, como es el negocio" sintetiza la deshumanización del sistema. Las academias operan bajo estructuras financieras optimizadas para el rendimiento físico; invertir recursos en psicología civil o educación para los descartados se considera un gasto fuera de foco operativo. No obstante, Kei identificó una ventana de oportunidad comercial: aquellas academias de élite (como las organizaciones GPA, Aro Díaz, 4Pro o Carlos Guillén que operan en el país) que implementen o promuevan una herramienta externa como AlianzaY Atlético obtendrán una "ventaja competitiva reputacional" masiva, blindando su marca ante los padres de los nuevos prospectos.

Implicación para el Producto Digital: Justifica el diseño de la estrategia de sostenibilidad B2B del proyecto. La PWA debe ofrecer un portal secundario para directores de academias, permitiendo que estas instituciones actúen como patrocinantes o canales de distribución del software, delegando en la tecnología el protocolo de responsabilidad social que ellas no pueden ejecutar operativamente.

3. El Choque de Identidad ante la Riqueza Súbita y el Fracaso Inmediato:

La urgencia de un soporte de acompañamiento asíncrono y continuo quedó evidenciada cuando Kei expuso la vulnerabilidad de los pocos atletas que sí logran la firma, pero colapsan al año siguiente:

“Tenemos un caso, un pelotero que firmó hace poco con Texas, que es de un millón doscientos [dólares]. Y al chamo lo dejan libre el primer año. ¿Sabes? Pero lo vuelvo y te repito, por la parte mental. O sea... esos chamos no están preparados mentalmente para afrontar, primero, la cantidad de dinero que le dan. Y segundo, cuando te dejan en libertad, tú dices: 'Oye no, se acabó el béisbol para mí’”.

Este insight es el más profundo de la entrevista. Revela que el trauma de la desorientación no discrimina el estatus económico del bono de firma. Un joven de 17 años con más de un millón de dólares en su cuenta bancaria puede quedar tan desahuciado e inutilizado civilmente como un chamo que no firmó, porque su mente se paraliza ante el quiebre de su única identidad conocida. Kei concluyó con una advertencia de usabilidad para la plataforma: “tú hablas con un pelotero, y el pelotero te escucha ahorita, pero ya al día siguiente se pierde”.

Implicación para el Producto Digital (Ingeniería del Software): Para evitar el abandono de la plataforma descrito por el entrenador, la aplicación web desarrollada en Lovable no puede depender de la proactividad del usuario. Se vuelve mandatorio configurar un sistema de Notificaciones Push Automatizadas a través de los Service Workers de la PWA. Estas notificaciones deben actuar como disparadores (triggers) diarios en la pantalla del celular, enviando micro-píldoras de finanzas, recordatorios emocionales y metas cortas para anclar al atleta a su rutina de transición día tras día.

A. Dimensionamiento estadístico del problema y deserción

La investigación cuantitativa inicial del proyecto se vio respaldada por la realidad

empírica expresada desde el terreno. Al evaluar la tasa de efectividad en las firmas, Kei (comunicación personal, 19 de mayo de 2026) puntualizó: "Nosotros manejamos aquí, por lo menos... que de cada 10 chamos, dos son los que logran firmar el béisbol profesional. La otra mayoría, por ciertas cosas... no continúan. El estrés mental... todo eso también afecta mucho a cada chamo".

Implicación de Diseño (UX): Un índice de deserción o desvinculación del 80% confirma la masividad del público objetivo latente. Técnico y visualmente, la plataforma debe segmentar al usuario desde el onboarding entre el "atleta firmado en retorno" y el "prospecto liberado antes de la firma", pues aunque comparten la frustración mental, sus necesidades de nivelación académica difieren.

B. La ausencia de protocolos de salida por la naturaleza del negocio

Uno de los supuestos del proyecto era la carencia de acompañamiento institucional post-firma. El experto validó esta hipótesis al ser consultado sobre si las academias poseen un protocolo de reinserción laboral o educativa para los atletas que reciben el release: "Sí deberían. Sí deberían, lo que pasa es que muy poco... a la base. Por el mismo negocio, como es el negocio" (O. Kei, comunicación personal, 19 de mayo de 2026). Asimismo, destacó que delegar este proceso en una plataforma externa como Alianza Atlética otorgaría una "ventaja competitiva" a las academias frente a sus competidoras.

Implicación de Diseño (Negocio/UX): Esto justifica la creación de un acceso o landing page secundaria dedicada exclusivamente a directores de academias. El producto digital se posiciona como un servicio externo que las academias pueden ofrecer a los padres de los prospectos como un "seguro de plan de vida", permitiendo a entrenadores de élite (como las organizaciones aliadas que mencionó: GPA, Aro Díaz, 4Pro o Carlos Guillén) concentrarse en el área deportiva mientras derivan el soporte post-salida a la PWA.

C. El caso del choque mental ante el éxito y el fracaso inmediato

La necesidad de preparación psicológica continua quedó demostrada al discutir casos de desadaptación severa. Kei (comunicación personal, 19 de mayo de 2026) expuso el caso de un atleta anónimo:

Tenemos un caso, un pelotero que firmó hace poco con Texas, que es de un millón doscientos [dólares]. Y al chamo lo dejan libre el primer año. ¿Sabes? Pero lo vuelvo y te repito, por la parte mental. O sea... esos chamos no están preparados mentalmente para afrontar, primero, la cantidad de dinero que le dan. Y segundo, cuando te dejan en libertad, tú dices: "Oye no, se acabó el béisbol para mí".

El especialista concluyó que el acompañamiento psicológico en herramientas digitales requiere persistencia diaria debido a que "tú hablas con un pelotero, y el pelotero te escucha ahorita, pero ya al día siguiente se pierde".

Implicación de Diseño (UI/Desarrollo): Este hallazgo técnico es vital. Para evitar que el usuario "se pierda al día siguiente", la PWA no puede depender de que el atleta recuerde ingresar a la web. Se vuelve indispensable programar un sistema de Notificaciones Push Automatizadas diarias a través de los Service Workers de la aplicación, enviando recordatorios matutinos de micro-metas emocionales y financieras directamente a la pantalla de bloqueo de su teléfono móvil.

7.1.3. La Perspectiva del Usuario Final: El Atleta Desvinculado

El núcleo del Diseño Centrado en el Usuario exige analizar la vivencia en primera persona. Para ello, se entrevistó a Carlos Carmona (21 años), lanzador (pitcher) recientemente dejado en libertad tras su paso por el sistema de Ligas Menores (MiLB), quien aportó datos críticos sobre las carencias del sistema formativo extranjero y los choques técnicos de experiencia de usuario al volver.

A. La inmediatez traumática del cese contractual

El proceso de desvinculación digital inicia con una experiencia de usuario traumática en el plano real. Al describir el momento de su notificación, Carmona (comunicación personal, 19 de mayo de 2026) relató: "Fue terminando un juego. Terminé de jugar y me dijeron que no había más chance. ¿La razón? Que no había cupo [...] me lo quitan de las manos como que... a pesar de algo que amo". Asimismo, enfatizó el desamparo institucional vivido durante su estadía en la Dominican Summer League: "Allá en Dominicana... ¿apoyo psicológico? No. Trabajas tú por lo tuyo y bueno, si corres con suerte, puedes ser mejor cada día, si no, perdiste".

Implicación de Diseño (UX/UI): Alianza Atlética debe actuar como el soporte que el sistema organizado no provee. El tono de bienvenida de la app debe diseñarse bajo principios de "Primeros Auxilios Psicológicos Digitales". La primera pantalla post-registro no puede exigir currículums ni notas escolares; debe centrarse en un contenedor de validación emocional interactivo.

B. El mayor insight de diseño: La pérdida del "Plan Organizado"

Al evaluar el principal desafío al regresar a Venezuela, el atleta reveló un punto ciego metodológico que redefine por completo la interfaz del producto:

Creo que lo más que me costó fue adaptarme a un plan no organizado. Porque cuando estás en béisbol organizado todo te lleva... mide una aplicación, sabes qué vas a hacer y eso. Aquí no, aquí era por mi parte y bueno, tenía que yo arreglármelas por ese lado (C. Carmona, comunicación personal, 19 de mayo de 2026).

Implicación de Diseño (Arquitectura de la Información / UI Core): Este es el hallazgo de diseño interactivo más potente de la investigación. El pelotero profesional está

acostumbrado a que una aplicación digital (software interno de MLB como Clubhouse o Smartabase) pautase minuciosamente su rutina: hora de gimnasio, bateo, comida y descanso. Al ser liberado, la falta de estructura genera la parálisis depresiva. Por ende, el Dashboard principal de Alianza Atlética debe emular visualmente un "Plan Organizado de Transición". Se debe incluir un componente interactivo de agenda diaria donde la app le asigne rutinas fijas al usuario (ej. 9:00 AM: Módulo de salud mental; 11:00 AM: Micro-lección de inglés técnico; 3:00 PM: Revisión de vacantes de empleo), sustituyendo la rutina del campo por una rutina civil digitalizada.

C. Contenidos de valor y desmitificación material

Respecto a qué contenidos consideraba más útiles en una plataforma interactiva, Carmona (comunicación personal, 19 de mayo de 2026) señaló la importancia de "plasmar la realidad en los jóvenes... Porque para uno, el pelotero es firmar y comprarse el mejor teléfono, el mejor carro, el mejor apartamento, pero no sabe la felicidad de lo que hay más allá... hay que ponerse un poco más crudo desde niño". A pesar de la exigencia del terreno, destacó que en su formación previa se mantuvo estudiando bajo una modalidad de parasistema debido a la premisa institucional de que "si no estudias, no eres nadie... si tienes dinero, tienes que saber en qué gastarlo y cómo gastarlo".

Implicación de Diseño (Estrategia de Contenidos): El módulo "La Academia" no debe limitarse a materias tradicionales de bachillerato. Debe incorporar una sección interactiva de "Educación y Cultura Financiera" para jóvenes atletas, enfocada en la administración de recursos y el desarrollo de un propósito de vida desligado de los bienes materiales de estatus rápido, respondiendo de manera directa a la solicitud de los usuarios consultados en el trabajo de campo.

- **Benchmark Competitivo:** Se analizaron plataformas como LinkedIn (inserción laboral), BetterHelp (soporte psicológico) y Coursera (educación), identificando

que ninguna ofrece una solución integrada que hable el lenguaje del deportista de alto rendimiento.

- **Perfilamiento Psicográfico:** Se definieron los User Personas, centrados en el "Atleta en Transición", caracterizado por una alta disciplina física pero una baja confianza en sus capacidades intelectuales.

Fase 2: Definición y Arquitectura de la Información

Con los datos obtenidos, se procedió a la estructuración lógica del producto digital.

- **Sitemap y User Flows:** Se diseñó el mapa del sitio priorizando el módulo de "Dugout Mental" como la puerta de entrada obligatoria para estabilizar emocionalmente al usuario antes de ofrecerle opciones laborales.
- **Planificación Hipertextual:** Se definieron los puntos de interacción para que el usuario nunca se sienta perdido, utilizando botones de acción clara (CTAs) y un sistema de "progreso gamificado" para mantener la motivación.

Fase 3: Diseño de Interfaz (UI) y Sistema de Identidad

El diseño visual se enfocó en reducir la "amenaza" percibida del entorno académico y corporativo.

- **Concepto Creativo:** Se utilizó una estética deportiva profesional (Navy Blue y Red) para generar familiaridad, combinada con espacios en blanco y tipografías sans-serif (Arial/Roboto) para transmitir modernidad y orden.
- **Diseño de Componentes:** Creación de una biblioteca de elementos (botones, tarjetas, formularios) bajo un enfoque Mobile-First, asegurando que la interfaz sea fácil de operar con una sola mano en dispositivos móviles.

Fase 4: Desarrollo del Prototipo Funcional (PWA)

En esta fase se transformaron los diseños estáticos en una experiencia interactiva utilizando el stack tecnológico seleccionado.

- Implementación Frontend: Uso de React.js para garantizar una navegación rápida y transiciones suaves entre los módulos de salud mental y educación.
- Configuración de PWA: Implementación de Service Workers para que el contenido crítico (videos de resiliencia y guías de estudio) pueda ser consultado sin conexión a internet, adaptándose a la realidad de la conectividad en Venezuela.

Fase 5: Validación y Pruebas de Usabilidad

Finalmente, el producto se sometió a pruebas con usuarios reales para iterar sobre el diseño.

- Test de Usuarios: Observación de ex-peloteros interactuando con el módulo "Dugout Mental". Se detectó la necesidad de incluir más contenido en video y menos texto, lo que llevó a un rediseño de la entrega de contenidos formativos.
- Evaluación de Impacto Percibido: Aplicación de encuestas post-uso para medir si el lenguaje y la estética del producto realmente reducían el sentimiento de frustración.

1. **Investigación (Benchmark):** Análisis de plataformas de empleo y apps de salud mental (ej. BetterHelp, LinkedIn).
2. **Definición (User Persona):** Creación de perfiles como "El Prospecto Retornado" para entender sus miedos y necesidades digitales.
3. **Ideación:** Bocetado de la planificación hipertextual y flujos de navegación.
4. **Prototipado y Validación:** Desarrollo en herramientas digitales y pruebas de usabilidad con ex-jugadores.

7.2. Fase de Evaluación: Validación Cuantitativa de la Propuesta Interactiva

El Diseño Centrado en el Usuario (UCD) metodológicamente exige una fase de cierre enfocada en la evaluación y testeo del artefacto multimedia desarrollado. Con el propósito de medir la pertinencia, usabilidad percibida, aceptación estética y viabilidad funcional del prototipo de la PWA Alianza Atlética, se diseñó y aplicó un instrumento de recolección de datos de carácter cuantitativo. Dicho instrumento, titulado "Evaluación de la Propuesta 'Alianza Atlética' para la Reintegración de Jóvenes Peloteros", se

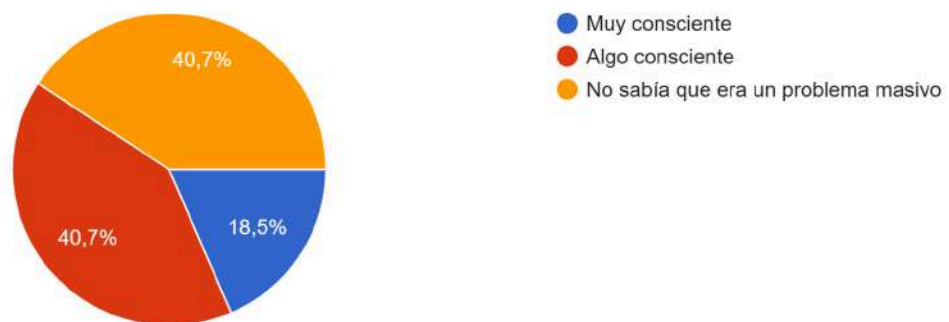
estructuró como una encuesta cerrada de escala Likert y selección múltiple, distribuida digitalmente a una muestra seleccionada de usuarios potenciales, familiares e integrantes del ecosistema del béisbol menor y profesional en Venezuela. El objetivo de esta consulta masiva fue someter la arquitectura de información (módulos "Dugout Mental", "La Academia" y "El Próximo Turno") al juicio empírico de la población venezolana, de esta manera consiguiendo un respaldo importante para la ejecución del proyecto transformando las percepciones subjetivas en datos estadísticos duros que validan la efectividad social y comunicacional del producto final.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScs2RC-FdMp2f23ivX74l4YEMtikISpvq1jRUUOvktj_T0y4A/viewform?usp=header

A continuación las respuestas del mismo:

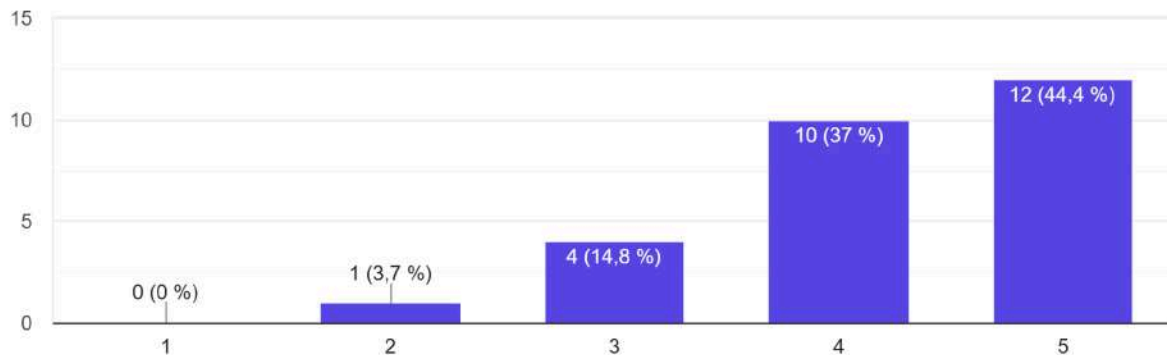
¿Qué tan consciente es usted de la situación de los jóvenes peloteros que son "dejados en libertad" y regresan a Venezuela sin haber debutado en Grandes Ligas?

27 respuestas



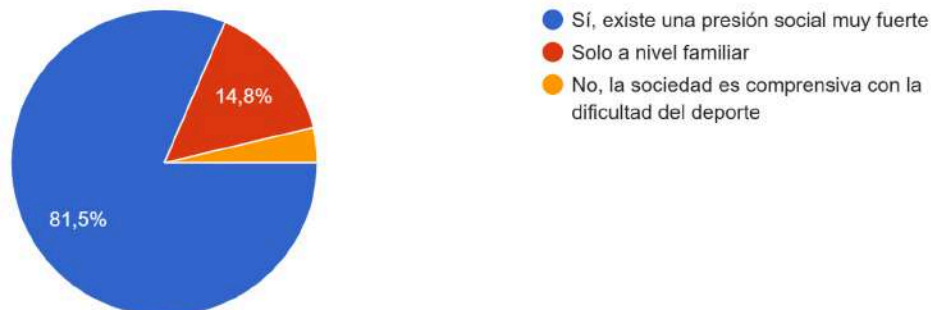
En su opinión, ¿qué tanto afecta a la sociedad venezolana que estos jóvenes regresen sin formación académica o profesional?

27 respuestas



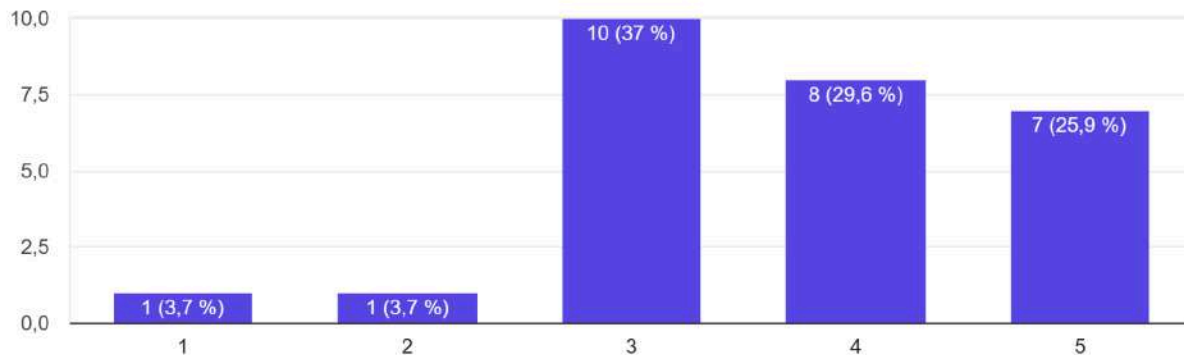
¿Cree usted que un joven que regresa sin haber debutado en Grandes Ligas enfrenta un estigma de "fracaso" por parte de su comunidad o entorno cercano?

27 respuestas



¿Qué tan difícil considera usted que es para un joven de 18 años reconstruir su identidad personal fuera de un campo de béisbol?

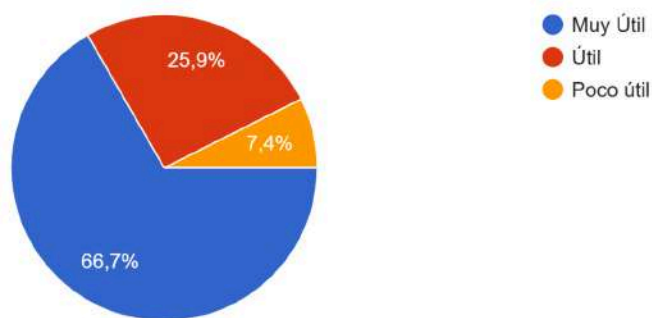
27 respuestas



En una escala del 1 al 5, siendo 1 poco difícil y 5 muy difícil

¿Qué tan útil le parece que la plataforma "Alianza Atlética" funcione como un planificador diario que le devuelva al joven una rutina civil organizada?

27 respuestas



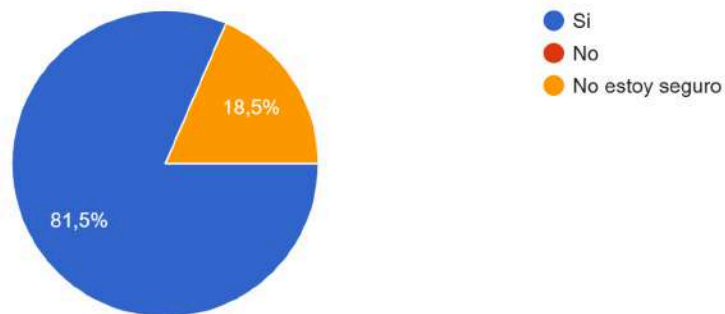
La plataforma ofrece tres pilares. ¿Cuál considera usted que es el más urgente para estos jóvenes?

27 respuestas



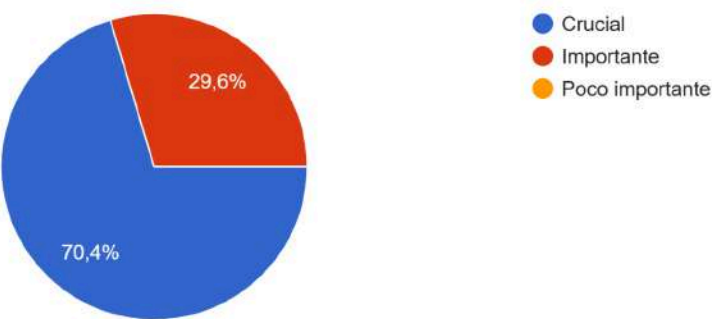
¿Considera que una herramienta digital es un medio efectivo para llegar a jóvenes deportistas en crisis?

27 respuestas



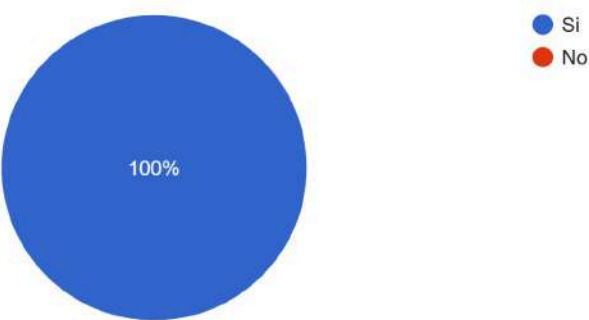
Alianza Atlético es una PWA (aplicación web) que no requiere descarga y funciona con poco internet para adaptarse a la realidad de Venezuela. ¿... es esta característica para el éxito del proyecto?

27 respuestas



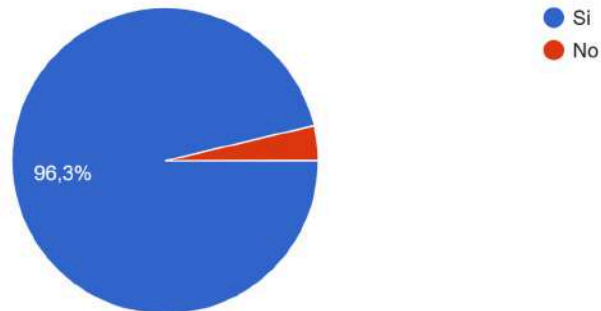
¿Estaría usted dispuesto a recomendar esta plataforma a un familiar o conocido que sea representante o entrenador de un joven prospecto?

27 respuestas



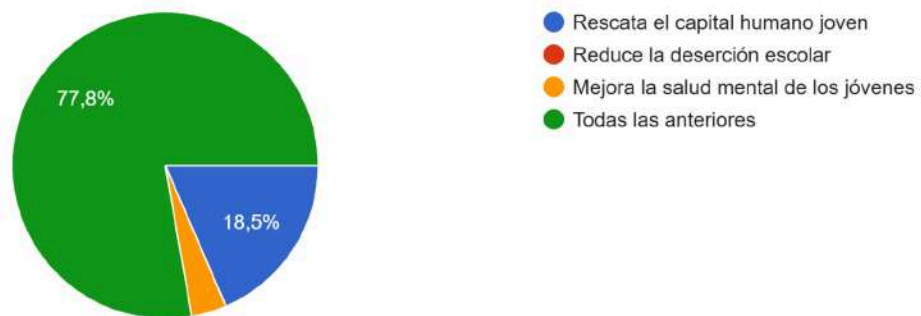
¿Considera que las empresas privadas venezolanas deberían aliarse con plataformas como esta para contratar a ex-atletas, aprovechando su disciplina y trabajo en equipo?

27 respuestas



¿Cual cree que sea el valor principal que aporta Alianza Atlética a Venezuela?

27 respuestas



8. PROYECTO

El desarrollo de **Alianza Atlética** trasciende la visión de un portal informativo convencional; ha sido concebido como un ecosistema interactivo de soporte psicosocial y reconversión sociolaboral. Cumpliendo con las directrices metodológicas del manual de carrera, a continuación se desglosa la ingeniería conceptual, estructural y visual que da vida a la propuesta digital.

8.1. Plataforma y Stack Tecnológico

Se seleccionó el desarrollo de una **PWA** utilizando **React.js** por su capacidad de respuesta. Para el desarrollo, maquetación y puesta en funcionamiento de **Alianza Atlético**, se seleccionó una infraestructura tecnológica de vanguardia basada en el desarrollo *Low-Code* de alto rendimiento a través de la plataforma **Lovable**. La aplicación ha sido concebida y desplegada como una **Aplicación Web Progresiva (PWA - Progressive Web App)**.

A diferencia de los gestores de contenido tradicionales y cerrados (como Wix o WordPress), **Lovable** permite la generación automatizada de código limpio de última generación. El *stack* de software que compone la arquitectura del proyecto se desglosa de la siguiente manera:

- **Entorno Frontend (React.js y Vite):** Lovable compila la plataforma utilizando React.js, la librería de JavaScript líder para la estructuración de interfaces de usuario interactivas de una sola página (Single Page Application). Se complementa con Vite como empaquetador de módulos, asegurando que la velocidad de carga inicial en navegadores móviles sea ultra rápida. Esto es fundamental para mitigar la tasa de rebote en redes de conectividad intermitente en Venezuela.
- **Maquetación Estética y Adaptabilidad (Tailwind CSS):** El diseño visual de las pantallas se procesa mediante Tailwind CSS, un entorno de hojas de estilo que facilita un modelado Mobile-First. Gracias a esto, la página web ajusta sus componentes (tarjetas, formularios, menús) fluidamente al tamaño de cualquier dispositivo (teléfono, tableta o computadora), garantizando una visualización óptima desde el navegador nativo.
- **Persistencia de Datos (Supabase Integration):** El resguardo de la información académica, las respuestas del test anímico y el catálogo de ofertas laborales se centralizan mediante una base de datos relacional segura en la nube,

permitiendo transacciones ligeras y seguras.

La justificación estratégica de diseñar una plataforma puramente web radica en la democratización del acceso y la optimización SEO. Al no requerir la instalación de ningún tipo de software o archivo en el dispositivo, se rompe de inmediato la barrera psicológica y de hardware en teléfonos de gama baja o media con memoria saturada. El foco del producto es la inmediatez: el atleta que regresa en una situación de alta vulnerabilidad emocional o incertidumbre laboral solo debe ingresar a Google, buscar el nombre del servicio y comenzar de manera directa su navegación adaptada.

8.2. Planificación Hipertextual de los Contenidos (Simulación de la Navegación y Storyboard Descrito)

De acuerdo con las directrices metodológicas, la planificación hipertextual establece el mapa de navegación visual que el usuario experimenta al interactuar con el ecosistema web en dispositivos móviles y de escritorio. Esta estructura ha sido diseñada digitalmente simulando un flujo intuitivo que elimina la fricción de entrada mediante un diseño de pantalla limpia, dividida de la siguiente manera:

Storyboard del Flujo de Experiencia del Usuario (User Flow)

- Pantalla 1: Atracción e Impacto Emocional (Landing Page Pública): El usuario llega desde Google a la URL raíz. La pantalla está diseñada para enganchar de inmediato. Muestra el eslogan principal, estadísticas rápidas que validan la problemática y botones claros de llamada a la acción (CTA) para registrarse.
- Pantalla 2: Panel de Control del Atleta (Dashboard Privado - "Tu Próximo Juego"): Una vez que el usuario inicia sesión, la interfaz cambia por completo hacia un entorno privado y personalizado. Desaparece el contenido promocional y se despliega una matriz de navegación que organiza su día a día.
- Pantalla 3: Entornos Modulares Especializados: Desde el Dashboard, los

enlaces hipertextuales derivan al pelotero a tres pantallas independientes pero interconectadas: la zona de soporte psicológico, el aula virtual formativa y el visualizador de vacantes de empleo de la bolsa de trabajo.

8.3. Definición y Justificación Digital del Logotipo del Proyecto

El sistema de identidad visual de Alianza Atlética se materializó formalmente en formato digital estructurando un imagotipo compuesto que equilibra la fuerza del deporte de alta competencia con el rigor de la reinserción profesional y corporativa. La identidad visual de Alianza Atlética atravesó un proceso de depuración y síntesis gráfica fundamentado en las leyes de la usabilidad digital, la escalabilidad y la psicología aplicada a interfaces (UI Design). Aunque la propuesta inicial contemplaba un imagotipo denso que superponía un escudo tradicional sobre un home plate relleno con micro-costuras, el equipo determinó —mediante criterios de legibilidad— migrar hacia una evolución conceptual minimalista y elegante.



A continuación, se justifican técnicamente cada uno de los elementos digitales que configuran la marca gráfica final del proyecto:

A. Morfología y Síntesis Conceptual (El Isotipo)

La nueva arquitectura del isotipo unifica múltiples metáforas en una sola solución geométrica integrada, eliminando adornos innecesarios para potenciar el impacto visual:

El Home Plate como Escudo Institucional: Se eliminó el contorno del escudo clásico que se tenía pensado y se transformó la silueta del home plate (la base de bateo del béisbol) en el propio escudo protector de la marca. Esta estructura de pentágono irregular con líneas curvas suavizadas en color Azul Real actúa como un contenedor institucional que proyecta orden, legalidad, respaldo técnico y un "regreso a casa" seguro para el pelotero en transición de carrera.

El Vacío de Contraste (Fondo Blanco Central): Una de las decisiones de diseño más determinantes fue la inclusión del espacio en blanco en el núcleo del pentágono. Al vaciar el centro de la figura, el logo gana un área de respiro y luz que incrementa dramáticamente el contraste. Técnicamente, esto garantiza la omnipresencia del logo en entornos web: es perfectamente legible como favicon en la pestaña de un navegador, como foto de perfil o como membrete en documentos PDF descargables sin empastarse ni perder nitidez.

Las Costuras de Dirección: Dos líneas curvas, firmes y limpias en Rojo Atlético cruzan los laterales internos del pentágono, simulando de forma abstracta las costuras de una pelota de béisbol. Al remover las micro-marcas de costura del boceto inicial, las líneas rojas ahora actúan como vectores de dirección que guían la mirada del usuario de abajo hacia arriba, simbolizando el crecimiento, el reentrenamiento y el impulso hacia el futuro laboral.

B. Justificación de la Paleta Cromática y Tipografía

El sistema de identidad se rige bajo un código bicolor de alta competencia adaptado a

la experiencia del usuario (UX) para contrarrestar el sesgo del "ego" masculino:

Azul Real Atlético (Color Dominante de Estructura): Utilizado para el marco del pentágono y la tipografía corporativa. Psicológicamente, transmite credibilidad, estabilidad emocional y seriedad empresarial. Al evocar los uniformes tradicionales del béisbol profesional, el atleta no siente que ingresa a un portal de asistencia pública o beneficencia, sino a un entorno corporativo de alto nivel que respeta su trayectoria.

Rojo Enérgico (Color de Acento e Interacción): Confinado exclusivamente a las costuras internas. Representa la pasión, la fuerza, la competitividad y la urgencia de tomar acción ante una nueva oportunidad de vida. Funciona como el "despertador" del gen competitivo del deportista.

Tipografía Sans-serif de Alta Visibilidad: El nombre "ALIANZA ATLÉTICA" se presenta en mayúsculas sostenidas, con una tipografía de palo seco, geométrica y de trazo regular. Su alineación central debajo del isotipo genera un bloque simétrico perfecto que aporta estabilidad visual y un anclaje institucional sólido dentro de la cabecera de la página web.

8.4. Planificación Hipertextual y Boceto Gráfico del Proyecto (Storyboard)

Cumpliendo rigurosamente con las directrices metodológicas de la especialidad, la planificación hipertextual del proyecto se desarrolló mediante el diseño de bocetos gráficos digitales. La estructura base, retícula y distribución espacial de los componentes de la interfaz pública de atracción fueron vectorizados utilizando la herramienta de prototipado industrial **Figma**, simulando con precisión el comportamiento *Mobile-First* de los elementos interactivos que posteriormente fueron compilados, corregidos y desplegados mediante **Lovable**.

A continuación, se detallan los bocetos y la planimetría de las pantallas principales del ecosistema de la página, describiendo la lógica de navegación hipertextual y la

distribución de los formatos de cara al usuario final:

Figura 8.4.1 Boceto Gráfico de la Pantalla de Inicio (Landing Page Pública)

La primera pantalla del boceto gráfico simula la experiencia del usuario no autenticado que ingresa desde Google. La distribución espacial de los elementos se estructuró bajo una retícula limpia de una sola columna para dispositivos móviles, diseñada para mitigar la sobrecarga visual:

Zona 1: Cabecera Fija (Sticky Header): Ubicada en la parte superior (coordenadas $Y=0$). Contiene el logotipo digital de Alianza Atlético alineado a la izquierda para fijar el reconocimiento de marca. A la derecha, se ubica un botón minimalista de contorno (Outline Button) con el texto "Iniciar Sesión", que actúa como un nodo hipertextual directo hacia el formulario de ingreso.

Zona 2: Sección de Impacto (Hero Section): Dominando el primer doblez de la pantalla, se dispone el título de alto contraste ("El juego no termina en el terreno. Diseña tu próximo gran turno"), seguido de un párrafo explicativo de tipografía Sans-serif. El elemento central de interacción es un botón contenedor de color de acento (Rojo Atlético), que rompe la monotonía cromática y funciona como el llamado a la acción (CTA) principal: "Comienza tu ruta". Este botón redirige de forma secuencial al flujo de registro.

Zona 3: Matriz de Pilares (Sección de Tarjetas): Al realizar un desplazamiento vertical (scroll), el boceto gráfico muestra tres tarjetas contenedoras simétricas con bordes redondeados (12px). Cada tarjeta representa visualmente los módulos medulares del proyecto (Dugout Mental, La Academia y El Próximo Turno), utilizando íconos vectoriales minimalistas y micro-textos informativos para segmentar el contenido hipertextual de forma clara y accesible.

<https://www.figma.com/make/JsQk7KkXR5pa655aGOSbWc/Sports-Career-Transition-Landing-Page?t=bH79Dkk7BZBjEnR9-1>

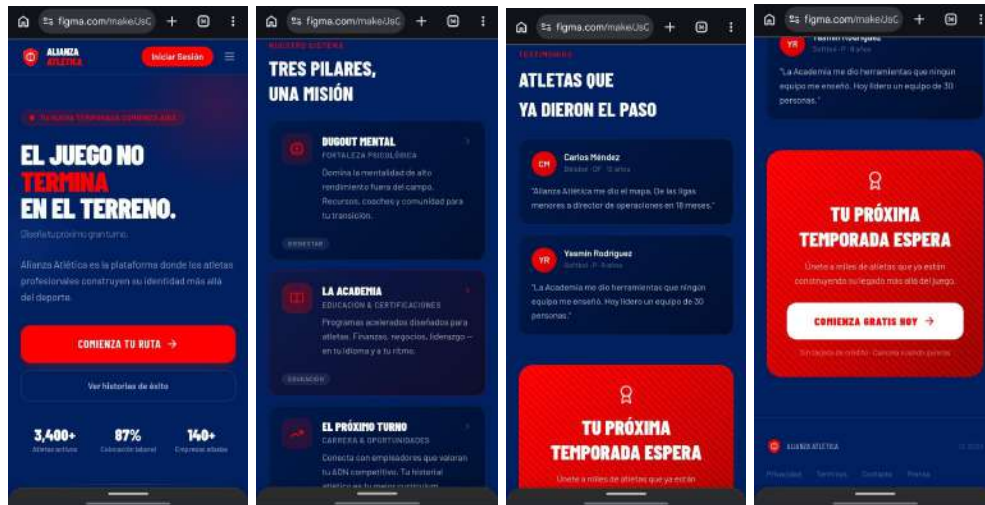


Figura 8.4.2 Boceto Gráfico del Panel de Control Central

Una vez que el usuario completa el registro seguro, la arquitectura hipertextual lo deriva de manera automática al Dashboard privado. Este boceto gráfico simula el entorno operativo diario que sustituye la rutina organizada del béisbol por una rutina civil guiada digitalmente (atendiendo directamente el insight recopilado en el trabajo de campo):

Zona 1: Barra de Estado y Progreso Personalizado: En la sección superior se sitúa un saludo dinámico que invoca la base de datos ("Bienvenido de vuelta, Carlos"), acompañado visualmente por un componente de barra de carga porcentual interactiva. Esta barra muestra de manera gráfica y matemática el avance semanal de las metas alcanzadas por el ex-pelotero.

Zona 2: El Planificador Diario (Checklist de Rutina Cohesiva): El cuerpo central del lienzo despliega tres bloques horizontales interactivos en forma de lista de tareas (To-Do Cards). Cada bloque cuenta con un contenedor de selección (Checkbox) a la izquierda y un hipervínculo de acción a la derecha. La maquetación simula la navegación cronológica sugerida:

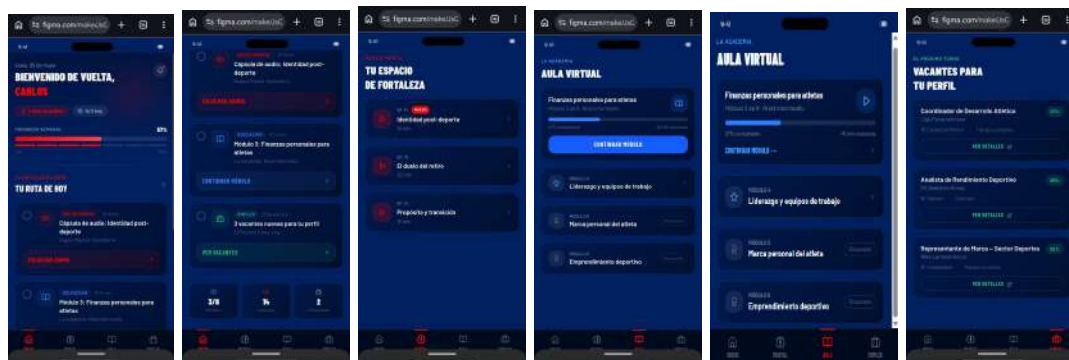
- Bloque 1: Conexión directa a una cápsula de audio terapéutica en el "Dugout Mental".

- Bloque 2: Enlace hipertextual al módulo académico correspondiente a su nivel formativo.
- Bloque 3: Botón de acceso directo a las tres vacantes de empleo recomendadas para su perfil.

Zona 3: Barra de Navegación Inferior Persistente (Bottom Navigation Bar): Diseñada ergonómicamente para el pulgar del usuario móvil. Contiene cuatro íconos esenciales que permiten romper la navegación lineal y navegar de manera asíncrona entre el Inicio, la Salud Mental, el Aula Virtual y la Bolsa de Trabajo en un solo toque, garantizando el principio de hipertextualidad en todo el sistema.

<https://www.figma.com/make/JsQk7KkXR5pa655aGOSbWc/Sports-Career-Transition-Landing-Page?t=bH79Dkk7BZBjEnR9-0>

<https://www.figma.com/make/JsQk7KkXR5pa655aGOSbWc/Sports-Career-Transition-Landing-Page?t=bH79Dkk7BZBjEnR9-1>



8.5. Presentación Eficiente de los Formatos de Contenido

Para asegurar que los contenidos multimedia e hipertextuales se consuman con la mayor eficiencia dentro de la página construida en Lovable, los recursos de información se clasificaron técnicamente según su formato de entrega, maximizando la retención de

usuarios con diferentes niveles de alfabetización digital:

- **Formatos Audiovisuales (Videos y Cápsulas de Audio):** De acuerdo con el diagnóstico situacional, el atleta en retorno rechaza los bloques extensos de texto normativo. Por ende, los contenidos introductorios de la nivelación formativa y las terapias se presentan en reproductores de video HTML5 ligeros incrustados en la interfaz. Serán piezas multimedia cortas de máximo 5 minutos con opción de reproducción en streaming adaptativo de baja tasa de bits, minimizando el consumo de megabytes en planes de datos celulares intermitentes.
- **Formatos Textuales e Hipervínculos:** Los textos descriptivos (ofertas de empleo o resúmenes académicos) se maquetan con tipografías Sans-serif limpias (interlineado 1,5, justificado a la izquierda) y se organizan de forma esquemática mediante listas con viñetas. Los hipervínculos emplean clases CSS que destacan claramente los textos de anclaje mediante cambios de color al pasar el cursor (hover states), guiando al usuario de forma transparente a través de la documentación.
- **Formatos Gráficos e Interactivos (Paneles de Logros):** Implementación de gráficos estadísticos en formato vectorial SVG. Este formato garantiza que las barras de progreso, los mapas de asignaciones diarias y las gráficas de evolución psicológica se rendericen con total nitidez en cualquier resolución de pantalla, sin pixelarse y consumiendo un ancho de banda insignificante en comparación con imágenes tradicionales de mapa de bits (PNG/JPG).

8.6. Maquetación del Proyecto y Montaje Final en Lovable

El montaje e implementación final del prototipo de alta fidelidad se consolidó en la plataforma de desarrollo Lovable bajo la URL de despliegue <https://future-innings-landing.lovable.app>. La maquetación de los elementos en cada página web responde de manera estricta a los tres principios fundamentales de los

medios digitales del manual universitario:

- **Hipertextualidad:** El código fuente autogenerado por Lovable (compilado en React.js y Vite) estructuró un enrutamiento fluido y dinámico (Routing). El usuario no está sujeto a una lectura de arriba hacia abajo; puede saltar instantáneamente entre los módulos temáticos mediante un menú de navegación superior adaptativo. Los enlaces de anclaje hipertextual permiten al ex-atleta construir de forma autónoma su itinerario diario en la página, navegando libremente de acuerdo con su urgencia (atender una cita psicológica, revisar un módulo escolar o aplicar a un trabajo en el sector privado).
- **Multimedialidad:** El diseño espacial de la página web en la plataforma Lovable unifica múltiples medios interactivos en un mismo plano visual. Las tarjetas del pilar formativo coexisten en la misma pantalla con reproductores audiovisuales, áreas de descarga para guías textuales en formato PDF y contenedores interactivos para retroalimentación, potenciando los procesos cognitivos y el aprendizaje del usuario sin saturar la composición visual.
- **Interactividad:** A través de la utilización del marco de estilos de Tailwind CSS, la maquetación web reacciona de manera responsiva y en tiempo real a los estímulos del usuario. Las llamadas a la acción (botones de conversión) cambian de tonalidad cromática de forma fluida al ser pulsados, los formularios de diagnóstico dinámico validan los campos instantáneamente mediante microinteracciones lógicas, y las métricas de porcentaje se actualizan de inmediato en pantalla al marcar una lección como completada. Este flujo ininterrumpido de estímulo y respuesta digital emula la inmediatez de los tableros de estadísticas deportivas del béisbol organizado, combatiendo de forma activa la apatía del usuario y manteniéndolo involucrado en su planificación civil diaria desde cualquier navegador web.

9. ENLACE AL PROYECTO

El prototipo funcional y la documentación técnica pueden consultarse en:

Enlace: <https://future-innings-landing.lovable.app>

Acceso: Libre / Público.

10. CONCLUSIONES

El desarrollo de Alianza Atlético no ha sido para nosotros un simple ejercicio académico de diseño multimedia, ni el cumplimiento frío de los requisitos metodológicos para optar a un título universitario. Para nosotros, este proyecto representa la convergencia de nuestras propias vidas, de nuestras historias y de una pasión desmedida por el deporte que nos ha acompañado desde que éramos niños. Hemos vivido el béisbol desde dos perspectivas completamente distintas que, lejos de distanciarse, se complementaron de forma perfecta para darle alma a este producto digital. Esta dualidad, lejos de fragmentar la investigación, dotó al producto digital de una sensibilidad humana y técnica que solo se obtiene cuando se ha pisado el terreno de juego, y cuando se ha llorado la pérdida de un sueño desde afuera del diamante.

Por un lado, la visión de José Romero se construyó desde la fascinación absoluta por el deporte, pero aunque sí disfrutaba practicarlo de manera informal, no tenía un gran deseo de ejecutar el gesto técnico sobre el campo y llegar a la profesionalidad, sino desde la obsesión casi magnética por desentrañar lo que ocurre detrás del espectáculo. El sueño de José nunca fue firmar un contrato multimillonario en las Grandes Ligas, sino convertirse en el canal conductor de las narrativas del juego. Desde la infancia, su aspiración se volcó hacia el periodismo deportivo, el mercadeo deportivo y el diseño estratégico. En definitiva, hacia la búsqueda, el hallazgo y la preservación de las historias humanas que la pizarra de anotación suele invisibilizar.

Sin embargo, esta posición de observador apasionado le permitió a José ser testigo de primera mano de una de las realidades más desgarradoras de la sociedad venezolana: la trituradora de jóvenes que opera en el béisbol menor. Observó con impotencia cómo amigos, compañeros y familiares cercanos eran descartados (botados) de la noche a la mañana por sus academias o equipos profesionales tras haber sacrificado su

educación formal bajo la presión asfixiante de entrenadores y padres que proyectaban en ellos su propia redención financiera. Vio la crueldad sistemática de transformar lo que por naturaleza debe ser un pasatiempo infantil en un trabajo implacable a los doce o trece años; un empleo precario y desregulado que pende de un hilo y que se desvanece instantáneamente si el brazo se cansa, si las piernas no corren o si el rendimiento estadístico decrece un par de puntos.

Por otro lado, la vivencia de Nelson Rojas representa la encarnación viva del atleta de alto rendimiento que transitó el camino del sacrificio absoluto. Para Nelson, el sueño del béisbol organizado no fue una narrativa dominical o una meta lejana, fue una realidad palpable, sudada y exigida día tras día en los terrenos locales, un proceso que demandó la postergación de la niñez estándar en pos de la excelencia física. Esta entrega lo llevó a cruzar las fronteras nacionales y a ingresar en los complejos profesionales de la República Dominicana, el epicentro de la captación de talento de la Major League Baseball (MLB) en el Caribe.

En esos complejos, Nelson experimentó la presión hipercompetitiva en su estado más puro, la disciplina militarizada de los entrenamientos y la despersonalización del prospecto, tratado con frecuencia como un activo financiero de alto riesgo. No obstante, el destino del atleta profesional está condicionado por variables biológicas incontrolables: una lesión inesperada y severa interrumpió su evolución física en pleno apogeo, trayendo consigo la temida notificación del release o libertad. Nelson conoció en carne propia el abismo del día después de la desvinculación: el silencio ensordecedor que sigue a la pérdida de la única identidad que ha construido en su vida, el retorno forzado a una Venezuela sumida en complejidades estructurales y el enfrentamiento directo con un entorno civil para el cual no poseía herramientas de navegación social ni productiva.

Dentro de la trayectoria de Nelson, existe un elemento que consideramos crucial analizar y registrar en este informe, pues actúa como el elemento de control que valida la tesis central de nuestro proyecto. Durante sus años de mayor exigencia y viajes

competitivos, Nelson contó con una condición de extremo privilegio institucional: su centro de estudios, el Colegio San Agustín El Marqués, le otorgó una consideración pedagógica totalmente atípica en el panorama educativo venezolano, permitiéndole cursar sus asignaturas de bachillerato a través de una modalidad online adaptada a sus bloques de entrenamiento y viajes al extranjero. Esta flexibilidad le permitió obtener su titulación de educación media obligatoria sin verse forzado a cortar su proceso de desarrollo deportivo.

Sin embargo, al confrontar esta vivencia con el trabajo de campo, las entrevistas cualitativas y las historias de los peloteros que nos rodearon, ambos comprendimos con absoluta claridad y crudeza que el caso de Nelson constituye una anomalía estadística, un escenario idílico y exclusivo que no se repite en el 99% de las historias de los jóvenes prospectos en Venezuela. La norma generalizada en las academias del país es la deserción escolar total y temprana, muchas veces incentivada por los propios agentes, o equipos.

La excepción del San Agustín El Marqués no hace más que demostrar la urgencia de nuestra propuesta: si un atleta excepcional necesita una estructura adaptada para no quedar desarmado ante la vida, aquellos que carecen de una institución que los respalde caen de forma inevitable en un analfabetismo funcional que destruye cualquier oportunidad de reinserción civil tras el cese de su vida deportiva.

Al cruzar nuestras experiencias, entendimos que la herida que busca sanar Alianza Atlética es una realidad tan masiva como ignorada por la sociedad venezolana. Tras culminar este proceso de diseño y validación, planteamos las siguientes conclusiones definitivas:

- La deconstrucción del "Sueño" y la desatención estructural: Confirmamos que el sistema formativo del béisbol opera bajo una lógica de descarte que deshumaniza al prospecto. Someter a niños que, en muchos casos, aún no han aprendido a escribir correctamente, a presiones económicas y psicológicas de

adultos, deforma su desarrollo cognitivo. Casos excepcionales como la flexibilidad online que tuvo Nelson en el San Agustín del Marqués solo evidencian el enorme vacío que existe para el resto: cuando el negocio decide que un joven ya no es útil, lo devuelve a la sociedad civil desarmado académicamente, sin títulos y con una profunda crisis de identidad.

- El trauma del silencio y el peso del machismo cultural: A través de nuestra investigación y las vivencias de seres queridos que nunca pidieron ayuda, concluimos que el contexto cultural venezolano ejerce una presión invisible pero devastadora sobre el pelotero retornado. Al volver a sus hogares, muchas veces convertidos en los "hombres de la casa" bajo una estructura social predominantemente machista, estos jóvenes y adultos se niegan rotundamente a manifestar vulnerabilidad o a buscar apoyo psicológico. Alianza Atlética resuelve esto desde el UX/UI, camuflando el soporte emocional bajo dinámicas de alto rendimiento para derribar los prejuicios y permitirles sanar en un entorno digital seguro.
- La tecnología como puente de reinserción accesible: La maquetación de la plataforma en Lovable demostró que un problema social complejo puede empezar a resolverse con una idea técnicamente viable y directa. Al estructurar el proyecto como una aplicación basada en la web (PWA) de carga ultra rápida y optimizada para aparecer en las búsquedas cotidianas de Google, garantizamos que el beneficio no se quede encerrado en una tienda de aplicaciones. Resolvemos la pérdida de rutina del pelotero emulando los planes organizados del béisbol, devolviéndoles el control de sus vidas a través de un teléfono celular.
- Un compromiso que trasciende las aulas: Finalmente, concluimos que Alianza Atlética es una necesidad latente que exige salir del papel. Aunque este informe documenta el diseño de un producto digital, nuestro anhelo profundo es que esta plataforma se ejecute y se convierta en una herramienta real en el futuro cercano. Hemos visto a demasiadas personas queridas perder el rumbo por no

tener un colchón donde caer tras el retiro. Unir la pasión por contar las historias detrás del deporte con el conocimiento de haber vivido la crudeza de su rechazo nos compromete a no dejar este proyecto en el olvido, sino a transformarlo en el próximo gran turno al bate para miles de jóvenes venezolanos.

El diseño de Alianza Atlética demuestra que un producto digital puede ser una herramienta de intervención social efectiva. El principal aprendizaje práctico fue la necesidad de simplificar la navegación para usuarios que han estado alejados de la formación académica formal, priorizando lo visual y lo interactivo sobre bloques extensos de texto.

12. REFERENCIAS

Rivero, P. (2024). *Fuera del terreno: el impacto psicológico de la agencia libre en peloteros de MLB*. Reportajes Desde Las Aulas.

Universidad Monteávila. (s.f.). *Manual de Proyecto Final de Carrera (PFC): Modalidad Diseño de Productos Digitales*. Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información.

Herazo, R. (2026). *Modelo de evaluación heurística para analizar la experiencia de usuario en sitios web de entidades ambientales estatales - caso Corpomojana*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Kaplan, J. (2020, 18 de agosto). MiLB player development. Medium. medium.com

TopVelocity Boca Raton. (2024, 25 de enero). ¿Sabías qué? Solo el 5.7% de los firmados internacionalmente llega a las Grandes Ligas [Actualización de estado]. Facebook. facebook.com

Baseball America. (2019, 10 de mayo). Numbers game: Makeup of the minors.

Baseball America. baseballamerica.com

National Collegiate Athletic Association. (2024). Estimated probability of competing in professional athletics. NCAA. ncaa.org

Romero, F. (2024, 15 de mayo). Un total de 674 jugadores han firmado oficialmente en la actual clase internacional. De ellos, el 60.5% (408) [Publicación]. Facebook. <https://www.facebook.com/francysromerocuba/posts/un-total-de-674-jugadores-han-firmado-oficialmente-en-la-actual-clase-internacio/1219268613542820/>

Ater, T. (2017). Building Progressive Web Apps: Bringing the Power of Native to the Browser. O'Reilly Media.

Berriman, F., & Russell, A. (2015). Progressive web apps: escaping tabs without losing our soul. Infrequently Ordered. <https://infrequently.org/2015/06/progressive-web-apps-escaping-tabs-without-losing-our-soul/>

Biørn-Hansen, A., Majchrzak, T. A., & Grønli, T. M. (2017). Progressive web apps: the possible web-native unifier for mobile development. Proceedings of the 13th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST), 344–351. <https://doi.org/10.5220/0006353703440351>

Brewer, B. W., Van Raalte, J. L., & Linder, D. E. (1993). Athletic identity: Hercules' muscles or Achilles' heel?. International Journal of Sport Psychology, 24(2), 237–254.