



UNIVERSIDAD MONTEÁVILA  
COORDINACIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACION EN PERIODISMO DIGITAL  
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

**COBERTURA DIGITAL EN VIVO VÍA TWITTER DE LOS JUEGOS DE LA  
PELOTA PROFESIONAL VENEZOLANA**

**Proyecto de Trabajo Especial de Grado presentado para optar al Título de  
Especialista en Periodismo Digital**

**Autor:** Guillermo Enrique Yáber Llanos

**Caracas, diciembre 2011**

## **DEDICATORIA**

A mis padres quienes me han acompañado en cada alegría de mi vida, a ellos les debo no solamente quién soy, sino la persona en la que me he convertido con el tiempo. A mi hermano que siempre encuentra la manera de simplifcarme las cosas que me parecen más enredadas y a mi familia en general, no solamente por el apoyo, sino por el cariño que me han dado durante toda mi vida.

## **AGRADECIMIENTOS**

Antes que nada a mi familia cuyo apoyo siempre me ha ayudado a dar más de lo que en ocasiones me creo capaz de dar. A Dios por darme la fuerza de mantenerme en pie cuando las cosas se tornan más complicadas. A la Universidad Monteavila por brindar las herramientas y los profesores que me ayudan a hacer de este trabajo algo posible. También a los periodistas deportivos: Willmar Tarazona, Manuel Lira, Fernando Arreaza, Gabriel Medina, Giner García y Efraín Zavarce por ayudarme con las encuestas, también a Luz Duque, Jesús Villamizar y especialmente a Ramón Salaverría por responder a mis preguntas.

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Los motivos y razones para justificar el trabajo los encontramos en la necesidad del fanático deportivo de conocer cada día más detalles del pasatiempo nacional venezolano. Para satisfacer ese deseo de los aficionados de conocer detalles que no se dan abasto en los medios tradicionales.

Por otro lado, el pasatiempo nacional ha crecido de tal manera que demanda cada día una mejor y más detallada cobertura, que no se satisface con los medios que en estos momentos le dan cobertura.

Finalmente esta investigación nos permite aplicar los elementos del periodismo digital, pero no solamente para mantener al tanto a los aficionados del resultado del juego, sino que se espera darle precisamente al aficionado esos detalles de las interioridades e intrínsecas de un juego que cada día más capta pasiones de nuevos aficionados.

**Palabras claves:** *Twitter, Beisbol nacional, interactividad, digital, complemento y cobertura.*

**Tabla de contenidos**

INTRODUCCIÓN .....	6
CAPITULO I .....	8
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	8
CAPITULO II .....	12
MARCO TEÓRICO .....	12
CAPITULO III .....	23
MARCO METODOLÓGICO .....	23
CAPÍTULO IV .....	26
ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	26
CAPÍTULO V .....	36
LA PROPUESTA O PRODUCTO .....	36
CONCLUSIONES .....	57
RECOMENDACIONES .....	59
BIBLIOGRAFÍA .....	60
ANEXOS .....	62

## INTRODUCCIÓN

El deporte moderno va hoy en día claramente de la mano de las nuevas tecnologías, no es secreto para nadie que en un mundo globalizado, en el que la inmediatez es esencial para estar bien informado, especialmente en el ámbito deportivo, son la telefonía móvil e internet dos herramientas esenciales para satisfacer el hambre informativa de los aficionados deportivos.

Pero las nuevas tecnologías nos brindan muchas más opciones que simplemente ofrecer la inmediatez de la información que tanto se desea, estos nuevos instrumentos nos permiten dar la más completa información a tiempo real, antes, durante y después del juego, dándole así al aficionado mucho más de lo que tanto le gusta, su deporte favorito.

Lo cierto es que la relación entre el deporte y la comunicación digital es hoy en día de una característica muy íntima, ya al fanático común no le es suficiente con que le relaten y le comenten lo que sucede en un determinado encuentro deportivo, necesita más.

Es aquí donde redes sociales como *Twitter* se han convertido en la gran novedad de la cobertura mediática del deporte a nivel mundial, hoy en día es común ver a jugadores, atletas, directivos, dueños, instituciones, periodistas, narradores, comentaristas, etcétera con sus cuentas en la cada día más famosa red social, que contribuyen con esto a mantenerse en contacto con esos aficionados, con ese público ansioso de conocer a cada momento mayores detalles del juego o de sus atletas favoritos.

También *Twitter* se convierte en una tribuna para el debate, para la polémica, es en esta red social en la que los aficionados pueden interrogar, apoyar, criticar y manifestarles su punto de vista a sus atletas de preferencia. Es común ver hoy en día que estos fanáticos entren en debates con los expertos del periodismo del deporte, precisamente porque quieren que su voz sea escuchada y porque desean que su opinión cuente.

Todos estos elementos, seguimiento en vivo, opinión, debate, inmediatez y especialmente detalles, detalles y más detalles, se pueden satisfacer con la participación activa de periodistas o fanáticos durante un evento deportivo.

Este trabajo pretende ser un complemento para las transmisiones tradicionales de eventos deportivos (televisión, radio, diarios, etcétera), pretendemos hacer una cobertura distinta, pero innovadora que en cierta forma “vaya de la mano” con lo que contamos en la actualidad.

La necesidad del aficionado de conocer mucho más puede verse en parte satisfecha con lo que pretendemos con esta cobertura, que tendrá la plataforma social *twitter* como el canal de transmisión, en la que se pretende explotar las virtudes y ventajas de sus distintos instrumentos mediáticos.

*Twitter* cuenta con una comunicación bidireccional que permitirá mantener contacto directo e íntimo con los fanáticos que den seguimiento, permitiendo responder sus preguntas, atender sus críticas y retransmitir sus observaciones en pleno encuentro, en vivo y directo.

Un deporte como el béisbol, el pasatiempo nacional en Venezuela y que cuenta con la mayor fanaticada de cualquier disciplina, necesita cada día reinventar su cobertura, mejorar sus transmisiones para satisfacer las peticiones de sus crecientes aficionados.

Con este trabajo se busca complementar y contribuir en esa cobertura, utilizando estas herramientas digitales que tenemos a nuestro alcance, esas redes sociales que cada día se vuelven más populares y novedosas, para así satisfacer el hambre informativa de todos los aficionados del deporte preferido por el venezolano: el béisbol.

# **CAPITULO I**

## ***PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA***

### **1.1 Tipo de investigación**

Para nuestro trabajo específico será de tipo investigación-acción ya que investigaremos la condición actual y deseada de la forma como se realiza la cobertura de juegos de beisbol online, para luego realizar la intervención que conduzca al mejoramiento de dicha cobertura, alcanzando así esa condición deseada. La misma será dándole a los aficionados o seguidores una visión del juego distinta a la que tiene en la actualidad, contemplamos hacer la cobertura al estilo “Diario en vivo” lo que significa darle información distinta que vaya más allá de relatar o cubrir la sola jugada, será un diario que relatará los aspectos intrínsecos y exclusivos del juego.

### **1.2 Enunciado del problema**

¿Cómo mejorará la cobertura digital del pasatiempo nacional, dando reportajes exclusivos y distintos a los que se encuentran en las plataformas tradicionales?

Actualmente la cobertura digital del beisbol se limita prácticamente en todos los casos a relatar exactamente lo que está sucediendo, lanzamiento tras lanzamiento, jugada tras jugada, out por out, etcétera.

Esta es una condición en líneas generales aceptable y correcta, pero no es lo que se busca. Se pretende con el trabajo darle el “más allá” al fanático. La cobertura contemplará esas partes del juego desconocidas para el aficionado. Elementos que no son contemplados dentro de la cobertura digital actual, son extras del duelo que los fanáticos desean conocer y que generalmente no pueden a menos que estén presentes en el sitio del juego. Son estos elementos los que se

quiere dar cobertura digital, son estos aspectos del juego los que se pretende reportar con la cobertura.

¿Cómo se hace? Implementando la cobertura digital de un juego de beisbol nacional mediante un Diario Digital en vivo o “*Running Live Diary*”.

Mejorando así el reportaje online de este deporte con íntimos detalles del juego y sus protagonistas que no se encontrarán en las otras plataformas dedicadas a esta cobertura.

### **1.3 Objetivo general**

“Desarrollar una estructura de trabajo para la cobertura de un juego de beisbol, haciendo énfasis en informaciones, anécdotas, datos poco convencionales, para unos aficionados que siempre quieren conocer profundamente sobre el desafío, mediante una cobertura digital a través de *twitter personal* que brinde, durante el juego de pelota, esas incidencias que no ofrecen las otras plataformas digitales”

### **1.4 Objetivos específicos**

- Analizar las plataformas digitales que dan cobertura del beisbol nacional para así determinar que informaciones o detalles del juego no cubren y así satisfacer ese nicho
- Desarrollar la cobertura que cumpla con esas necesidades que no satisfacen las otras plataformas, mediante un proyecto individual que analice los detalles exclusivos del juego
- Implantar una nueva forma de hacer cobertura digital de los encuentros de beisbol nacional, que cumpla con las distintas expectativas de un público exigente

## **1.5 Justificación**

Los motivos y razones para justificar el trabajo los encontramos en la necesidad del fanático deportivo de conocer cada día más detalles del pasatiempo nacional venezolano. Para satisfacer ese deseo de los aficionados que no se dan abasto en los medios tradicionales, es imperativo buscar una alternativa.

Por otro lado, el pasatiempo nacional ha crecido de tal manera que demanda cada día una mejor y más detallada cobertura, que no se compensa con los medios que en estos momentos le dan cobertura.

Esta investigación nos permite aplicar los elementos del periodismo digital, pero no solamente para mantener al tanto a los aficionados del resultado del juego, sino que se espera darle precisamente al aficionado esos detalles de las interioridades e intrínsecas de un encuentro que cada día más capta pasiones de nuevos aficionados.

Solamente ofreciéndole a los seguidores del beisbol cada vez un poco más con las coberturas de los juegos del beisbol nacional provocamos la continua innovación de las formas en que se da seguimiento a este tipo de evento deportivo.

## **1.6 Motivación**

La curiosidad de realizar este tipo de cobertura llegó en parte durante uno de los trabajos de campo a nivel internacional con el Diario Meridiano en marzo del 2009, fue la primera ocasión en la que se dio la oportunidad de trabajar con algunas herramientas digitales, por lo que entró la interrogante de cuánto y qué era capaz de hacer con esas armas digitales.

Una vez en el postgrado de periodismo digital de la Universidad Monteavila conocí el trabajo de grado de José Alfredo Otero Martínez sobre: Cobertura digital en tiempo real vía twitter de los juegos de primera división del fútbol nacional en Caracas.

Ese trabajo me generó la duda sobre cómo podría aplicarse esto al pasatiempo nacional, el beisbol, tomando en cuenta que la herramienta digital *twitter* se convertía cada día en una de las favoritas de los periodistas.

De allí comenzó la necesidad de explorar sobre el tema y con el tiempo, a medida que se conocían más herramientas, más aplicaciones, más instrumentos digitales, creció no solamente la curiosidad, sino la ansiedad del reto que se tenía por delante.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

Como periodistas tenemos distintas maneras de comunicarnos con el público, bien sea por medios visuales, radiales o escritos, el abanico de opciones es bastante amplio. Para un ciberperiodista, las opciones son todavía mayores, ya que contempla los medios digitales, aquellos que incluyen todas esas herramientas o géneros mencionados anteriormente, y un poquito más.

Sin embargo, solamente si entendemos bien cómo usar estas herramientas digitales, es que seremos capaces de dar la mejor información y cobertura posible.

Este proyecto tiene como finalidad dar complemento a la manera como se reporta en vivo un juego de beisbol a través de una herramienta multimedia o digital, tratando de hacer algo distinto a lo que los diferentes medios tradicionales hacen en la actualidad.

La herramienta digital seleccionada para llevar esto a conclusión es la red social *twitter*, con la que se pretende hacer un “Diario en vivo”, que consiste en la visión periodística de las intrínsecas e intimidades del juego, dando así un paso más allá en la cobertura, de lo que nos tienen acostumbrados los medios tradicionales.

Son distintos los géneros dentro del periodismo, existen la entrevista, el reportaje, la columna, el artículo de opinión entre otros, pero el género seleccionado para trabajar este proyecto, es el que se considera idóneo para el mismo: la crónica.

#### **2.1 Concepto básico de crónica**

##### **Definición de crónica**

“La crónica es el antecedente directo del periodismo actual. Es el relato pormenorizado, secuencial y oportuno de los acontecimientos de interés colectivo. Se ocupa fundamentalmente de narrar cómo sucedió un determinado hecho;

recrea la atmósfera en que se producen los sucesos públicos” (Marín, 2003, p. 199).

Una definición más sencilla o concreta de lo que es una crónica: “historia en que se observa el orden de los tiempos. Artículo periodístico sobre temas de actualidad” (El Nacional, 2001, p. 184).

Carlos Marín en su Manual de Periodismo, resalta que toda crónica debe tener tres características: 1) Relato: hacer historia de un suceso, exposición en orden cronológico de los momentos y elementos que hacen importante un acontecimiento. 2) Público: escribirse con lenguaje claro y sencillo comprensible para el común de los lectores y 3) Oportuno: ofrecerlo en el momento preciso. (Marín 2003, p.199).

Esos tres elementos describen o definen de forma precisa lo que se pretende hacer a nivel periodístico con el proyecto, se busca dar un relato de las intimidades del juego, los elementos no cubiertos por los medios tradicionales, de forma pública, no solamente en el sentido literario de hacerlo disponible a todos los que posean computadoras personales y cuentas *twitter*, sino hacerlo en ese lenguaje entendible por todos y finalmente, de forma oportuna, al momento, con las herramientas que los medios digitales le proporcionan a los ciberperiodistas.

## **2.2 Ciberperiodismo y ciberperiodista**

“El ciberperiodismo, es por encima de todo, periodismo, se trata del periodismo que se concibe desde y para un medio digital, especialmente la internet, hace referencia al uso del medio digital (internet u otras redes telemáticas)” (Tejedor, 2006, p.16)

Una vez que se entiende esto, se debe entonces pasar a tratar los elementos de una historia multimediática o digital, para luego saber exactamente hacia dónde se va a apuntar con este proyecto.

“Hay dos niveles para una historia multimedia: básico y avanzado, el nivel básico incluye un titular, texto, foto, gráfico y enlaces relacionados. El nivel más

avanzado contiene las siguientes propiedades: audio, video, show de diapositivas, animación, opciones interactivas y juegos interactivos” (Rosales, 2006, p.4).

Saber lo que hace un ciberperiodista y como reportar una historia multimediatca no es tan sencillo, ya que es todavía un concepto novedoso que se comienza a manejar con un poco de mayor frecuencia, es por ello que el periodismo digital, como se encuentra en crecimiento, es algo que todavía estamos intentando comprender.

### **2.3 Periodismo digital**

“Periodismo digital es un concepto difícil de definir, precisamente porque puede significar diferentes cosas para diferentes personas. De hecho, el término es una yuxtaposición de conceptos distintos: periodismo y digitalización. Puestos juntos, estas palabras sugieren una vieja práctica (periodismo) en un nuevo contexto (la era digital)” (Kawamoto, 2003, p. 3-4)

Sin embargo dentro de este resumen de los conceptos básicos es importante rescatar los siguientes elementos: 1) Ciberperiodismo en su forma más sencilla no es más que hacer periodismo en medios digitales 2) Relatar una historia multimedia es tan sencilla o avanzada como los elementos (herramientas) que utilicemos para contarla 3) Hacer un reportaje digital consiste en hacer ciberperiodismo, utilizando las herramientas multimediatcas para contar algo que está sucediendo en este caso en vivo, un juego de beisbol venezolano de la liga invernal.

Ramón Salaverría, profesor, investigador y consultor de medios digitales y director de proyectos periodísticos la Universidad de Navarra en España, dio su visión en una charla dictada en la Universidad Monteavila el pasado diciembre para los estudiantes de postgrado de comunicación social, entre sus distintos discursos, habló precisamente sobre lo que es lenguaje multimedia y el periodista de ahora.

## **2.4 Periodista multitarea y lenguaje multimedia**

“Un periodista multitarea es uno capaz de tener polivalencia profesional, ya que los medios -multimedia- coordinan distintos medios (imagen, sonido, texto, video, etc.). Para hacer una redacción ciberperiodística se debe poner en orden algo *más que palabras*” (Salaverría, 2010)

Estas palabras resumen bastante bien lo que se ha venido desarrollando, ya que el proyecto contempla: 1) una labor periodística o ciberperiodística que contemple una multitarea 2) dar la información de distintas formas (multimedia) 3) con la inmediatez que ofrece un medio como la internet.

“El lenguaje multimedia es una combinación de formatos: texto (elaborado en bruto), sonido (discontinuo o continuo), imagen (fija, fotográfica, ilustración, etc.) y movimiento (video, infografía dinámica)” (Salaverría, 2010)

Por ello se debe buscar una plataforma que dé la oportunidad de utilizar esta combinación de formatos, ya que precisamente el propósito u objetivo del proyecto es en parte utilizar estas distintas herramientas para contar la historia.

## **2.5 Cobertura digital o en vivo de eventos deportivos**

### **¿Cómo se hace ahora?**

La revisión de las distintas páginas que hacen cobertura de eventos deportivos digital u *online*, ha llevado a concluir que existe una tendencia muy similarmente marcada de cómo se da este tipo de información.

La mayoría de ellas, cuyos ejemplos se repasarán a continuación, contienen patrones similares que se basan principalmente en estadísticas, relato en vivo de las incidencias del encuentro e información detallada de los jugadores, algunas veces representadas en gráficos, algunas otras con fotos de los protagonistas.

El relato en vivo de este juego de fútbol entre el Barcelona y el Malaga celebrado el pasado domingo 16 de enero del 2010 y que se puede ver en el siguiente enlace:

[http://www.marca.com/marcador/futbol/2010\\_11/primera/jornada\\_19/bar\\_mga/asilo\\_vivimos.html](http://www.marca.com/marcador/futbol/2010_11/primera/jornada_19/bar_mga/asilo_vivimos.html). Demuestra claramente como el diario Marca ([www.marca.com](http://www.marca.com)) hace su fuerte precisamente en los distintos elementos que hemos señalado.

Un relato en vivo, prácticamente minuto a minuto de las incidencias del juego, enriquecido con un gráfico estadístico del campo de juego, sus jugadores, cambios, etcétera, son los principales elementos para relatar la incidencia deportiva de forma digital y también de forma multimediativa, ya que explota los gráficos, fotos y texto entre otros.

Igualmente y quizás más específicamente, debido a la cobertura que se ha decidido realizar, se presenta el enlace del quinto duelo, último de la Serie Mundial pasada, fecha 1 de noviembre del 2010 entre los Gigantes de San Francisco y los Rangers de Texas: <http://scores.espn.go.com/mlb/scoreboard?date=2010110>. Aquí en la página de ESPN ([www.espn.com](http://www.espn.com)) se puede también observar su principal enfoque en estadísticas, relato en vivo, con algunas fotos y comentarios.

Otro ejemplo de un deporte y su cobertura en vivo son estos duelos de la NBA de fecha 16 de enero del 2010, tratado por el seguimiento en vivo y digital de la página de FOX SPORTS ([www.foxsports.com](http://www.foxsports.com)). Que se pueden detallar en el siguiente enlace digital: <http://msn.foxsports.com/nba/scores>. Nuevamente se observa la tendencia hacia las estadísticas e incidencias del juego, con pocos aportes distintos a los mostrados.

Estos tres ejemplos muestran una clara y parecida tendencia a los elementos de información en esta cobertura digital: estadísticas, relato del juego en vivo, en algunos casos fotos y comentarios, además de los box score de los encuentros que contienen estadísticas, son las que se repiten en estos tres tipos de cobertura digital anteriormente citados.

Estos tres sitios seleccionados son referentes mediáticos deportivos a nivel mundial, el Diario Marca es uno de los más vendidos e importantes de España a nivel nacional, compite con los mejores diarios del país.

ESPN es considerado el líder mundial en deportes, es quizás la franquicia de información deportiva más importante a nivel global y ya cuenta con franquicias en distintos idiomas.

Finalmente FOX SPORTS es la competencia directa y más importante de ESPN a nivel nacional y mundial, es otro de los grandes referentes a nivel deportivo en cuanto a información se refiere.

## **2.6 ¿Cómo se hace en Venezuela?**

En Venezuela existen tres grandes referentes de cobertura digital deportiva, ellos son las páginas del diario El Universal ([www.eluniversal.com](http://www.eluniversal.com)), el diario Líder ([www.liderendeportes.com](http://www.liderendeportes.com)) y el diario Meridiano ([www.meridiano.com.ve](http://www.meridiano.com.ve)).

Estos tres se compiten en la actualidad para dar al aficionado la más completa e importante cobertura de los juegos en vivo, actualmente se han basado específicamente en el beisbol, pero pronto llegarán otros deportes como el fútbol y el baloncesto, al igual que lo hacen los grandes medios a nivel global.

Sin embargo, esos medios nacionales tienen sus tendencias similares ya a los ejemplos a nivel global que se vieron anteriormente, siguiendo el mismo patrón.

Para entender mejor estas similares tendencias se conversó con Willmar Tarazona, coordinador web del Diario Líder y con Jesús Villamizar y Luz Duque, programadores del relato en vivo de la página web del Diario Meridiano.

“Nosotros nos enfocamos principalmente en resultados, con eso puedes nutrir el resto, estadísticas, el box score, los comentarios de los fanáticos, los reportajes desde el estadio en directo, básicamente enfocado en la parte estadística” (Tarazona, 2010)

Clara similitud en lo que hace Líder con lo que se vio en la parte anterior, pero Meridiano también tiene su tendencia similar a la de los diarios antes o páginas que antes se repasaron.

“El enfoque fue en el relato en vivo, para programar todo trabajamos en bloque y primero diseñamos el reportaje en directo de las incidencias del juego inning por inning, luego fuimos con el box (estadísticas), luego el gráfico situacional y luego anexamos la ficha de cada uno de los jugadores, haciendo enlace en cada uno de ellos” (Villamizar y Duque 2010).

Así que ambos en su concepción o construcción se enfocaron en lo mismo, relato en vivo, estadísticas y comentarios, el mismo patrón de los grandes referentes que se analizaron anteriormente.

“Nuestro reportaje digital del juego se parece o asemeja mucho a la página de ESPN, también en algunas cosas a la de El Universal.com, tomamos también algunas ideas de la página FOX SPORTS” (Tarazona, 2010)

Esa similitud con los referentes antes mencionados es algo que también se repite en ambas páginas, Líder y Meridiano.

“Se asemeja bastante a la de El Universal.com, aunque tenemos muchas ideas tomadas de la página de [www.stats.com](http://www.stats.com) que nos provee durante la temporada de muchas estadísticas del beisbol venezolano e internacional para alimentar la web y también el diario” (Villamizar y Duque, 2010).

Finalmente, y este es un factor a tomar con mucha atención durante el proyecto que se realizará, estas son plataformas que necesitan no menos de dos personas para llevar a cabo de forma completa.

“Necesitamos una persona para llevar el relato en vivo, además de otra para las distintas actualizaciones, a eso le sumamos los dos redactores que están en el estadio y eso da el total para hacer la cobertura” (Tarazona, 2010).

En el caso de Meridiano sucede de forma similar, ya que no menos de dos personas son necesarias para llevar a cabo el trabajo.

“Se necesitan al menos dos personas, una para llevar el relato en vivo y otra para los numeritos del box, luego cuando se anexen más propiedades se necesitarán más personas para llevar a cabo el reportaje en vivo” (Villamizar y Duque, 2010).

Así que en Venezuela se lleva a cabo el mismo patrón que encontramos en los principales medios digitales a nivel mundial, siguiendo unas mismas características que hemos venido desarrollando y mencionando a lo largo del trabajo.

## 2.7 El diario en vivo

### Bill Simmons de ESPN

Bill Simmons es periodista de ESPN, escribe para su página web ([www.espn.com](http://www.espn.com)) y para *ESPN The Magazine* como “*The Sports Guy*”, “El tipo de los deportes”, bajo este sobrenombre escribe varias columnas semanales para la página web y una para cada edición de *ESPN The Magazine*, como pueden ver en su enlace directo: <http://search.espn.go.com/bill-simmons/>.

Dentro de su trabajo en digital, Bill Simmons ha hecho en varias ocasiones algo que llama “*Running Live Diary*”, algo así como “Diario vivo en progreso”, en el que hace también una cobertura en vivo un reportaje digital de un evento deportivo.

Como se puede observar en el enlace directo, en el apartado de “Archivo por tema”, encontramos su registro completo de diarios en progreso, allí hay desde el Juego 4 de la final de la NBA del 2008, pasando por la Serie Mundial del beisbol del 2001, el Superbowl XL de la NFL (2006) e inclusive eventos de la “lucha libre” como Summerslam (2005) o Wrestlemania XX (2004).

El diario en vivo de Bill Simmons es bastante similar a lo que se pretende con el proyecto, ya que se aleja de las estadísticas, box score y relato del juego en vivo como tal, para dar más su opinión personal, su visión del evento en sí, ocasionalmente hace encuestas durante el juego en las que interactúa con el aficionado y es común leer alguno que otro chiste sobre el tema.

En fin, es una manera distinta de hacer la cobertura o el reportaje en vivo, dándole un poco más de peso a la opinión y al comentario del periodista, en este caso Bill Simmons.

El “*Running Live Diary*” de Bill Simmons, se acerca en su concepto mucho más al proyecto que se pretende que lo visto en medios tradicionales, utilizar la plataforma *twitter*, permitirá hacer un “diario propio”, resumido en 140 caracteres.

## 2.8 La plataforma: *Twitter*

La plataforma seleccionada para realizar el proyecto es *twitter*, la razón principal es porque es un medio que ofrece opciones multimediatas para llevar a cabo el reportaje en vivo, que además puede ser manejado por una sola persona, tanto desde una PC como de un teléfono celular con conexión a internet.

Pero también porque es una herramienta para hacer *microblogging* en 140 caracteres, que se ha popularizado como red social, pero a la vez, se ha convertido en una herramienta del periodista que con *twitter* tiene la posibilidad de mantener un estrecho vínculo con los seguidores aficionados del deporte, en este caso del beisbol. Estos hinchas siguen a un comunicador en específico porque les interesa lo que este tiene que decir y les permite intercambiar opiniones, hacer preguntas o críticas, recibiendo ese protagonismo que quiere el fanático.

“*Twitter* es muy útil si ignoras el rechazo inmediato que genera. La naturaleza informal e instantánea del servicio se presta para resolver pronto problemas pequeños, distribuir noticias en directo y mantener la pista de la gente” (Douglas y Ludwig, 2009, p. 45).

Pero *Twitter* brinda un abanico de opciones como plataforma digital para poder hacer un propio Diario en vivo, el que se pretende enriquecer con imágenes, sonidos y hasta videos.

“Compartir videos, sonidos, enlaces, noticias, imágenes, clasificar *tweets*, compartir opiniones e intercambiar información e ideas, son distintos elementos que encontramos en *twitter*” (Douglas y Ludwig, 2009, p. 46-47).

No solamente brinda *twitter* este importante abanico de opciones, sino que también tiene la comodidad y facilidad de que puedes usarlo, accederlo o utilizarlo desde el teléfono móvil.

“*Twitter* permite actualizar el estado de usuario y recibir actualizaciones mediante mensajes de texto para teléfonos móviles equipados con WI-FI o

acceso 3G. Móviles como *Blackberry* o *iPhone*” (Douglas y Ludwig, 2009, p. 46)

Finalmente hay que resaltar un factor importante que ofrece el abanico de opciones de *twitter*, que no lo encontramos preponderantemente presente en las otras formas de cobertura digital que se han visto hasta ahora.

“La cuestión es que la comunicación en *twitter* está hecha para ser bilateral. Aumenta tu red de seguidores interviniendo con respuestas y ayuda de tu parte” (Douglas y Ludwig, 2009, p 45)

Las opciones que brinda esta plataforma digital, o las herramientas de comunicación que se presentan, además de la versatilidad de usarlo en el teléfono móvil sin olvidar esa comunicación bilateral que se tiene con los usuarios, son factores que se tomaron en cuenta para seleccionar esta como la plataforma ideal para realizar el proyecto.

## **2.8 Las herramientas: *Twitter***

La edición de PC Magazine del mes de octubre del 2010, volumen 23, número 10 contiene un artículo en el que señala hasta 45 herramientas útiles para maximizar el potencial de una persona en *twitter*, teniendo esto en cuenta, es poco lo que no pueda realizarse con esta red social.

La opción de trabajar con video, audio, gráficos, encuestas, etcétera, hace del *twitter* una de las redes sociales más llamativas que existen hoy en día y sólo conociendo bien lo que puede ofrecer, es que se puede sacar el mayor provecho.

Herramientas como *Twitvid* y *Twitcam* permiten realizar, manejar y cargar videos de distintas formas y en diferentes lugares de la internet, será muy útil para este trabajo.

Otras aplicaciones digitales como *Twitpic* o *Yfrog*, permiten que cualquiera pueda compartir imágenes de forma práctica y sencilla, fotos que además puedan ser comentadas.

Algunas herramientas como *TweetStats*, *TwitterCounter* y *FollowCost*, contribuyen a conocer mejor como la actividad individual en *twitter*, pudiendo así mejorar la experiencia.

Mientras que *twistory* permite realizar un respaldo importante de todo lo que se pueda generar por la red social, por muy antiguo que sea lo que se está almacenando.

A todas estas herramientas se le puede sacar provecho para este trabajo y futuros ensayos de cobertura de este estilo, que sólo crecerán a medida que se alimentan de información.

## CAPITULO III

### **MARCO METODOLÓGICO**

El trabajo será desarrollado en tres fases; PRIMERA: se realizarán entrevistas a periodistas y locutores con experiencia en el área deportiva, especializados en beisbol y con trayectoria en los distintos medios. Tomando en cuenta que la herramienta elegida para retransmitir el encuentro será la plataforma digital *Twitter*: podemos aprovechar su capacidad de *microblogging* y la opción que brinda al comunicador que realiza la cobertura: texto, imagen y sonido todos en un solo medio digital.

Esas entrevistas saldrán de una muestra de cinco periodistas y locutores, para ellos se diseñará un cuestionario que responda una interrogante básica: ¿qué se le debe ofrecer al aficionado en retransmisión de un duelo de beisbol profesional por *twitter*?

Pero se debe recordar que este trabajo busca dar un poco más, ser novedoso, por lo que será esencial también responder la pregunta: ¿qué se le debe ofrecer al aficionado en retransmisión de un duelo de beisbol profesional por *twitter*, que no le ofrezcan los medios tradicionales?

SEGUNDA: Una vez seleccionada la muestra y diseñado el cuestionario, se contactará a cada uno de los elegidos, para entrevistarlos uno por uno y posteriormente comparar y sacar conclusiones de sus respuestas.

Se llegará entonces a ciertos factores comunes, que se recopilarán y usarán para aplicar a la cobertura que se pretende, siendo este el punto de partida del diseño de la retransmisión.

Una vez validados estos contenidos pertinentes y comunes de las entrevistas se hará la propuesta de la cobertura, para la que se usará el usuario personal: (@guilloyaber).

La razón para elegir el usuario personal es para beneficiarse los seguidores ya obtenidos, aprovechar los que se han logrado durante la trayectoria como

periodista deportivo y de beisbol en los medios escritos, radiales y audiovisuales, para llegar así a la mayor cantidad de personas.

TERCERA: Con este usuario personal realizaremos dicha retransmisión, al ser una cuenta personal, podemos implementar el método del “cobertura personalizada” que pretendemos sin necesidad de aferrarnos necesariamente a parámetros o manuales de ningún medio.

Esto además nos permite evitar temas legales de retransmisión de contenido o trámites administrativos en reproducción de material producido por una tercera parte.

Manteniendo una cuenta individual la retransmisión de las incidencias del juego se puede llevar a cabo sin necesidad de estar sujetos a estos temas, que podrían, entorpecer o complicar el trabajo.

Una vez realizado estos tres pasos, se sacarán las conclusiones del trabajo, basado en este trabajo previo de recopilación de datos, validez de los mismos y proyecto puesto a cabo a raíz de esos resultados.

A continuación un cuadro esquema preliminar de lo que pretendemos sea el proceso metodológico.

### ESQUEMA PRELIMINAR

<b>Objetivo</b>	<b>Actividades</b>	<b>Producto</b>	<b>Recursos necesarios</b>	<b>Tiempo estimado</b>
Selección de entrevistados	Elegir la muestra: periodista s y locutores.	Obtenemos la muestra	Pocos: los contactos de los entrevistados y el diseño del cuestionario.	De 1 a 2 meses
Y Diseño de cuestionario	Diseñar el cuestionario para la	Cuestionario para los periodistas/locutores		

	muestra.			
Realizar cuestionario y separar factores comunes	Realización del interrogatorio Y Separar factores comunes	Elementos necesarios para hacer la cobertura precisa	Contactar a los elegidos como muestra y realizar la entrevista	2 meses
Realizar la cobertura	Validar las respuestas y realizar la cobertura en base a los factores comunes	Cobertura basadas en datos validados como comunes	Cuenta twitter Resultados del interrogatorio	1 mes
Recopilar conclusiones	Sacar las conclusiones finales del trabajo	Conclusiones	Resultado de la cobertura digital	1 semana

## CAPÍTULO IV

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **4.1 *Twitter*: Personalizando la cobertura digital**

Las redes sociales son cada vez más populares y poderosas, se han convertido en el nuevo “lugar de esparcimiento” de las personas, que acceden de manera diaria y con religiosa devoción en páginas como FACEBOOK o TWITTER, para estar al día con sus amigos, familiares o conocidos sin restricciones de distancia, ni límites en la interacción.

Estos son los ejemplos más populares de los múltiples sitios que existen en la web que han puesto de moda la “interacción cibernética” y entendiendo esto es que surge en parte la idea de “personalizar una cobertura de beisbol”.

El deporte tiene algo singular que lo hace especial entre todas las cosas que como seres humanos podemos tener en común, y es que todo el que sigue el deporte se cree experto en la materia, por lo tanto, las exigencias de los seguidores de los deportes son muy altas hacia los periodistas que cubren las respectivas fuentes.

El *twitter* es una red social de microblogging que entre los periodistas se ha popularizado su uso para mantener un contacto más cercano con los aficionados, los fanaticos deportivos se hacen seguidores de los comunicadores deportivos para compartir con ellos, interactuar, informarse, toman la decisión de seguir a determinados periodistas porque les interesa lo que esa persona tiene que decir sobre un tema en específico, en este caso, el deporte.

Con esa herramienta de comunicación en la que se ha convertido el *twitter*, llegan las exigencias de esos múltiples seguidores, que sean muchos o pocos, han decidido seguir al periodista en cuestión porque le interesa su punto de vista sobre aquello que ellos viven con pasión, el deporte.

El beisbol es la pasión del venezolano, el pasatiempo nacional por excelencia y por consiguiente tiene una inmensa cantidad de seguidores que lo

viven con una pasión a veces indescriptible. Son precisamente estos aficionados a los que va dirigida esta cobertura, porque están requeridos de la misma, porque necesitan saber un poco más de su equipo, jugador o deporte favorito y porque además quieren ellos también dar su opinión, compartir sus conocimientos y en ocasiones hacer sus críticas.

La cobertura del beisbol debe ser entonces cada día más personalizada, más directa, más interactiva en todo el sentido de la palabra y que satisfaga todas los requerimientos de estos cada vez más exigentes aficionados.

#### **4.2 La necesidad de personalizar la cobertura**

La necesidad de personalizar la cobertura es algo que comparte con nosotros los encuestados a los que sometimos a esta interrogante, que hicimos con distintas herramientas digitales.

En una encuesta publicada en [www.facebook.com](http://www.facebook.com), ante la pregunta: ¿Te gustaría una cobertura personalizada de lo que ocurre durante un juego de beisbol?. De las 25 respuestas totalizadas 22 de ellas fueron positivas.

También en una consulta hecha a los estudiantes de la electiva de periodismo deportivo de la Universidad Monteavila en 5to año de Comunicación Social, de los 21 interrogados 18 de ellos dieron respuesta positiva a esa misma pregunta: ¿Te gustaría una cobertura personalizada de lo que ocurre durante un juego de beisbol?

Una encuesta más amplia fue realizada a cinco periodistas-locutores deportivos que se desempeñan profesionalmente en diario, web, radio y televisión sobre la necesidad de personalizar una cobertura del beisbol.

En el siguiente cuadro representamos alguna de las preguntas de esas encuestas realizadas, en la que queda claro que también para los profesionales de la materia, le necesidad de ampliar o personalizar mejor una cobertura es imperativa, para satisfacer las exigencias de estos aficionados que con cada temporada parecen pedirle más, no solamente a los periodistas, sino al juego mismo.

<b>Preguntas</b>	<b>Giner García (RCR)</b>	<b>Manuel Lira (Diario Líder)</b>	<b>Fernando Arreaza (Venevisión)</b>	<b>Efraín Zavarce (Unión Radio)</b>	<b>Gabriel Medina (Líder- Web)</b>
¿Pide el beisbol cobertura más especializada?	Si	Si	Si	Si	Si
¿El fanatico del beisbol pide más del periodista?	Si	Si	Si	Si	Si
¿El <i>twitter</i> como herramienta complementaria es válido?	Si	Si	Si	Si	Si
¿ <i>Twitter</i> como herramienta interactiva?	Si	Si	Si	Si	Si

Encuesta completa en los anexos

Luego de ver estos resultados no queda duda que tanto para fanáticos comunes, como para estudiantes de la carrera, así como para periodistas o locutores ya consagrados en la profesión del deporte es esencial que la cobertura sea cada vez más amplia, detallada, personalizada.

También se ve positivo el *twitter* como una herramienta que puede beneficiar a la cobertura y al periodista en ese sentido, ya que es más directo en su interacción con los aficionados, existe un vínculo digital para mantenerse en

contacto con las personas que deseen compartir sus opiniones, tengan interrogantes o quieren hacer críticas constructivas.

### 4.3 ¿Cómo personalizamos esa cobertura?

Las formas de personalizar la cobertura con una herramienta como *twitter* pueden ser de múltiples maneras, hay visiones de cómo se debe hacer y a que darle prioridad, pero para ajustarnos mejor a lo que podría ser la condición ideal, nuevamente realizamos consultas.

Una de las primeras la realizamos a un experto en el tema digital como lo es el profesor Ramón Salaverría, a su cuenta *twitter*: @rsalaverria y su respuesta fue la siguiente:

@guilloyaber Precisión, rapidez de actuación, buena escritura, combinar narración del instante con reflexiones más amplias de vez en cuando. (5 de agosto).

Posteriormente consultamos a nuestra selección de periodistas y locutores dedicados al deporte y en este siguiente cuadro desglosamos lo que fueron sus respuestas.

Cada uno de ellos tiene experiencia en los distintos medios de comunicación (diario, televisión, web, radio, etc.) pero resaltamos en principio el medio con el que actualmente tienen su mayor y más importante participación dentro del deporte.

Cabe destacar que la visión de cada uno de ellos es variante según lo que le toca desarrollar a diario, por lo que los elementos que para alguien que trabaja principalmente en radio pueden ser totalmente distintos a alguien que se desarrolle principalmente en medio impreso.

Sin embargo, fue interesante recopilar algunas cosas que tenían en común en a opinión de los encuestados y vemos un patrón con algunas de los elementos que señaló el profesor Ramón Salaverría.

Para entender mejor las ventajas que nos presenta el *twitter* es necesario hacer esta consulta, expertos que trabajan diariamente con estas herramientas, independientemente del lugar que les toque trabajar, este es un elemento con el

que puede manejarse cualquier comunicador social o locutor, todos lo ven de forma diferente.

<b>Preguntas</b>	<b>Giner García (RCR)</b>	<b>Manuel Lira (Diario Líder)</b>	<b>Fernando Arreaza (Venevisión)</b>	<b>Efraín Zavarce (Unión Radio)</b>	<b>Gabriel Medina (Líder-Web)</b>
¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?	Estadísticas	Declaraciones	Crónica Opinión Estadísticas Análisis	Opinión Estadísticas	Estadísticas Extra juego Voces Opinión Gráficos Análisis
¿Qué cualidades del <i>twitter</i> consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?	Inmediatez	Inmediatez Fotos Videos	Inmediatez Videos Opinión <i>Retweet</i>	Fotos Videos	Inmediatez Fotos Audios Videos Links
¿Cómo es la interacción del periodista y el seguidor en <i>twitter</i> ?	Tiempo Real Intercambio Preguntas	Preguntas Tiempo Real Contacto directo	Discusión Preguntas Resultado	Contacto directo	Tiempo real

Encuesta completa en los anexos

Lo que inmediatamente notamos al ver estos resultados es que el periodista especialista en web de los encuestados fue quién brindó más opciones en cada

uno de los renglones preguntados sobre las ventajas del twitter y sus herramientas.

Seguramente por su conocimiento más profundo de las herramientas y aplicaciones multimedia, puede ampliar de mejor manera cada una de las ventajas que nos ofrece esta red social.

Sin embargo, existen elementos que se repiten y podemos identificar como las estadísticas y las opiniones, estos elementos son considerados por nuestros entrevistados como los que hacen falta en la mayoría de los medios tradicionales con los que contamos.

No existe duda que las estadísticas, especialmente en el beisbol, son de un atractivo especial. Más en esta época en la que una nueva corriente de análisis deportivo basado en algo llamado sabermetría, que es el estudio profundo de los numeritos y datos de los jugadores, se ha popularizado y ha enamorado a muchos seguidores del beisbol.

Cierto es que las estadísticas no lo dirán todo, pero ofrecer la mayor cantidad de ellas posible puede ser un elemento que sea atractivo para los aficionados que se interesen en esta cobertura.

*“El béisbol no tiene verdades absolutas. Si pienso que debe implementarse en nuestra pelota la información saberométrica, valiosa herramienta que ayuda a profundizar en el juego, sin que esto signifique, que pase a verse el juego través de la sabermetría”* comenta Fernando Arreaza en las encuestas hechas.

La opinión en *twitter* es muy sencillo complacer al fanático, especialmente al trabajar con la cuenta personal en este proyecto (@guilloyaber) ya que los seguidores que en esta encuesta se poseen principalmente se asocian a esta cuenta porque les interesa saber lo que el individuo tiene que decir con respecto al tema en cuestión, intercambiar opiniones con el periodista específico es parte de tener esa cuenta personal.

En este punto también coincide el profesor Ramón Salaverría, indicando que hay que combinar la narración o relato de lo que está sucediendo con reflexiones que en momentos pueden ser más extensas. Esas reflexiones son sin

duda las opiniones precisas de la persona que está realizando la cobertura del evento.

Otro elemento que resalta son las voces del juego o entrevistas, necesarias y solicitadas por muchos aficionados y reflejadas en las respuestas de los encuestados.

La necesidad de conocer de primera mano o de la boca de los protagonistas las distintas opiniones o visiones del juego es esencial para los aficionados, para ello el *twitter* es fantástico, ya que cuenta con la opción de transmitir videos, audios y links que refieran a otras páginas, como por ejemplo un blog, en el que pueden complementar su información sobre el encuentro respectivo. Desde el punto de vista de la transmisión de las voces del juego, los que sigan esta cobertura estarán satisfechos con lo que encuentren.

El profesor Salaverría también resalta la precisión y correcta escritura, con un límite de 140 caracteres conocidos por todos para escribir en *twitter* es necesario contar con esos dos elementos, hay que ser muy exactos en todo lo que se transmite para llegar de la manera más precisa al aficionado, contar con una correcta escritura es parte de esa claridad.

#### **4.4 Cualidades y herramientas que brinda *twitter***

Tomando en cuenta lo anteriormente señalado, entendemos que los elementos que debemos ofrecer a los seguidores de esta cobertura que actualmente no brindan las transmisiones regulares o tradicionales son: estadísticas, opinión, entrevistas (voces del juego) y hacerlo con precisión y rapidez.

Ahora también es necesario analizar las cualidades que ofrece el *twitter* como plataforma digital que pueden dar una ventaja para alcanzar el tipo de cobertura que se pretende.

Hay un elemento en el que casi todos coinciden, eso es la inmediatez, sin duda es el punto más relevante del *twitter* y es algo que bien pueden ofrecer la televisión y la radio, pero no la prensa. Además hay que recordar que se pretende

que esta cobertura sea un complemento de las tradicionales, no necesariamente una competencia directa, eso lo alcanzamos al darle al aficionado esos datos, anécdotas e informaciones poco convencionales.

Las coberturas de los medios tradicionales (prensa, radio y TV) se enfocan generalmente en la acción de juego, en lo que está pasando en ese momento en la faena deportiva. Televisión y radio le dan inmediatez sobre eso al fanático, lo que se pretende con esta cobertura del *twitter* es ofrecer lo que no están dando estos otros medios.

La inmediatez se aprovechará para eso, sin abandonar ofrecer el resultado del juego que en definitivas cuentas es lo que primero busca el aficionado, al aprovechar esa cualidad del *twitter* para brindarle al aficionado precisamente esas anécdotas, datos e informaciones poco convencionales de lo que está sucediendo durante el encuentro y para eso tenemos distintas herramientas que ofrece esta plataforma digital, en las que entraremos más tarde.

Además de la inmediatez, los encuestados señalan que el *twitter* cuenta con otras cualidades que lo hacen único y que permiten que en esa cobertura se pueda lograr lo pretendido: videos, audios y fotos salen señalados en las distintas respuestas de los expertos.

La edición de *PC MAGAZINE* de Chile de octubre 2010 en su volumen 21, número 10 señala que existen al menos 45 útiles herramientas para optimizar la experiencia en *twitter*.

Son distintas las herramientas para por ejemplo transmitir fotos: YFROG y FLICKR son las más populares, en el caso de los videos existe: TWITCAM y TWITVID para transmisiones en vivo, mientras que existen múltiples opciones para retransmisión de LINKS en las que videos pueden ser colgados, por ejemplo en un blog personal.

Estas cualidades que pueden ser explotadas o aprovechadas con estas herramientas son las que señalan los encuestados y son las que se pretenden utilizar para dar la cobertura de estos datos, anécdotas e informaciones poco convencionales, sin abandonar como señalamos antes, la importancia de repetir el resultado.

El correcto uso de cada uno de ellas permitirá darle al seguidor de la cuenta una experiencia distinta en la cobertura de un duelo en específico, ya que podrá contar con esos elementos de manera combinado, que no podría necesariamente tener con los medios tradicionales.

#### 4.5 Interacción digital

Existe otro elemento que brinda *twitter* con el que no cuentan las transmisiones o coberturas tradicionales y es la interacción que permite esta plataforma digital, la capacidad del aficionado para intercambiar con el periodista es algo que todos los expertos señalan.

*“La oportunidad de tener contacto directo con quienes a su vez tienen acceso a los protagonistas (jugadores y directivos) hace que este sea un canal perfecto para quienes debe ver el espectáculo desde la tribuna”* explica Efraín Zavarce en las encuestas hechas.

Sin duda que la interacción entre los seguidores y el periodista es esencial en las redes sociales, específicamente en *twitter* y en este caso los encuestados coinciden, todos señalan que el intercambio a tiempo real, la discusión, la capacidad de responder preguntas, la conversación en vivo es algo que buscan los seguidores o que ofrece el *twitter*.

Es por ello que la interacción es clave con esta plataforma digital y servirá para tener un cierto feedback de lo que pretende o espera el fanático de la cobertura que estás realizando o pretendiendo.

Una vez analizadas estas encuestas, con los conocimientos de lo que ofrecen las herramientas de la plataforma digital o red social *twitter* y sabiendo lo que queremos aplicar, podemos entonces detallar en el siguiente cuadro lo previamente desarrollado.

Recuadro resumen:

¿Cual plataforma?	¿Qué falta en coberturas	¿Qué cualidades nos ofrece?	¿Qué herramientas nos	¿Y cómo complementamos con algo distinto
-------------------	--------------------------	-----------------------------	-----------------------	--

	actuales?		presenta?	esa cobertura?
Red Social: <i>Twitter</i>	Opinión Entrevistas Estadísticas	Inmediatez Videos-Audio Fotos	140 Letras TWITVID- TWITCAM FLICKR-YFROG	Con datos Anécdotas e informaciones Poco comunes

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA O PRODUCTO**

#### **Resultados de la investigación**

##### **5.1 La cobertura personalizada del beisbol**

Si existe una persona insatisfecha en el mundo, ese es el fanático deportivo, los aficionados más fervientes siempre quieren conocer y saber un poco más, viven por más estadísticas, mejores datos, mayores números, múltiples explicaciones, distintas opiniones.

La globalización, la internet, la web, las redes sociales, todos se combinan para exsacervar un poco más la curiosidad de ese aficionado, al descubrir cada vez un poco más del juego, más incrementa su deseo de continuar aprendiendo, conociendo, cuestionando, discutiendo, es un círculo vicioso que no tiene final.

Por esta razón, una cobertura personalizada puede contribuir a esa necesidad del aficionado, pero también pretende ser apenas un paso más en el continuo crecimiento de la comunicación, cada día las cosas cambian y uno como periodista (comunicador) debe estar preparado para esos cambios, para responder a las exigencias de unos aficionados exigentes y que con el tiempo, la globalización y las nuevas tecnologías los son un cada día un poco más.

¿Es la cobertura personalizada el siguiente paso en la comunicación deportiva? Seguramente la experiencia no será negativa y esperamos que en cierta forma sea una base para futuras coberturas, que cada día se encuentren nuevas maneras de llegar a los aficionados.

Con esta propuesta se espera complementar lo que ya encontramos en los medios tradicionales, se busca generar nuevas maneras de retransmitir un evento deportivo, se busca la interacción con el aficionado, en resumen se pretende ser un aporte a la manera como se cubre o se pretende cubrir el pasatiempo nacional en el inmediato futuro.

Todo esto será analizado, se plantearán conclusiones y se darán recomendaciones que se espera sean de utilidad para futuras investigaciones.

## 5.2 Cobertura total

Este es un terreno peligroso, las nuevas tecnologías hacen del término “cobertura total” algo inseguro, pero de momento contar con una herramienta como la internet, con una plataforma digital como el *twitter*, que puede ofrecer todo en uno (texto, audio, video, gráficos, fotos, etc) pareciera que de momento no existe algo más.

Se pretende acaparar todos estos elementos en la cobertura total por *twitter* que se persigue con el beisbol, aprovechando al máximo las principales herramientas de esta plataforma digital para lograrlo.

También se procura dar un extra que actualmente no es común en las coberturas tradicionales, es por esto que ofrecer al seguidor datos, anécdotas e informaciones poco convencionales, pero interesantes para el aficionado, sin abandonar el fin último que es dar el resultado del encuentro se convierte en un factor atractivo para cualquier seguidor del deporte.

Combinar estos factores, aprovechar las herramientas, interactuar con los aficionados, son pasos esenciales para la cobertura esencial, la experiencia contribuirá a entender mejor lo que busca el aficionado, sus interrogantes podrán ayudar en hacer futuras coberturas mejor.

## 5.3 Características principales: Cobertura total

**1.- Inmediatez**, es uno de los puntos en el que todos coinciden y sería un error no aprovechar esto que nos brinda *twitter*, especialmente porque también es algo que el fanático pide.

**2.- Estadísticas**, predeterminar *tweets* con el *twitter* es bastante sencillo, para darle al aficionado números que pide, se programarán algunos de ellos con datos

<p>interesantes para transmitirlos a lo largo de la cobertura.</p>
<p><b>3.- Declaraciones</b>, estarán presentes las voces de los protagonistas, bien sea por videos, audios o inclusive texto, el fanático tendrá tantas como sea posible recopilar y retransmitir.</p>
<p><b>4.- Opinión</b>, al ser cuenta personal cada comentario puede tener cierto aporte del periodista y con esto seguramente se generará una interacción con los aficionados-seguidores.</p>
<p><b>5.- Fotos:</b> el <i>twitter</i> permite no solamente ser periodista, sino reportero gráfico, ofrecer fotos a los aficionados distintos a las que verán en prensa o web de diarios especializados será el norte.</p>
<p><b>6.- Video-Video en vivo:</b> lograr videos exclusivos o no de los protagonistas o aficionados, será un plus de una cobertura que precisamente pretende caracterizarse por eso.</p>
<p><b>7.- Audio:</b> siempre que estén disponibles las voces de las figuras en vez del texto de lo que dijeron será más atractivo, por lo tanto, se intentará brindarle eso al aficionado.</p>
<p><b>8.- Links-Gráficos:</b> aprovechar links de otros medios o dar links de por ejemplo el blog personal durante la cobertura para complementar será otro aporte, además de ofrecer gráficos estadísticos.</p>
<p><b>9.- Datos, anécdotas e informaciones poco convencionales</b>, será un complemento de lo que ya está establecido y dará ese extra a la cobertura que no aparece en otras transmisiones.</p>
<p><b>10.- Interactividad</b>, la respuesta, crítica, discusión o cuestionamiento del aficionado sobre situaciones del juego, sobre los elementos que serán comunicados, es un excelente "<i>feedback</i>" de la cobertura.</p>

## 5.4 *Twitter* personal vs. *Twitter* empresarial

Para algunos puede presentarse esta interrogante, respecto la realización de este tipo de cobertura con una cuenta personal de *twitter* al contrario de utilizar la de la empresa para la que se pueda estar trabajando.

Buscando aclarar un poco en ese sentido, realizamos un cuadro con cinco puntos clave que pueden contribuir a explicar la razón por la que este tipo de cobertura es preferiblemente ideal realizarla con la personal que recurrir a la del empleador.

<b>1.- Opinión:</b> Las opiniones que emita el periodista no deberían ser necesariamente asociadas, vinculadas, responsabilizadas o atribuidas a la empresa para la que trabaja.
--

<b>2.- Producción multimedia:</b> Igualmente las fotos, videos, audios, etcétera, no podrían ser necesariamente asociadas, vinculadas, responsabilizadas o atribuidas a la empresa para la que trabaja, esto es especialmente beneficioso por temas legales.
--

<b>3.- Libertad:</b> al realizar la cobertura con la cuenta personal no necesariamente hay que regirse por estilos o formatos preestablecidos por las empresas para las que se trabaje.
---

<b>4.- Seguidores:</b> Al contar con una cuenta personal el periodista se debe a unos seguidores que están asociados a su cuenta porque quieren escuchar la opinión de esa persona y no necesariamente porque esté en una u otra empresa.
---

<b>5.- Autoría:</b> El éxito o no de esta cobertura total será del periodista al contar y utilizar sus métodos para comunicar a sus seguidores, este esfuerzo personal no puede tomarse el crédito nadie más que el que lo realice.
---

## 5.5 Esquema de cobertura

Un esquema único para realizar este tipo de cobertura pareciera en este momento inviable, no existe todavía una fórmula esencial para hacer esto y probablemente nunca se tenga una.

Sin embargo, si se puede seguir cierto patrón durante el pre juego, durante el encuentro y también en el post juego, en esos tres aspectos nos enfocaremos para esquematizar lo que se pretende con la cobertura.

Para ello haremos tres recuadros con las características que se buscan en cada uno de esos elementos, con la intención de cumplir la mayoría de los puntos que se coloquen en el esquema, en base a ellos luego se pueden hacer mejores observaciones y en caso de ser necesario, ajustes para futuras coberturas de este tipo.

<b>Pre-juego</b>
<b>I. Live-Video:</b> contar con herramientas como <i>Twitcam</i> y <i>Twitvid</i> , permite hacer una previa de televisión EN VIVO que por cuestiones del ritmo del juego va a lugar de mejor forma en el pre-juego.
<b>II. Texto:</b> Los 140 caracteres que ofrece <i>twitter</i> deben ser aprovechados al máximo en este pre-juego en que el aficionado espera saber estatus de factores como el clima, terreno, prácticas de los equipos, etcétera.
<b>III. Datos:</b> Será un excelente e ideal complemento durante la transmisión en vivo con <i>Twitcam</i> o <i>Twitvid</i> que se vayan transmitiendo datos del juego ya previamente programados.

Cuadro 1

<b>“Playball”</b>
<b>I. Texto:</b> Clave aprovechar los 140 caracteres, decir constantemente el resultado y transmitir esos datos, anécdotas e informaciones poco convencionales que quiere el aficionado.
<b>II. Fotos:</b> Algunos de esas informaciones poco convencionales pueden ser

representadas en fotos, cosas como público famoso presente, el color de los zapatos o guantes del pelotero califican dentro de eso.
<b>III. Datos:</b> Durante el juego algunos pueden ser programados, pero surgirán con el pasar del mismo, algunos que deberán transmitirse al instante para el interés del aficionado.
<b>IV. Video:</b> Algunas entrevistas o imágenes interesantes que pueden haberse grabado previo al juego, pueden ser montados y transmitidos durante el encuentro.

Cuadro 2

<b>Post-juego</b>
<b>I. Texto:</b> Nuevamente presente para dar las incidencias definitivas, ficha técnica del final del encuentro y otros comentarios de interés son aprovechados al final.
<b>II. Estadísticas finales:</b> No se pueden programar, por lo tanto, deben ser recopiladas y presentadas al final del encuentro para satisfacer al aficionado.
<b>III. Opinión:</b> Aunque se puede hacer durante todo el encuentro, al final es cuando probablemente sea más factible, porque además será el mejor momento para responder preguntas de los seguidores.
<b>IV. Video:</b> Las entrevistas a los protagonistas posteriores al duelo son excelentes transmitirlas en este momento del encuentro, cuando se conoce el resultado final.
<b>V. Audios:</b> De no poder contar con el video de los protagonistas, sus voces posterior al duelo también vienen a lugar y serán esenciales para complementar la cobertura.

Cuadro 3

Luego de haber esquematizado cada uno de estos puntos para el pre juego, post juego y durante el encuentro, no podemos dejar de lado otras observaciones

importantes como: buena escritura, precisión en inmediatez que señala en principio el profesor Ramón Salaverría, pero también resaltan algunos de nuestros encuestados.

Aunque previas experiencias de cobertura por *twitter* beneficiaron para poder realizar este esquema, se vuelve necesario seleccionar un duelo de esta campaña 2011-2012 para aplicar lo antes señalado y realizar una más conclusiva cobertura.

## 5.6 El juego: *Playball*

Existen múltiples desafíos que podemos elegir para realizar la cobertura en una temporada de 63 encuentros, sin embargo, hay factores que no podemos controlar y que debemos tomar en consideración para establecer el juego específico en el que se realizará la cobertura.

Además hay que considerar un juego atractivo para los aficionados, ya que el norte es eventualmente contar con la mayor cantidad de seguidores en la cobertura, de manera que se pueda generar interacción, tráfico en el intercambio de información y esperar interrogantes, reacciones y comentarios de los seguidores de la misma.

Tomando estos factores en cuenta señalamos las siguientes características para elegir el encuentro:

- Duelo en un estadio cercano y accesible: el Universitario de Caracas.
- Juego entre equipos atractivos para la afición: Caracas vs. Magallanes
- Desafío antes del mes de diciembre para poder recopilar resultados mejor

Una vez determinadas estas características, elegimos el encuentro del 17 de noviembre del 2011 entre los Leones del Caracas y Navegantes del Magallanes a realizarse a las 7:30pm en el estadio de la UCV.

La cobertura hecha durante este encuentro aplica perfectamente para cualquiera de la LVBP, se debe contar con unas mínimas herramientas para poder

realizarlo, pero si es así, se puede realizar en cualquier juego de la LVBP y el beisbol en general.

Elegir este duelo no es exclusivo de explorar o repetir la cobertura en otros duelos, pero escogimos uno principal para hacer el producto inicial y arrojar los resultados, pero se practicará en posteriores encuentros, no necesariamente un Caracas-Magallanes, pero sí un duelo que se realice en la ciudad de Caracas para tener el escenario accesible.

A continuación analizamos las herramientas que necesitaremos para realizar la cobertura, comentando en cada caso para que y por qué nos sirven cada una de ellas durante esta transmisión personalizada.

### 5.7 Herramientas de cobertura

Se necesita contar con algunas herramientas para lograr la cobertura, en este apartado señalaremos cuales son, que utilidad le daremos, para que herramienta de *twitter* la necesitamos y que características nos ofrece.

El siguiente esquema permite señalar cada uno de estos factores que serán necesarios para llevar a cabo la cobertura y que nos permitirá sacarle el mayor provecho a las herramientas.

Heramienta	Usabilidad	Herramienta <i>twitter</i>	Características
Laptop-Video/cam integrada	Transmitir por twitter y grabar en vivo	<i>Twitcam</i> <i>Twitvid</i>	Permitirá transmitir por <i>twitter</i> y hacer <i>LiveStreaming</i>
Blackberry-Pearl	Transmitir por twitter, capacidad de tomar fotos, audio y video	<i>Twitvid</i> <i>Twitpic</i> <i>Flickr</i> <i>Yfrog</i>	Herramienta movil permitirá transmitir por <i>twitter</i> y hacer fotos, videos, audios

Flip-Video-Mini-HD	Graba videos de protagonistas	<i>Twitvid</i>	Herramienta para videos de voces pre y post juego
Sony-MP3-IC Recorder	Grabar audios de protagonistas	No aplica	Permite subir audios que se pueden referir en links
Audífonos y Micrófonos	Para el teléfono, los grabadores y la laptop	No aplica	Para revisar el trabajo y la calidad de sonido

### 5.8 El producto

La cobertura fue realizada en la fecha determinada, duelo que protagonizaron en el estadio UCV entre Caracas y Magallanes con victoria de los Navegantes 7x2 ante los Leones en la semana 6 del campeonato que consiste de 12 en total de la temporada regular entre los meses de octubre-diciembre.

La prueba se realizó con éxito, en el prejuego se cumplieron casi todas las metas y objetivos, durante tres entradas de cobertura durante el juego se lograron todos los objetivos y en el postjuego se alcanzaron casi todas las metas.

Todo esto se señala a continuación, desgolsando por parte cada una de las partes de los esquemas realizados y los logros alcanzados durante este encuentro, que fue la primera prueba de cobertura, en posteriores ocasiones se ha seguido practicando el ensayo.

Un total de 957 seguidores estaban asociados a la cuenta *@guilloyaber* para el momento de realizar el duelo, principalmente aficionados del deporte, específicamente del beisbol.

Del total de 12 objetivos que planteamos en cada una de las tres partes del juego (prejuego-*playball*-postjuego) se alcanzaron o lograron 9, lo que se traduce a un 75 por ciento del planteamiento final.

Alcanzar en la primera prueba esta cifra es altamente positivo, ya que las tres metas no logradas se deben a distintos factores no necesariamente ligados a las herramientas que se utilizaron.

A continuación se hace un desglose de cada una de las partes del encuentro y su análisis particular, esto permitirá posteriormente arrojar conclusiones y recomendaciones para futuras coberturas, que probablemente irán evolucionando también a medida que las condiciones para los periodistas sean mejores y que la tecnología brinde mejores herramientas.

Este primer duelo benefició además para corregir algunos errores que en posteriores encuentros se pudieron solucionar, permitiendo una mejor cobertura con mayores opciones y datos para la afición.

## **5.9 Resultados prejuego**

### **5.9.1 Live-Video o LiveStreaming**

No se pudo realizar el *LiveStreaming* como se determinó en el esquema, principalmente porque el Wi-Fi del estadio de la UCV se encontraba demasiado congestionado.

Al ser un Caracas-Magallanes existió la presencia de televisoras, además de las acostumbradas transmisiones radiales, eso combinado con la cantidad de periodistas asistentes y utilizando el bando de ancho del estadio provocaba que la internet fuera intermitente.

Pruebas realizada previo a implementar el *LiveStreaming* fueron negativas, ya que no se podría lograr una transmisión clara de la imagen que además de retransmitirse con bastante retraso, corría con el peligro de caerse debido a lo intermitente del ancho de banda.

Debido a esto se decidió no realizar el LiveStreaming para este encuentro, considerando el resultado de las pruebas. Lamentablemente el estadio universitario no cuenta en el palco de prensa con conexiones por cable, directamente a la web, por lo que esa opción era inviable para tratar de completar la cobertura.

Tampoco se contaba con una tarjeta personal para conectarse a internet, por lo que no existía opción de hacer la cobertura del *LiveStreaming*. Se consideró la opción de grabar un video y publicarlo previo al duelo, sin embargo, se abandonó esa posibilidad ya que se consideró que no muchas personas accederían al mismo si no se le daba la apropiada promoción.

Disinto era el caso del *LiveStreaming* a través de *Twitcam*, ya que en ese proceso el mismo *twitter* genera el link de la transmisión en vivo a todos los seguidores y esto permite que a su vez ellos *retweeteen*, produciendo la promoción casi de manera automática.

El *LiveStreaming* fue el único objetivo que no se cumplió de los que se plantearon para el prejuego, sin embargo, ya se conocen los inconvenientes que se pueden presentar y existen distintas formas en las que se puede, a futuro, atacar estos contratiempos.

### **5.9.2 Texto en lugar de video**

Al no tener video preponderancia en esta parte por lo previamente explicado, el texto tomó un valor preponderante, a pesar de que a su vez era complicado resumir en 140 caracteres todo lo que se pretendía ofrecer en la especie de antesala del duelo preparada para el *LiveStreaming*.

Sin embargo, se complementó esta parte del prejuego con algo que en principio no se había considerado, las fotos. Al no tener que estar presentando el duelo por *LiveStreaming* se pudo hacer fotos previo al juego y transmitirlo a los aficionados.

En este sentido aprovechamos esos datos, anécdotas e informaciones poco convencionales al precisamente representar eso con imágenes de los instantes previo al duelo.

Imágenes de por ejemplo el equipo de mantenimiento quitando la lona del Universitario o de la forma como pintaban la línea de cal para dibujar por ejemplo la palabra “Leones” detrás del plato, fueron algunas de las fotografías retransmitidas a los aficionados.

### **5.9.3 Datos programados**

Se habían programado algunos datos que automáticamente serían transmitidos por *twitter* en forma de texto para complementar el *LiveStreaming*, esto se mantuvo durante el prejuego a pesar que no se pudo realizar la transmisión en vivo, pero sirvió como complemento de las fotos y comentarios poco convencionales que se comenzaron a retransmitir por texto.

Dentro de estos datos se incluyeron puntos como la serie entre ambos equipos de por vida, la serie en esa temporada, los bateadores y lanzadores más calientes y más fríos de ambos equipos, entre otras.

Todos estos datos sirvieron para contribuir a la cobertura del prejuego, en el que era esencial escribir con consistencia y repetidamente para que los seguidores se fijaran que existía algo especial que se estaba realizando por la cuenta personal en esa ocasión.

## **5.10 Resultados del *Playball***

### **5.10.1 Cobertura por texto**

Fue clave durante la cobertura del juego en sí repetir con regularidad el resultado y la entrada, eso sin duda que reduce la cantidad de 140 caracteres, pero contribuía al *hashtag* *#Caracas-Magallanes* que siempre durante estos duelos suele ser muy concurrida y generalmente se convierte durante esos días en *trending topic* de los primeros diez.

Cuando no se pudo reducir demasiado la cantidad de caracteres que se utilizaron fue generalmente porque se recurrió a dar los datos, anécdotas o informaciones poco convencionales, que no dejaron de ser atractivas para el aficionado durante todo el encuentro.

La transmisión de texto se hizo tanto desde la laptop como desde el teléfono móvil, dependiendo de la necesidad de moverse de sitio para recopilar o recoger algún dato de interés que no se podía acceder desde el palco de prensa en el que se sientan los periodistas.

Tener el teléfono también beneficio en el tema del wi-fi, en ocasiones cuando se caía la conexión no se perdía la transmisión de contenido ya que se contaba con el móvil.

### **5.10.2 Fotos durante el encuentro**

Fue una de las características más atractivas de la cobertura durante el encuentro, la posibilidad de darle imágenes diferentes, poco convencionales o a veces la visión diferente al del profesional de la gráfica se convirtió en algo no solamente atractivo para el aficionado, sino divertido para el reportero de tratar de conseguir.

Realmente fue en este momento en que se pudo sacar el mayor y mejor provecho al teléfono móvil, al poder llevarlo a casi cualquier lado y contando con el pase de prensa para moverse a placer en el estadio, las fotos casi no tenían límite.

Desde aficionados que mostraban con orgullo los colores de sus equipos, pasando por el curioso movimiento del lanzador de Leones al tirar al plato, la creatividad para buscar tomar imágenes distintas era casi infinita.

### **5.10.3 Datos de interés**

Debido a la inestabilidad del wi-fi, hubo la necesidad de reprogramar algunos datos que se transmitieron durante el prejuego para que repitieran en el encuentro, para así seguir no solamente enriqueciendo el contenido que se transmitía, sino para que si en algún momento fallaba la conexión no se dejaba de enviar algún tipo de información.

La intención era ir brindando datos que se presentaban durante el juego, por ejemplo comunicar que Carlos Rivero batea .200 cuando tiene cuenta de desventaja de 0-2 y hacer eso sí esa situación se presentaba durante el duelo en cuestión.

Se logró sin embargo transmitir algunos datos de ese estilo, además de los que se programaron para complementar la información, por lo tanto pocos fueron los

momentos en que los aficionados no estaba recibiendo información fresca y al momento del juego.

#### **5.10.4 Videos cargados**

Este objetivo no se pudo completar como se pretendía, los videos grabados que se pudieron haber cargado durante la realización del encuentro fueron reservados para cargarlos al final.

La razón principal por la que se decidió esto fue por la necesidad constante de comunicar a través del *twitter*, eso impidió que se concentrara esfuerzo en cargar el video a la web.

Era complicado hacerlo especialmente cuando se estaba moviendo por el estadio para conseguir imágenes de interés, por lo que se decidió esperar hasta el final para cargar los videos.

Este fue el único objetivo que no se pudo cumplir durante la cobertura esquematizada para el *playball*.

### **5.11 Resultados del postjuego**

#### **5.11.1 Texto posterior al duelo**

La cobertura o crónica reseñada una vez finalizado el juego se realizó aunque era bastante poca, se limitó a comentar las incidencias finales, como por ejemplo los equipos saludándose o los peloteros festejando.

Se enfocó en esta parte un poco más en la actitud de los aficionados, al ser un duelo ente Caracas-Magallanes en que está el estadio bastante parejo en la asistencia de estos dos conjuntos, algunos celebraban y otros salían de brazos caídos.

Nuevamente en el esquema del postjuego no se contempló usar la fotografía, pero frente a las distintas reacciones de los aficionados pareció interesante reseñar eso durante el postjuego.

Se transmitieron varias imágenes de las impresiones de los aficionados y algunas de los peloteros felicitándose en el medio del montículo posterior al duelo de pelota.

También algunas imágenes del palco de prensa vacío ya que la mayoría de los periodistas había bajado a la zona del dugout o clubhouse del equipo visitante y local para recopilar de primer mano las voces de los protagonistas.

Fotos de la rueda de prensa, de los personajes convocados a la misma para dar comentarios posteriores al juego fueron publicadas por la cuenta de *twitter* y transmitidos a los aficionados.

Las fotos terminaron siendo un complemento mucho más atractivo que el texto durante esta parte final del encuentro, como dicen: una imagen vale más que mil palabras.

### **5.11.2 Numeritos finales**

Una vez conseguida las voces de los protagonistas en video, y con las estadísticas finales en mano, se pudo hacer una transmisión de esos números finales que agradan a muchos aficionados.

Estos números son diferentes a los programados, ya que esos datos que se dieron en el prejuego y durante el encuentro son no necesariamente ligados a lo que sucedió en el desafío.

Los datos o estadísticas finales son estrictamente del juego realizado, cosas como por ejemplo los corredores dejados en base por ambos equipos o los ponches o boletos de cada conjunto, hasta la cantidad de lanzadores utilizados pro ambos conjuntos.

Las estadísticas finales deben enfocarse estrictamente en lo sucedido durante el encuentro, una vez realizado el desafío al aficionado le intresan poco los números previo al duelo porque lo más probable es que en su gran mayoría hayan sido ya obsoletos.

### **5.11.3 Comentarios finales**

La opinión se hizo presente una vez transmitidos los números, el análisis postjuego es algo que se disfruta bastante por los seguidores y en este caso no fue la excepción.

Interactuar con los aficionados, provocar con un comentario o análisis del juego o los protagonistas una reacción de los seguidores es algo que fue aprovechado para dar una mejor opinión de lo sucedido.

No solamente es una opinión personal del periodista que realizó la cobertura, es también un análisis de lo que sucedió en ese encuentro basado en los números que fueron transmitidos previamente a los seguidores, estudio minucioso de lo que ha ocurrido.

También cabe un comentario sobre la situación en la tabla de posiciones y pronósticos posteriores al duelo de lo que puede suceder en futuras confrontaciones entre estos dos equipos, son todas opiniones atractivas para los aficionados.

#### **5.11.4 Videos protagonistas**

Fueron cargados los videos de los protagonistas y sus voces del juego en la página blog personal: [www.bateadordeturno.blogspot.com](http://www.bateadordeturno.blogspot.com) y el link de la misma fue retransmitida a través del *twitter* para darle a conocer a los aficionados dónde podría encontrar esto.

Cuatro fueron los protagonistas que se pudieron grabar, tres de ellos asistieron a la rueda de prensa, el otro fue tomado el video previo al encuentro, se pretendía cargar el contenido durante el desafío, pero al no hacerlo, quedó para el postjuego.

No se pudo grabar a ningún pelotero del equipo perdedor por estar esperando por los ganadores ese día, siempre dando prioridad a los vencedores en todo tipo de competencia.

Ideal era poder haber recopilado ambas partes, pero la forma como se mueve en este sentido las ruedas de prensa al finalizar el encuentro impedían que esto se realizara.

### **5.11.5 Audio protagonistas**

Este objetivo no se pudo cumplir como esperado, una vez que se contaba con el video, el audio pasaba a un muy segundo plano, sin embargo, es importante considerarlo en el esquema, ya que si por alguna razón no se puede contar con el video de los protagonistas, al menos se tiene el audio.

Además algunos protagonistas pueden no sentirse cómodos frente a la cámara de video por más inofensiva que esta se vea, así que contar con una grabadora de audio para no perder la oportunidad es importante para poder llevar la información a los aficionados.

No lograr el audio pasa un segundo plano al haber transmitido los videos, pero tener ambas herramientas le da un valor especial a la cobertura de poder realizarse ambas mejor todavía.

El video cuenta con su audio así que en el peor de los casos, se puede grabar el sonido de ese video grabado y colocar el link del mismo, en este caso no fue necesario.

## **5.12 Revisión final: cobertura total**

Una revisión detallada de las características principales que se pretendía lograr en esta cobertura total también fue bastante positiva, ya que se logró ocho de los diez puntos planteados para un 80 por ciento de efectividad.

Cada una de estas características se cumplió usando las herramientas que implementamos para la cobertura y también las funciones que nos brindaba la plataforma digital *twitter*, a la que se le pudo sacar un gran provecho para los aficionados.

A continuación se analizarán cada una de las características en detalle, lo que se logró, cómo se logró y de qué forma esto benefició o enriqueció la cobertura para los aficionados seguidores de la cuenta y la cobertura.

De los diez aspectos que se pretendían mayoritariamente se cumplió con creces la meta que se buscaba, ahora en detalle, desglosaremos cada uno de ellos, además de revisar también los que no se pudieron lograr y las razones para eso.

**Inmediatez:** Se logró con precisión, era importante mantener al aficionado informado de las incidencias al momento, el *twitter* en ese sentido es una herramienta perfecta.

Por el teléfono y desde la laptop personal, se logró dar constantemente el resultado e incidencias importantes del encuentro, como jugadas esenciales que tuvieron un desenlace clave en el resultado final de las entradas y eventualmente del encuentro, no hubo casi problemas para brindar al fanático la inmediatez buscada, sólo algunos baches cuando fallaba el wi-fi.

**Estadísticas:** Los datos programados para el juego se transmitieron sin problemas, mientras que durante el encuentro se pudieron dar otros tips interesantes para los aficionados, algunos *tweets* también fueron programados para transmitirse durante la realización del encuentro.

Al final del encuentro se brindó al aficionado algunas estadísticas recopiladas del juego, por lo que se pudo cubrir la necesidad estadística que los encuestados señalaban se buscaba.

Brindar datos por *twitter* es bastante funcional ya que los 140 caracteres que ofrece generalmente son más que suficientes para dar números puntuales que serán atractivos para los fanaticos.

**Voces de protagonistas:** Esos 140 caracteres son bien utilizados para la transmisión de algunas frases claves de los protagonistas antes, durante y después de los juegos, pero es mejor cuando se complementan con links donde se puede conseguir el resto de las entrevistas o audios o videos.

Las declaraciones en este caso fueron principalmente transmitidas con videos que se grabaron de las figuras del encuentro, en los que daban sus impresiones de lo que acababa de suceder.

Estos videos fueron colgados en el portal del blog: [www.bateadordeturnos.blogspot.com](http://www.bateadordeturnos.blogspot.com) y los links para el acceso de los seguidores en *twitter* fue transmitido por la red social.

**Opinión:** En muchas ocasiones las situaciones de juego iban acompañados con un comentario por parte del periodista, principalmente sobre situaciones de juego, pero también en otras ocasiones sobre decisiones del manager o de los coaches.

Los encuestados pedían más opinión y a lo largo del trabajo se ha desarrollado el tema de la necesidad de ser más activos con los seguidores, esto se pudo cumplir con algunas observaciones personales que ayudaban a complementar el encuentro.

Al ser la cuenta personal para la que se usa la cobertura, las opiniones son estrictamente del periodista que hace la cobertura, no ata de ninguna forma al sitio en el que trabaja.

**Fotos:** Antes, durante y después del encuentro se transmitieron gráficas, principalmente de esas cosas curiosas que ocurren alrededor de un juego de pelota, datos poco convencionales, pero que permite que el aficionado se sienta más cerca al encuentro.

Durante el trabajo se ha desarrollado lo que suelen ser las tradicionales forma de hacer la cobertura, se buscaba una forma de dar algo diferente al aficionado y se logra con estas imágenes de cosas curiosas que no suele mostrar generalmente las cámaras de televisión.

También hubo imágenes de acciones de juego, distintas a las que solemos conseguir con los reporteros gráficos de diarios o revistas, pero perfectamente complementarias.

**Video-LiveStreaming:** Por razones de conexión a internet no se pudo lograr la transmisión en vivo previo al encuentro que se pretendía, sin embargo, sí fue posible grabar algunos videos que luego fueron transmitidos a los aficionados en otras redes sociales.

En el blog: [www.bateadordeturno.blogspot.com](http://www.bateadordeturno.blogspot.com) fueron cargados los videos de algunas entrevistas realizadas antes y después del encuentro en la que los protagonistas hablaban un poco de su actuación con el equipo.

Estas imágenes que no suelen estar disponibles en las televisoras o los audios en las radios, son un buen complemento de todo lo que se venía desarrollando a lo largo del encuentro.

**Audios:** No se colgaron audios de las entrevistas en ninguna parte ya que se contaba con los videos de los protagonistas, fue apenas uno de dos elementos de las características principales de la cobertura que no se llegaron a implementar.

**Gráficos:** No se realizaron gráficos de la actuación, aunque se tenían estadísticas finales, no se hicieron infografías, fue la otra característica de la cobertura total que no se realizó.

**Datos, anécdotas e informaciones poco convencionales:** Se cumplió totalmente con este punto, inclusive muchas de esas notas curiosas que se dieron durante el encuentro se ofrecieron mediante fotografías que seguramente fueron más atractivas para los aficionados que leerlo en un texto de 140 caracteres o menos.

Siempre se pensó que esta cobertura sería mejor si se implementaba esto de principio a fin y así fue, seguramente que la repetición de este ejercicio generará mayores seguidores a la cuenta personal.

Inclusive algunos de esos datos poco comunes o fotos de cosas curiosas fueron comentados por los aficionados que les interesaba saber algún dato extra al respecto.

**Interactividad:** Se generó con los aficionados e inclusive con algunos de los colegas, en *twitter* la opción de poder mencionar a los seguidores o a los compañeros de trabajo contribuye a que haya una mayor interactividad antes, durante y después del juego.

Otra de las ventajas que da *twitter* es esta capacidad para intercambiar opiniones con los seguidores o aficionados, algo que hace atractivo seguir las incidencias, especialmente si se está ofreciendo unos datos no convencionales que generen comentarios.

Una retransmisión de un juego de pelota por *twitter* es excelente oportunidad para conocer un poco más lo que quiere el aficionado, es por eso que intercambiar estas opiniones es clave.

## CONCLUSIONES

El beisbol venezolano ha tenido un crecimiento tan vertiginoso, que los medios de comunicación que actualmente cumplen con la cobertura del mismo ya no se dan abasto, la necesidad de información de los fanáticos más dedicados exige que se de siempre un poco más.

Coberturas como la propuesta en este trabajo es un paso hacia eso, la posibilidad que brindan herramientas web como el *twitter* de prácticamente hacerlo todo a través de la web (imagen-audio-texto-gráficos-etcétera) permite darle al fanático lo que pide.

Pero no es una tarea sencilla, mucho menos fácil, realizando la cobertura determinó que si bien es cierto que es posible realizarlo todo de forma individual, no menos cierto es que contar con un equipo de trabajo que contribuya a la retransmisión, como apoyo, especialmente en otras áreas del estadio hará de futuras experiencias mejores.

También quedó claro que aún contando con las herramientas y aplicaciones necesarias para realizar lo pretendido, un fallo técnico (corte de la conexión a internet) puede ser suficiente para afectar lo que en principio se pretendía, obligando a modificar los planes.

Hacer la cobertura con una cuenta personalizada permite evitar muchos inconvenientes, como ceñirse al estilo o forma de un medio en específico, da mayor libertad para la opinión individual y se crea una dedicación exclusiva para el aficionado.

Responder sus preguntas, escuchar sus críticas, intercambiar opiniones, es algo a lo que se puede dedicar mejor el periodista si no está a la vez pendiente de entregar una pauta a un medio de comunicación específico.

La realización de este trabajo reafirmó la percepción que se tenía inicialmente sobre el complemento de las transmisiones, la cobertura total aquí propuesta no pretende reemplazar lo que ya existe, pero sí es una forma de agregación para futuras transmisiones.

Contar con otras plataformas web para complementar lo que se está haciendo, como un blog o una página personal (Facebook) beneficia la retransmisión de algunas cosas como por ejemplo los videos o en caso de que se realicen gráficos.

La interactividad puede ser aprovechada no solamente con los aficionados, sino con los colegas, inclusive una herramienta como el *retweet* puede ser altamente recomendable para situaciones específicas, como por ejemplo retransmitir una foto curiosa tomada por un aficionado o un colega que también esté en el estadio.

Por último es necesario generar contenido con mucha regularidad durante esta cobertura total, ya que al aficionado verlo o entenderlo como complemento, querrá tener con regularidad algo nuevo que buscar en la cuenta personal para mantenerse enganchado durante el juego.

## RECOMENDACIONES

- A. Contar con una segunda persona que contribuya durante la cobertura, quizás una persona encargada de preparar videos, gráficos o de acompañar al periodista principal en el *LiveStreaming* inicial.
- B. Tener los equipos necesarios para lograr lo que se pretende, aún con eso hay factores que a veces no se puedan controlar, pero imposible lograr lo previamente esquematizado sin contar con las herramientas.
- C. Buen conocimiento del *twitter*, antes de intentar una cobertura de esta naturaleza es beneficioso saber cosas como programar *twitts*, saber la velocidad de carga de un video o tener datos frescos a la mano.
- D. Contar con una plataforma adicional como un blog o una página personal a la que puedes referir a los aficionados para ver informaciones extra del juego en cuestión es un extra importante de la cobertura.
- E. La interactividad y datos poco convencionales hacen de esta experiencia muy atractiva, por esta razón también se refuerza la idea de tener una segunda persona que complemente, eso dará tiempo de responder más preguntas o atender mejor al aficionado.
- F. El uso de muchas imágenes o videos dice a veces mucho más que mil palabras, en este caso esto está aún más claro, para llegar a mil palabras en *twitter* se necesitan mandar bastantes textos, esto se simplifica con fotos y videos con los que además pueden interactuar las personas que hacen el seguimiento inclusive los colegas pueden aportar alguna visión del juego que se haya pasado.

## BIBLIOGRAFÍA

Beisbol. *Resultados en vivo*. Disponible: <http://www.meridiano.com.ve> [Consulta: 2010, Diciembre 27].

Beisbol. *Resultados en vivo*. Disponible: <http://www.eluniversal.com> [Consulta: 2010, Diciembre 12].

Beisbol. *Resultados en vivo*. Disponible: <http://www.liderendeportes.com> [Consulta: 2010, Diciembre 7].

Billings, A. (2009). *La comunicación en el deporte*. EEUU.

Castle, G. (2006). *Baseball and the media*. EEUU.

Gomis, L. (1999). *Teoria de los géneros periodísticos*. Barcelona: Centre D'Investigació de la Comunicació .

Kawamoto, K. (2003). *Digital Journalism*. EEUU: Rowand & Littlefield.

Lawrence, W. (2003). *Mediasport*. EEUU.

Lizano, R. (2010). *Manual de Géneros Periodísticos*. Caracas: Publicaciones UCAB.

Maqueira, JM., & Bruque, S. (2009). *Marketing 2.0*. España. RA-MA Editorial.

Marín, C (1998). *Manual de Periodismo*. México: Debate.

Nicholson, M. (2007). *Sports and the media*. EEUU.

Otero, J. (2010). *Cobertura digital en tiempo real vía twitter de los juegos de primera división del fútbol nacional en Caracas*. Caracas. (TEG)

Rosales, R. (2006). *The Elements of online journalism*. EEUU: Iuniverse.

Salaverría, R. (2001). *Aproximación a los conceptos multimedia desde los planos comunicativo e instrumental*. Navarra, España: Universidad de Navarra.

Salaverría, R. (2005). *Cibermedios*. Navarra: Universidad de Navarra.

Salaverría, R. (2008). *Diseñando el lenguaje para el ciberperiodismo*. Buenos Aires: Revista Chasqui.

Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en Internet*. España: Ediciones Universidad de Navarra S.A (EUNSA).

Salaverría, R. y. (2005). *Géneros periodísticos en los cibermedios hispanos*. Sevilla: Comunicación Social.

Salaverría, R. y. (2003). *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel.

Salaverría, R., & Noci, J. D. (2003). *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel.

Tejedor, S. (2010). *Ciberperiodismo*. Santo Domingo, Itla.

### **REFERENCIAS DIRECTAS**

Fernando Arreaza (Narrador-Venevisión/Deportes Unión Radio/Leones BBC)

Luz Duque (Diseñadora *Play by Play* Meridiano)

Giner García (Comentarista-RCR Deportes/Magallanes BBC)

Manuel Lira (Periodista Diario Líder)

Gabriel Medina (Editor Nocturno-Diario Líder)

Willmar Tarazona (Coordinador Web-Líder)

Jesús Villamizar (Diseñador *Play by Play* Meridiano)

Efraín Zavarce (Comentarista-Venevisión/Deportes Unión Radio/Leones BBC)

## **ANEXOS**

### **ANEXO A**

#### **MODELO ENCUESTA**

- 1) ¿Pide el beisbol cada día una cobertura más especializada, que profundice en todos los aspectos que rodean el juego? ¿Por qué?
- 2) ¿El fanático del beisbol en Venezuela obliga al periodista a darle cada vez más detalles del juego y lo que lo rodea? ¿Por qué?
- 3) ¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no resaltan o reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?
- 4) ¿Se ha convertido el twitter en Venezuela en una herramienta ideal para que los periodistas den a sus seguidores mayores detalles de un juego? ¿Por qué?
- 5) ¿Qué cualidades que ofrece el twitter consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?
- 6) ¿La interacción con el aficionado es lo que hace del twitter una red social tan popular para la cobertura del beisbol? ¿Por qué?

## ANEXO B

### GINER GARCIA

Trabaja actualmente para el circuito radial de los Navegantes del Magallanes, también en transmisiones radiales de las Grandes Ligas y es parte de la directiva del Museo de beisbol en Valencia.

1) ¿Pide el beisbol cada día una cobertura más especializada, que profundice en todos los aspectos que rodean el juego? ¿Por qué?

Desde luego que sí ya que los aficionados cada día tienen más recursos para profundizar en su seguimiento del juego y todo lo que rodea el espectáculo. En otras palabras, hoy está cada día más vigente aquello de que "los aficionados saben tanto o más que nosotros los periodistas o comunicadores. Es por ello que los periodistas debemos adentrarnos cada vez más en la fuente, prepararnos de una manera responsable y ofrecernos a nuestra audiencia una cobertura cada vez más especializada.

2) ¿El fanático del beisbol en Venezuela obliga al periodista a darle cada vez más detalles del juego y lo que lo rodea? ¿Por qué?

Sí nuestra fanaticada crece cada día desde el punto cuantitativo pero también desde el punto de vista cualitativo. Por lo tanto, es más exigente, está metida más en el juego y demanda tener detalles que quizás hace 20 o 30 años solo un sector de la afición requería. En esto tiene mucho que ver el desarrollo de los medios tecnológicos, que han revolucionado completamente la manera de presentar la información en cuanto a su contenido y también la inmediatez con que le llega a la audiencia.

3) ¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no resaltan o reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?

Si nos circunscribimos a los medios venezolanos, creo que algunos medios impresos deberían presentar más datos estadísticos que quizás no presentan por problemas de espacio.

4) ¿Se ha convertido el *twitter* en Venezuela en una herramienta ideal para que los periodistas den a sus seguidores mayores detalles de un juego? ¿Por qué?

Si evidentemente *Twitter* se ha convertido en un herramienta eficaz para brindarle a los aficionados mayores detalles del juego y, en general, mayor y mejor información. Como todo medio tiene sus bondades, como por ejemplo, la inmediatez con la cual podemos informar a la gente. Un ejemplo de la inmediatez

y de una manera de ofrecer detalles que ante nos tenía la gente, es que los periodistas apenas colocan el line up en los distintos parques, lo publicamos en *Twitter*, por lo que los aficionados no tienen que esperar tanto para conocer las alineaciones del juego.

5) ¿Qué cualidades que ofrece el *twitter* consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?

La inmediatez con la que puedes difundir un mensaje y esa cercanía que genera entre el *twitterero* y sus seguidores.

6) ¿La interacción con el aficionado es lo que hace del *twitter* una red social tan popular para la cobertura del beisbol? ¿Por qué?

Definitivamente esa interacción la convierte en una herramienta muy popular en estos días que vivimos. A la hora que sea puede conversar, intercambiar ideas y responder preguntas desde cualquier lugar del mundo a alguien que seguramente no conoces y que ni siquiera sabes desde dónde está *twiteando*,

## ANEXO C

### MANUEL LIRA

Trabaja en el Diario Líder donde forma parte del cuerpo de periodistas de la fuente de beisbol. Además laboró en la sección de deportes de El Universal y de El Nacional, donde también tuvo la oportunidad de experimentar la doble función de redactor impreso y web.

1) ¿Pide el beisbol cada día una cobertura más especializada, que profundice en todos los aspectos que rodean el juego? ¿Por qué?

Sí. Porque la globalización de los medios y las nuevas redes sociales así lo exigen. Hoy en día el lector está muy informado y por eso uno como periodista especializado debe ofrecer trabajos adicionales, análisis, enfoques distintos de la noticia, que ya conocen los lectores.

2) ¿El fanático del beisbol en Venezuela obliga al periodista a darle cada vez más detalles del juego y lo que lo rodea? ¿Por qué?

Sí. Porque están muy informados y a través de las redes sociales te preguntan todos los detalles de lo que acontece dentro y fuera del terreno, quieren conocer con profundidad todas las noticias. Además porque el beisbol es el deporte más seguido en el país y es la fuente más destacada dentro de los medios y secciones deportivas de los medios de comunicación en Venezuela.

3) ¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no resaltan o reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?

La prensa a mi juicio hace las coberturas más completas de un juego de beisbol en Venezuela. No sólo se tiene el resultado. Se buscan las declaraciones y noticias que se pueden presentar antes, durante y después del juego.

La radio y la tv pudieran dar más detalles, acontecimientos y noticias que se generan antes, durante y después del juego. Pero se enfocan solo en el narrar las incidencias del juego.

4) ¿Se ha convertido el *twitter* en Venezuela en una herramienta ideal para que los periodistas den a sus seguidores mayores detalles de un juego? ¿Por qué?

Si. Por su inmediatez. Es una herramienta que en los últimos dos años se ha explotado mucho en la cobertura de la LVBP y también ha generado que los medios se replanteen que escribir porque ya por *twitter* se dio parte de la noticia.

5) ¿Qué cualidades que ofrece el *twitter* consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?

La noticia en el momento. Fotos. Videos si se poseen teléfonos inteligentes como los *iphones*. Son detalles que el lector ahora exige con frecuencia.

6) ¿La interacción con el aficionado es lo que hace del *twitter* una red social tan popular para la cobertura del beisbol? ¿Por qué?

Pudiera ser. En *twitter* tienes la oportunidad de preguntar tus inquietudes y que el periodista te responda de inmediato o cuando pueda. Antes de *twitter* existía la opción del correo electrónico, pero la inmediatez y lo fácil del *twitter* es que te permite hacerlo rápido y no te quita más tiempo que preguntar a través de un email. Sin duda que el *twitter* ha mejorado la relación entre el lector y los periodistas.

## ANEXO D

### GABRIEL MEDINA

Actualmente es el coordinador de la web en Líder, trabajó como editor nocturno y periodista de campo en este mismo diario y tuvo experiencia de periodista en el Diario Meridiano.

1) ¿Pide el beisbol cada día una cobertura más especializada, que profundice en todos los aspectos que rodean el juego? ¿Por qué?

Sí. La cobertura de los juegos ha cambiado por los avances tecnológicos y los cambios en la forma consumir las noticias por parte de las audiencias. Los periodistas deben ahora hacer una cobertura multimediática en la que además de la reseña, deben incluir elementos como audios, videos, etc.

Por otra parte, las redes sociales han cambiado la dinámica de la noticia. Antes se informaba sobre el juego al final del mismo. Ahora la cobertura prácticamente es en tiempo real. Con *twitter*, *facebook*, etc., puedes informar a los lectores sobre las últimas noticias prácticamente en tiempo real.

También ha cambiado el análisis estadístico y esto obliga a los periodistas a nutrir de información estadística tradicional y no tradicional a sus lectores.

2) ¿El fanático del beisbol en Venezuela obliga al periodista a darle cada vez más detalles del juego y lo que lo rodea? ¿Por qué?

Sí. El beisbol es el deporte número uno del país y a los fanáticos les encanta estar informado sobre la actualidad de su equipo y la de los otros. No basta con informar sobre lo que se consigue en avances de prensa u otros periódicos, el aficionado exige que le des información "privilegiada" que el periodista obtiene porque se encuentra en el terreno de juego. Les gusta escuchar un audio de la entrevista, o un video, o una video-columna, etc.

Los fanáticos muchas veces saben igual o ms que el periodista. Los fanáticos están hambrientos de información y los periodistas deben trabajar para ello. Cada vez hay más herramientas para informarse (prensa, tv, radio, web, blogs, *twitter*, *facebook*, etc) y el periodista debe estar consciente de ello para no darle información "caliche" a los fanáticos.

3) ¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no resaltan o reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?

Actualmente los medios tradicionales les falta por reseñar:

- Mayor análisis estadístico (hay numerosas estadísticas nuevas que pocas veces son tomadas en cuenta a la hora de analizar un juego). Aún todavía las reseñas se limitan a ver quién fue el pitcher ganador, el perdedor, el salvado. Por ejemplo, a veces el más destacado es alguien que hizo un *hold* en un momento comprometido y apenas sale reseñado.

- Falta mayor información extra juego. Información del ambiente, etc.
- Falta tener información de gente especialista. Se podría tener la voz de un scout, agente, etc., a ver cómo analiza el juego.
- En tv, se pueden hacer muchas cosas más. Creo que no se hacen por compromisos comerciales. Pero al final de cada juego, se podría hacer una análisis detallado del mismo con voces de la rueda de prensa, etc.
- En prensa, se debería tener más gráficas (no lo hacen por falta de espacio). También hace falta mayor opinión diaria sobre los juegos.

4) ¿Se ha convertido el *twitter* en Venezuela en una herramienta ideal para que los periodistas den a sus seguidores mayores detalles de un juego? ¿Por qué?

Sí. El *twitter* es la principal herramienta informativa de la actualidad en Venezuela por la dinámica de la red social. Informas en tiempo real a tus seguidores. Te adelantas a todo lo que puede se puede sacar en radio, tv y papel. Incluso puede subir fotos y audios.

Además permite interacción directa con tus seguidores. Les puedes responder en tiempo real sus dudas, etc., algo inimaginable con los medios tradicionales.

5) ¿Qué cualidades que ofrece el *twitter* consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?

- Inmediatez informativa.
- Posibilidad de subir fotos, audios, videos o dar los links para que los vean.
- Poder llevar juegos en tiempo real.

6) ¿La interacción con el aficionado es lo que hace del *twitter* una red social tan popular para la cobertura del beisbol? ¿Por qué?

Sí. Como escribí anteriormente la interacción en tiempo real entre periodista y aficionados es algo inimaginable en los medios tradicionales y por ello, el *twitter* tiene tanta popularidad no solo para los deportes, si no para cualquier ámbito noticioso.

## ANEXO E

### FERNANDO ARREAZA

Trabajó en Omnivisión Multicanal actualmente en Venevisión. Experiencia en Directv Sports Venezuela. Parte del Circuito Radial de los Leones del Caracas y locutor de Deportivas Unión Radio, desde hace una año participa en Los Cronistas.

1) ¿Pide el beisbol cada día una cobertura más especializada, que profundice en todos los aspectos que rodean el juego? ¿Por qué?

Si, el béisbol requiere cobertura especializada, contemplando que las personas que reciben la información conocen del deporte y en consecuencia en base a dicha especialización es que se le pueden decir cosas realmente importantes, interesantes y que marquen diferencia. La profundización es parte de esa especialización, la cual se consigue con el manejo de los elementos subjetivos y objetivos del juego, teniendo en cuenta que el béisbol es jugado por seres humanos y de allí la subjetividad del deporte, donde cada circunstancia y característica puede tener diversas interpretaciones. La parte objetiva viene dada por las estadísticas cada vez más especializadas y pormenorizadas, pero no por ello aplicables como un hecho definitivo que no admita discusión.

2) ¿El fanático del beisbol en Venezuela obliga al periodista a darle cada vez más detalles del juego y lo que lo rodea? ¿Por qué?

Sí, porque el fanático de béisbol en Venezuela conoce mucho del deporte, maneja estadísticas disponibles en internet y como buen "manager de tribuna", igualmente tiene nociones de estrategia. Por tanto, para cautivarlo el periodista debe estar en capacidad de aportar sustancia, la cual está cargada de detalles.

3) ¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no resaltan o reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?

Creo que los medios presentan cobertura bastante completa y más allá de notas estadísticas, creo que el lector, la audiencia, lo que más valoran es una buena crónica, con opiniones acerca del juego. Cuando por ejemplo, se analiza una jugada estratégica el valor está en darle al aficionado, el abanico de opciones, lo que decidió el manager, lo que el periodista cree que pudo haberse implementado o hasta una tercera opción. El béisbol no tiene verdades absolutas. Si pienso que debe implementarse en nuestra pelota la información saberométrica, valiosa herramienta que ayuda a profundizar en el juego, sin que esto signifique, que pase a verse el juego través de la saberimetría. El béisbol es demasiado amplio, profundo y subjetivo, como para ponerse esa "gríngola". No obstante, no debe desestimarse y si está dentro de las posibilidades se le puede ofrecer al lector/audiencia.

4) ¿Se ha convertido el *twitter* en Venezuela en una herramienta ideal para que los periodistas den a sus seguidores mayores detalles de un juego? ¿Por qué?

No calificaría al *twitter* como herramienta ideal para que el periodista le de mayores detalles a sus seguidores, pero sí una importante herramienta complementaria, a través de la cual se informe puntualmente y a la par sirva de foro de discusión acerca de diversos tópicos. El *twitter* jamás debe sustituir una buena columna de opinión, una página de información y a la hora de una transmisión en vivo radial o de tv, pienso que puede llegar a ser contraproducente estar pendiente del *twitter*. En todo caso, un productor de la transmisión debe manejarlo, pues de manera expedita puede darse una información importante que alimente la transmisión. Por ejemplo una lesión seria ocurrida en otro escenario de un pelotero importante, o una hazaña a punto de consumarse.

5) ¿Qué cualidades que ofrece el *twitter* consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?

El *twitter* permite la inmediatez, pues de manera fácil y precisa se puede informar sobre algún acontecimiento. Puede resultar muy noticioso y el hecho de poder incluirle videos o una columna de opinión es valioso. El "retuit", es también una manera de multiplicar la información y a la par una forma de dar crédito a la fuente original.

6) ¿La interacción con el aficionado es lo que hace del *twitter* una red social tan popular para la cobertura del beisbol? ¿Por qué?

Definitivamente la interacción es lo que hace del *twitter* algo diferente, el hecho de poder discutir planteamientos y situaciones. Para el aficionado resulta muy atractivo poder hacerles preguntas y planteamientos directos a periodistas que considera referenciales. Es una manera de estar más cerca de esas personas y a través de ellas, de su equipo o deporte favorito. El poder, por ejemplo estar en el cine, pero que en tu teléfono te enteres de cómo va el juego con algunos detalles, hace del *twitter* algo diferente y por ende popular.

## ANEXO F

### EFRAÍN ZAVARCE

Trabajó como periodista de campo en el diario Líder en deportes, actualmente parte del Circuito Radial de los Leones del Caracas y del equipo de transmisión de Venevisión. También parte del equipo de Deportivas Unión Radio, donde participa en el programa Los Cronistas.

1) ¿Pide el beisbol cada día una cobertura más especializada, que profundice en todos los aspectos que rodean el juego? ¿Por qué?

Sí. La proliferación de nuevos medios hace que el aficionado esté más informado. La Inmediatez, en cuanto a la difusión del hecho noticioso, es la característica de estos tiempos. Entonces el comunicador no debe conformarse con divulgar novedades. Debe ser más analítico y profundizar en conceptos. Para ello se necesita tiempo. Por eso la especialización hoy es casi una obligación.

2) ¿El fanático del beisbol en Venezuela obliga al periodista a darle cada vez más detalles del juego y lo que lo rodea? ¿Por qué?

Sí. Por la misma razón que expliqué en la respuesta anterior. Las redes sociales, por ejemplo, hacen que la gente sepa lo que pasa antes y después del juego con sólo tener un teléfono inteligente y seguir a través de *twitter* a periodistas que estén en el estadio. Entonces los periódicos deben tratar de darle nuevos elementos a los lectores. Incluso la forma de titular debe cambiar. Creo que en cuanto a los medios impresos, su apuesta debe ser hacia lo interpretativo.

3) ¿Qué elementos destacarías en la cobertura de un juego de beisbol que no resaltan o reseñan actualmente los medios tradicionales (prensa, radio, tv)?

Se debe opinar más, pero con base. Siempre sostenido en una reflexión. También hay que aplicar más las nuevas estadísticas. Por ejemplo: para un primer bate más importante que su average es su porcentaje de embasado (OBP), sin embargo, esto muchas veces se obvia en la prensa, la radio y la televisión.

4) ¿Se ha convertido el *twitter* en Venezuela en una herramienta ideal para que los periodistas den a sus seguidores mayores detalles de un juego? ¿Por qué?

Sí. Por dos razones. Te permite inmediatez e interactividad. El periodista informa al momento, no sólo durante el juego, sino antes o después del mismo. Además puede contestar interrogantes que tengan los aficionados, al margen de donde estos se encuentren.

5) ¿Qué cualidades que ofrece el *twitter* consideras esenciales para llevarle detalles a los seguidores?

Poder mandar fotos o videos lo hacen más atractivo.

6) ¿La interacción con el aficionado es lo que hace del *twitter* una red social tan popular para la cobertura del beisbol? ¿Por qué?

Esa es una de las razones. La oportunidad de tener contacto directo con quienes a su vez tienen acceso a los protagonistas (jugadores y directivos) hace que este sea un canal perfecto para quienes debe ver el espectáculo desde la tribuna.