



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MODALIDAD PRESENCIAL



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN SOCIAL

PROBLEMA:

**NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA REALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN
AUDIOVISUAL Y RETRANSMISIONES DEPORTIVAS: CASO CIUDAD DE
QUEVEDO, AÑO 2022.**

AUTOR:

JHONNY TEODORO MUÑOZ COROZO

TUTOR:

PATRICIA DEL ROCIO RAMIREZ

QUEVEDO – SEPTIEMBRE/2022

DEDICATORIA

El presente trabajo lo quiero dedicar a mi familia quienes fueron mi fortaleza durante este proceso educativo, especialmente a mi madre Juana Corozo por su motivación y su guía siendo el pilar fundamental en la realización de mis estudios, igualmente a mi novia Nayely Moreira quien me ha sido mi compañía y fuerza en cada momento de este proceso educativo finalmente a mis amigos y compañeros que fueron parte del camino en esta etapa de mi vida.

JHONNY TEODORO MUÑOZ COROZO

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por brindarme la salud y sabiduría para tomar buenas decisiones en cada momento, a mis padres por la vida y por enseñarme a vivirla, a mi madre porque quien ha sido mi apoyo incondicional de toda la vida y mi ejemplo para seguir adelante y alcanzar mis metas, a cada uno de los docentes quienes compartieron sus conocimientos con dedicación y compromiso, a mi novia por siempre brindarme su ayuda en el momento que más necesitaba y por ultimo pero no menos importantes a mis familiares y amigos.

JHONNY TEODORO MUÑOZ COROZO

RESUMEN

Las nuevas tecnologías han marcado una transformación vital en la sociedad, en la actualidad estas herramientas mueven al mundo, porque se han integrado en todas las funciones de la humanidad. Diariamente hacemos uso de las Tics para informarnos de las últimas noticias, en la comunicación estas herramientas han presentado un crecimiento sustancial en el desarrollo de la creación de herramientas para la realización de la información audiovisual, de igual forma en el área del entretenimiento deportivo se han generado mecanismos para el consumo de retransmisiones deportivas digitales.

La presente investigación tiene como objetivo identificar las nuevas tecnologías aplicadas a la información audiovisual y retransmisiones deportivas en la ciudad de Quevedo, Año 2022. Para cumplir con el objetivo se realizó mediante la técnica de encuesta, siendo la base principal para determinar el nivel de conocimiento con relación al manejo de estas nuevas herramientas digitales. Asimismo, se pudo determinar las plataformas de restricciones deportivas de mayor preferencia en los ciudadanos del cantón Quevedo.

Palabras claves: Nuevas Tecnologías, información audiovisual, retransmisiones deportivas, comunicación, digital.

ABSTRACT

The new technologies have marked a vital transformation in society, nowadays these tools move the world, because they have been integrated in all the functions of humanity. Daily we make use of ICTs to be informed of the latest news, in communication these tools have presented a substantial growth in the development of the creation of tools for the realization of audiovisual information, likewise in the area of sports entertainment have been generated mechanisms for the consumption of digital sports retransmissions.

The present research aims to identify new technologies applied to audiovisual information and sports broadcasts in the city of Quevedo, Year 2022. To meet the objective, the survey technique was used as the main basis to determine the level of knowledge regarding the management of these new digital tools. Also, it was possible to determine the platforms of sports restrictions of greater preference in the citizens of the canton Quevedo.

Key words: New technologies, audiovisual information, sports broadcasting, communication, digital.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
1. MARCO METODOLÓGICO.....	2
1.1. Idea o tema de investigación.....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Justificación	3
1.5. Objetivo.....	4
1.6. Sustento teórico.....	5
1.6.1. Las Tics.....	5
1.6.2. Avances tecnológicos.....	5
1.6.3. Internet	6
1.6.4. Que es audiovisual	7
1.6.5. Nuevas cámaras digitales	8
1.6.6. Aplicativos de edición.....	8
1.6.7. Plataformas audiovisuales.....	9
1.6.8. Que son retransmisiones	9
1.6.9. Que es deporte.....	10
1.6.10. Que son retransmisiones deportivas.....	11

1.6.11. Importancia de las retransmisiones deportivas	12
1.6.12. Las plataformas over-the-top	13
1.6.13. Tipos de plataformas OTT deportivas	14
1.7. Metodología de la investigación	16
1.7.1. Modalidad y métodos.....	16
1.7.1.1. Método deductivo	17
1.7.1.2. Método Inductivo.....	17
1.7.1.3 Método Analítico	18
1.7.1.4 Encuesta	18
CAPITULO II	19
2. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
2.1. Datos obtenidos.....	20
2.2. Situaciones detectadas	20
2.3. Soluciones planteadas	26
2.4. Conclusiones	28
2.5. Recomendaciones	29
BIBLIOGRAFÍA	31
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Las nuevas formas de acceso de internet han traído consigo un cambio en los nuevos mecanismos de producción digital en la creación de la información audiovisual y retransmisiones deportivas, su repercusión en la sociedad es evidente puesto que incide en todas las actividades de la sociedad, estas herramientas insertan funciones dentro de sus servicios informáticos que enriquecen el mensaje. La información audiovisual del siglo XXI se ha convertido en eje fundamental del desarrollo comunicacional de la humanidad, actualmente el intercambio de mensajes ha evolucionado mediante la manipulación de los servicios informáticos que nos permiten integrar elementos como; audio, texto, video dentro de un mismo concepto.

Estos instrumentos han afectado directamente a los medios de comunicación tradicionales, obligándoles a emplear la tecnología a sus sistemas de difusión de programación, una de las industrias de mayor consumo en la televisión es el deporte, la cual ha servido como experimento de los nuevos formatos de retransmisión de eventos deportivos digitales mediante la elaboración de plataformas de servicios streaming.

El avance de las Tics supone una adaptación constante de la humanidad a los nuevos mecanismos digitales, esta transformación tecnológica genera nuevas rutinas productivas de modo que demanda una recurrente capacitación ya que estas tecnologías repercuten de forma activa en el futuro personal, profesional y social de nuestra sociedad. La incorporación de las nuevas tecnologías determina supone una aceleración social que facilita el acceso a la información personal y la comunicación entre usuarios. Estos hechos contribuyen al surgimiento de nuevos sistemas sociales y formas de consumo información audiovisual.

CAPITULO I

1. MARCO METODOLÓGICO

1.1. Idea o tema de investigación

Nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas: caso ciudad Quevedo, año 2022.

1.2. Planteamiento del problema

Las nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información y retransmisiones deportivas han revolucionado la manera de crear y compartir información. En la actualidad tanto periodistas, cadenas televisivas y aficionados han tenido que adaptarse a este cambio. Teniendo que innovar sus conocimientos y formas de llegar al público, aplicando estrategias que les permita acaparar mayor audiencia y de esta manera generar beneficios económicos por medio de las herramientas actuales tecnológicas, dejando de lado las formas tradicionales de crear información y de presentar partidos de futbol.

El internet ha permitido crear y acceder a información de forma inmediata. Las herramientas que en la actualidad existen, permiten crear información más dinámica y directa. Permitiendo a los usuarios disfrutar de eventos deportivos, pero para dar efecto a ello las personas necesitan reconocer cuáles son estas nuevas tecnologías aplicadas a realizar información audiovisual y cuáles son las que retransmiten en la actualidad partidos de futbol.

A pesar de que estamos en plena era digital, en donde todo se maneja por medio de internet, plataformas y redes sociales, existe gran cantidad de personas que no se adaptan a este tiempo tecnológico, en donde cada vez con mayor rapidez se evoluciona creando nuevas aplicaciones y plataformas que permitan crear mejores contenidos y calidad en retransmisiones de futbol. Por ende, gran parte de la población de edad mayor desconocen las nuevas tecnologías que existen para crear información audiovisual y retransmisiones deportivas. Para ello este proyecto de investigación pretende conocer cuáles son las nuevas tecnologías que permiten crear información multimedia, como video, imágenes, texto y cuáles retransmiten partidos de fútbol.

1.3. Formulación del problema

¿Cuáles son las nuevas tecnologías aplicadas a la realización de información audiovisual y retransmisiones deportivas: caso Cantón Quevedo Año 2022?

1.4. Justificación

Las razones por lo cual escogí este tema de investigación es porque considero que con la llegada del internet a la sociedad de una u otra manera juega un papel importante en la vida cotidiana de las personas, se han implementado con el nuevas tecnologías para crear información audiovisual y en el algunos casos la mayoría de las personas de mayor edad desconocen la facilidad que tienen estas herramientas para crear un contenido ya sea este un texto, video, fotografía o cualquier otro tipo de información, esto debido a la falta de conocimiento sobre las herramientas que hoy en día facilitan la creación de información audiovisual de una manera más sencilla, rápida y eficiente.

Por otro lado, las retransmisiones deportivas en la actualidad ya no se generan de manera gratuita por canales de televisión de señal abierta, con la era de la digitalización han surgido nuevas formas para que las personas aficionadas o que les gusta ver partidos de futbol se adaptan a nuevas plataformas over-the-top que retransmiten partidos deportivos, pero a diferencia de los canales tradicionales, estos servicios son adquiridos mediante un pago económico.

Este estudio es importante realizar para identificar las nuevas tecnologías aplicadas a la realización de información audiovisual y retransmisiones deportivas en el cantón Quevedo, mediante este estudio se espera conocer el grado de conocimiento que los quevedeños poseen sobre estas nuevas herramientas. Los beneficios que se podrán obtener será la identificación de las nuevas tecnologías que sirven para crear información audiovisual y que las personas conozcan sobre las plataformas de retransmisión deportiva y mediante ello espero conocer la capacidad que tiene estos individuos en adquirir un servicio de paga para disfrutar del entretenimiento deportivo.

Este estudio es trascendental porque espero llegar a aportar en los ciudadanos del cantón Quevedo a que conozcan más de cerca los beneficios y facilidades que tiene emplear las nuevas tecnologías en la vida cotidiana.

1.5. Objetivo

Identificar las nuevas tecnologías aplicadas a la realización de la información audiovisual y retransmisiones deportivas: caso cantón Quevedo. Año 2022.

1.6. Sustento teórico

1.6.1. Las Tics

“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs) constituyen aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos” (Hidalgo, 2015, p.585).

La era digital ha permitido un desarrollo notable en la manera de comunicarse, mediante los nuevos equipos tecnológicos soportes como internet y plataformas digitales, que favorecen a una comunicación que años atrás era muy compleja de realizar, sin embargo, ahora el avance tecnológico se ha globalizado y gran parte de la población cuenta con un dispositivo de conexión a red, comunicándose de forma instantánea sin límite geográfico. Las nuevas tecnologías llegaron a cambiar el estilo de vida sociedad, ahora es muy común que los procesos de desarrollo personal y profesional se realicen mediante el uso de los recursos informáticos, aplicándose en diferentes campos como empresariales, comunicativos, educativos etc.

1.6.2. Avances tecnológicos

Los avances tecnológicos se han desarrollado a pasos agigantados, los servicios digitales ahora disponen de diversas funciones, y los recursos para su funcionamiento son de alta calidad. El cambio tecnológico ha beneficiado a las grandes, medianas y pequeñas empresas puesto que da ventajas económicas puntuales como la reducción de los costos y material humano a la par de la automatización de sus servicios.

La inclusión de las nuevas tecnologías ha transformado de manera significativa las dinámicas sociales y el alcance individual de las personas. Entre todas, internet destaca como una plataforma de innovación tecnológica en los procesos comunicativos, donde la interacción en entorno digital está llevada a cabo por la población con acceso a ésta. (Gonzalez & Herrero, 2019, p.177)

1.6.3. Internet

Internet es una innovación tecnológica con muy diversos usos. De origen académico-militar, surgió durante las postrimerías de la década de los sesenta y no es sino hasta alrededor de los noventa que empieza a trascender estos entornos para insertarse paulatinamente en las prácticas cotidianas de un creciente número de personas alrededor del mundo. (Pérez, 2012, p.198)

El internet es un invento tecnológico revolucionario en la sociedad, a partir de la interconectividad entre redes nos permite insertarnos a la globalización digital de la información y evolución tecnológica.

Belloch, (2012) define internet como la red de redes también denominada red global o red mundial. Es básicamente un sistema mundial de comunicaciones que permite acceder a información disponible en cualquier servidor mundial, así como interconectar y comunicar a ciudadanos alejados temporal o físicamente. (p.2)

Las nuevas formas de comunicarnos mediante internet son muy diversas, en cuestión de segundos podemos informarnos de los múltiples sucesos registrados fuera de nuestro alcance territorial, contando con la facilidad de elegir los medios por el cual informarnos y adquirir los servicios de acorde la necesidad de la sociedad. El internet ofrece una infinita variedad de servicios digitales, los medios televisivos se han adaptado a estas nuevas formas de comunicación y han optado por la creación de un sistema premium, es decir un modelo de negocio donde se brindan los contenidos exclusivos a los internautas mediante la adquisición de membresías, es así como las grandes cadenas televisivas crearon sus propias plataformas digitales con el fin de generar fuentes de ingresos apoyados de las nuevas tecnologías.

1.6.4. Que es audiovisual

La tecnología audiovisual es una forma eficaz de transmitir un mensaje con las demás personas, está inmerso en todos los campos de la actividad diaria como en la educación, trabajo, entrenamiento, etc.

“Lo audiovisual remite a una serie de tecnologías que posibilitaron la transmisión o la reproducción diferida de contenido pasible de ser visto y oído” (Gonzalo, 2014, párr.1).

Como bien lo manifiesta el autor el término audiovisual se refiere a cualquier tipo de información presentada de manera que se pueda ver y escuchar. Por ende, este tipo de contenidos se desarrollaron con la llegada de la era digital en donde se crearon estas nuevas tecnologías para la creación de este tipo de información.

1.6.5. Nuevas cámaras digitales

Cole (2020), manifiesta que “Una cámara digital se puede definir como un dispositivo electrónico que almacena y graba imágenes fotográficas en formato digital” (párr.1).

Estas nuevas cámaras digitales enriquecen la producción audiovisual porque le permite al usuario almacenar información de la imagen para su posterior edición, estas cámaras integran la función de “Slow Motion” (cámara lenta) que mejoran la calidad del contenido siendo más placentera a la vista. La integración de la cámara y el celular ha revolucionado la forma de difundir información audiovisual, hoy en día somos testigos como el material gráfico, informativo y de entrenamiento es el motor principal de las nuevas tecnologías digitales.

1.6.6. Aplicativos de edición

La edición de video es el proceso de tomar un clip de video, o múltiples clips, y modificar el original para crear nuevos medios. Hay muchas razones para editar clips de video, la más simple de las cuales es reducir el video para eliminar las partes no deseadas. Es posible que también deba juntar varios clips para crear un archivo de video más largo. (Rodrigo, 2020, párr.1)

En cuanto al diseño y edición de fotos y videos, en el mercado existe la línea de software de edición de Adobe, en la que destaca Photoshop que es el líder indiscutible de este tipo de programas, no solo por su popularidad, mas bien por la cantidad de opciones posibles y recursos que se han agregado nuevas versiones, actualmente CS6.

Para editar un video se requiere de un software de edicion, que proporcionan las funciones necesarias para realizar la modificacion del material audiovisual digital, en un sistema de edicion no lineal mediante un dispositivo tecnologico como un ordenador o movil.

1.6.7. Plataformas audiovisuales

Son aquellos portales digitales que basan su interacción en audio y video distribuidos en diferentes categorías, relacionada creación de información e interacciones sociales. Mediante de estos portales digitales los usuarios pueden compartir información, mantener comunicación con personas a través de internet.

Garcia (2021), explica que “La industria audiovisual ha estudiado las necesidades de los usuarios, gracias en buena medida a unos algoritmos diseñados para interpretar gustos, navegación y comportamientos”. (párr.4)

1.6.8. Que son retrasmisiones

El término retransmisión se utiliza, cuando la transmisión se realiza desde una unidad móvil de producción de televisión y se envían al estudio central de producción. “Técnicamente consiste en una doble transmisión (de ahí el prefijo re-) puesto que el resultado del trabajo en una unidad móvil, cualquier realización en exteriores, ha de ser transmitido a la emisora central de radiodifusión antes de su puesta a disposición del usuario. (Pérez & García, 2015, p.2)

Las retransmisiones facilitan al control del contenido porque pasa por dos filtros de manejo que es a partir de la unidad móvil donde se envían las imágenes de forma nativa y a continuación pasa por la producción quienes son los encargados de dirigir la secuencia imágenes para que vallan en sincronía con quienes sean parte de la presentación de evento.

Monzó (2015) describe que la retransmisión desde una perspectiva técnica contempla el proceso de reenvío a la audiencia, de manera casi simultánea a los hechos, del material audiovisual captado por equipos técnicos y humanos desplazados al espacio en el que tiene lugar el evento para informar de manera periodística de aquello que sucede. (p.126)

Pérez & García (2015) señalan que la principal característica de una retransmisión reside en la cobertura del evento mediante la utilización de la técnica multicámara y de una o varias unidades móviles de control, para el montaje de las imágenes en tiempo real, y, por supuesto, por el carácter imprevisible en el devenir del evento pues, aunque en muchas ocasiones los acontecimientos suceden de forma espontánea, siempre debe existir un estudio previo de todas las posibilidades narrativas tanto de audio como de vídeo que se le pueden ofrecer al espectador. (p.2)

1.6.9. Que es deporte

“El deporte es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada (campo de juego, cancha, pista, etc.)” (Ibarra, 2015, párr.1).

El deporte es una actividad de exigencia aeróbica y fortaleza mental, ayuda a mejorar el rendimiento físico dado que una persona que realiza una constante actividad física posee mayor energía para realizar sus actividades, a la par de tener mayor concentración debido a que la actividad física estimula al cerebro cambios estructurales impactando directamente en el estado y la función cognoscitiva de la persona.

El deporte tiene una gran influencia en la sociedad; destaca de manera notable su importancia en la cultura y en la construcción de la identidad nacional. En el ámbito práctico, el deporte tiene efectos tangibles y predominantemente positivos en las esferas de la educación, la economía y la salud pública. (Ibarra, 2015, párr.11)

1.6.10. Que son retransmisiones deportivas

Monzó, (2015), manifiesta que “las retransmisiones deportivas en televisión son eventos que tienen lugar fuera de las instalaciones de los centros de producción de programas, pero que son emitidos por la cadena televisiva a través de la cobertura de una unidad móvil” (p.118).

Estas producciones audiovisuales captan la atención de millones de fanáticos por el futbol, en la ciudad de Quevedo el seguimiento por este deporte no se ha disminuido, sin embargo, las retransmisiones de partidos de futbol se han visto impactada con la aplicación de las nuevas tecnologías, llevando a otro nivel la realización de estos contenidos audiovisuales.

La aplicación de las nuevas tecnologías ha posibilitado la expansión de las retransmisiones de eventos deportivos, esto sirve como medio de análisis para el desarrollo de nuevas funciones de producción en los sitios webs.

Los equipos de fútbol de la ciudad de Quevedo se destacan en el campeonato amateur de segunda categoría, los seguidores de estas instituciones buscan estar informados de las últimas novedades y los partidos, es así como muchos de ellos recurren a los sitios de streaming con el fin de encontrar una retransmisión en vivo del encuentro.

1.6.11. Importancia de las retransmisiones deportivas

Desde hace casi veinte años las retransmisiones deportivas se han convertido en una parte esencial de la lucha por las audiencias y en uno de los contenidos premium más demandados por las televisiones de todo el mundo, sobre todo desde que en la década de 1990 coincidiendo con la liberalización televisiva- entablasen entre ellas una fuerte pugna por hacerse con el control de los derechos de retransmisión. (García, 2014, pág. 1)

De acuerdo con lo manifestado considero que las retransmisiones deportivas es un componente social muy importante, que desata una constante pugna de las cadenas televisivas por captar la mayor cantidad de espectadores. La difusión de contenido deportivo fue adaptándose a las nuevas tecnologías aplicando un sistema de monetización mediante la compra de membresías, que otorgan exclusividades a los usuarios de esta área de gran demanda.

Las retransmisiones deportivas es un instrumento de vital importancia para competir por las audiencias televisivas. Es decir, han devenido en el contenido Premium de mayor importancia para los canales de pago y temáticos en todo el mundo, independientemente de que la modalidad de emisión sea el cable, satélite, televisión digital terrestre o Internet. (García et al. 2014)

Conforme a lo escrito creo que las plataformas y servicios streaming fueron impulsados por una serie de motivos. Entre las que, resalta la relevancia que poseen las retransmisiones de eventos deportivos para la sociedad, puesto que se busca brindar una propuesta a enorme comunidad de fanáticos por el deporte. Esto se puede corroborar mediante el reporte de espectadores realizados en determinados rangos de tiempo.

1.6.12. Las plataformas over-the-top

Las OTT son plataformas que ponen a disposición del usuario una serie de contenidos de vídeo en streaming y a la carta a los que se accede directamente a través de Internet, sin necesidad de recurrir a la televisión. Suponen una nueva forma de consumir los contenidos televisivos tradicionales y se conciben como una alternativa a la misma televisión. Se pueden reproducir en diferentes tipos de soportes, desde televisiones hasta smartphones, pasando por ordenadores o tablets. Son una alternativa adaptada a la comodidad propia del siglo XXI. (Muñoz, 2020, p.3)

Las nuevas formas de monetizar el contenido cada vez van en aumento, actualmente es muy normal la compra de servicios digitales, muchas empresas han puesto a disposición sus plataformas streaming, con un sistema de paquetes de suscripción exclusivos que permite el acceso a contenido audiovisual único.

Kromstain, (2022), concluye que

Los usuarios del servicio de OTT no pierden tiempo descargando archivos. Todo el contenido ya ha sido subido a los servidores web. La información se muestra en tiempo real utilizando los decodificadores de TV (Apple TV y Android TV), PC, tabletas, smartphone es (basados en Android o iOS) y consolas (PlayStation y Xbox). (par.3)

Intensifican y reinventan sus equipos continuamente y colaboran con las empresas distribuidoras de este material para agregar sus aplicativos dentro sus equipos y dispositivos tecnológicos.

1.6.13. Tipos de plataformas OTT deportivas

Directv Go

Es una plataforma de retransmisión de contenido audiovisual de pago, destacada por brindar una extensa variedad de programación bajo demanda incluyendo canales de televisión en vivo, además de ofrecer películas y series posee alianzas con importantes cadenas deportivas que son introducidas dentro su servicio OTT

Star Plus

Es un servicio de streaming lanzado el 31 de agosto de 2021 en América Latina. Es complementario –pero independiente– del servicio Disney+ en esta región. Por lo mismo, el servicio es el hogar exclusivo de series de televisión y películas de entretenimiento general de los estudios de contenido de The Walt Disney Company, incluidos Disney Televisión Studios, FX, 20th Century Studios, Star Original Productions, National Geographic Original Productions y más, así como el servicio de streaming de deportes en vivo de ESPN, la marca más respetada y reconocida para los fanáticos del deporte en la región. (Orellana, 2022, párr.1)

El Canal Del Futbol

Es un canal de televisivo por suscripción premium en el territorio ecuatoriano, posee un sitio web y aplicativo adaptados a los diferentes dispositivos tecnológicos, su programación está centrada netamente al futbol.

GolTV Play

Es la plataforma streaming oficial del canal televisivo de origen uruguayo GolTV, a la plataforma se puede acceder mediante la suscripción a uno de sus planes, en el puedes encontrar toda la programación y retransmisión del futbol ecuatoriano

A estas plataformas de retransmisión de eventos deportivos en vivo se le suma, YouTube que a pesar de ser un sitio web de acceso gratuito a millones de videos, ha empezado un sistema de lucro relacionada con el pay per view (pago por ver), una forma exclusiva de monetizar sus contenidos, mediante la función de video o eventos bajo demanda de pagos.

Monzó (2015) en su artículo de investigación considera que la estructura narrativa de una retransmisión deportiva estará determinada por la combinación de tres niveles de significado:

1. Ubicación de las cámaras (imagen) y repeticiones: la cámara master proporciona el punto de vista general del conjunto, y el resto de las cámaras ofrecen puntos de vista impactantes, variedad de imágenes, detalles de la acción y las reacciones de los deportistas y del público. Las repeticiones mantienen el ritmo narrativo, evitan tiempos muertos y recrean momentos espectaculares o polémicos.

2. Sonido ambiente y comentarios: ayudan a la comprensión y engrandecen el evento deportivo que se retransmite.

3. Grafismo: incorpora información que no puede suministrarse a través de las imágenes o los comentarios. (p.130)

1.7. Metodología de la investigación

1.7.1. Modalidad y métodos

Para desarrollar correctamente este proyecto investigativo, decidí hacer uso de una modalidad mixta, porque me permitirá mediante el uso de datos cuantificables podré determinar una tendencia en el comportamiento de las personas en referencia al uso de las nuevas tecnologías, esta información tendrá como soporte la modalidad cualitativa ya que considero primordial la aplicación de la observación para poder identificar las nuevas formas de creación de información audiovisual, a la par de poder entender, analizar e interpretar las palabras y experiencias de los encuestados, mediante la aplicación de esta modalidad me ayudará a dimensionar como se desarrolla mi problemática.

1.7.1.1. Método deductivo

El uso de este tipo de método está sustentado por el razonamiento o pensamiento lógico, de teoremas y postulados, que en conclusión se requiere de indagaciones que conduzca de lo general a lo específico, para darse este paso se debe considerar el análisis de la realidad y la constante búsqueda de la verdad o falsificación de un hecho en particular, ya que de comprobarse válido dependerán las conclusiones. (Nancy, 2020, párr.6)

El uso de esta metodología permitirá encontrar conclusiones generales, en la investigación se podrá determinar o concluir con que facilidad ellos usan y pueden obtener servicios de retransmisiones gratuitas.

1.7.1.2. Método Inductivo

Este tipo de método usa la observación específica, el registro y posteriormente busca comparar la información, es todo lo opuesto al método deductivo, porque se dirige de lo específico a lo general para elaborar hipótesis, conclusiones acertadas. Presenta conclusiones que son probables, ya que su único objetivo es la búsqueda de nuevos conocimientos. (Nancy, 2020, párr.7)

Este método proporciona la obtención de conclusiones generales, en el caso de la presente investigación permitirá determinar que tan frecuente usan las nuevas tecnologías los ciudadanos para crear información audiovisual y ver retransmisiones deportivas.

1.7.1.3 Método Analítico

Por medio de este método podré entender los fenómenos por medio del desglosamiento de mis variables, con el fin de describir y relacionar los estudios realizados con el tema de investigación y establecer las causas y efectos de la problemática.

1.7.1.4 Encuesta

Utilice la técnica de la encuesta para recabar la información necesaria para el desarrollo de este caso investigativo, la cual permitió recolectar datos importantes y pertinentes para el cumplimiento del objetivo planteado desde un principio en la investigación.

1.7.1.5 Muestra

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) determina que la población tanto de hombres como de mujeres en el cantón Quevedo desde las edades de 25 a 49 años es de 30893 personas, para determinar la muestra a encuestar se emplea la siguiente fórmula:

La fórmula elegida es de población finita creada por el estadístico noruego Anders Nicolai Kiær

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

Z= Nivel de confianza

e = Error

p= Probabilidad de que ocurra el evento

q= Probabilidad de que no ocurra el evento

$$n = \frac{N * Z^2 * p * (1-p)}{(N-1) * e^2 + Z^2 * p * (1-p)}$$

$$n = \frac{30893 * (1,96)^2 * 0,5 * (1-0,5)}{30893 - 1 * 0,05^2 + 1,96^2 * 0,5 * (1-0,5)}$$

$$n = \frac{2966}{4049} = 70$$

CAPITULO II

2. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación se obtuvieron a través del uso de encuestas de 7 preguntas realizadas el 9 de julio del 2022. La ejecución de esta fue efectuada de manera presencial a los ciudadanos de la Cantón de Quevedo, para ello se contó con la participación de 70 quevedeños entre 15 y 45 años de edad en este proceso de recolección de datos, quienes considero protagonistas en estos nuevos procesos y cambios tecnológicos presentados en la realización de la información audiovisual, por medio de los métodos de investigación ya planteados, tengo el propósito de ir más allá de identificar estas nuevas tecnologías de transmisión de información y retrasmisión deportivas, busco analizar como estas herramientas digitales inciden en los quevedeños.

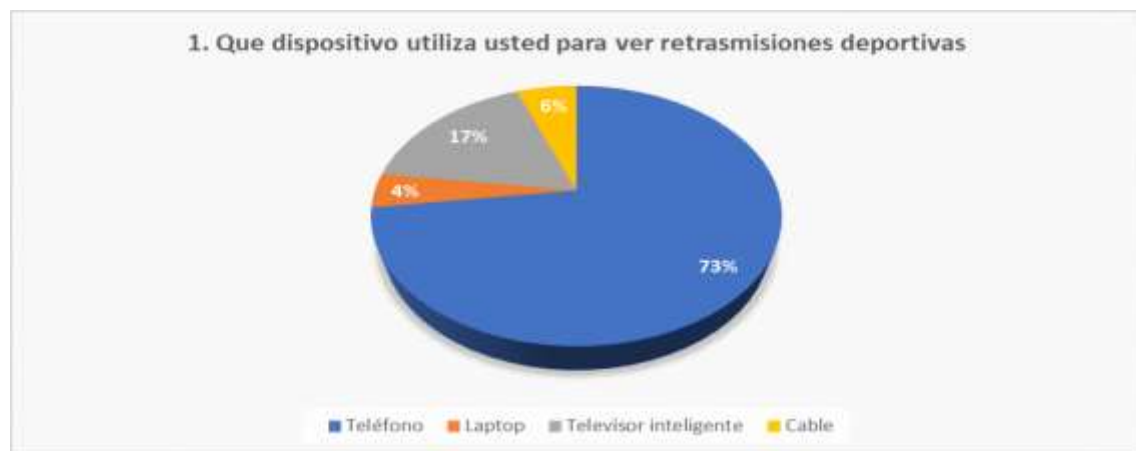
2.1. Datos obtenidos

2.2. Situaciones detectadas

Tabla No 1. Que dispositivo utiliza usted para ver retransmisiones deportivas

1. Que dispositivo utiliza usted para ver retransmisiones deportivas		
Opciones	N.º de respuesta	Porcentaje
<i>Teléfono</i>	51	73%
<i>Laptop</i>	3	4%
<i>Televisor inteligente</i>	12	17%
<i>Cable</i>	4	6%
TOTAL	70	100

Gráfico N°.1 Dispositivos de preferencia para ver retransmisiones deportivas



Análisis: En base a los resultados podemos constatar que la mayoría de los ciudadanos del Cantón Quevedo acceden a las retransmisiones deportivas por medio de los teléfonos móvil, de las 70 personas encuestadas 51 de ellos reflejando un 73%, indicaron que consumen retransmisiones deportivas, con un 17% el segundo dispositivo de mayor uso fue el Televisor inteligente, seguidamente se pudo conocer que en un 6% se utiliza la televisión por cable y un 4% hace uso de la laptop como principal dispositivo para consumir contenido deportivo.

Tabla No 2. Frecuencia de uso de herramientas tecnológicas

2. Con que frecuencia utiliza usted cámaras digitales, computador, editores de imágenes y vídeo para crear información audiovisual.		
Opciones	N.º de respuesta	Porcentaje
<i>Nunca</i>	8	11%
<i>Casi nunca</i>	12	17%
<i>A veces</i>	34	49%
<i>Casi siempre</i>	9	13%
<i>Siempre</i>	7	10%
TOTAL	70	100%

Gráfico N°.2 Frecuencia de uso de cámaras digitales, computadoras, editores de imágenes y vídeo para crear información audiovisual.



Análisis: Se consultó con qué frecuencia utilizan estas herramientas tecnológicas como; cámaras digitales, computador, editores de imágenes y vídeo para crear información audiovisual, indicando que el 49% de los encuestados utilizaban a veces estas tecnologías, mientras que el 17% manifestaron que casi nunca hacen uso de estas herramientas, el 13% contestaron que casi siempre suelen manejar estos mecanismos, seguidos de un 11% que nunca emplean estos recursos y por último el 10% de los encuestados respondieron que siempre frecuentan el uso de estas tecnologías.

Tabla No 3. Nivel de manejo de las herramientas audiovisuales

3. Que tan complicado se te hace manejar las herramientas audiovisuales		
Opciones	N.º de respuesta	Porcentaje
<i>Muy difícil</i>	7	10%
<i>Difícil</i>	9	13%
<i>Regular</i>	18	26%
<i>Facil</i>	22	31%
<i>Muy Facil</i>	14	20%
TOTAL	70	100%

Gráfico N°.3 Nivel de manejo de las herramientas audiovisuales

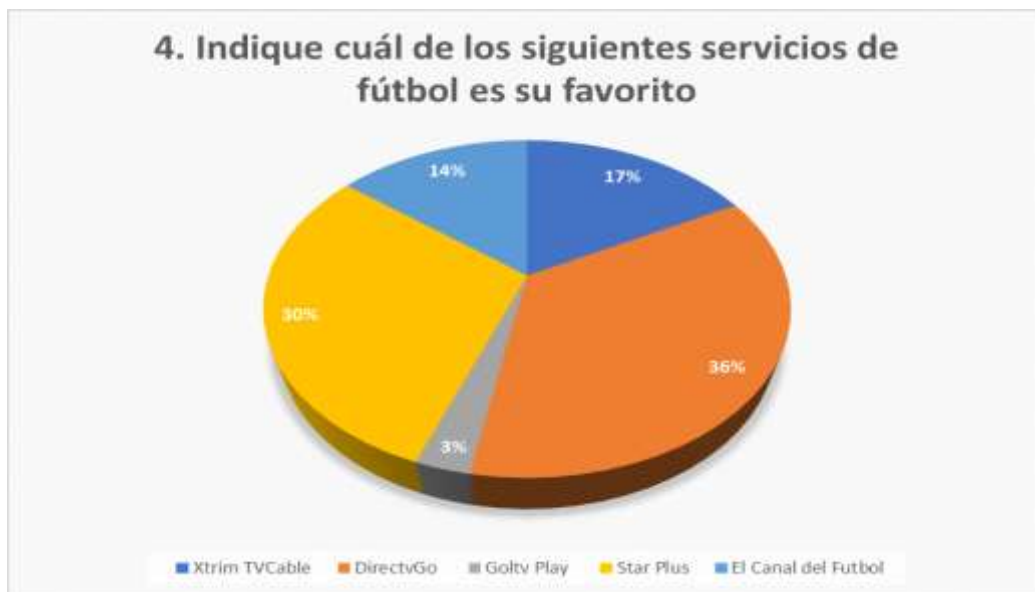


Análisis: En relación al ítem anterior se elaboró una interrogante sobre; qué tan complicado les resulta manejar las herramientas audiovisuales a los ciudadanos del Cantón Quevedo, en lo que pude identificar que el 31% de los participantes manejan con facilidad las herramientas audiovisuales, con un 26% los encuestados manifestaron que pueden manejar estos instrumentos de forma regular, mientras que 20% de los quevedeños contestaron que les resulta muy fácil utilizar estos mecanismos de creación audiovisual, el 13% de lo determino como difícil y el 10% indicaron que es muy difícil la manipulación de estas tecnologías audiovisuales.

Tabla No 4. Servicio de fútbol favorito

4. Indique cuál de los siguientes servicios de fútbol es su favorito		
Opciones	N.º de respuesta	Porcentaje
<i>Xtrim TVCable</i>	12	17%
<i>DirectvGo</i>	25	36%
<i>GolTV Play</i>	2	3%
<i>Star Plus</i>	21	30%
<i>El Canal del Fútbol</i>	10	14%
TOTAL	70	100%

Gráfico N°.4 Servicio de futbol favorito



Análisis: De la misma manera consulte cuál de estos servicios de futbol eran sus favoritos, registrando que 25 de los 70 encuestados eligieron DirectvGo como su servicio de contenido de futbol favorito, con un 30% Star Plus es la segunda plataforma favorita de los internautas, Xtrim TVCable tiene un 17%, seguido por el canal del futbol con un 14%, mientras que el 3% personas testeadas prefieren a GolTV Play como servicio favorito para ver futbol.

Tabla No 5. Facilidad de acceso a las nuevas tecnologías

5. Es fácil para usted para usted acceder a los servicios que ofrecen las nuevas tecnologías tanto a la realización de información audiovisual y retransmisiones deportivas		
Opciones	N.º de respuesta	Porcentaje
<i>Si</i>	41	58%
<i>No</i>	13	19%
<i>A veces</i>	16	23%
TOTAL	70	100%

Gráfico N°.5 Facilidad de acceso a las nuevas tecnologías



Análisis: En esta interrogante se consultó sobre, si le es fácil acceder a los servicios que ofrecen las nuevas tecnologías tanto a la realización de información audiovisual y retransmisiones deportivas, en lo que registró un 58,6% de facilidad de acceso a estas nuevas herramientas de contenidos audiovisuales, por el contrario, un 19%, determinó que no les resulta fácil acceder, mientras que un 23% seleccionaron que a veces es factible el acceso a estos instrumentos digitales.

Tabla No 6. Apertura de recibir una capacitación tecnológica

6. Le gustaría a usted recibir una capacitación sobre los usos y beneficios que tienen las nuevas tecnologías de realización de información audiovisual y retransmisiones deportiva		
Opciones	N.º de respuesta	Porcentaje
<i>Si</i>	64	91%
<i>No</i>	6	9%
TOTAL	70	100%

Gráfico N°.6 Apertura de recibir una capacitación tecnológica



Análisis: En el siguiente ítem se consultó, si le recibir una capacitación sobre los usos y beneficios que tienen las nuevas tecnologías de realización de información audiovisual y retransmisiones deportiva, obteniendo que el 91% de los participantes están dispuesto a recibir una capacitación, mientras que solo 9% manifestó su negativa ante esta pregunta

2.3. Soluciones planteadas

Mediante el análisis de los datos obtenidos a través de la encuesta aplicada a los ciudadanos de Cantón Quevedo se plantean las siguientes soluciones:

En la actualidad internet nos brinda muchas oportunidades para nuestro desarrollo personal, sin embargo, existe un desconocimiento de estas nuevas tecnologías y la información que se encuentra en internet se presenta dispersa, es por eso que, creando un espacio dentro del internet, los ciudadanos del cantón Quevedo podrán identificar con facilidad las nuevas Tics.

Por ende, la creación de un sitio web con información detallada e interactiva de las recientes tecnologías audiovisuales, con un sistema de consultas automatizado que brinde soluciones a las inquietudes de los internautas sería una buena alternativa a la solución de la problemática planteada.

El análisis de las encuestas nos determinó que la mayor parte de las personas usan su smartphone para acceder a los contenidos audiovisuales, de igual forma se pudo conocer que la red social Facebook es el sitio de mayor frecuencia para el ocio digital, por esta razón es necesario crear videos tutoriales sobre cómo deben acceder correctamente a las nuevas plataformas de retrasmisiones deportivas y difundirla mediante una página en Facebook.

Garantizando el aprendizaje tecnológico en los jóvenes y adultos se podrá tener una población al tanto de las nuevas herramientas informáticas, dado que en el desarrollo de esta investigación se conoce que una parte significativa de los encuestados carecen de conocimiento de estos instrumentos digitales, estas personas no cuentan con el presupuesto económico necesario para costear un curso de informática.

Por consiguiente, es importante crear un proyecto de educación tecnológico gratuito en los jóvenes y adultos de escasos recursos de las parroquias de Quevedo, en donde se les capacite sobre las tecnologías de hoy, igualmente la manipulación de las herramientas de diseño de información audiovisual, para el desarrollo de este proyecto se solicitará el apoyo de la autoridad del cantón, puesto que a través los cuentas oficiales se daría a conocer a la ciudadanía sobre estas capacitaciones, que podrá beneficiar a gran parte de los quevedeños de escasos recursos.

Estableciendo los laboratorios de cómputo como sede para capacitar a los adultos mayor podremos desarrollar los talleres de aprendizaje informáticos de forma ordenada. Para resolver este hallazgo es fundamental establecer acuerdos con las instituciones educativas de la ciudad de Quevedo, para impartir dentro de sus salas de computación, para educar de forma práctica a los habitantes de cada sector.

También se conoció que uno de los factores que intervienen en el retroceso del aprendizaje a las nuevas tecnologías es el miedo a ser víctimas de la vulneración de sus datos y privacidad, Se identifico mediante las opiniones de los encuestados, que este problema genera desconfianza y desinterés en los ciudadanos por emplear estos nuevos recursos tecnológicos.

Para solucionar esta problemática es importante crear una campaña en los medios de comunicación locales y digitales, donde se instruya a los ciudadanos a como reconocer las amenazas digitales y las forma en la pueden evitar ser afectado por los ciberdelincuentes, la aplicación de esta labor ayudara a las personas a disolver el temor hacia el uso de las herramientas audiovisuales, lo significara una evolución importante es los quevedeños, sirviendo de base para la expansión del conocimiento tecnológico.

2.4. Conclusiones

Mediante la presente investigación se ha abordado diferentes interrogantes, en la que, a lo largo del proceso de recolección de datos nos ha permitido conocer las diferentes perspectivas y situaciones referente al tema de estudio. Gracias a los métodos aplicados se concluye que el dispositivo preferido por la mayoría de las personas encuestadas para comunicarse y consumir retransmisiones deportivas es el celular, porque este les permite conectarse desde cualquier lugar y brinda un acceso instantáneo a los contenidos audiovisuales sin interferir en sus actividades.

De igual forma se determinó que una parte significativa de los participantes mantienen frecuencia irregular en el uso de las herramientas para crear contenidos audiovisuales, de modo que estos instrumentos tienen una baja manipulación en esta población, esto fue corroborado al hallar una tendencia poco satisfactoria en la complejidad del manejo de estas tecnologías, deduciendo que gran parte de la población no están integrados a los nuevos procesos informáticos, puesto que carecen de conocimientos tecnológicos.

Las retransmisiones deportivas es un fenómeno que ha integrado de manera magistral las nuevas tecnologías a una forma de brindar su programación mediante sus aplicativos y portales digitales, en esta área se detectó que DirectvGo es el servicio de pago favorito para ver retransmisiones deportivas.

Después del análisis pertinente de los datos y la observación de estos fenómenos se concluye que existe deficiencia y desconocimiento en los ciudadanos del cantón Quevedo, sobre los avances tecnológicos y beneficios que estos otorgan, a pesar de que estas herramientas están presentes en la vida cotidiana de las personas de una u otra manera.

2.5. Recomendaciones

Recomiendo que si en algún momento alguna persona necesita apoyo referente al uso de una herramienta para la creación de contenido audiovisual o necesita conocer sobre las plataformas de retransmisiones deportivas para entretenerse pida ayuda a otra persona que posea conocimientos en tecnologías para que le pueda ayudar, o también busque en redes sociales o los distintos navegadores la información está solicitando.

Se recomienda pedagogía constante de la asignatura de informática en los diferentes niveles del sistema educativo, enseñando el manejo de las Tics desde temprana edad, generando un desarrollo significativo en el campo tecnológico y en la sociedad.

Se sugiere que se integre en todas las parroquias del cantón Quevedo, los Infocentro comunitario, donde los ciudadanos puedan conectarse a internet de manera gratuita y recibir capacitaciones en tecnologías de la información y comunicación, beneficiando a los habitantes de los diferentes sectores rurales y urbanos del cantón, convirtiéndose en un punto de encuentro donde puedan aprender sobre estas tecnologías a la par desarrollar sus capacidades en estos servicios de cómputo.

Para evitar la vulneración de los datos y privacidad de los usuarios, recomiendo que siempre al navegar dentro de un sitio web, revisar minuciosamente los enlaces, verificando que este cuente con el protocolo https, asimismo buscando en la barra de navegación un candado se podrá determinar si se está navegando en un sitio seguro.

BIBLIOGRAFÍA

Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje.

Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia, 4, 1-11. Obtenido de Departamento de Métodos de Investigación:
<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Cole, A. (09 de 01 de 2020). *¿Qué es una cámara digital y cómo funcionan las cámaras digitales?* Obtenido de Clever Files: <https://www.cleverfiles.com/howto/es/what-is-digital-camera.html>

Garcia, J. (2014). Las retransmisiones deportivas como fenómenos globales. *Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología*. Obtenido de <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero098/las-retransmisiones-deportivas-como-fenomenos-globales/?output=pdf>

Garcia, J. (22 de 07 de 2021). *Plataformas audiovisuales: un ocio digital diseñado para el consumo desenfrenado (y engancharnos)*. Obtenido de EL PAÍS: <https://elpais.com/tecnologia/2021-07-23/plataformas-audiovisuales-un-ocio-digital-disenado-para-el-consumo-desenfrenado-y-engancharnos.html>

Garcia, J., Alcolea, G., & Rosique, G. (2014). La adquisición de derechos de retransmisión deportiva en TVE y las cadenas generalistas: entre las políticas de “interés general” y la consecución de mayores audiencias televisivas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 1-18.

Gonzalez, A., & Herrero, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador.

Revista Universidad y Sociedad, 11(5), 176-182. Obtenido de

<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v11n5/2218-3620-rus-11-05-176.pdf>

Gonzalo, R. (2014). *Definición de Audiovisual*. Obtenido de Definición MX:

<https://definicion.mx/audiovisual/#:~:text=Definici%C3%B3n%20de%20Audiovisual.%20Lo%20audiovisual%20remite%20a%20una,rutilante%20hasta%20el%20siglo%20XXI%20con%20importantes%20novedades.>

Hidalgo, M. (2015). Las nuevas tecnologías de la información y comunicación. *Pediatría*

Integral, XIX(9), 585-586. Obtenido de *Pediatría Integral*:

<https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2015-11/las-nuevas-tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion/>

Ibarra, C. (2015). El deporte. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria*,

3(4). Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo:

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/1970>

Kromstain, S. (2022). *¿Qué son las plataformas OTT? ¿Cuáles son sus principales*

características? Obtenido de Switch On:

https://www.switchonshop.com/es/index.php?route=simple_blog/article/view&simple_blog_article_id=58

López, N. (2020). *9 Tipos de Métodos más usados en la Investigación*. Obtenido de *Educacion e*

Investigacion: <https://educacioneinvestigacion.com/tipos-de-metodos/>

Monzó, V. R. (2015). La evolución de las retransmisiones deportivas en televisión a través de las

nuevas tecnologías: el fútbol como paradigma en España. *Fonseca: Journal of*

Communication, 10(10), 118-145. Recuperado el 4 de 7 de 2022, de
<http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12913/13286>

Muñoz, L. (2020). *Las nuevas formas de retransmisión y consumo de eventos deportivos: el caso de MotoGP. (Trabajo Fin de Grado Inédito)*. Deposito de Investigación Universidad de Sevilla., Sevilla. Obtenido de Universidad de Sevilla:
<https://hdl.handle.net/11441/101671>

Orellana, R. (2022). *Star Plus: qué es, cuál es su contenido y cuánto cuesta*. Obtenido de Digital Trends: <https://es.digitaltrends.com/entretenimiento/star-plus-que-es-contenido-precio/>

Pérez Salazar, G. (2012). Hacia una ubicación conceptual de Internet como medio de comunicación. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 1/17. Obtenido de ScienceDirect: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185191813722803>

Pérez, P., & García Crespo, O. (2015). *La retransmisión televisiva de un gran evento protocolario: la visita del Papa Benedicto a Galicia*. Obtenido de Doc Player: <https://docplayer.es/9783931-La-retransmision-televisiva-de-un-gran-evento-protocolario-la-visita-del-papa-benedicto-a-galicia.html>

Rodrigo, R. (2020). *Software de edición de video: Definición y tipos*. Obtenido de Estudiando: <https://estudyando.com/software-de-edicion-de-video-definicion-y-tipos/>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

COMUNICACIÓN SOCIAL

ENCUESTA APLICADA A LOS CIUDADANOS DEL CANTÓN QUEVEDO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS QUE SERVIRÁ COMO SOPORTE SUSTANCIAL DE LA INVESTIGACIÓN

PROYECTO LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA REALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN AUDIOVISUAL Y RETRASMISIONES DEPORTIVAS

1. Que dispositivo utiliza usted para ver retransmisiones deportivas

Teléfono

Laptop

Televisor inteligente

Cable

Ninguno

2. Ha utilizado o utiliza las siguientes herramientas para crear información audiovisual

Editores de imágenes

Editores de vídeo

Cámaras digitales

Computadora

Dispositivo móvil

¿Por qué? _____

3. Indique cuál de las siguientes plataformas digitales utiliza para ver retrasmisiones de fútbol

YouTube

Facebook

DirectvGo

GolTV Play

Start Plus

El canal del fútbol

¿Por qué? _____

4. Indique cuál de los siguientes servicios de fútbol es su favorito

YouTube

Facebook

DirectvGo

GolTV Play

Star plus

El canal del fútbol

¿Por qué? _____

5. Con que frecuencia consume contenidos deportivos

Frecuentemente

Regularmente

Siempre

Casi siempre

Nunca

¿Por qué? _____

6. Es fácil para usted para usted acceder a los servicios que ofrecen las nuevas tecnologías tanto a la realización de información audiovisual y retransmisiones deportivas

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

A

veces(porque)_____

7. Le gustaría a usted recibir una capacitación sobre los usos y beneficios que tienen las nuevas tecnologías de realización de información audiovisual y retransmisiones deportiva

Si

No

Fotos representativas al momento de aplicar la encuesta a los ciudadanos del cantón Quevedo

