



**Enciclopedia Deportiva, de la web a la app. La herramienta de data para periodistas deportivos**

Autor: Diego Arcos Saavedra

Modalidad Proyecto De Innovación

Tutor: Mabel González

Maestría en Comunicación con Mención en Comunicación Digital

Noviembre, 2021

## **RESUMEN**

El deporte necesita de fuentes de información para su desarrollo y evolución eficiente, es así que la enciclopedia como el diccionario, documentación de referencia por excelencia, es una fuente de variadas disciplinaria de información, en la cual se presenta como un compendio revisado, resumido y organizado y que pueden ser consultadas en diferentes soportes, ya sea papel o electrónico. En este trabajo se enuncian algunas enciclopedias en soporte electrónico que pueden ser consultadas en cualquier espacio dotado de tecnología electrónica y con acceso a las Webs de Internet. La gestión de la información en el deporte es favorecida por estas modernas tecnologías para compendiar el conocimiento. La necesidad de mejores y mayores herramientas tecnológicas para estas labores es esencial.

**Palabras claves:** Enciclopedia, información, conocimiento, Internet.

#### **ABSTRACT:**

Sport needs information sources for its efficient development and evolution, so the encyclopedia, such as the dictionary, reference documentation par excellence, is a source of various disciplinary information, in which it is presented as a revised, summarized and summarized compendium organized and that can be consulted in different media, whether paper or electronic. In this work, some encyclopedias are enunciated in electronic format that can be consulted in any space equipped with electronic technology and with access to the Internet Websites. The management of information in sport is favored by these modern technologies to summarize knowledge.

**Keywords:** Encyclopedia, information, knowledge, Internet.

## Tabla de contenido

<b>RESUMEN.....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRACT:.....</b>	<b>3</b>
<b>INDICE .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Antecedentes.....</b>	<b>10</b>
<b>Marco teórico.....</b>	<b>32</b>
<b>Big Data .....</b>	<b>32</b>
<b>Periodismo de datos.....</b>	<b>33</b>
<b>Prosumidores.....</b>	<b>34</b>
<b>Nuevas tecnologías.....</b>	<b>35</b>
<b>Benchmarking .....</b>	<b>17</b>
Tipos de datos disponibles.....	17
Manera gráfica de exhibir datos.....	18
Tipos de acceso a la data. ....	18
Mr. Chip.....	18
MLB SAVANT .....	21
ATP TOUR .....	23
SOCCERWAY .....	24
NATIONAL-FOOTBALL-TEAMS.....	25
RSSSF (Rec. Sports Soccer Statistics Foundation) .....	26
PREMIER LEAGUE WEBSITE.....	28
APP COMPLETE WORLD CUP .....	30
WHOSCORED .....	31
<b>Metodología.....</b>	<b>37</b>
<b>PROYECTO.....</b>	<b>45</b>
<b>¿Cómo se logra esto?.....</b>	<b>48</b>
<b>DESCRIPCION TECNICA ENCICLOPEDIA DEPORTIVA .....</b>	<b>50</b>
APP - ENCICLOPEDIA DEPORTIVA.....	51

<b>LOGOTIPO.....</b>	<b>53</b>
<b>APLICACIONES Y USOS .....</b>	<b>53</b>
Primeras Versiones.....	53
Logo Final.....	54
<b>ELEMENTOS BÁSICOS DE MARCA .....</b>	<b>55</b>
<b>APLICACIONES CORRECTAS SOBRE FONDO DE COLOR .....</b>	<b>56</b>
<b>APLICACIONES INCORRECTAS SOBRE FONDO DE COLOR.....</b>	<b>56</b>
<b>USOS INCORRECTOS.....</b>	<b>57</b>
<b>EVALUACION DE LA APP .....</b>	<b>57</b>
<b><i>CONCLUSIONES.....</i></b>	<b><i>61</i></b>
<b><i>Bibliografía .....</i></b>	<b><i>62</i></b>
<b><i>Referencias Bibliográficas.....</i></b>	<b><i>63</i></b>
Diccionario de la Real Academia Española (RAE) <sup>3</sup> con sede en Madrid (España).....	63

## INDICE

<b>RESUMEN</b> .....	2
<b>ABSTRACT</b> .....	3
<b>INDICE</b> .....	4
<b>Introducción</b> .....	5
<b>Antecedentes</b> .....	6
<b>Marco Teórico</b> .....	
Benchmarking.....	
MLB SAVANT .....	18
.....	
ATP TOUR.....	20
SOCCERWAY.....	22
NATIONAL-FOOTBALL TEAMS.....	23
RSSSF (Rec. Sports Soccer Statistics Foundation) .....	24
PREMIER LEAGUE WEBSITE.....	27
APP COMPLETE WORLD CUP.....	29
WHOSCORED.....	30
<b>Metodología</b> .....	32
<b>PROYECTO</b> .....	40
<b>CONCLUSIONES</b> .....	49

## INTRODUCCIÓN

La revolución digital ha tenido a las transmisiones deportivas como un actor principal y en primer plano de la tendencia cambiante o a seguir, la experiencia de la audiencia ha sido beneficiada por la tecnología digital que usa hoy gran parte del periodismo.

Es necesario descubrir las necesidades que tiene ese periodismo que trabaja hoy para los usuarios, qué tipo asistencias requiere, con qué velocidad. Vivimos una poderosa era de transición a digital, pero pese a eso se sigue trabajando con papeles por doquier y miles de ventanas abiertas en ordenadores.

La exposición de contenidos extras y diferenciados para el consumidor no tiene mucho tiempo de vida, si bien, los medios han estado en una eterna búsqueda de dar algo distinto a sus audiencias, las limitaciones tecnológicas de décadas pasadas eran notorias. El auge digital, la red y crecimiento feroz de la tecnología cambiaron radicalmente eso en los últimos diez años, ya no es cuestión de saber si tendrán algún aditamento tecnológico extra, es una obligación tener esa innovación en oferta o no habrá éxito o el alcance que se busca de audiencia.

La televisión convencional inició una de las primeras conquistas de estos nuevos mercados con las experiencias extras para un partido de fútbol, durante el Mundial de Sudáfrica 2010 se ofreció la alternativa de optar por diferentes pantallas, seguimiento a jugador determinado, mapas de calor y esquemas tácticos.

El televidente podía elegir por primera vez estas opciones, además de audios diferenciados y canales de jugadas seleccionadas, todo esto venía con un costo, se debía adquirir la señal que ofertaba esto en televisión pagada y contar con un receptor de TV con las características técnicas que te permita acceder a varios canales o inputs.



La estadística en el deporte, en sus análisis, balances, decisiones, datos y big data; sirven hoy en día de maneras determinantes para evaluar y entender resultados de los protagonistas. Se utilizan en los más altos niveles de desarrollo deportivo. Tener acceso a los mismos y saber interpretarlos de manera práctica para transmisiones deportivas en el mundo de la comunicación de hoy, no solo es esencial, sino que enriquece y marca una diferencia notable en los insumos que entregamos al receptor. Receptor, que basando en la dinámica digital de comunicación de hoy también puede convertirse en un contribuyente de datos, estadísticas o métricas.

Datos estos, que, al aglutinarlos, forman un repositorio de contenidos o enciclopedias de datos específicos al servicio de profesionales de la comunicación o seguidores de deportes determinados, según la RAE la definición de estadística es la rama de la matemática que utiliza grandes conjuntos de datos numéricos para obtener inferencias basadas en el cálculo de probabilidades.

Considerando la importancia que ha adquirido el acceso a los datos y la necesidad de compartirlos, tanto para el profesional de la comunicación como para el aficionado común, el autor consideró útil la posibilidad de volver disponible toda esta información, la misma que fue elaborada desde una base de aficionado hasta una transición mas sistemática y respaldada por el ejercicio profesional.

Durante años el autor de este prototipo coleccionó datos y apuntes en papeles, cajones con cuadernos y montones de escritos arrugados, cada dato que se consideraba significativo, distinto, simpático, estadístico o histórico quedaba escrito con plumas de varios colores y con un orden, que solo el autor podía entender o encontrar. Cuando los cuadernos y cajones no daban mas, se inicio una organización mas prolija de todos estos datos, del papel pasaron a habitar en una computadora, solo de manera digital y mas organizada. Cada día se originaba más data y eso obligó a categorizarla y buscar un mejor y mas profesional repositorio de toda esta información. Así nació ENCICLOPEDIA DEPORTIVA, primero como un portal muy básico, donde se podía acceder a toda esta información y estadística, de libre acceso y como materia de consulta frecuente. El trafico en la misma, los comportamientos de usuarios y la necesidad de consumo de información actual, llevó a elaborar y diseñar mas data, mas

accesibilidad y mejor manejo de ella, de ahí la necesidad de construir la aplicación y ponerla al servicio de los usuarios.

### **Antecedentes**

Ahora bien, el término, aplicado al deporte tiene varias visiones y variables en su forma de adaptar esta ciencia exclusivamente a esta rama, tal como lo expresan los siguientes autores:

Hampel (1984), la define como el arte y la ciencia de recolectar información de un conjunto de datos empíricos. Así se tiene que el deporte, sus acciones, manifestaciones y dinámica no se alejan de estos conceptos, la definición es totalmente ejecutable.

Por otro lado, Ángel Mendiburu (2016) expresa que se percibe no sólo como algo más, sino que se transforma en la única herramienta, que permite lograr resultados, y beneficios. Igualmente, la Real Academia Española, RAE define a la palabra enciclopedia como la obra en la que se recogen informaciones correspondientes a muy diversos campos del saber y de las actividades humanas. (Mendiburu, 2016)

En este contexto bibliográfico se tiene que el deporte y su esencia es una actividad humana altamente popular y que presenta hoy una vía de información, datos y comunicación con la hiper comunicación y facilidades para seguir un deporte o una transmisión.

Así mismo, una investigación realizada por el Centro Nacional de Consultoría, de Colombia define una de las tantas importancias de los números en el periodismo deportivo así: es una herramienta vital para el fútbol, para el comentario, para la opinión en la variedad de transmisiones. (Consultoría, 2014)

Espinoza (2014) enfatiza sobre elementos determinantes: “las estadísticas, además de tener un valor agregado para las transmisiones deportivas, pueden tener incluso influencia en decisiones deportivas.”

Se tiene que la historia y nexos del periodismo deportivo con el momento en que llegaba a su central de emisiones, lugar desde donde exponía su relato y comentario a las distintas audiencias, ha tenido desde siempre un nexo consistente con lo que llamaba su libreta de apuntes, esa base de datos en papeles que era valorada de

manera sublime y aportaba el valor agregado necesario para todo lo que se exponía en el día a día de un relato deportivo.

La descripción de esa estadística, el poder del dato y la influencia que esta tenga en las programaciones habituales diarias, o en transmisiones deportivas específicas, pueden llegar a ser determinantes para la decisión del consumidor al tomar partido hacia quien leer, escuchar o ver.

La data exacta es primordial en los contenidos e información que se transmiten hoy, al punto que tener esta información y herramientas para obtenerlas al momento de la emisión de un partido es completamente indispensable para el narrador, comentarista y analistas de datos que participaron en las coberturas y enlaces deportivos de hoy.

El buscar datos para un estudio, interviene en esta dinámica para extraer a la perfección y exactitud el resultado final de cualquier investigación de esta índole. Alexis Martín Tamayo (2020) describe las exigencias del consumidor de hoy así:

Ya no es tan importante que alguien te cuente lo que ha pasado en el partido, nadie mejor que tu cuerpo para saber lo que ha sucedido, yo no necesito que alguien me diga que la lleva no se quién y se la pasa a no sé cuál, o que gran jugada ha hecho o en la crónica del diario del día siguiente que me describas los goles porque yo ya los he visto, ahora la gente demanda otro tipo de información, ¿Cuál es esa información?, la que durante un partido les viene a la cabeza y ellos no pueden encontrarla por sus propios medios. (Tamayo, 2020)

Ante estas interpretaciones y búsqueda de estadísticas avanzadas ingresa el algoritmo y la capacidad de saber interpretarlo o tener acceso a herramientas que te den la posibilidad de poder acceder a esos datos. Tamayo, el famoso Mr. Chip reflexiona así sobre el algoritmo y el uso que le da en su oferta diaria de datos:

De qué me vale a mi tener todo apuntado sino tengo consultas predeterminadas, sino tengo un algoritmo, una herramienta que me permita

calcular rachas, o cálculos. Una cosa es la labor de picar información, que es como yo digo, que es ver partidos e ir metiendo datos y luego hay otra labor que es la labor informática, en la que hay que intentar es extraer el máximo partido de esos datos y para eso hay que diseñar consultas predefinidas, y siempre intentar ir por delante de lo que va a pasar, cuantas más consultas predefinidas tengas, más rápido vas a poder responder a preguntas que vayan sucediendo, si de pronto pasa algo que tú no tienes previsto, en ese momento no te puedes poner a programar esa consulta, ese es un dato que se te va a escapar y a lo mejor hasta el día siguiente que programes la consulta no lo vas a poder dar y ya serian 24 horas después y pierde mucho furor el dato, entonces es casi tan importante el tener mucha información almacenada como tener las herramientas necesarias para saber para extraerlas y cómo utilizarlas.

(Tamayo, 2020)

Se entiende con eso que quien busque ofrecer datos de mayor calidad e impacto en materias deportivas debe tener un conocimiento informático para poner a la inteligencia artificial al servicio de la obtención de estadísticas y números. La transición de medios tradicionales de información deportiva a naturaleza digital ha sido masiva y casi total. Nacieron masivamente múltiples plataformas nativas digitales con objetivos de comunicar y ofrecer contenidos deportivos.

Es común, en los ya establecidos medios (esos que cambiaron su esencia tradicional a digital, como en las que ya nacieron así), la inversión en recursos y productos que apuestan por la innovación tecnológica, visual y siempre de mejor y adecuado interfaz con los usuarios.

T

Jim Franklin, director del Centro Nacional de Periodismo Deportivo de América, expresa que se vive la era dorada del consumo de noticias, el tráfico de noticias y datos es tan agitado, que esto se presta para bulos, errores y desinformación, por lo cual muchos de estos consumidores vuelven a su base tradicional confiable. (Franklin, 2011) Esto ofrece un escenario propicio para la oferta de productos confiables y con historial de credibilidad de por medio. El paso estaba dado, la era tecnológica llegaba para quedarse y seguir evolucionando al servicio del consumidor. Estas opciones empezaron a convertir al aficionado en una especie de depredador de contenidos, siempre en la búsqueda de más opciones y a la vez siendo cuestionador de algún dato determinado que se ofrezca. El público puede, sin lugar a dudas conocer o descubrir algún dato sobre el juego que no lo advirtió el emisor, su rol y participación en la dinámica de hoy debe ser recibida y trabajada para que esos aspectos del conocimiento no se queden en casa, se debe buscar la forma de compartirlos.

El prosumidor al servicio del deporte y sus transmisiones es una realidad que tiene potenciales valiosos, siempre y cuando se encuentren las fórmulas y caminos adecuados para que el contenido sea validado y valorado para el autor y puesto a disposición del consumidor.

Los consumidores de deportes hoy no se satisfacen buscando información en una sola plataforma o sitio, inspeccionan toda la web buscando información más adecuada o adaptada a sus intereses, el diseño de un solo portal o app que ofrezca esto es un reto agradable y necesario.

Los comportamientos de audiencias pueden variar periódicamente a velocidades distintas a las que conocíamos antes, pero la necesidad de datos, historias y ángulos diferentes solo se han incrementado en los últimos años, a tal punto que el dato simpático, original o estadístico se complementa ahora con el de la dimensión del algoritmo y métricas, mucho más complejo, pero más preciso y hasta exacto para decisiones definitivas y comprensiones técnicas de alto nivel.

Hoy las entrevistas de trabajo con el nuevo director técnico de equipo de fútbol, básquet, béisbol o periodista deportivo tienen como tema fijo el dominio o conocimiento de analítica y métricas en el deporte, este aspecto se convirtió en un requisito indispensable en la obtención de cargos o aspiraciones de nuevos roles profesionales.

Datos que se conocen hoy como los diez mandamientos de la analítica del fútbol, utilizados a diario para el análisis duro de un post partido y luego puesto en acción para decisiones futuras y comprensión de rivales o rendimientos a ejecutar. Algunos datos esenciales, de esos mandamientos, para diferentes lecturas, tales como:

La dificultad en la parada de un arquero en posibilidad de gol

El análisis efectivo y que se toma en cuenta ahora es otro, se aplica lo que se llama “Disparos a blanco de gol”, en base a la certeza, dificultad y velocidad de cada uno de esos lances y la efectividad de parada que tuvo el portero, se establece el porcentaje que se usa y valora hoy, es darle más valor al promedio de goles posibles prevenidos, antes que al de contactos de balón con arquero y los tiros que hubo hacia el.



**Fuente:** elaboración propia, captura de pantalla, conmebol.com (2020)

Por su parte la Premier League en Inglaterra lo expone así: “Hay un valor más efectivo sobre el gol prevenido, que sobre el porcentaje de “salvadas”, se aplica un simple análisis cuantitativo virtual y humano de cada disparo a gol”.

La valoración de la velocidad, distancia recorrida y número de corridas en un partido. Lo normal era leer y sentirse impresionado por la distancia que había recorrido de un jugador en un partido de 90 minutos, futbolistas que al término de un partido registraban 10 km o más en sus rendimientos y entrega en un encuentro de fútbol. Lo que se ha descubierto es que se debe entender el valor de cada una de esas corridas, como concluyeron o que significaron para el resultado final del partido, sino hay un balance sobre este detalle, será una simple corrida que al final del día pudo ser poco útil o de menor valor.

La analítica sigue exponiendo calidad por encima de cantidad, se utiliza la misma visión para establecer valor sobre la posesión de balón, se puede llegar a tener mayor porcentaje de posesión en un partido, pero la misma no terminó siendo efectiva para ganarlo. Lo mismo aplica para defensas y los mano a mano contra un rival, para volantes y cortes en mitad de cancha o para delanteros y calidad de definición en circunstancias variadas y para la valoración de las entregas efectivas de un jugador a otro.

		SAVE PERCENTAGE	GOALS PREVENTED
Gualta	CRY	74.8	9.8
M. Dubravka	NEW	74.4	8.7
D. Henderson	SHU	76.8	8.2
B. Foster	WAT	65.7	8.2
K. Schmeichel	LEI	74.3	5.2
B. Leno	ARS	75.5	1.5
T. Krul	NOR	67.6	0.8
Ederson Moraes	MCI	67.1	0.6
M. Ryan	BRI	68.4	0.2
A. Ramsdale	BOR	71.2	0.0
A. McCarthy	SOT	68.2	0.0
L. Fabianski	WHU	66.2	-0.2
David de Gea	MUN	70.8	-0.3
Alisson	LIV	80.4	-1.3
N. Pope	BUR	68.9	-1.8
P. Gazzaniga	TOT	68.5	-2.0
J. Pickford	EVE	60.7	-2.1

**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla, theathletic.com (2020)

Sin duda habrá nuevas y más formas de valorar acciones en un partido, estableceremos si son aplicables a resultados y cambios en rendimientos y comprensión del aprecio a un jugador.

¿Está disponible toda esta data en algún lugar fijo?

Todo esto nos plantea el debate sobre la cantidad de información que puede estar disponible en un solo sitio: ¿Tanto hipervínculo podría resultar latoso? O, ¿el consumidor de hoy lo quiere todo sin importar la contaminación visual que pueda ofrecer un producto de información?

Que se imponga la calidad sobre la cantidad, pero siempre de una manera eficaz, amigable y con interfaces adecuadas. El periodismo actual y sus protagonistas están en un constante carrusel de cambios, ¿Cuántos más podrían darse en los próximos años? Sean los que sean, la necesidad de contar con prácticas y nuevas herramientas tecnológicas, que nos provean de datos, estadísticas, historiales y más aspectos sobre el deporte que vamos a transmitir para audiencias masivas, se convierte



en una necesidad esencial, tanto para los beneficios de los consumidores, como para la categoría de la señal.

Este concepto ha sido diseñado para el usuario de hoy, el que consume deportes de manera exhaustiva. El mismo que puede tener usos académicos, profesionales, de consulta constante y ocio.

La forma de recolectar los datos, el rol de los prosumidores, el diseño del producto que lo ofrecerá, la facilidad y variable de contenidos, las alternativas lúdicas, el almacenaje y oferta comercial de imágenes únicas y contenido diferenciado al usuario de hoy, son tantas de las opciones que un producto de innovación como enciclopedia deportiva deberá ofrecer.

## **BENCHMARKING**

Hemos realizado una investigación de sitios webs, aplicaciones y cuentas en redes sociales, para analizar los siguientes elementos

### **Tipos de datos disponibles.**

Por un lado, está la data que ofrecen estos portales, que son de suma importancia para la mejor comprensión del rendimiento de muchos de los protagonistas de estos eventos, porcentajes de efectividad, cantidad de partidos, promedios de rendimiento, estadísticas ofensivas y defensivas, historiales de enfrentamientos, tendencias en productividad, métricas y analíticas, todo esto ofrece insumos reales y exactos para una mejor y mas correcta evaluación de todo el espectro de los deportes a analizar.

Por otro lado, están los hitos, marcas records, el detalle distinto, la anécdota e historia alejada del deporte y que realza al protagonista. El analizar esta variable ofreció ideas parra implementar el tipo de datos que estarán disponibles en la enciclopedia.

### ***Manera gráfica de exhibir datos.***

En esta variable se analizaron algunas características graficas de estos sitios webs, aplicaciones y cuentas en redes sociales, como por ejemplo la interfaz, colores, infografías, distribución de datos

La comprensión en la exposición de esta data, historias o estadísticas es de suma importancia, deben ser amigables y de interpretación inmediata para aplicarlas a una transmisión deportiva, estudio o investigación. La forma de exponer estos datos vuelve mas popular estos sitios, mas buscados y necesitados. Cada uno de estos elementos seleccionados ofrecen eso.

### **Tipos de acceso a la data.**

En esta variable se analizó la accesibilidad de toda esta data que ofrecen estos sitios, pues existen ciertos portales que ofrecen los datos de manera gratuita y con disponibilidad a toda su base. Hay otros lugares que limitan su ofrecimiento y bajo una cuota ofrecen acceso a toda su información. El mismo sistema se aplica para poder descargar datos. Hay variedad entre los portales, cuentas o aplicaciones y su oferta gratuita o pagada.

Para este análisis se seleccionó estos nueve sitios.

NOMBRE	PLATAFORMA	DIRECCIÓN
Mr. Chip	Twitter	@2010misterchip
MLB Savant	Web	baseballsavant.mlb.com
ATP	Web	atptour.com
Soccerway	Web	soccerway.com
National Football Teams	Web	national-football-teams.com
rsssf	Web	rsssf.com
Premier League	Web	premierleague.com
Who Scored	Web	whoscored.com
Complete World Cup	App	Complete World Cup

### ***Mr. Chip***

Alexis Tamayo, por medio de cuentas personales en sus propias redes sociales inició una difusión de datos y estadísticas particulares, creativas y casi únicas, en un porcentaje mayor de fútbol, ya que ocasionalmente también comparte datos de tenis,

básquet y algunos deportes olímpicos. Aspectos del juego que nadie había podido descifrar o descubrir convirtieron a Alexis Tamayo, Mr. Chip, en un referente de estadísticas y datos mundial, con un prestigio avalado y respetado hoy a nivel global. Su imagen y validez de datos tuvo una consolidación a partir del mundial de fútbol de Sudáfrica 2010, labor que valió para dar saltos, convertirse en un periodista transmedia, es parte de la nómina de ESPN, diario AS y Onda Cero. Sus contenidos y estadísticas son difundidos en estas cadenas a partir de algún tema, evento o partido venidero.

Aplicando estos datos a una transmisión, estaríamos expuestos a lo que el autor quiera publicar o que descubra, datos siempre valiosos, pero no fijos de un evento específico o bajo pedido. Los datos de Mr. Chip incluso han sido usados ya por equipos profesionales deportivos, su oferta hoy llega a planteles de fútbol. Su propuesta se lee así: “Mr. Chip prueba que ordenar números, cosechar datos y acumular historias; sirve para que un equipo de trabajo optimice su rendimiento y gane los partidos y campeonatos de la eficiencia”.

El dato específico es de alta relevancia y aplicable en proyectos de beneficios profesional o aficionado, tal cual se busca en enciclopedia deportiva



**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla marca.com (2020)



**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla Twitter @2010MisterChip (2020)



**Fuente:** elaboración propia, captura de pantalla Twitter @2010MisterChip (2020)

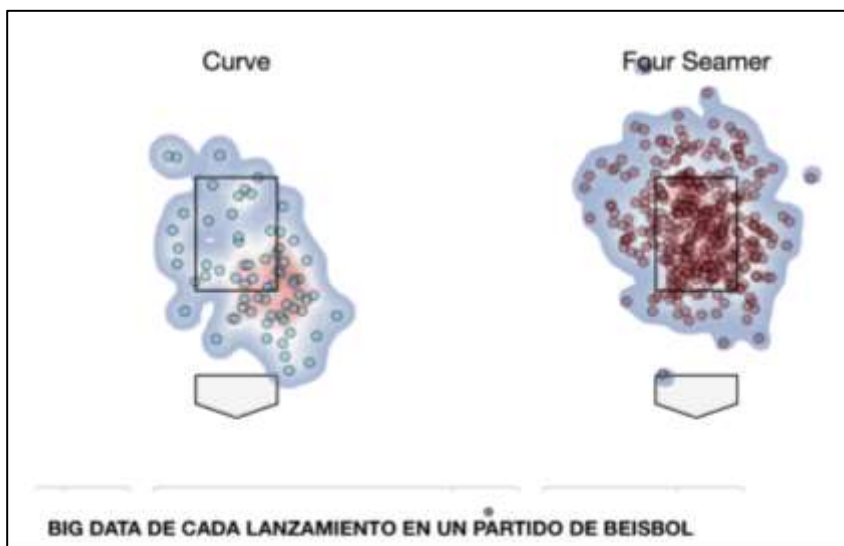
De esta cuenta se piensa implementar en la primera fase de este prototipo, el dato simple y rápido, las listas de lideres históricos de determinados aspectos, la dinámica de adelantarnos a la posibilidad una marca histórica en determinado partido y tener la posibilidad preparada y de ejecutarse, publicarlo de inmediato. Es importante conocer que en cada partido o evento pueden darse nuevas marcas, hay que saber reconocerlas antes de que se den y estar alerta a la posibilidad.

## ***Mlb Savant***

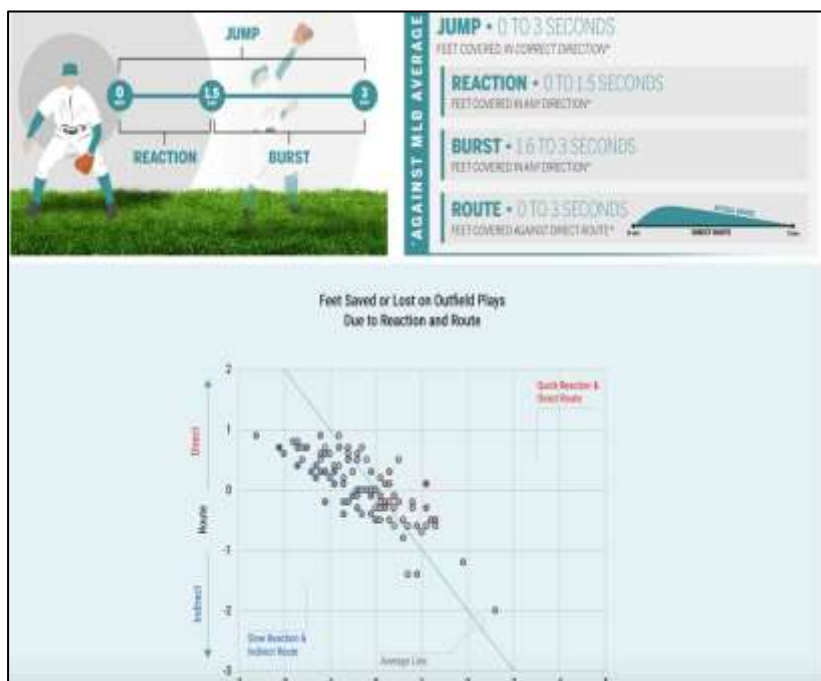
Este servicio pertenece a la MLB, la liga de béisbol profesional más importante de EEUU, es una oferta de big data, tecnología única y al instante, debe ser una de las más sofisticadas y precisas herramientas de datos que ofrece liga alguna y sin costo. Las estadísticas de alto nivel que ofrece en tiempo real son masivas y de alto uso para el análisis, comentario profundo y más técnico del juego. Esta herramienta a su vez obliga a entender mejor y con más conocimiento cada movimiento del juego, no es descifrable para cualquiera, pero dominarla y entenderla magnifica el nivel de transmisión deportiva que se entregue al público.

Detalles avanzados de velocidad, distancia, tipos de envíos, métricas, cuadros con zonas de impacto y precisión, estadísticas avanzadas de cada jugador, análisis históricos, todo entregado con una velocidad y prestancia inmediata al momento del juego. La tecnología y big data que aplica esta liga está disponible en su página web bajo el nombre de Baseball Savant.

Sin embargo, hay que señalar que toma tiempo dominar o entender el estilo de este interfaz, no son métricas diseñadas para cualquier entendimiento, en las mismas intervienen los aspectos más avanzados de este juego y con hipervínculos por doquier. El ajustar algo así a Enciclopedia Deportiva, adaptándolo al fútbol u otros deportes sería formidable, se buscaría hacerlo más amigable. Para poder aplicar estos insumos hay que asumir la carga de tecnología y costos de por medio.



**Fuente:** elaboración propia, captura pantalla Savant (2020)



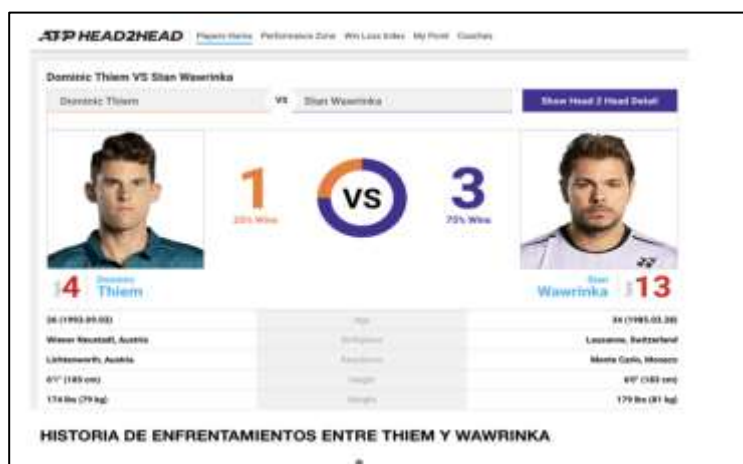
**Fuente:** elaboración propia. Captura de pantalla del sitio Savant (2020)

Esta tecnología es muy avanzada, requiere de cámaras especiales en cancha, captando data y alimentados servidores que a su vez actualizan de manera inmediata el sitio. Por la complejidad y costos de esta tecnología, la idea de implementar estos gráficos y analítica inmediata esta contemplada en la fase dos de ENCICLOPEDIA DEPORTIVA.

## Atp Tour

La página web de la ATP presenta una posibilidad única y altamente auxiliar para la exposición de jugadores y sus futuros partidos. Dentro de la variada y extremadamente útil cantidad de estadísticas que ofrece, resalta de manera especial la comparación cara a cara de tenistas (ATP Head2Head), esta opción brinda pormenores exactos de todos los enfrentamientos previos de los jugadores seleccionados, con data e historia puntual.

Esta herramienta es de alto valor para el análisis previo y en tiempo real de un partido, realza sin duda alguna la información sobre los protagonistas con un historial efectivo de sus enfrentamientos, el comparativo se vuelve indispensable. La oferta de esta herramienta está solo disponible en su página web, aún no lo hacen en su aplicación, el diseño e interfaz es amigable y fácil para navegar, aplicable al concepto de lo que buscamos ofrecer en enciclopedia deportiva, la página inicial debería ser similar, exponiendo de entrada los equipos que juegan con sus características estadísticas e históricas.



**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla atptour.com (2020)

Year	Event	Surface	RND	Winner	Result
2018	<a href="#">Rotterdam</a> Netherlands	Indoor Hard	SF	<a href="#">Roger Federer</a>	63 76 <sup>5</sup>
2015	<a href="#">ATP Masters 1000 Paris</a> France	Indoor Hard	R32	<a href="#">Roger Federer</a>	61 61
2015	<a href="#">Halle</a> Germany	Outdoor Grass	F	<a href="#">Roger Federer</a>	76 <sup>5</sup> 64
2015	<a href="#">ATP Masters 1000 Indian Wells</a> CA, U.S.A.	Outdoor Hard	R32	<a href="#">Roger Federer</a>	63 64
2015	<a href="#">Australian Open</a> Australia	Outdoor Hard	R32	<a href="#">Andreas Seppi</a>	64 76 <sup>5</sup> 46 76 <sup>5</sup>
2013	<a href="#">ATP Masters 1000 Shanghai</a> China	Outdoor Hard	R32	<a href="#">Roger Federer</a>	64 62
2012	<a href="#">ATP Masters 1000 Rome</a> Italy	Outdoor Clay	QF	<a href="#">Roger Federer</a>	63 62
2012	<a href="#">Doha</a> Qatar	Outdoor Hard	QF	<a href="#">Roger Federer</a>	63 57 64
2010	<a href="#">ATP Masters 1000 Shanghai</a> China	Outdoor Hard	R16	<a href="#">Roger Federer</a>	63 64
2009	<a href="#">Basel</a> Switzerland	Indoor Hard	R16	<a href="#">Roger Federer</a>	63 63
2009	<a href="#">ATP Masters 1000 Monte Carlo</a> Monaco	Outdoor Clay	R32	<a href="#">Roger Federer</a>	64 64
2009	<a href="#">Australian Open</a> Australia	Outdoor Hard	R128	<a href="#">Roger Federer</a>	61 76 <sup>5</sup> 75

**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla atptour.com (2020)

El historial de enfrentamientos y sus detalles entre los protagonistas es algo esencial y de mucho valor que se implementara en la primera fase de ENCICLOPEDIA DEPORTIVA. Poder acceder a todo ese registro de manera inmediata debe ser uno de los beneficios de este producto.

### **Soccerway**

La cantidad de cifras, estadísticas, aspectos del juego, minutos en cancha de jugadores de fútbol de todo el mundo que ofrece Soccerway en su base de datos es asombrosa y de mucho valor. Divididas por cada año, cada equipo en que jugó el futbolista y precisión en número de goles, ligas y divisiones en que jugó. La seriedad que ha ganado este portal web ha sido destacada por clubes a nivel mundial que confían en estos datos para tomar decisiones y cambios en sus plantillas o establecer sus propios estudios en sports science y analytics.

Soccerway ya se ofrece en app, donde se limita a información de clubes y jugadores de fútbol. La cantidad de partidos, detalle de goles y equipos donde militó un futbolista es esencial en las transmisiones deportivas de hoy, son aspectos que para quien los ofrece, representa una ventaja única. Soccerway es un servicio con menos de



dos años en el mercado, una de sus limitaciones es que su base de datos no va más allá del año 2000, aspecto que es marcado previamente por ellos.

**Passport**

First name: Lionel Andrés  
 Last name: Messi Cuccittini  
 Nationality: Argentina  
 Date of birth: 24 June 1987  
 Age: 32  
 Country of birth: Argentina  
 Place of birth: Rosario  
 Position: Attacker  
 Height: 170 cm  
 Weight: 72 kg  
 Feet: Left

**CAREER**

Domestic Leagues	Domestic Cups	International Cups	National Teams
Season	Team	Cmp	Goals
2016/2017	Barcelona	LAL	100
2016/2018	Barcelona	LAL	2708
2017/2018	Barcelona	LAL	2308
2018/2017	Barcelona	LAL	2932
2015/2016	Barcelona	LAL	2726
2014/2015	Barcelona	LAL	3278
2013/2014	Barcelona	LAL	2922
2012/2013	Barcelona	LAL	2044
2011/2012	Barcelona	LAL	2207
2010/2011	Barcelona	LAL	2698
2009/2010	Barcelona	LAL	3008
2008/2009	Barcelona	LAL	2517

**BARCELONA SQUAD**

Goalkeeper: Nels (20), Iñaki Peña (21), M. ter Stegen (27)

Defender: Sergio Araujo (22), Jordi Alba (30), M. Araujo (21), Chumi Brandão (21), Néstor Semedo (28), Junior Firpo (23), C. Lenglet (24), Dani Muriel (22), Piqué (35), Sergi Roberto (28), S. Livak (28)

**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla soccerway.com (2020)

### *National Football Teams*

La colección de datos que ofrece este portal web está diseñada de mejor forma hacia selecciones nacionales de fútbol, que hacía rendimiento o data de clubes, el detalle de partidos jugados por año, el club en que militaban en esa temporada, antecedentes personales, posición e información detallada de equipos nacionales está disponible de manera amigable para el lector, el interfaz es adecuado y de conexión precisa. Saber la cantidad de partidos de cada jugador hoy con su selección es esencial, el cumplir más juegos denota regularidad y categoría en el seleccionado, de ahí la importancia de este dato estadístico hoy y lo indispensable que es en las transmisiones. El detalle visual y cronológico ofrece una buena práctica para replicar en enciclopedia deportiva, se debe tener a la mano los detalles de cada temporada de jugadores con clubes y equipos nacionales.

**Federación Ecuatoriana de Fútbol**

Founded: 1925  
 FFA entry: 1933  
 Average Height: 1.75m  
 Average Age: 21.7  
 Confederation: CONMEBOL  
 Site: A The Sports Hub

**Suárez, Luis Fernando (Coach)**

D.o.B: 1968-10-05  
 Place of Birth: Madrid  
 Goals: 0 (0 / 0)

Coached by: Tony Holman

**Gómez, Hernán Darío (Coach)**

D.o.B: 1959-02-02  
 Place of Birth: Madrid  
 Height: 1.70m  
 Goals: 1 (1 / 2)

Name	D. o. B.	Position	Current Club	G	A	Y	R	C	S
Aguirre, Javier	1985-11-24	Goalkeeper	LDU Quito	0	0	0	0	0	0
Alfaro, Eder	1979-02-12	Goalkeeper	Barcelona Sporting	0	0	0	0	0	0
Barral, Oswaldo	1989-02-08	Goalkeeper	El Nacional Quito	0	0	0	0	0	0
Larrea, Ramón	1982-04-11	Goalkeeper	Deportivo Cuenca	0	1	0	0	0	0
Chavez, José	1971-04-17	Goalkeeper	Barcelona Sporting	0	0	0	0	0	0
Caicedo, Néstor	1981-04-08	Goalkeeper	El Nacional Quito	0	1	0	0	0	0
Aguirre, Giovanni	1977-04-10	Centre Back	LDU Quito	10	0	0	0	0	0
Humbly, John	1974-08-14	Centre Back	Politecnico CP	11	0	0	0	0	0
de la Cruz, César	1974-02-08	Right Back	Aucasuñi FC	0	0	1	0	0	0
Arreola, Paul	1986-10-14	Left Back	LDU Quito	0	1	0	0	0	0
Quintero, Paul	1978-10-12	Centre Back	Deportivo Quito	0	0	0	0	0	0
Arce, Walter	1978-03-11	Left Back	El Nacional Quito	0	1	0	0	0	0
de Jesús, Erik	1982-11-08	Right Back	El Nacional Quito	0	0	0	0	0	0
Prados, Augusto	1974-04-14	Centre Back	Barcelona Sporting	0	0	1	0	0	0
Caicedo, Guaymas	1981-02-08	Centre Back	Barcelona Sporting	0	0	0	0	0	0

**DETALLE DE SELECCION DE ECUADOR EN 2004**

**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla national-football-teams.com (2020)

En la fase uno del proyecto se considera oportuno aplicar las estadísticas que ha generado y recopilado el portal sobre cada jugador, sus números y recorrido por distintos equipos.

### ***RSSSF (Rec. Sports Soccer Statistics Foundation)***

Una base de datos universal, muy detallada y completa de fútbol que recibe colaboración mundial. Funcionan como una fundación y ofrecen sus datos desde 1999, siendo una de las primeras ofertas exitosas o ejemplos de uso de prosumidores del mundo entero para elaboración de data. La organización de las estadísticas puede resultar poco moderna visualmente si lo comparamos con las ofertas de hoy, pero es una página web que no busca ofrecer sofisticados diseños, sino estadísticas en números comprensibles para seguidores de fútbol del mundo entero y con fuertes elementos conservadores. Es un repositorio de datos elaborado por colaboradores identificados en el portal.

El nexa con el usuario de esta página web es básico, la búsqueda de un dato específico puede tomar de cinco a seis clicks, la forma en que está organizada obliga a tomar esas rutas convencionales, pero con eficacia final en la obtención de un dato o estadística histórica. Existen también diferencias entre las actualizaciones de ciertos países con otros, la eficacia varía. Todo puede ser resumido y expuesto de una forma más agradable y rápida para la búsqueda en un producto final como enciclopedia deportiva y aplicando el valioso insumo de la colaboración de los lectores con sus aportes y oferta de números o recuentos estadísticos. Esa opción debe ser aceptada, elaborada y aplicada a plenitud.

De este proyecto se pueden tomar todos los datos específicos de Copas Américas pasadas o campeonatos domésticos locales, nóminas de jugadores en torneos, records en competiciones internacionales. Consideramos que RSSSF ofrece una idea clara de como receptor mucha data que proviene de terceros, contenido que, previo al respectivo análisis de confirmación, pasará también a alimentar Enciclopedia Deportiva.

Los procesos de recepción de esta estadística, organización y confirmación es algo que se decidió implementar como una de las esencias principales de este proyecto.

Ecuador 1989						
Serie A						
First Stage						
Table						
1. El Nacional	22	14	2	6	40-25	30 [Quito] Qualified
2. Barcelona	22	9	10	3	30-16	28 [Guayaquil] Qualified
3. Emaleo	22	9	8	5	27-22	26 [Guayaquil] Qualified
4. Dep. Quito	22	10	5	7	26-16	25 [Quito] Qualified
-----						
5. Macara	22	8	8	6	24-23	24 [Ambato]
6. LDU de Quito	22	7	7	8	32-27	21 [Quito]
7. Aucas	22	8	7	7	22-31	21 [Quito] (1)
8. Filanbanco	22	7	5	10	31-33	19 [Guayaquil]
9. Dep. Cuenca	22	6	7	9	24-31	19 [Cuenca]
10. LDU de Portoviejo	22	6	6	10	19-31	18 [Portoviejo]
11. Técnico Univ.	22	5	7	10	20-29	17 [Ambato]
-----						
12. Aucas Octubriño	22	3	8	11	25-34	14 [Machala] Relegated
(1) Aucas deducted 2 points.						
Top-4 qualify for Liguilla Final.						
RR: El Nacional (1 bonus point); Barcelona (1), Emaleo (0,5) and Dep. Quito (0,5) for Liguilla Final.						
LDU de Portoviejo (-0,5 penalisation points) and Técnico Univ. (-0,5) for Liguilla de no descenso.						
Round 1						
[Feb 12]						
LDU de Quito	3- 1 El Nacional					
Dep. Cuenca	2- 0 Aucas Octubriño					
Técnico Univ.	0- 1 Filanbanco					
LDU de Portoviejo	0- 1 Barcelona					
[Feb 19]						
Emaleo	1- 0 Macara					
Dep. Quito	1- 2 Aucas					
Round 2						
[Feb 19]						
Dep. Quito	4- 0 LDU de Portoviejo					
El Nacional	1- 0 Técnico Univ.					
Macara	0- 0 LDU de Quito					
Aucas Octubriño	2- 2 Emaleo					
Filanbanco	4- 0 Dep. Cuenca					
Barcelona	3- 0 Aucas					
Round 3						
[Feb 25]						

Fuente: elaboración propia, captura de pantalla rssf.com (2020)

1. Deportivo Cali	6	3	2	1	5- 3	8
2. Peñarol (Montevideo)	6	3	0	3	7- 7	6
3. Atlético Junior (Barranquilla)	6	1	4	1	1- 1	6
4. Danubio (Montevideo)	6	1	2	3	6- 8	4
Group 5 [Paraguay, Venezuela]						
Mar 5: Cerro Porteño - Libertad	1-0					
[Ovelar]						
Mar 12: Estudiantes - Portuguesa	0-0					
Mar 26: Portuguesa - Libertad	1-0					
[Nuñez]						
Mar 26: Estudiantes - Cerro Porteño	2-3					
[Scaminacci, Chiassaro; Battaglia, E. Jimenez, H. González]						
Mar 30: Estudiantes - Libertad	1-1					
[Ortiz; Maldonado]						
Mar 30: Portuguesa - Cerro Porteño	1-1					
[Peralta; H. González]						
Apr 2: Portuguesa - Estudiantes	1-2					
[Peralta; Pelegrini(2)]						
Apr 5: Libertad - Cerro Porteño	0-0					
Apr 25: Cerro Porteño - Estudiantes	1-1					
[Aifuoch; Chiassaro]						
Apr 28: Libertad - Estudiantes	2-1					
[Scaminacci o/g, Espinola; Cossu]						
May 9: Libertad - Portuguesa	1-2					
[Espinola; Paez, Peralta]						
May 13: Cerro Porteño - Portuguesa	1-0					
[Battaglia]						
1. Cerro Porteño (Asunción)	6	3	3	0	7- 4	9
2. Portuguesa (Acarigua)	6	2	2	2	5- 5	6
3. Estudiantes (Mérida)	6	1	3	2	7- 8	5
4. Libertad (Asunción)	6	1	2	3	4- 6	4
Semi-Finals						
Group 1						
Sep 19: Boca Juniors - River Plate	0-0					
Sep 24: Atlético Mineiro - Boca Juniors	1-2					
[Marcelo; Bordón(2)]						
Sep 28: River Plate - Atlético Mineiro	1-0					
[J. J. López]						
Oct 5: Boca Juniors - Atlético Mineiro	3-1					
[Toninho Cerezo o/g, Mastrángelo, Salinas; Marinho]						
Oct 8: Atlético Mineiro - River Plate	1-0					
[Paulo Isidoro]						
Oct 17: River Plate - Boca Juniors	0-2					
[Mastrángelo, Salinas]						

Fuente: elaboración propia, captura de pantalla rssf.com (2020)

## Premier League

Este portal ofrece una de las bases de datos más completas, precisas y perfectas disponibles en el universo digital, todo el recorrido de la liga, récords de goleo, asistencias, presencias, tarjetas, detalles personales y de clubes; una fuente creíble y con el adicional que pocos portales ofrecen, la posibilidad de hacer el cara a cara entre los equipos.

Ese detalle último es el más parecido a lo que buscamos hacer en enciclopedia deportiva, la exposición visual de los equipos que se enfrentan con el detalle auxiliar estadístico de todo lo relacionado a la historia de estos clubes.

El interfaz de la página es dinámico y logra contacto con el usuario, pero a la vez requiere de buena exploración para dominarlo y saber dónde están alojados los detalles o datos que se buscan.



**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla premierleague.com (2020)

El dato estadístico concreto de marcas personales de una liga en específico es lo que se aplicara en ENCICLOPEDIA DEPORTIVA. La base de datos exacta y

actualizada de cada líder y record de todas mas marcas posibles y que se generan en algún deporte. En este caso serán sobre el campeonato ecuatoriano de futbol, historial de selecciones nacionales de varios deportes y records de medallas obtenidas en competencias internacionales.

### *App complete World Cup*

Si lo que se busca es tener a la mano, en un móvil o "Tablet" lo que ocurrió en cada copa del mundo, partido por partido, alineaciones, detalles de torneo, estadísticas de todos los tiempos; historial de equipos, entrenadores, árbitros, estadios; esta aplicación lo ofrece casi a la perfección. Es una especie de obligación tenerla a la mano y más aún durante los mundiales de fútbol, logró el efecto que buscamos en enciclopedia deportiva, volverse esencial.

Partidos de grupo								
2002 Japan/Korea Republic				Grupo G				
Posiciones del grupo	GP	W	D	L	G+	G-	Δ	Pts
1  Mexico	3	2	1	0	4	2	2	7
2  Italy	3	1	1	1	4	3	1	4
3  Croatia	3	1	0	2	2	3	-1	3
4  Ecuador	3	1	0	2	2	4	-2	3

Resultados de los partidos del grupo...								
lunes, 3 de jun. de 2002 1:00 a. m. ECT								
CRO	0 - 1				MEX			
Niigata Stadium Big Swan, Niigata								
lunes, 3 de jun. de 2002 6:00 a. m. ECT								
ITA	2 - 0				ECU			
Sapporo Dome, Sapporo								
sábado, 8 de jun. de 2002 4:00 a. m. ECT								
ITA	1 - 2				CRO			
Kashima Stadium, Kashima								
domingo, 9 de jun. de 2002 1:00 a. m. ECT								
MEX	2 - 1				ECU			
Miyagi Stadium, Miyagi								
jueves, 13 de jun. de 2002 6:00 a. m. ECT								
MEX	1 - 1				ITA			
Oita Stadium Big Eye, Oita								
jueves, 13 de jun. de 2002 6:00 a. m. ECT								
ECU	1 - 0				CRO			
International Stadium Yokohama, Yokohama								

**Fuente:** Elaboración propia, captura pantalla app Complete World Cup(2020)

Hasta el detalle más específico de cada partido o jugador que participó en un mundial de fútbol está alojado en esta aplicación. Entender y dominar sus rutas puede tomar algunos recorridos y tiempo en ella, pero vale la pena invertirlo por la data adecuada y precisa que ofrece. Cada ítem en la página tiene un vínculo de información.

De este sitio se buscará implementar, en la fase dos de ENCICLOPEDIA DEPORTIVA, el reporte oficial de cada partido, alineación, goles, minutos, tarjetas y cambios; lo que se conoce como la ficha oficial de cada juego.

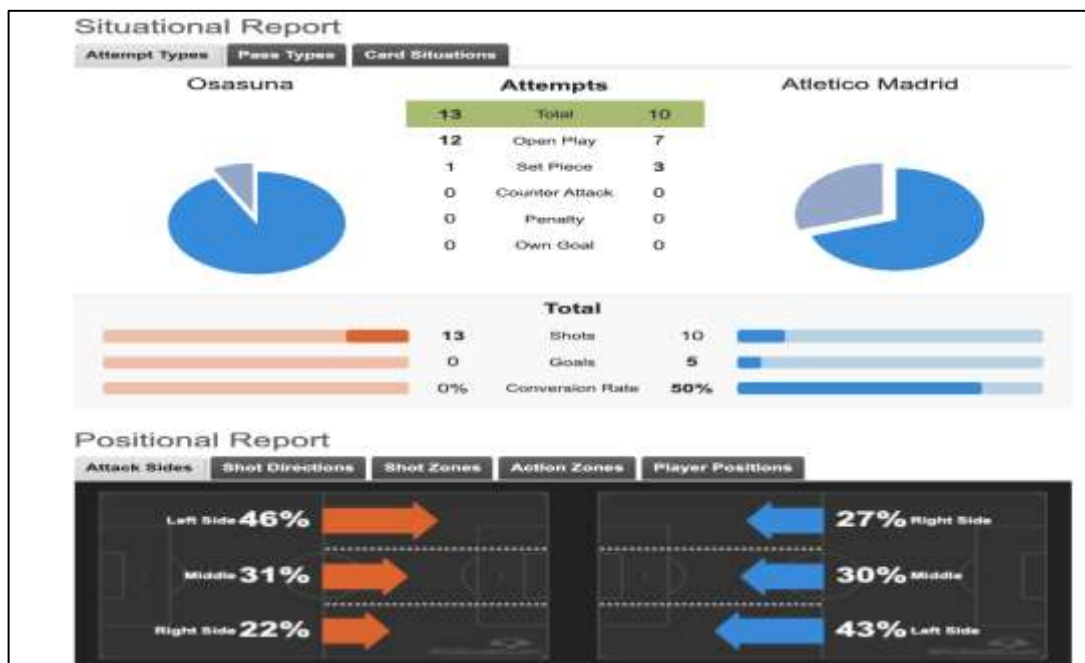
### *Whoscored*

Esta página web es una muestra más de la presencia real y vital de hoy en cuanto a estadísticas posicionales y de juego obtenidas en la cancha, el portal es exclusivo de fútbol y ofrece actualización de resultados, nóminas, calendarios y otros aspectos informativos de las ligas más importantes del mundo, pero la oferta relevante está relacionada a analítica y gráficos relacionados al partido, obtenidos casi en tiempo real.

Porcentajes de posesión de la pelota, efectividad en entregas, disparos al arco, porcentajes de balones ganados en pelotas divididas aéreas, mano a mano ganados, sectores de cancha usados y algunas otras analíticas y datos bien elaborados sobre el partido y ofrecidos de manera amigable y efectiva.



**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla whoscored.com



**Fuente:** Elaboración propia, captura de pantalla whoscored.com

Toda la data es ofrecida en página web y aplicación móvil. Este sitio ofrece una variedad general total de lo que ocurre en data durante un partido de futbol, una vez mas se requiere de tecnología instalada en los escenarios donde se desarrollan los eventos, estos aspectos serán considerados para la fase dos del proyecto.

En ENCICLOPEDIA DEPORTIVA con base a lo visto acá, se implementarían las nominas históricas y actualizadas de los equipos.

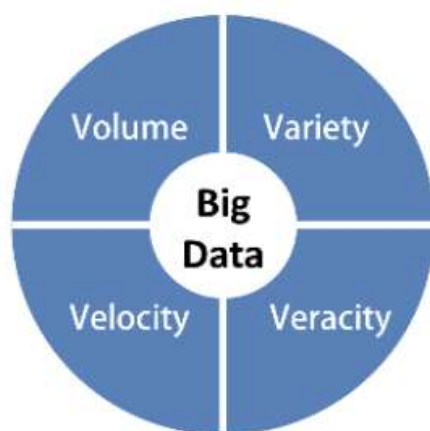
## MARCO TEÓRICO

### Big Data

La velocidad con la que se genera información hoy puede ser drástica y algunas veces difícil de entender, la posibilidad de contar con tecnología electrónica e inteligencia artificial para tabular datos, criterio para elaborar la búsqueda indicada, resultados exactos sobre múltiple información y tener acceso a ellos es algo que facilita comprensiones y conclusiones. Los datos existieron siempre, pero la posibilidad de



tener acceso a ellos de manera inmediata y puntual es algo que inicio su oferta desde que conocemos esta posibilidad como big data, elementos que son esenciales para muchos campos de análisis e interpretaciones. “El termino big data se refiere al continuo crecimiento de conjuntos de datos al grado que se vuelve difícil de manejarlo usando métodos tradicionales de administración de sistemas, el big data se caracteriza por las cuatro Vs: Volumen, Velocidad, Variedad y Veracidad”. (Osman, 2016)



**Fuente:** elaboración propia, captura de pantalla, [www.diva-portal.org/.com](http://www.diva-portal.org/.com) (2016)

El big data es hoy elemental y necesaria para conocer a fondo los resultados finales, proyecciones y realidades, saber manejarla al mas alto nivel ofrece garantías optimas de veracidad en la seriedad del proyecto o estudio.

“Somos capaces de generar conocimientos de valor a partir de datos, tanto a nivel empresarial como de usuario”. (Chica, 2021)

### **Periodismo de datos**

El periodismo, como se lo conocía ancestralmente, manejaba comportamientos y recursos que tenían un origen muy orgánico del observador o cronista, la mayoría de veces había una limitación a solo reportar lo que se había contemplado, se lo relataba y transmitía desde esa visión, no se incluía algún otro insumo que podía estar relacionado

a la crónica o mejorar la comprensión de la misma, el tiempo expandió el horizonte, las facetas y posibilidades que ofrecía cualquier historia o ámbito a investigar, el entendimiento podía ser mucho mejor con datos simples, comprensibles y que volvían mucho mas revelador y enriquecedor cualquier investigación. "En este sentido las publicaciones de datos por parte de los periodistas podrían considerarse también como un trabajo de transparencia, pero, además, estas publicaciones, en ocasiones filtraciones, implican posteriores procesos de refinamiento entre periodistas" (Lesage, 2014)

La evolución y recolección de todos estos detalles creció de manera abrumadora y se volvió esencial para la mejor asimilación de cualquier trabajo periodístico. La evolución de la profesión nos presentaba el periodismo de datos y con ella las múltiples herramientas que nacían y llegaban con el desarrollo de la tecnología y avances electrónicos. Hay que entender el recurso visual que ofrece al usuario, el valor numérico, el mismo que llega acompañado de una correlación mas intima con la comprensión del trabajo y precisión en las conclusiones sobre temas de interese general. "El periodismo de datos es una modalidad de producción digital de noticias que utiliza grandes bases de datos parra elaborar piezas de contenido enfocadas en la correlación de información y que, además, utiliza recursos gráficos e interactivos para hacer mas agradable a experiencia de visualización del usuario consumidor de noticias" (Periodismo de Datos: transformación digital en la producción y consumo de noticias, 2019)

Los recursos gráficos son materia indispensable para el periodismo de datos, exponerlos de manera amigable y precisa, hacen que la pieza sea completa y de fácil y rápida comprensión.

## **Prosumidores**

El trabajo en equipo ha sido una práctica que ha dado resultados satisfactorios si se lo aplica de manera efectiva en cualquier ámbito productivo de la vida, es una práctica esencial, básica y elemental para la consecución de objetivos. La comunicación

digital hoy ofrece a un nuevo actor que forma parte de este equipo, pero con la posibilidad de no ser presente y colaborar en base a lo que otro inicio, a una obra ajena, convirtiéndose en un desarrollador indirecto, pero efectivo de contenidos. Los nexos para llegar a conectarse son mayormente virtuales, las causas están ligadas a un gusto o tema en común, pueden ser colaboradores directos, indirectos, presentes o no, los une ese interés común. Todo tiene un origen social, hay tecnología para encontrarse, pero otra esencia los juntó, es como lo dice Tim Berners-Lee, uno de los creadores de la web, cuando dice que estas personas se agrupan en familias, asociaciones o empresas, que la web es más una creación social que técnica.

El web es más una creación social que técnica. Yo lo diseñé por su efecto social —para ayudar a que la gente trabajase junta— y no como un juguete técnico. El objetivo último del web es apoyar y mejorar nuestra entretejida existencia en el mundo. Nos agrupamos en familias, asociaciones y empresas. Tenemos confianza en cosas que están a kilómetros y no la tenemos en cosas que están a la vuelta de la esquina (...) Tenemos que asegurar que la sociedad que construimos con el web es la que pretendemos construir (Berners-Lee, 2000).

Es una simple colaboración con confirmación de la veracidad del dato, noticia o hecho y el valorar el rol de este actor de la esta era, personajes que antes eran ignorados. “Su participación era irrelevante porque aceptaban todo lo que consumía y el receptor captaba lo que pasaba alrededor sin discernir lo verídico de lo real. Con las tecnologías digitales el perfil del comunicador evolucionó y se esta reconfigurando los paisajes de la profesión” . ( Salavarría, Ramon, 2016) El reconocer y aceptar el valor de quien no esta en la escena, para el aporte del producto final es determinante.

## **Nuevas tecnologías**

Los diseños y avances tecnológicos nos ofrecieron nuevas herramientas de trabajo conforme pasaba el tiempo, la ciencia evolucionó y con eso los dispositivos e implementos de nuestro diario vivir, los cuadernos, papel y apuntes, pasaron a estar

archivados en ordenadores, la información estuvo disponible con velocidades nunca antes pensada, en plataformas amigables y con dispositivos que llevamos en nuestra mano las 24 horas del día, toda la información la podemos obtener gracias a las nuevas tecnologías que fabricaron estos dispositivos o sitios virtuales

Las nuevas tecnologías de la información están integrando al mundo en redes globales de instrumentalidad. La comunicación a través del ordenador engendra un vasto despliegue de comunidades virtuales. No obstante, la tendencia social y política característica de la década de 1990 fue la construcción de la acción social y la política en torno a identidades primarias, ya estuvieran adscritas o arraigadas en la historia y la geografía o Génesis reciente en una ansiosa búsqueda de significado y espiritualidad.

(Castells, 2020, pág. 46)

Mucha de esta constante conexión se la vive gracias a estas nuevas tecnologías, el dispositivo nos ofrece la información requerida, al momento solicitado y con velocidad ejemplar. No solo aplicado en comunicación o la oferta de esta, sino en la conclusión de algunos desarrollos deportivos. Ya desde el 2012, en la MLS se empezaron a re direccionar las decisiones teniendo como base al big data, en contratos de jugadores o nuevos elementos de una institución, “El crecimiento de nuevas tecnologías en big data han sido sugeridas como las que formaran el futuro, rendimiento y análisis del futbol de elite. (Casimally 2012) Este tema fue analizado por Khalil Casimally en el artículo “Soccers revolution” ahora, casi una década después, podemos corroborar que la aplicación de la data en el deporte es primordial.

## Metodología

En el marco de este trabajo se consideraron los enfoques cuantitativo y cualitativo. Cuantitativo, se utilizará la metodología para la recolección de datos para así obtener información concerniente a la temática en estudio. El enfoque cualitativo, que es el método de recolección de información del tipo descriptivo y de observaciones.

En el documento analizado se explica que es una investigación que recolecta información y datos de los sujetos investigados, es decir de donde ocurren los hechos que se investigan, sin tener que manipular el comportamiento de las variables, lo que manifiesta que no existe alteración por parte del investigador.

En el contexto de la problemática de estudio, se describe el conjunto de observaciones que de manera directa se extraerán de la realidad a través de la recolección de datos que se realizará mediante la técnica de Grupos de empatía.

A fin de relacionarlos entre sí, sistemáticamente para componerlo en otras fuentes de investigación tales como: las fuentes documentales, así mismo Palella y Martins (2015) apunta que el nivel de la investigación proyectiva:

Se aplica a todas las investigaciones que conllevan a diseños de operaciones dirigidas a cubrir una necesidad y basadas en conocimientos anteriores. De allí que el término proyectivo se refiere a un proyecto en cuanto a aproximación o modelo teórico. El investigador puede llegar a estar mediante vías diferentes las cuales involucrados procesos, enfoques, métodos y técnicas propias (P.88)

Para establecer el potencial de los posibles consumidores diseñamos un mapa de empatía para conocer los perfiles, criterios y necesidades.

Dividimos los grupos en dos: Profesionales -periodistas deportivos, y los Early Adopters. En el caso de los periodistas deportivo, se buscó entender sus obligaciones y necesidades en el día a día de sus labores, en transmisiones deportivas, además de la capacidad que tendrían para ajustarse a una nueva herramienta. Para este grupo se diseñó el siguiente cuestionario, fueron entrevistados un total de 10 periodistas.

Las preguntas que se diseñaron para este grupo específico fueron:

- 1) ¿Crees que necesitas alguna herramienta tecnológica extra para tu trabajo diario?
- 2) ¿Cuántos dispositivos electrónicos usas en una transmisión?
- 3) ¿Qué información es la que más buscas en estos dispositivos durante un partido?
- 4) ¿Sueles encontrar ese dato después de cuánta interacción de navegación?
- 5) ¿Está todo es un solo sitio?
- 6) ¿Usas todavía datos apuntados en papeles durante transmisiones de partidos?
- 7) ¿Cuáles son los datos y estadísticas importantes para tu trabajo?
- 8) En una transmisión, ¿Hay mucho desorden u orden en tus datos?
- 9) ¿Te llegan datos de algún particular durante las transmisiones en las que estás trabajando?, ¿Son útiles?
- 10) ¿Todo lo apuntado o generado en información o datos durante un partido o transmisión queda archivado en algún lugar?

Este grupo dejó claro que no conciben un día de trabajo en transmisiones o comentario diario sin un dispositivo digital, usar un teléfono celular y una computadora adicional en su mesa de trabajo es lo más común y aplicado a un día de trabajo y

siendo más enfáticos a los días en que se debe relatar, transmitir algún evento deportivo o partido entre clubes de fútbol.

Es importante destacar lo recurrente y frecuente que sigue siendo el uso del papel en estas acciones, es decir, además de los dispositivos y pantallas digitales, el uso de papel para apuntes de momento y otros datos preestablecidos es fijo en el protocolo de procedimientos y logística de información que utiliza un comunicador profesional.

La necesidad de tener a la mano, de manera rápida y efectiva aspectos relacionados con el evento deportivo es esencial, en el caso de los periodistas consultados, la mayoría trabajan en fútbol y tienen como componente principal para sus análisis y narraciones todo lo relacionado con goles anotados, tarjetas amarillas y rojas, historial de clubes donde jugaron los futbolistas y enfrentamientos entre ellos, es a su vez notorio que todos estos datos no se encuentran en un solo sitio, las búsquedas varias y en múltiples portales están constantemente activas y abiertas durante una emisión o transmisión deportiva, lo cual genera valioso tiempo que es usado en simultaneo con la generación de narración y comentario de un evento.

Un dato interesante que expone comportamientos acordes a la era digital y de hiper comunicación actual lo ofrecieron algunos de los periodistas consultados.

Durante transmisiones en vivo, suelen recibir datos y estadísticas de parte del público, de aficionados al deporte con los cuales no tienen relación específica, son únicamente seguidores de sus plataformas y que han buscado la forma de contactarlos y aportar con ese dato adicional y algunas veces único. Estas personas concretas fueron algunos de muchos que trataron de conseguir que su contribución sea considerada, con el tiempo se aplicaron filtros y se llegó a aprobar la formalidad de algunos de estos cibernautas y el valor, seriedad y veracidad de su dato, se confirmó que eran confiables y pasaron a ser una especie de asistentes virtuales de historias, números, porcentajes y estadísticas; prosumidores anónimos y que obtuvieron la aceptación de estos profesionales y así enriquecer el contenido de su transmisión deportiva.

Algunos de los consultados dejaron saber que tienen su asistente virtual asignado, a quienes entregan su confianza y muchas veces dependen de ellos sobre detalles de partidos, no se conocen, es solo una relación digital.

Por último, otra observación obtenida entre los consultados, existe un porcentaje mayor de quienes no tienen una firme o formal cultura de archivar la data generada durante un partido, la mayoría de los entrevistados dejó saber que una vez concluido el mismo, los papeles donde hubo apuntes se van a la basura y los datos en páginas de internet son borrados, solo dos de los periodistas que colaboraron para la muestra guardan el registro de lo que ocurrió en partido, estadísticas y números importantes.

Existe un déficit importante de registro de datos de partidos o resultados de eventos deportivos ecuatorianos, los repositorios de estas estadísticas son irregulares, poco exactos o inexistentes.

El otro grupo pertenece a los *Early Adopters*, quienes asumen una nueva herramienta desde su creación, no son parte del ámbito profesional de la comunicación deportiva pero sí son parte de una dinámica de consumo de información deportiva, tanto en día de partidos, como en el diario vivir. Sus perfiles pueden variar entre los que tienen una intención constante de conocimiento de datos e información, los que solo consumen datos al momento de partidos y los que aportan con información e ingresan en la disciplina de prosumidores.

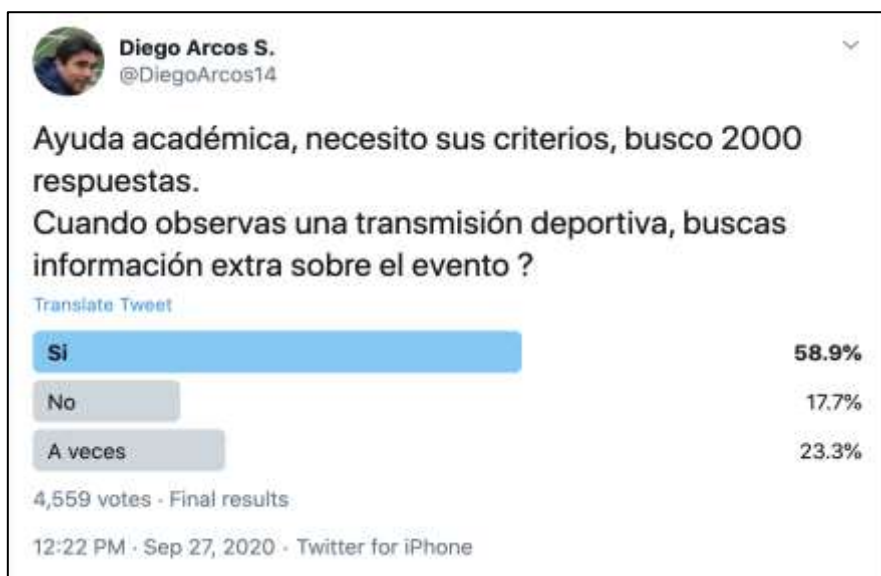
Con este grupo de efectuó una encuesta digital a través de la red social Twitter, para lo cual se elaboraron preguntas concretas con tres opciones de respuestas:

1	¿Cuándo observas una transmisión deportiva, buscas información extra sobre el evento?	Si	No	A veces
---	---	----	----	---------

La realidad sobre quienes están conectados y buscando el dato extra durante un evento deportivo que siguen es muy alta, hay un requerimiento real, con necesidad



inmediata de buscar y tener la historia o estadística adicional sobre lo que se ve, escuchan o sigue.



La pregunta fue contestada por 4559 de los cuales el 58.9% respondieron afirmativamente.

2	¿Qué dispositivo usas para conseguir datos extras sobre el partido que sigues en vivo?	
	Teléfono	
	Tablet	
	Laptop	

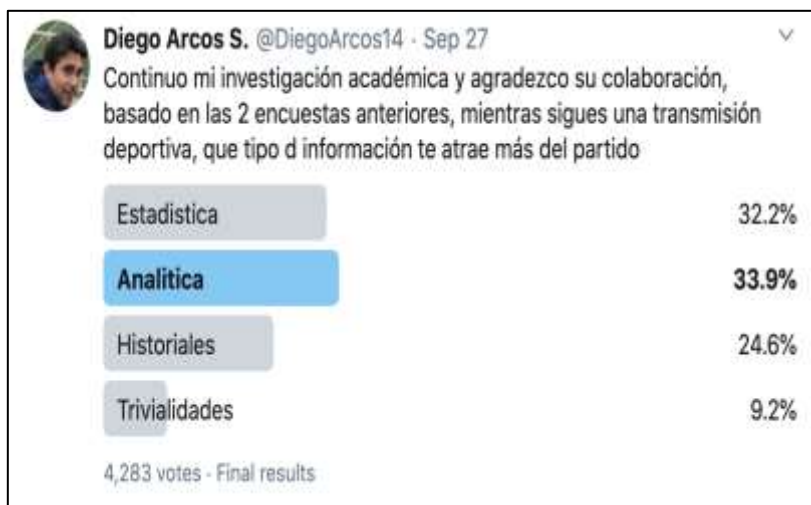
La dinámica de hoy al seguir eventos deportivos en vivo trae elementos fijos, dispositivos que se vuelven esenciales, complementos casi obligatorios para poder cubrir algunos aspectos de nuestras necesidades durante una transmisión deportiva. Si bien lo que se busca está hoy en día en la red, no todo se encuentra en un mismo sitio, esa información fue subida y alojada por diferentes fuentes y a diferentes lugares, sea cual sea la que se necesite o consulte el teléfono inteligente es el elemento más usado para la consulta, forma parte de la efectividad y practicidad que se busca cuando se

juntan las acciones de seguir un evento deportivo y tener literalmente a la mano los detalles extras que no me ofrece de manera inmediata la transmisión del evento. El 85% de las 2006 personas consultadas indican usar el un teléfono móvil inteligente para consultar por información adicional.



3	¿Qué tipo de información es la que más te interesa?	
	Estadísticas	
	Analítica	
	Historiales	
	Trivialidades	

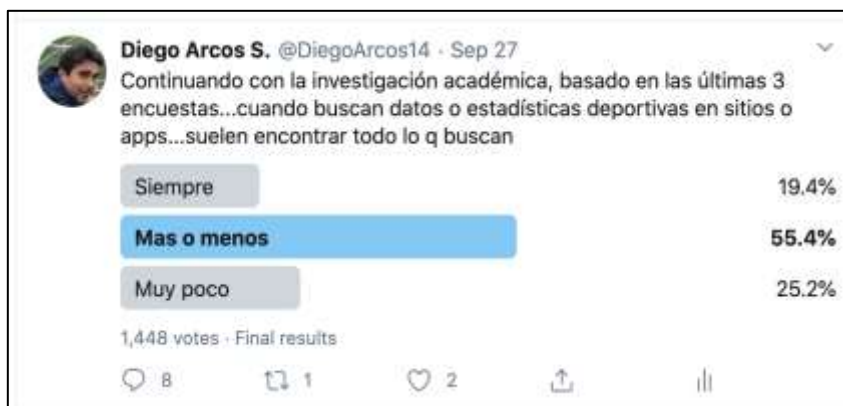
Los intereses de búsqueda pueden ser variados, pero las acciones de querer encontrar información son reales y muy fuertes. 4238 personas demostraron como el detalle de lo que se quiere conocer varía mucho, hay interés en estadísticas, historiales, analítica avanzada y hasta un porcentaje en trivialidades, esta muestra es muy valiosa para tener ideas sobre la variedad, alcances y necesidades del consumidor de hoy.



4	¿Sueles encontrar todos los datos que buscas en esos sitios o apps	
	Siempre	
	Más o menos	
	Muy poco	

Para el proceso será muy valioso saber si la acción de búsqueda es efectiva, si de verdad existe el dato real, si es que está alojado y disponible para los necesitados de querer saber más, si es que el dato es veraz, si lo puedo encontrar en búsqueda rápida o no. Es muy importante saber la efectividad de la búsqueda en todos los factores mencionados.

La muestra que participó en la consulta, 1448 personas, no garantizó que siempre encuentra todo, hubo tendencia baja hacia la efectividad.



5	¿Sientes que constantemente podrías aportar con datos que no son expuestos o compartidos en transmisiones oficiales?	
	Si	
	No	
	Podría	

Tuvimos respuestas de 3326 personas a esta pregunta, sumando algunas opiniones interesantes sobre algunas visiones como consumidores y potenciales prosumidores para datos relacionados con protagonistas del partido que esté en acción. Existe una interesante muestra de quienes sienten y quieren ser parte de la oferta de datos, historias y detalles de lo que ocurre en una cancha deportiva mientras se desarrolla un partido.



## PROYECTO

La coyuntura actual nos lleva a generar la idea de una app de datos y con datos, al servicio del profesional de la comunicación deportiva, así como también para el aficionado común que busca el detalle extra de las acciones en cancha, los rendimientos, historiales, datos y estadísticas, todo en un solo sitio.

El reto es acumular toda la data o información y ofrecerlo en una app o sitio para que el profesional de la comunicación o el seguidor de un evento puedan tener todo en su mano o escritorio.

El contenido que alimentara la aplicación pertenece a una base de datos almacenada y certificada hace mas de 20 años, la constante generación de nuevos datos se actualizara inmediatamente por un equipo formado por tres gestores fijos del proyecto y la participación de los corresponsales digitales. Esta dinámica de contar con colaboradores obedece a un historial de comunicaciones con personas que anónimamente aportaban datos vía redes sociales, con el tiempo, la certeza y frecuencia de estos contactos ganaron una formalidad con base al atractivo y la confirmación de estos números y estadísticas. Algunos se volvieron aportantes visibles, con nombre y apellido, otros prefirieron mantener su anonimato, el denominador común termino siendo la legitimidad del dato. Es una comunidad presencial y otra virtual, todos levantando datos para la aplicación.

Poder juntar todos estos aspectos de manera amigable, eficaz y rápida, dar una visión total e integral de lo que se está por ver o transmitir, siempre diseñado a cuáles sean los protagonistas de un evento específico. El concepto es tener todo a la mano, lo que ha generado la historia previa de un partido, la data de los jugadores que tendrán acción ese día. Los datos estadísticos, tales como número de partidos, goles, historial de jugadores con clubes, porcentajes de rendimiento y hasta la historia anecdótica distinta serán extraídos de una base de datos de un servidor que tiene posee toda esta información, estos números y trivialidades son actualizados constantemente por la parte

operativa de la aplicación, por la fuerza humana. Es una operación simple de extraer o halar los datos de un servidor a una aplicación.

Es por eso que se diseña una plantilla única en el proyecto, dirigida a los protagonistas del partido o evento a seguir o transmitir, la posibilidad de escribir en dos casilleros el nombre de los equipos que juegan un día específico, al tipiar sus nombres la aplicación juntara y activara todos los detalles disponibles en la base de datos sobre estos protagonistas.

El concepto es elaborar la previa del partido o evento, solicitarlo a la app o página y esta empezara a juntar todos los datos que estén relacionados con el match a jugarse. Se debe tener búsquedas predeterminadas y análisis previo de cualquier marca, récord o cifra trascendental que pueda generar el nuevo partido, el alertar con antelación sobre la posibilidad de un hecho único e histórico es esencial en el mundo llamativo de la comunicación en eventos deportivos.

El famoso y codiciado dato único, el poder de generarlo dada las circunstancias y esta vez con previa advertencia.

Para organizar la ficha de anticipo del partido se parte de modelos ya conocidos e interfaces familiares, donde se usarán datos, la introducción debe ser simple y con la diferencia de ofrecer en el mismo alcance de la vista inicial, links a otras opciones y páginas extras de todo lo relacionado con el jugador, partido o circunstancia.

DA  
DEGOCARCOB.COM.CO

**Enciclopedia Deportiva**  
Datos Estadísticos

**Barcelona S.C 1:1**  
Entrenador: Fabián Bustos




**Alineación**

Jugador	Posición
Javier Berral	Arquero
Pedro Pablo Velazco	Lateral Derecho
Dario Aimar	Defensa Central
Williams Riveros	Defensa Central
Mario Pinzón	Lateral Izquierdo
Bruno Piñatares	Volante Central
Gabriel Márquez	Volante Central
Fidel Martínez	Extremo Izquierdo
Emmanuel Martínez	Extremo Izquierdo
Damián Díaz	Volante Ofensivo

Fuente: Elaboración propia

1:01 PM

DA  
DEGOCARCOB.COM.CO

**Enciclopedia Deportiva**  
Datos Estadísticos

**#11 FIDEL MARTÍNEZ**  
Posición: Extremo Izquierdo

Barcelona SC




Nacimiento/Edad:  
15/02/1990 (30)

Altura: 1,79 m

Lugar de Nacimiento:  
Shushufindi

Nacionalidad: Ecuador / México

**Historial de Fichaje**

Temporada	Fecha	Club
18/19	02/01/2019	Barcelona SC
17/18	30/06/2018	Atlas
17/18	16/01/2018	Peñarol
16/17	01/01/2017	Atlas
15/16	01/07/2015	Pumas UNAM
14/15	30/06/2015	Club Tijuana

Fuente: Elaboración propia

Pero el dato técnico y científico, el que aplica el *sports science*, es ese el aspecto que da la variedad al sitio, saber que además de los detalles teóricos deportivos de la historia de los protagonistas, tengo la posibilidad de usar análisis de rendimientos y comprensión del juego, mediante uso de softwares de gestión, para acceder al metadato, esto lo que se vuelve esencial hoy, ofrecer la analítica del juego y el conjunto de informaciones al que hasta hoy solo tienen acceso los científicos del deporte, los mismos equipos y sus departamentos de sports science o entidades superiores (Conmebol, UEFA, FIFA).

### ¿Cómo se logra esto?

Para medir velocidad, frecuencias cardiacas, eficacia, rendimientos, recorridos o aplicar vértices de análisis individual o de un equipo se requieren dispositivos en cancha, cámaras especiales para captar esta data, que usando tecnología RF ID y Sports Code envían todo lo capturado a los terminales que son los encargados en procesar la información basada en los aspectos requeridos



**Fuente:** Elaboración propia

Para las mediciones y análisis se usa inteligencia artificial programada en base a analítica y métrica determinada de lo que se busca entender y exponer en rendimientos



predeterminados. Todos estos datos son captados tanto por cámaras diseñadas para la extracción, como también con chips en zapatos o chalecos o bandas en el cuerpo que registran el material de estudio requerido. El proceso de interpretación es luego expuesto y la toma de conclusiones es parte esencial de la evaluación final de los distintos rendimientos que se busca en un jugador.



**Fuente:** Elaboración propia

Sería necesario crear una aplicación que te ofrezca estas opciones de tecnología, sports science, estadísticas, historiales, trivialidades, base de datos y fotografía instantánea, puede pasar de la dimensión de frivolidad a la firme realidad de ser indispensable tanto para el profesional de la comunicación, como para el aficionado o seguidor promedio del deporte. Una oferta de versión gratis, con limitantes en la oferta tecnológica y la versión pagada que se conectará con los softwares de interpretación de toda la analítica en cancha.

"En 2002/2003 aquí, en los Estados Unidos, nadie estaba viendo video en internet, no había YouTube, nada de eso existía y la gente pensaba que estábamos locos. La gente pensaba primero: nadie quiere ver video en internet, quieren ver video en la televisión y segundo: nadie va a pagar por ello". (Worville, 2020)

La universidad de Indiana estableció el centro nacional de periodismo deportivo...

## **Descripción técnica enciclopedia deportiva**

### ***-Características del Sitio Web y APP Mobile***

Enciclopedia Deportiva basa su presencia en el universo digital en una Aplicación Web. La misma está estructurada y desarrollada en un sistema de gestión de contenidos que permitió el desarrollo dinámico e interactivo de la plataforma.

Por un lado, en lo que al diseño Front-End respecta, los lenguajes utilizados fueron HTML y CSS, siempre dentro del framework *Bootstrap* para escalabilizar su crecimiento; además, se implementó JavaScript para aportar interactividad y animaciones básicas. En cuanto al Back-End, el lenguaje principal fue PHP, proporcionando la inteligencia y robustez de la aplicación web.

Finalmente, teniendo en cuenta el tamaño del dataset, se eligió utilizar PostgreSQL como operador de la base de datos del sitio. La versión mobile se diseñó a partir de la creación y estructuración de una API que permita replicar el funcionamiento y consumir los datos de la aplicación web, esta vez desde un dispositivo móvil. Esta API permitió que tanto la versión Android, desarrollada en Java y C++; como la versión IOS, desarrollada con SWIFT, sean fácilmente actualizables directamente desde la aplicación madre (la web), ofreciendo un uso intuitivo para poder ser actualizada por personal sin conocimientos técnicos.

En el diseño de la iconografía se buscó replicar la morfología de la señalética de los JJOO, en los colores el objetivo es que fueran opuestos, para que operen de manera contrastante. Tanto, iconografía como colores fueron seleccionados para democratizar su uso, por ejemplo, permitiendo a usuarios con dificultades visuales reconocer botones, y poder realizar todo el *User Journey* sin mayor problema.

Todas sus versiones cuentan con un potente buscador que permite navegar y filtrar la gran cantidad de información ofertada por la APP. Teniendo en cuenta el volumen de información se decidió utilizar la tipografía Verdana de modo que su diseño esbelto, acompañado de una buena jerarquización de títulos y subtítulos, permita aumentar su legibilidad. Componentes como: los botones y barra de navegación fueron diseñados con las buenas prácticas propuestas por el equipo de UX/UI de Google.

## Prototipo: App - Enciclopedia Deportiva

### *Primera Versión*

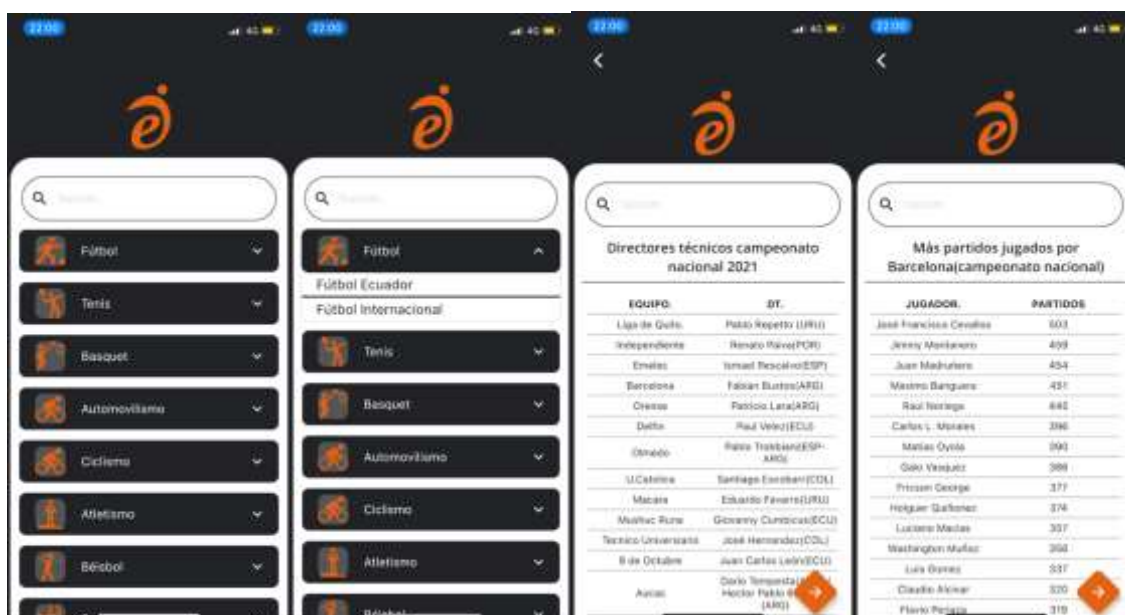


**Fuente:** Elaboración propia

Esta primera versión mantenía el logo y ciertas categorías de la información almacenada en el portal web, al querer iniciar un nuevo proyecto, con interfaces

distintas, con métodos de búsqueda y alojamiento diferentes, se decidió evolucionar el producto con un nuevo diseño y línea de identidad.

### *Diseño final*



**Fuente:** Elaboración propia

### **Descripción prototipo**

Tal como su nombre lo indica, el app de Enciclopedia Deportiva es un repositorio digital de datos provenientes de eventos o jugadores deportivos, data que actualmente están alojados en la web del mismo nombre. Una de las intenciones primarias es la de poder tener acceso inmediato a todas las diferentes categorías y deportes de las cuales hay datos en la app.

La página inicial tiene un casillero para escribir el deporte o descripción que se necesita y así activar el motor de búsqueda, en la misma página se encuentra las categorías deportivas. Cada deporte tiene a su vez categorizaciones locales e internacionales, con un énfasis mayor hacia el deporte local, su historia y datos únicos. El app aloja actualmente datos sobre nueve deportes, adicionalmente, aquellos que no

tienen una ventana específica están almacenados bajo la descripción de otros. Existe también una ventana únicamente para data de los juegos olímpicos

Índice de Enciclopedia Deportiva:

Fútbol

Tenis

Básquet

Ciclismo

Automovilismo

Atletismo

Béisbol

Juegos Olímpicos

Otros deportes

Enciclopedia Deportiva permitirá a los usuarios siempre tener a la mano la información, incluso sin depender de internet, ofreciendo una experiencia de uso, por una navegación fluida a lo largo de sus contenidos. La aplicación complementará a la web, desde donde se motivará la descarga del app.

## **Diseño de logotipo: aplicaciones y usos**

### ***Primeras Versiones***

Se elaboraron algunos diseños de logos para la aplicación, se pensó en algo moderno y que represente movimiento, dinamismo y combinación de las letras E y D. Inicialmente se usaron colores verde y azul y se expuso una pelota en la portada, los primeros análisis arrojaron que los colores no debían correr el riesgo de identificarse con los de algún equipo específico y el usar una pelota limitaba a deportes que no usan este elemento. Por lo tanto, se recurrió a los colores usados en la marca personal de diegoarcos.com, pagina web de información y repositorio de reportajes especiales y al logo del programa de radio Cabina 14, que forma parte de la red transmedial de diegoarcos.com. A través de estos medios se difundirán la información y data, complementándose entre ellos.



**Fuente:** Elaboración propia

### *Logo Final*

La construcción gráfica del isotipo representa la conjunción de iniciales E y D en la que se representa la silueta de una persona en movimiento. Se eligió el color naranja como principal, para mostrar la idea de una marca joven en contraste absoluto con el negro que le aporta seriedad. Los rasgos gestuales refuerzan la idea de confiable, amigable.



**Fuente:** Elaboración propia

Enciclopedia deportiva ofrece una base de datos y métricas deportivas para consulta de aficionados y sobre todo de periodistas. Información organizada en todo momento.

## Elementos básicos de marca

El logotipo se forma por la unión de un símbolo gráfico y un refuerzo textual. Teniendo versiones de aplicación, siendo la primaria la versión sin pastilla, y en casos que requiera aplicación sobre imágenes o fondos será con pastilla redonda. Puede utilizarse el recurso del símbolo como pieza única, entendiéndose aun como logotipo. La identidad se desarrollará a partir de la articulación de estos elementos: Logotipo, colores y tipografía.



**Fuente:** Elaboración propia

- **Área de seguridad:** Se define que para la aplicación del logotipo debe existir un área de respeto alrededor, donde no puede haber ningún elemento de la gráfica.
- **Reducciones mínimas** En reducciones el logotipo principal se aplicará sin el claim y el tamaño mínimo será de 25 mm de ancho o 70 px en versiones digitales.
- **Utilización del Símbolo** El tamaño mínimo de aplicación del símbolo será de 15 mm



15 mm/45 px

**Fuente:** Elaboración propia

### Aplicaciones correctas sobre fondo de color

El logotipo debe aplicarse siguiendo las variantes de esta página. El logotipo se aplicará preferente en su versión original, siempre considerando que sea sobre fondo claro y mantenga su contraste y sobre imágenes es zonas despejadas con base clara. En el caso que se aplique sobre fondos de color o imágenes con mucha información, se colocará su versión con pastilla dependiendo el color que haya de fondo se elegirá entre el negro o el naranja para que siempre se genere bien contraste.



**Fuente:** Elaboración propia



## Aplicaciones incorrectas sobre fondo de color

Se evitará aplicar el logotipo sobre colores que no sean parte de la paleta cromática. Sobre imágenes, no utilizamos el logotipo en zonas que no tenga buen contraste, en el caso de la versión original siempre sobre fondos claros y cuando no se logre contraste se utilizará la versión en pastilla respetando el máximo contraste (sobre zonas oscuras el versión naranja y sobre zonas mas claras el versión negro).

## Usos incorrectos

No está permitido cambiarle el color de sus componentes, ni la distorsión de la construcción gráfica del logotipo. No agregarle sombras ni ningún otro elemento.



**Fuente:** Elaboración propia

## Evaluación de la app

### *Objetivos de testeo*

Para buscar criterios correspondientes a la funcionalidad y beneficios de la app, se consultó mediante entrevistas personales a los early adopters, que en su dinámica de trabajo diario se ven en la necesidad de recurrir a estos datos y estadísticas.

Objetivos del testeo:

1. Evaluar la utilidad de información de esta aplicación.
2. Evaluar la facilidad de uso de la aplicación.

### ***Herramientas de recolección de datos***

Con base a estos objetivos, se conversó con un grupo de periodistas deportivos a quienes se los denominará como Early Adopter, determinando que son los que acceden a este tipo de información en su trabajo diario. Debe destacarse que los entrevistados tuvieron acceso a navegar por la app de enciclopedia deportiva, luego de lo cual se les envió un formulario de preguntas por vía digital, permitiendo que ellos tengan la libertad para navegar sin presión de tiempo, y la tranquilidad de poder expresar sus comentarios libremente. Debe destacarse que todos han accedido previamente a la web: [enciclopediadeportiva.com](http://enciclopediadeportiva.com)

### ***Unidades de análisis***

Periodista Deportivo	Medio de Comunicación
Jorge Sánchez/ Comentarista radial	Radio Diblu 88.9
Daniel Navas / Comentarista Tv – Productor	Directv Ecuador
Rafael Veintimilla/Redactor	Freelance prensa escrita
Marco López / Comentarista radial	Grupo Caravana – Radio Diblu
José Carlos Crespo/ Comentarista Tv – radio	Directv Ecuador
Xavier Salazar / Reportero deportes	Tc Televisión
Ma José Flores/ Comentarista Tv	Tc Televisión
Christian Sandoval/ Productor Tv	Tc Televisión

### **Cuestionario de testeo de prototipo**

¿Qué tan útil te parece la información de la app para tu trabajo como periodista?

¿Qué otro tipo de información esperarías ver en una app de este tipo?

¿Qué tal fácil te ha parecido manejar esta app?

¿Qué mejoras le harías para que fuera más fácil manejarla?

¿Desde tu experticia como periodista, ¿qué otros elementos o funciones le aumentarías, para facilitar tu trabajo como comunicador?

## **Resultado de testeo de prototipo**

### **-Qué tan útil te parece la información de la app para tu trabajo como periodista**

Los datos siempre van a ser esenciales para una mejor exposición de lo que ocurre con los protagonistas en una competencia o transmisión deportiva, tener referencias históricas y estadísticas complementan de manera notable el mensaje de quien de manera profesional, trata de relatar o comentar lo que ocurre en un evento deportivo, tener datos específicos, disponibles en un solo sitio sobre lo que estamos a punto de exponer en nuestro trabajo es una ayuda muy significativa, la información de esta app puede llegar a generar dependencias necesarias y que solo beneficiaran a quienes se nutren de nuestro trabajo.

Para el periodista Jorge Sánchez la información es muy valiosa y atractiva, pero algo desordenada. Rafael Veintimilla habló de lo útil que es desde el punto de vista estadístico e histórico para el periodista deportivo, mientras tanto José Carlos Crespo destaca que la aplicación es:

“Muy útil porque día a día, ya sea como método de consulta para preparar alguna transmisión, o en el desarrollo de una conversación cotidiana, es muy frecuente que el periodismo deportivo busque acceder a ese tipo de información. Que esté junta en un solo sitio le da un plus y sería de gran ayuda para el medio.”

### **-Qué otro tipo de información esperaría ver en una app de este tipo**

Los entrevistados piensan que la estadística en tiempo real pasó hoy a ser una obligación antes que un lujo, las proporciones de posesión (en fútbol o básquet), distancias recorridas, efectividad en ejecutorias y cualquier métrica o analítica que se de en tiempo real es algo que se espera ver hoy en alguna aplicación.

La demanda de otros deportes fue también solicitada por los entrevistados, además de toda la oferta que hay en la base de datos, Xavier Salazar, periodista de TC Televisión sugirió información de artes marciales mixtas.

También hubo observaciones relevantes a usar imágenes de referencia en ciertos artículos, preguntas al editor o invitación a colaborar, previo filtro de verificación.

#### **-Qué tan fácil te ha parecido manejar esta app**

Opinaron que la interfaz es algo amigable, pero la cantidad de datos a veces confunde y podrían estar mejor organizados, para tardar menos con alguna estadística o dato histórico específico que se busca y adapta a la realidad de lo que estamos por transmitir. Sería mucho más útil poder juntar todo lo relacionado a un deportista o competencia en una sola pagina o con recopilaciones mas específicas

#### **-Qué mejoras le harías para que fuera más fácil manejarla**

Se sugiere una redistribución dedicada a cada equipo, de manera predeterminada, que se pueda buscar datos relacionados solo a un club de futbol, si aplica en lo que se esta realizando periodísticamente, o solo un país o deportista. Que los datos específicos de lo que demande un trabajo concreto, estén disponibles a manera de repositorio dentro de la misma aplicación mediante una búsqueda. Que al entrar en un tema al final te sugiera temas similares.

Daniel Navas, periodista de Directv Sports menciona que los datos no pueden ser mostrados como texto plano. Deben ser mostrados como tablas.

#### **-Desde tu experticia como periodista, ¿qué otros elementos o funciones le aumentarías, para facilitar tu trabajo como comunicador?**

Se recomienda algún ícono para poder imprimir, o mas links extras de información sobre el nombre de algún protagonista. Recursos gráficos y multimedia. Para un usuario, sea periodista o simplemente alguien que desea enriquecerse de conocimientos, siempre será más atractivo ver fotografías de archivo y videos en una web, además de útil.

Las respuestas obtenidas tuvieron revelaciones interesantes y prácticas que se aplicaron para el correcto y mejor desarrollo de este producto.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Las enciclopedias digitales, productos de divulgación cultural, son obras de referencia notoriamente utilizables en el deporte. Poseen un orden sistemático, en la mayoría de las veces, e ilustraciones que intentan aportar mayor información a lo ya conocido. Emplean una variedad de lenguajes comunicacionales, entre los que más se destaca el multimedia, que potencian el flujo de la información por sus desarrollados sistemas hipertextuales para la transmisión de datos y hace más dinámica la interactividad entre el hombre y la tecnología. En este trabajo se enunciaron varias enciclopedias soportadas en tecnología electrónica útiles para la gestión de la información en la educación.

Las enciclopedias, sin importar el soporte, continúan haciendo honor a su nombre cumpliendo con su principal objetivo de compendiar el conocimiento humano para la instrucción de la comunidad y representan un importante servicio a la cultura del hombre moderno.

Como recomendaciones para la siguiente fase de este prototipo, se han identificado mejoras en relación a la organización de los datos dentro de la aplicación, al alcance de los contenidos y las disciplinas deportivas que se sistematizarán en la enciclopedia y formatos más idóneos para el despliegue de la información.

### Bibliografía

- Tamayo, A. <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/making-a-leader>M. (02 de 2020) <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/making-a-leader>. La Data en el deporte. (D. Arcos, Entrevistador)
- Worville, T. (28 de Marzo de 2020). *The Athletic.com*. Obtenido de <https://theathletic.com/1692489/2020/03/23/the-10-commandments-of-football-analytics/>
- Consultoría, C. N. (2014). *encuestacnc.com*. Obtenido de [https://encuestacnc.com/attachments/article/108/El\\_poder\\_del\\_futbol.pdf](https://encuestacnc.com/attachments/article/108/El_poder_del_futbol.pdf)
- Mendiburu, Á. (2016). *Factores que propician la informalidad de las pymes y su incidencia en el desarrollo*. Trujillo, Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Franklin, T. (2011). *TACKLING THE DIGITAL FUTURE OF SPORTS JOURNALISM*. Obtenido de [canterbury.ac.nz](http://canterbury.ac.nz): [https://www.canterbury.ac.nz/media/documents/reports/robert\\_bell\\_report\\_april11.pdf](https://www.canterbury.ac.nz/media/documents/reports/robert_bell_report_april11.pdf)
- Arias, A. M. (2015). Investigación narrativa: apuesta metodológica para la construcción social de conocimientos científicos. *Revista CES Psicología*.
- Castells, M. (2020). *Sociedad Red*.

- Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la red*. Madrid: Siglo XXI.
- Lesage, F. (2014). *Between Objectivity and Openness*. *Media y Comunicación*, 33.
- Osman, A. M. (2016). *diva-portal.org*. Obtenido de <https://www.diva-portal.org/>
- Chica, J. M. (10 de 02 de 2021). Chief of Technology Santander Universities. (A. Perez, Entrevistador)
- Periodismo de Datos: transformación digital en la producción y consumo de noticias, M. E. (16 de 05 de 2019). *rockcontent.com*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/periodismo-de-datos/>
- Salavarría, Ramon. (2016). *El Profesional de la información*. Obtenido de Universidad de Navarra: [www.elprofesionalde lainformacion.com/contenidos/2016/mar/02.pdf](http://www.elprofesionalde lainformacion.com/contenidos/2016/mar/02.pdf)
- Cassimally, K. (21 de 07 de 2012). *Soccers Big Data*. Obtenido de [www.Nature.com](http://www.Nature.com): [http://www.nature.com/scitable/blog/labcoat-life/soccers\\_big\\_data\\_revolution](http://www.nature.com/scitable/blog/labcoat-life/soccers_big_data_revolution)

## Referencias Bibliográficas

Hampel (1984), *Statistics & Probability Letters* Robustness against unexpected dependence in the location model

Mendiburu Rojas, Angel Oswaldo (2016) en su tesis de Maestría en la Universidad nacional de Trujillo titulada Factores que propician la informalidad de las pymes y su incidencia en el desarrollo de estas en la provincia de Trujillo, Distrito de Víctor Larco.

Diccionario de la Real Academia Española (RAE)<sup>3</sup> con sede en Madrid (España).

Dávila (2014) en la revista “el poder del futbol”, Colombia

Espinoza (2014) Influencia de las emociones básicas nocivas para el entorno toma de decisiones empresariales, además de dificultar la implementación de política, en la universidad complutense.

Alexis Martín-Tamayo Blázquez, más conocido popularmente como Míster Chip, nació el 28 de Junio de 1973 en Badajoz y es Ingeniero de Telecomunicación. Trabaja

en prensa escrita (Diario AS), en radio (Onda Cero) y en la cadena de televisión deportiva más prestigiosa del mundo (ESPN).