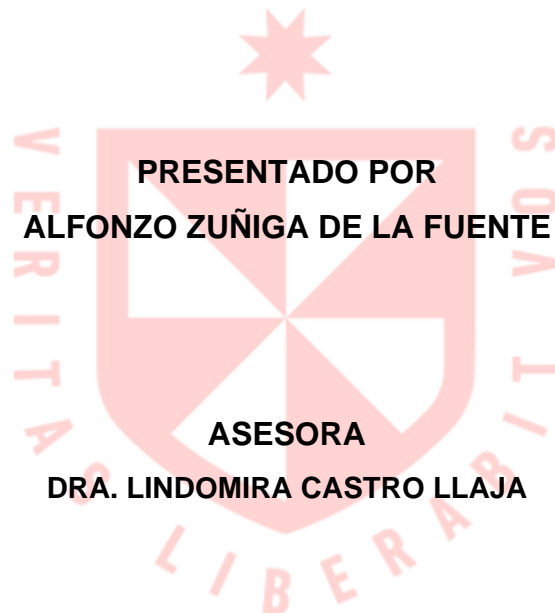




**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y  
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN  
ESTUDIANTES DEL NOVENO CICLO UNIVERSIDAD  
PRIVADA LIMA, 2024**



**PRESENTADO POR  
ALFONZO ZUÑIGA DE LA FUENTE**

**ASESORA  
DRA. LINDOMIRA CASTRO LLAJA**

**TESIS  
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**LIMA – PERÚ  
2024**



**CC BY-NC-ND**

**Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada**

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y  
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN ESTUDIANTES  
DEL NOVENO CICLO UNIVERSIDAD PRIVADA LIMA, 2024**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**PRESENTADO POR:**

**ALFONZO ZUÑIGA DE LA FUENTE**

**ASESORA:**

**DRA. LINDOMIRA CASTRO LLAJA**

**LIMA, PERÚ**

**2024**

**USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y  
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN ESTUDIANTES  
DEL NOVENO CICLO UNIVERSIDAD PRIVADA LIMA, 2024**

## **ASESORA Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESORA:**

Dra. Lindomira Castro Llaja

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Dr. Oscar Alejandro Guevara Salvatierra

Mg. Philip Ernesto Suárez Rodríguez

## **DEDICATORIA**

A mi familia, que amo con toda mi alma.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a mi familia, quienes creen y confían en mí, en el camino de buscar aumentar mi conocimiento para poder compartir lo que he aprendido a lo largo de los años.

También a los camarógrafos, choferes, asistentes de producción y productores que me enseñaron mucho en la cancha. También a las casas televisivas que depositaron su confianza en mi profesionalismo y me ayudaron a crecer como persona y como periodista.

Finalmente, quiero agradecer a mi casa de estudios y a mi asesora la Dra. Lindomira Castro Llaja, de la USMP por su apoyo constante.

## ÍNDICE

<b>ASESORA Y MIEMBROS DEL JURADO .....</b>	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>vi</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
1.1. Antecedentes de la Investigación .....	11
1.2. Bases Teóricas.....	14
1.3. Definición de Términos Básicos.....	25
<b>CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....</b>	<b>29</b>
2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas .....	29
2.2. Variables y Definición Operacional .....	29
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>31</b>
3.1. Diseño Metodológico .....	31
3.2. Diseño Muestral.....	32
3.3. Técnicas de Recolección de Datos.....	33
3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información.....	34
3.5. Aspectos Éticos .....	35
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....</b>	<b>36</b>
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN .....</b>	<b>43</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>45</b>



<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>47</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN .....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>51</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de las Variables .....	30
<b>Tabla 2</b> Tabla de contingencia uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales .....	36
<b>Tabla 3</b> Tabla de correlaciones según el coeficiente Rho de Spearman de las variables uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales .....	37
<b>Tabla 4</b> Tabla de contingencia capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas.....	38
<b>Tabla 5</b> Tabla de correlaciones según el coeficiente Rho de Spearman de las variables capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas .....	39
<b>Tabla 6</b> Tabla de contingencia capacitación in situ y recursos tecnológicos .....	41
<b>Tabla 7</b> Tabla de correlaciones según el coeficiente Rho de Spearman de las variables.....	41

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y las competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada de Lima, 2024. Se planteó una metodología de tipo básico, con un enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal, utilizando una muestra de 40 estudiantes del IX ciclo de la carrera de ciencias de la comunicación. Se elaboró un cuestionario de 4 dimensiones con 12 preguntas para cada variable. En los resultados se encontró que el 47.5% de los estudiantes encuestados manifestaron estar de acuerdo con la existencia de una relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y las competencias comunicativas digitales; asimismo, únicamente un 2.5% se mostró en desacuerdo. Se aplicó la prueba Rho de Spearman, evidenciándose una correlación alta de 0,518 y un valor de significancia  $p\ 0.001 < 0.05$ . Se concluyó que el uso de celulares en transmisiones en vivo se relaciona significativamente con las competencias comunicativas digitales.

**Palabras clave:** Celulares; Transmisión en vivo; Competencias comunicativas; Competencias digitales

## ABSTRACT

The research aimed to determine the relationship between mobile phone use in live transmissions and digital communication competencies among ninth-cycle students of a Private University in Lima, 2024. A basic methodology was proposed, with a quantitative approach, correlational level, and non-experimental cross-sectional design, using a sample of 40 students from the IX cycle of the communication sciences program. A questionnaire with 4 dimensions and 12 questions for each variable was developed. In the results, it was found that 47.5% of the surveyed students agreed with the existence of a relationship between mobile phone use in live transmissions and digital communication competencies; likewise, only 2.5% disagreed. The Spearman's Rho test was applied, showing a high correlation of 0.518 and a significance value of  $p\ 0.001 < 0.05$ . It was concluded that mobile phone use in live transmissions is significantly related to digital communication competencies.

**Keywords:** Mobile phones; Live transmission; Communication skills; Digital competencies

# ALFONZO ZUÑIGA DE LA FUENTE

## USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN ESTUDIAN...

 Universidad de San Martín de Porres

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::29427:415326823

Fecha de entrega

11 dic 2024, 11:52 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

11 dic 2024, 11:55 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

ALFONZO ZUÑIGA DE LA FUENTE\_TESIS.docx

Tamaño de archivo

1.8 MB

83 Páginas

13,825 Palabras

75,732 Caracteres

# 12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe




- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- ▶ Trabajos entregados

## Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas

---

## Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Alfonso Zúñiga de la Fuente, estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado **“USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DEL NOVENO CICLO UNIVERSIDAD PRIVADA LIMA, 2024 “** :

1. Son de mi autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total,ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.

Lima ,7 de Diciembre de 2024



.....  
Firma del Estudiante

DNI: 45394052

## INTRODUCCIÓN

La irrupción de la pandemia aceleró la transformación digital de los medios de comunicación, demandando nuevas habilidades de los profesionales del sector. Si bien muchos estudiantes de Ciencias de la Comunicación son nativos digitales, la transición abrupta a la virtualidad los enfrentó a un desafío: la falta de capacitación en herramientas digitales para transmisiones en vivo.

Esta carencia se tradujo en producciones de baja calidad, dificultades para adaptarse a las exigencias del mercado laboral y una pérdida de oportunidades profesionales. Mientras que las empresas de medios demandan profesionales versátiles, capaces de producir contenido de calidad en tiempo real, los estudiantes egresan sin las competencias necesarias para operar equipos y software especializados.

Para revertir esta situación, es fundamental incorporar en las currículas académicas cursos prácticos que aborden el manejo de herramientas como cámaras profesionales, equipos de transmisión en vivo y software de edición. Asimismo, se deben fomentar las prácticas profesionales en medios de comunicación que estén a la vanguardia de la tecnología.



La capacitación en herramientas digitales no solo permitirá a los estudiantes producir contenidos de mayor calidad, sino que también les abrirá las puertas a nuevas oportunidades laborales en un mercado cada vez más competitivo. Aprender a utilizar aplicaciones como Teradek, LiveU y Dejero, por ejemplo, les permitirá realizar transmisiones en vivo de alta calidad desde cualquier lugar, utilizando únicamente un teléfono móvil.

De no implementarse una capacitación adecuada y exhaustiva para los estudiantes en el manejo de equipos y aplicaciones móviles que facilitan la transmisión en vivo de video y audio, se corre el riesgo de que el producto periodístico final sea de baja calidad. Además, es probable que se incurra en numerosos errores técnicos y que muchos profesionales no logren adaptarse a la dinámica actual del periodismo moderno; que en muchos casos ha comenzado a prescindir de la compañía de un camarógrafo (con cámara profesional) y un productor o asistente, pasando de un equipo de 3 personas a una sola (“solo reporter”).

Para evitar que los estudiantes de Ciencias de la Comunicación, quienes dependen de la información inmediata y de las transmisiones en vivo que enriquecen el contenido, se vean afectados, es fundamental tomar medidas y comenzar a capacitarlos en este ámbito. No se trata solo de mostrar las herramientas disponibles en el entorno digital, sino de enseñarles cómo usarlas, cuándo hacerlo y para qué sirven, siempre con responsabilidad.

Así, los estudiantes contarán con una amplia gama de opciones y aprenderán los beneficios de cada aplicación o formato relacionado con la tecnología de

transmisión en vivo en dispositivos móviles. Internet ofrece la posibilidad de transmitir audio e imagen casi sin *delay*, lo que garantiza una mejor calidad en el producto final y una comunicación fluida entre el reportero en el campo y el periodista en el estudio de televisión. Este formato de transmisión en vivo no se limita a la televisión o la radio; múltiples plataformas de redes sociales, como Instagram, Facebook y YouTube, también cuentan con esta función, permitiendo transmisiones desde cualquier teléfono móvil, controladas a través de una computadora que gestione el formato del programa o las redes deseadas.

Por lo tanto, es crucial que la capacitación de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación en el uso de teléfonos celulares para distintas transmisiones en vivo se incluya en el currículo. De este modo, los estudiantes estarán mejor preparados para enfrentar el actual mundo laboral y podrán contribuir con nuevas ideas en el medio en el que se desempeñen.

Por ello, teniendo en consideración los aspectos mencionados, se identificó como problema principal el siguiente:

¿Cuál es la relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024?

Además, se presentó la siguiente lista de problemas específicos:

- ¿Cuál es la relación entre Capacitación virtual educativa y Conocimiento de aplicaciones tecnológicas en estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2024?
- ¿Cuál es la relación entre Capacitación in situ y los Recursos tecnológicos en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024?

En relación con el problema principal, se formuló el objetivo principal:

Determinar la relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.

De igual manera, se plantearon como objetivos específicos:

- Identificar la relación entre Capacitación virtual educativa y Conocimiento de aplicaciones tecnológicas en estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2024.
- Identificar la relación entre Capacitación in situ y los Recursos tecnológicos en estudiantes del noveno ciclo una Universidad Privada Lima, 2024.

La hipótesis principal fue:

Existe una relación significativa entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.

A partir de esta premisa, se formularon 2 hipótesis derivadas incluyendo las cuatro dimensiones.

“Los más media son empleados para que unos emisores establezcan un proceso de comunicación con unos receptores que recibirán los mensajes de modo simultáneo, es decir, el mismo mensaje será recibido al mismo tiempo por muchos receptores (programa de televisión o radio)” (Flórez & Bergondo, 2014, p. 189)

Lo que se buscó con esta investigación, y de aquí su importancia, fue capacitar a los alumnos en el conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías para transmitir en vivo, utilizando teléfonos inteligentes como herramienta principal. Esta capacitación se consideró fundamental para desarrollar competencias comunicativas en este campo, de modo que, al ingresar al mundo laboral, los alumnos estuvieran mejor preparados.

Como periodista deportivo con 13 años de experiencia, se notó un gran cambio en el uso de la tecnología, y no siempre existió una capacitación adecuada para todos los estudiantes en esta materia, lo que resalta la importancia de esta investigación. Se vivió el paso de utilizar cintas de casete a la digitalización, así como la incorporación de transmisores que permiten conexiones en vivo. Lo más reciente fue el uso de celulares para conectarse directamente a programas televisivos y radiales

en vivo (en audio y video), sin necesidad de contar con una cámara profesional, un transmisor mochila, un camarógrafo o un productor.

Si bien los elementos y personas que acompañan al reportero son muy importantes, este puede prescindir de su compañía, siempre y cuando esté capacitado para realizar el trabajo como "solo reporter".

Ser periodista "es una actividad que tiene su razón de ser en la difusión de la información de actualidad, una información que engloba hechos y acontecimientos, seleccionados y valorados de acuerdo con unos criterios e intereses informativos y que encajan en una secuencia temporal marcada por la novedad." (García, 2007, p.67)

La utilidad, el valor periodístico y la inmediatez son tres puntos fundamentales al hablar del conocimiento de la actualidad en ciencias de la comunicación y en el desarrollo de competencias comunicativas.

La utilidad: en 2024, es vital saber manejar los celulares para desempeñarse en el mundo de las ciencias de la comunicación (radio, televisión, redes, etc.), no solo para estar informado, sino para compartir información en vivo y mantener a la comunidad informada. Prácticamente uno tiene en su poder, con el teléfono celular, un transmisor en vivo; y los canales para los que un comunicador trabaja, cuentan con esa capacidad de tener imagen y video a cualquier hora y en cualquier lugar (siempre y cuando esté el periodista en el lugar). Todos pueden beneficiarse de dicha utilidad, pero con responsabilidad y objetividad, para que la información correcta llegue a todos de manera rápida y de fácil acceso.

La investigación se relacionó directamente con la creciente demanda de formar periodistas capacitados para realizar múltiples tareas, a menudo simultáneamente. En muchos casos, los estudiantes ven mucha teoría y poca práctica. En el ámbito laboral, es donde aprenden a utilizar las herramientas que sirven para realizar transmisiones en vivo y no siempre en las aulas se imparte este conocimiento completo o aplicado al mundo laboral. Son los mismos compañeros de trabajo quienes instruyen a los nuevos trabajadores sobre cómo utilizar las herramientas tecnológicas con las que cuenta el medio de comunicación donde labora.

El valor periodístico: La importancia de contar con información desde el lugar de los hechos es incalculable. Estar presente en la escena es lo que más se valora, y la capacidad de enlazar en vivo desde cualquier lugar utilizando únicamente un teléfono añade un gran valor a la información veraz que se desea comunicar. Como señaló Reyes (2012, p. 22), “si algo padecemos hoy en día es precisamente de esa crisis de sobreinformación, de ese caudal que, sin referentes, dice muy poco al ciudadano común.” Por ello, esta información debe estar acompañada de la ética profesional del comunicador social, ya que transmitir en vivo implica retratar la realidad tal como es, pero con responsabilidad y veracidad. Es fundamental estar preparados para el “nuevo ecosistema mediático que se ha generado con la entrada en escena de las tecnologías de la información y la comunicación, y, en especial, de internet” (Suárez & Cruz, 2016, p. 71).

La inmediatez: este punto es, sin lugar a duda, uno de los más importantes, ya que al comparar cómo llegaba la información hace apenas unos años, se observa una distancia considerable. Hace poco menos de ocho años, el material se grababa en

una cámara y luego debía transferirse a una computadora, para posteriormente ser cargado en un servidor antes de enviarlo. Este proceso podía tardar horas, dependiendo del tamaño de los archivos y la velocidad de internet disponible.

Hoy en día, es posible transmitir en vivo y captar imágenes simultáneamente desde un celular, computadora o cámara. En el mundo del periodismo deportivo, esta inmediatez resulta especialmente valiosa, ya que permite obtener estadísticas de manera casi instantánea, como el número de pases efectivos en un partido de fútbol o la cantidad de tiros de esquina. Esta información es útil tanto para los aficionados, que la buscan por interés personal o para apuestas, como para los periodistas deportivos que la utilizan en su labor profesional.

“Los medios de comunicación deportivos suministran los relatos y las estadísticas que millones de aficionados ansían y, en la medida que estas ansias se intensifican, la información se vuelve más exhaustiva o favorable o ambas... y se crean nuevas estadísticas para medir nuevos parámetros siendo cada vez las estadísticas más complejas.” (Billings, 2010, p. 58)

El alcance de los resultados puede impactar de manera positiva a las instituciones vinculadas a esta investigación. Fomenta la búsqueda e inclusión de cursos en el plan curricular que aborden temas como la transmisión en vivo mediante el uso de celulares y otros dispositivos electrónicos. Esto no solo mejoraría la calidad de la enseñanza, sino que también permitiría a los estudiantes salir más preparados al mundo laboral.

El diseño metodológico que se utilizó fue no experimental, con un enfoque cuantitativo, de tipo básico y correlacional. Se aplicó una encuesta de 24 preguntas (12 para cada variable y 6 para cada dimensión) a 40 estudiantes de Ciencias de la Comunicación que cursaban el noveno ciclo regular en una universidad privada de Lima en 2024. Dichos estudiantes, al ser de un ciclo avanzado, contaban con experiencia en los medios de comunicación masivos actuales y conocían la importancia de la veracidad y la inmediatez de la información, especialmente en lo que respecta a las transmisiones en vivo y el uso de las nuevas tecnologías.

La información de la investigación se recopiló de manera presencial mediante la aplicación de las encuestas. Se coordinó previamente con la institución educativa y se solicitó una autorización para poder aplicar el instrumento.

La investigación se estructuró en los siguientes capítulos:

#### Capítulo I: Marco teórico

Este capítulo constó de los antecedentes de la investigación (nacionales e internacionales), las bases teóricas pertinentes y la definición de términos básicos.

#### Capítulo II: Hipótesis y variables

En este capítulo se formuló la hipótesis general y las específicas. Además, se describieron las variables y su definición operacional.

#### Capítulo III: Metodología de la investigación



En este apartado se describió el diseño metodológico, se definió la población y la muestra, y se detalló el proceso de recolección de datos y procesamiento de la información. También se abordaron los aspectos éticos relevantes para el correcto desarrollo de la investigación.

#### Capítulo IV: Resultados

En este capítulo se presentaron los resultados obtenidos y se realizó la contrastación de la hipótesis, con el fin de obtener hallazgos que pudieran ser utilizados en futuras investigaciones. Además, se expusieron las conclusiones y recomendaciones del autor para consideraciones en estudios afines.

Finalmente, se incluyeron las fuentes de información utilizadas en el desarrollo de la presente investigación, seguidas de los anexos correspondientes.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### 1.1. Antecedentes de la Investigación

#### Antecedentes Internacionales

León y Rivera (2018) elaboraron un trabajo de investigación para analizar de qué manera influía el periodismo digital en la sociedad actual del Ecuador. Se utilizó el método bibliográfico en el análisis de seis diarios: El Universo, Hoy, El Comercio, Últimas Noticias, El Diario y Expreso. El estudio determinó que una de las mayores ventajas del periodismo digital para la sociedad era la interactividad, ya que fomentaba una cercanía entre el periodista y el lector, brindando al usuario la oportunidad de proponer y contribuir con información. El periodismo digital le llevaba la delantera a los medios de comunicación tradicionales debido a la inmediatez de la información y su gratuidad.

De Vita (2018) realizó un trabajo de investigación en el que presentó las diferentes rutinas del periodista digital en la cobertura de eventos deportivos, centrándose en el Sitio Oficial de la Copa Argentina. La investigación se basó en un enfoque cualitativo y en el método bibliográfico, analizando los sitios web y realizando

una entrevista al diseñador del sitio oficial de la Copa Argentina. Se concluyó que los avances tecnológicos obligaban al comunicador a destacarse por su actitud polivalente, debiendo entender su tarea con un alcance global coherente con la metodología "Internet". Esto implicaba trabajar para publicar y, posteriormente, difundir el trabajo realizado. El periodista debía contar con características inherentes a la comunicación digital, ya fueran escritores, editores o bloggers, para ser competitivo y sobresalir en su campo.

Faggioni (2019) llevó a cabo un trabajo de investigación en el que analizó las transmisiones en directo a través de plataformas digitales, como redes sociales y páginas web, en Buenos Aires, Argentina, utilizando el livestream. Plataformas como Instagram, Facebook y YouTube parecían haber dominado las transmisiones en vivo, incluso superando a la televisión, gracias al uso de dispositivos móviles como principal herramienta. Además, se enfocó en los tipos de audiencia, el alcance, los comentarios y la monetización que dichas plataformas ofrecían. Analizó cómo algunas páginas o productos utilizaban las redes sociales para anticipar las transmisiones en vivo mediante publicaciones y cómo captaban la audiencia para conectarse a través de sus teléfonos celulares. Estas transmisiones se realizaban desde celulares para celulares, con la posibilidad de adaptarse a otros dispositivos.

#### Antecedentes Nacionales

Quiróz (2018) llevó a cabo una investigación con el objetivo de analizar la contribución del smartphone en el desarrollo del periodismo móvil en Lima durante el año 2018. Según el estudio, se determinó que el tamaño compacto y el bajo peso del smartphone facilitaban que los profesionales del periodismo cubrieran noticias o acontecimientos de interés público, permitiéndoles acceder de manera más sencilla

a lugares poco accesibles o con gran concurrencia de personas. Esto se contraponía a los equipos tradicionales de grabación, como cámaras, trípodes y micrófonos, que presentaban un peso y volumen considerablemente mayores. La investigación se realizó con 12 periodistas que se desempeñaban en el ámbito del periodismo móvil y digital, tanto en Perú como en el extranjero (España, Argentina, Colombia, Chile, Ecuador y Uruguay). Se utilizó un enfoque cualitativo, basado en la descripción y observación de los datos recabados, sin recurrir necesariamente a matrices estadísticas, buscando establecer vínculos entre el marco contextual y el fenómeno de investigación.

Cavassa (2018) analizó el lenguaje periodístico en los portales digitales de los diarios deportivos Depor, Líbero, El Bocón y Todo Sport. El objetivo fue identificar las principales características de las notas informativas referidas a la selección peruana de fútbol presentes en los sitios web de los cuatro medios analizados. El análisis se centró en las cuatro características más relevantes del lenguaje periodístico digital: hipertextualidad, multimedialidad, interactividad y usabilidad. Se adoptó un enfoque cualitativo y cuantitativo, determinando que el trabajo del periodista deportivo digital enfrentaba problemas en relación con el uso y la verificación de fuentes de información, así como la fidelidad y veracidad de los contenidos. Se revisaron todas las notas informativas publicadas en los portales digitales durante diciembre de 2017, y se realizaron cuatro entrevistas a periodistas para discutir aspectos relacionados con el lenguaje digital, basándose en las características mencionadas. Se comprobó que el trabajo de los periodistas deportivos digitales no cumplía con todos los estándares del periodismo, ya que, debido a la inmediatez y rapidez requeridas para publicar, las fuentes no eran verificadas ni la información validada. Además, con el fin

de generar "likes", muchos exageraban los hechos en los titulares o, en el peor de los casos, publicaban información falsa, lo que comprometía la credibilidad del medio y afectaba su reputación.

Escate (2021) realizó una investigación sobre las habilidades comunicativas y las competencias de egreso de los estudiantes de periodismo deportivo de un instituto en Lima. Se utilizó un enfoque cuantitativo mediante una encuesta aplicada a 130 estudiantes de periodismo deportivo del último ciclo del instituto. El objetivo fue determinar la existencia de una influencia directa entre las habilidades comunicativas y las competencias de egreso de estos estudiantes. Se concluyó que no existía influencia entre ambos factores para determinar el éxito futuro de los estudiantes en el mundo laboral.

## 1.2. Bases Teóricas

### 1.2.1 Capacitación Virtual para Transmisiones en vivo con Celulares

#### Capacitación Virtual Educativa

En primer lugar, es fundamental reconocer la versatilidad de los teléfonos inteligentes, especialmente en el contexto de transmitir en vivo desde cualquier lugar con señal de internet. “Con la evolución de los dispositivos móviles, las tendencias indican que la computación ubicua puede ofrecer conectividad en tiempo real 24/7” (Domínguez & Santacruz, 2015, p. 12). Esto implica que hemos pasado de un mundo centrado en las computadoras a uno donde las computadoras se integran y sirven a nuestras necesidades, permitiendo la transmisión en vivo todos los días del año y en diversas plataformas.

Este concepto se enlaza con la actualización de la información y las nuevas tecnologías en aulas y centros de trabajo, tanto físicos como virtuales, incluyendo distintas modalidades de capacitación. La enseñanza tradicional, en muchas ocasiones, limita el uso de materiales digitales que pueden contener información actualizada, especialmente en el ámbito de la capacitación en aulas y entornos laborales.

Aún persiste una gran diferencia entre la virtualidad y la presencialidad. Según el Consejo Nacional de Educación para la Vida y el Trabajo (2004):

Parte de los problemas educativos actuales provienen del hecho de que un sistema educativo dependiente del aula, como lo es el sistema tradicional, muestra un desfase con respecto a los cambios que han ocurrido en la población de estudiantes, la explosión del conocimiento y el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación (TICs) (p. 256).

La capacitación tiene su propio concepto y puede adaptarse a la virtualidad. Pero, ¿qué es la capacitación? “La capacitación es una actividad educativa que coadyuva al desarrollo de las capacidades humanas” (Orozco, 2017, p. 4). Su objetivo principal es proporcionar conocimientos y preparar a estudiantes o trabajadores con las herramientas necesarias para enfrentar el mundo laboral actual, que es rápido y exigente.

En el ámbito audiovisual, la capacitación a menudo sigue siendo tradicional. En las aulas, se revisan conceptos básicos y el uso de herramientas que han quedado obsoletas. Aunque todavía se utilizan sistemas como VHS, Beta y DV-Cam, el mundo

laboral avanza rápidamente, dejando atrás estas herramientas. Hasta hace poco, las capacitaciones se realizaban exclusivamente en reuniones presenciales para enseñar cómo utilizar estos equipos de transmisión en el sector audiovisual.

Hoy en día, la capacitación virtual y la educación son dos conceptos que pueden cruzarse y complementarse sin inconvenientes, especialmente porque se aprende haciendo. Para capacitarse de manera virtual, es necesario utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Por ejemplo, un estudiante puede descargar una aplicación en su teléfono móvil, ordenador o tablet para aprender a utilizarla. A través de este dispositivo, también puede revisar conceptos mediante videos tutoriales. Al investigar y experimentar en la aplicación, el estudiante aprende de manera práctica, lo que le permite asimilar los conceptos sin necesidad de repasarlos posteriormente.

#### Transmisiones en vivo durante la Pandemia del Covid-19

El mundo cambió drásticamente de un día para otro con la llegada del Covid-19, afectando también nuestra manera de comunicarnos y de obtener información. A partir de la pandemia, se produjo un aumento significativo de las transmisiones en vivo a través de diversas plataformas. Las redes sociales se utilizaron tanto para el ocio como para el trabajo y la educación, mientras que plataformas de pago como LiveU permitieron realizar transmisiones en vivo desde cualquier lugar, incluso desde casa, utilizando fondos virtuales o pantallas verdes por parte de reporteros o conductores de programas de televisión e internet.

La educación no fue ajena a estos cambios. Se pasó de asistir a clases presenciales todos los días a no verlas en absoluto durante dos años, migrando casi

de la noche a la mañana hacia la virtualidad. El concepto de capacitación, que antes estaba relacionado con actividades específicas, se convirtió en un común denominador. Todos nos capacitamos sobre la marcha para adaptarnos a esta nueva realidad. Los niños aprendieron a usar Zoom para sus clases, junto con Google Classroom, mientras que los padres se familiarizaron con herramientas como Meet para trabajar de manera remota y asegurar que sus hijos continuaran su educación.

Según López y Bernal (2021), “la educación ha sido uno de los más afectados desde el principio de la pandemia debido a la imposición administrativa del cierre total de los centros educativos en gran parte de los países del mundo” (p. 9). Este contexto estuvo acompañado de diferencias económicas significativas, lo que llevó a los más desfavorecidos a perder un tiempo irrecuperable, al no contar con las herramientas tecnológicas necesarias para continuar sus estudios. Para aquellos que no tenían acceso a las TIC, la capacitación virtual resultó prácticamente imposible, y el aprendizaje del uso de estas herramientas fue casi nulo.

A pesar de que una gran parte de la población mundial dispone de herramientas tecnológicas, no todos lograron facilitar su migración digital total. Muchos tuvieron que aprender a utilizar dispositivos más allá de sus funciones básicas, incorporando aplicaciones para el estudio o el trabajo. Para las personas que no eran nativas digitales, esta adaptación resultó ser aún más difícil y, en ocasiones, frustrante.

Sin embargo, en muchos casos, la capacitación virtual funcionó durante la pandemia, permitiendo que muchas personas pudieran trabajar o estudiar desde casa, convirtiéndose en responsables y participantes activos de su propia educación y tareas laborales. Esto acortó el tiempo de desplazamiento desde sus hogares hasta



sus lugares de trabajo o estudio, permitiendo aprovechar ese tiempo en familia o en otras actividades.

Los videos tutoriales se convirtieron en uno de los contenidos más consumidos durante esos años, incentivando el aprendizaje en aquellos que deseaban aumentar su conocimiento. Antes limitados a un espacio físico, ahora podían acceder a contenidos de calidad a través de dispositivos móviles, tabletas o computadoras. Todo esto contribuyó al desarrollo de conceptos básicos y al uso de herramientas necesarias para llevar a cabo actividades educativas o laborales en tiempos de pandemia.

#### Capacitación in situ

Después de la pandemia, la capacitación ha vuelto a realizarse en el lugar de los hechos, regresando de la virtualidad a la presencialidad. Aunque ahora se convive con ambas modalidades, la presencialidad posee un valor significativo en el ámbito del trabajo audiovisual. En el caso de un equipo de producción de un programa periodístico, por ejemplo, las reuniones virtuales, videollamadas y videoconferencias son útiles para capacitar al personal de manera remota, especialmente cuando un equipo cubre un evento en otro lugar del mundo. En estas situaciones, se utilizan elementos de transmisión con celulares y transmisores que deben ser programados por el operario.

Es en este contexto donde la capacitación in situ cobra vital importancia. A pesar de recibir indicaciones de forma remota, los miembros del equipo de producción audiovisual reciben formación práctica mientras utilizan los equipos y trabajan simultáneamente.

Otra forma de capacitación in situ ocurre cuando un técnico especializado se desplaza al lugar de los hechos como parte del equipo de producción. Este profesional enseña, asiste y verifica que el trabajo se realice sin contratiempos. Ante cualquier duda, está presente para solucionar inconvenientes y brindar soporte.

Algunas empresas proporcionan tutoriales a sus trabajadores, lo que resulta muy útil para revisar el material durante el trabajo y resolver dudas de manera rápida y efectiva. Muchos empleados no están familiarizados con las tecnologías de la información y comunicación, lo que les ha dificultado la adaptación. Sin embargo, contar con un tutorial accesible les ayuda considerablemente hasta que logran dominar los dispositivos y diversos programas tecnológicos.

Hoy en día, la virtualidad está más presente en el ámbito laboral y trabajar desde casa con soporte técnico constante se ha vuelto “más normal”. La productividad no se ve afectada por la ubicación del trabajador; incluso se alternan días para asistir a la oficina o permanecer en casa. En el ámbito audiovisual, hay productores o directores que pueden desempeñar sus funciones desde sus hogares, equipados con las herramientas necesarias para realizar programas de televisión, por ejemplo. Además, se han montado muchos estudios en casa para llevar a cabo transmisiones en vivo que se pueden ver a través de plataformas como YouTube o Facebook.

### 1.2.2 Competencias Comunicativas Digitales

Las competencias comunicativas digitales se definen como “la capacidad para comunicar efectivamente en un entorno virtual” (Coll, 2008, como se citó en Arciniegas et al., 2015). Estas competencias comprenden un conjunto de conocimientos, habilidades y aptitudes en el uso de teléfonos inteligentes y la

versatilidad de funciones que ofrecen para realizar transmisiones en vivo, lo que permite a los individuos insertarse en el mundo laboral con éxito y destacar en este ámbito.

Hoy en día, contar con competencias comunicativas es esencial para el desarrollo profesional, especialmente en el uso de teléfonos inteligentes para trabajar, estudiar o generar contenido de audio y video. Aunque el uso de celulares para transmisiones en vivo ya había ganado popularidad en los años anteriores, la pandemia impulsó un crecimiento significativo en su uso, perfeccionamiento y profesionalización, expandiéndose a nivel mundial.

Sin duda, la percepción de los teléfonos inteligentes ha cambiado drásticamente, alejándose de su función primordial de recibir llamadas. “Un móvil es un despertador, una agenda, una radio, un aparato de música, un cuaderno de notas, un periódico, una máquina fotográfica, un álbum de fotos, una máquina de escribir, un televisor portátil, un cine portátil, un reloj, un calendario, un cronómetro, una linterna, una grabadora de audio, una grabadora de vídeo, una calculadora, un diccionario, un conversor de monedas... y, además de todo esto, un móvil es también un teléfono” (Márquez, 2018, p. 10).

Las transmisiones en vivo de Facebook se convirtieron en un fenómeno popular, y posteriormente se sumaron plataformas como Instagram y YouTube. Al principio, estas transmisiones eran principalmente para entretenimiento, pero con el tiempo se perfeccionaron y adaptaron a empresas que las utilizaron para promocionar productos, realizar sorteos masivos e incluso ofrecer programas en línea, todo en tiempo real.

Por otro lado, las transmisiones de *influencers* también ganaron fuerza, permitiendo a los fans de diversos artistas conocer en tiempo real lo que estaban haciendo, interactuar y comentar durante el enlace en vivo. Este formato ofrecía un valor agregado inigualable que los seguidores apreciaban.

Los espectáculos en vivo, como conciertos, obras de teatro y diversas presentaciones artísticas, también tuvieron una gran acogida mediante el uso de dispositivos. Aunque no se comparan con la experiencia de un evento presencial, estas transmisiones brindan la oportunidad de disfrutar de actuaciones a quienes no cuentan con los recursos económicos o el tiempo para asistir en persona.

En el ámbito laboral, especialmente en el sector audiovisual, las transmisiones en vivo a través de teléfonos celulares se han vuelto cada vez más comunes. Las noticias, por ejemplo, utilizan enlaces por videollamada a través de Skype o Zoom, que se integran en programas en vivo. Los profesionales más especializados emplean aplicaciones como LiveU o Unity Intercom para video y audio, respectivamente, que funcionan como versiones compactas de mochilas transmisoras, permitiendo realizar transmisiones en directo a través de internet sin retraso.

#### Equipos para Transmitir en vivo mediante el Uso del Celular

Para realizar una transmisión en vivo de alta calidad, es esencial contar con ciertos equipos que son fundamentales en el proceso de emisión.

#### Smartphone (teléfono inteligente)

El primer equipo indispensable es un teléfono celular inteligente equipado con una cámara de video. Este dispositivo actúa tanto como receptor como emisor de señal, y su única necesidad es una conexión a internet para funcionar como equipo

transmisor y emitir contenido a través de redes sociales. Es crucial que el smartphone tenga un sistema operativo como Android o iOS, ya que esto permite descargar aplicaciones especializadas como LiveU, Teradek, Dejero y Unity Intercom. Estas aplicaciones son esenciales para enlazar la señal de video y audio del teléfono con el control maestro de un canal de televisión, facilitando una transmisión más profesional.

### Cámara de alta definición

El segundo componente vital para una transmisión de calidad es una cámara de alta definición. Si bien los teléfonos inteligentes modernos suelen incluir cámaras de buena calidad, es fundamental que el dispositivo cuente con al menos una cámara que ofrezca alta definición para programas televisivos que transmiten en este formato. En el caso de las transmisiones a través de redes sociales, aunque una cámara de alta definición es deseable, lo más importante es contar con una buena señal de internet para maximizar la calidad de video y audio.

Echeverría (2017) mencionó que:

El vídeo digital se usa para la distribución de vídeo en Internet, en las redes de telefonía móvil, en la televisión digital, etc., hay un sinfín de posibilidades y situaciones para las que un adecuado conocimiento de los conceptos básicos relacionados con el vídeo digital nos puede ser de gran ayuda (p. 281).

Este conocimiento es esencial para optimizar el uso de la tecnología disponible y garantizar que las transmisiones sean de la mejor calidad posible.

### Equipos Extra

Existen varios equipos complementarios que pueden utilizarse para mejorar la calidad del producto final en una transmisión en vivo, entre los que se incluyen

micrófonos, audífonos, aros de luz, estabilizadores de imagen, trípodes y monotrípodes, entre otros.

- Un micrófono pechero o direccional es fundamental para obtener una mejor calidad de sonido, ya que bloquea el ruido ambiental y se centra en la voz de la persona que habla. Los audífonos son útiles para escuchar con claridad, y aquellos que cuentan con micrófono incorporado mejoran aún más la calidad del audio.
- Un aro de luz ilumina la escena, maximizando la calidad del video; una mejor iluminación se traduce en una imagen de mayor definición. Por su parte, los estabilizadores de imagen son cruciales para mantener la estabilidad del video al mover el teléfono de un lugar a otro, evitando que las tomas se vean sacudidas.
- El uso de un trípode o monotrípode permite mantener la cámara fija y estable, lo que facilita que un "solo reporter" realice despachos de información sin necesidad de ayuda adicional. Un periodista puede colocar su cámara sobre el trípode, utilizar un aro de luz para mejorar la iluminación y conectar su micrófono al teléfono, quedando así listo para transmitir en vivo. Esto le permite engancharse fácilmente con redes sociales o un control maestro de un canal de televisión, optimizando así la calidad de su presentación y la interacción con la audiencia.

En resumen, estos equipos extra son esenciales para garantizar que las transmisiones en vivo sean profesionales y de alta calidad, mejorando tanto el audio como el video y permitiendo una experiencia más fluida para el espectador.

## Factores para Transmitir en vivo mediante el Uso del Celular.

Para llevar a cabo una transmisión en vivo de alta calidad para televisión, es crucial considerar ciertos factores esenciales.

### Señal de Internet

Contar con una señal de internet robusta es fundamental para garantizar la calidad de video y audio en una transmisión en vivo. Una buena conexión permite que la inmediatez sea la prioridad, evitando retrasos o "*delay*" en el enlace en vivo. La nitidez de la imagen y la claridad del sonido son esenciales para comunicar la información de manera efectiva. Aunque se disponga de los mejores equipos, iluminación y audio, sin una conexión a internet adecuada, estos recursos resultan inútiles. Por el contrario, una buena señal puede compensar la falta de algunos equipos, mejorando la calidad general de la transmisión. Así, si se cuenta con una señal sólida y equipos de calidad, las posibilidades son infinitas, y la calidad siempre será la prioridad.

### Cantidad de Personas Cercanas

La cantidad de personas en un recinto, como un estadio o un lugar con alta concentración de público, puede afectar significativamente la señal de internet. Cuando muchas personas utilizan sus teléfonos móviles simultáneamente, la calidad de la señal disminuye, lo que puede resultar en una imagen pixelada o incluso en la imposibilidad de transmitir en vivo debido a interferencias. Por lo tanto, la densidad de usuarios en un área determinada es un factor crucial por considerar.

### Ruido Ambiental

El ruido ambiental es otro factor que puede impactar negativamente la calidad de la transmisión. Ruidos como gritos, tráfico, voces o música pueden dificultar la captura del audio del comunicador, distorsionando el mensaje o incluso haciéndolo inaudible. Para asegurar una transmisión efectiva, es esencial minimizar el ruido ambiental y garantizar que el audio del comunicador sea claro y comprensible.

### 1.3. Definición de Términos Básicos

#### Enlace en vivo

Se refiere a la conexión en tiempo real entre un reportero en el lugar de los hechos y los presentadores de un programa de televisión, radio o medio digital. Durante el enlace, se establece una comunicación directa en la que ambas partes interactúan, informan, preguntan y muestran los hechos que están ocurriendo en ese preciso momento.

#### Estar al aire

Hace referencia a la señal de imagen seleccionada en el control maestro para ser emitida en vivo durante un programa televisivo. "Estar al aire" es sinónimo de estar en vivo, es decir, cuando una transmisión está siendo emitida en tiempo real.

#### Enganchar

Es cuando el sonido del micrófono y el retorno de un reportero de campo están conectados al programa, y todo lo que se diga será reproducido en vivo. Esto significa



que los presentadores y los espectadores pueden escuchar lo que se está transmitiendo si el reportero está "al aire".

#### El cámara o camarógrafo

Término comúnmente utilizado en el ámbito audiovisual para referirse a los camarógrafos u operadores de cámara, encargados de capturar las imágenes en vivo.

#### Levantar señal

Consiste en emitir una señal visual que puede ser vista en un control maestro o en una red social. Se suele decir que se tiene la "señal arriba" o que se está "mandando señal en vivo". Esto ocurre cuando un reportero, acompañado de un camarógrafo y un productor en el lugar de los hechos, activa la función "live" en los dispositivos como una mochila transmisora o un teléfono.

#### Mochila

Equipo transmisor portátil que envía señal de video y audio a un control maestro previamente enlazado y encriptado. Se conecta a una cámara profesional mediante un cable de video. El transmisor va en una mochila especialmente diseñada, que el camarógrafo puede llevar mientras graba en tiempo real.

#### Productor

Es el encargado de coordinar el grupo de trabajo en exteriores, que generalmente está compuesto por el productor, el camarógrafo y el reportero. El productor se encarga de asegurar que la conexión entre el lugar de los hechos y el control maestro sea exitosa para un buen enlace en vivo. También verifica que la

señal de video y audio llegue correctamente y le da indicaciones al camarógrafo y al reportero sobre cuándo estar "al aire" y cuándo finalizar el enlace.

### Reportero de campo

También conocido como talento, notero o simplemente reportero, es el encargado de informar sobre lo que está ocurriendo en el lugar de los hechos. Frente a la cámara, realiza la comunicación y conversación con los conductores del programa, relatando los eventos y entrevistando a los protagonistas.

### Retorno de audio

Término utilizado en el ámbito audiovisual televisivo para referirse al sonido que el reportero o conductor escucha a través de sus audífonos. El retorno permite que los participantes en una transmisión se escuchen entre sí para poder mantener una conversación fluida. "Tener retorno" significa escuchar, mientras que "no tener retorno" implica no poder escuchar.

### "Solo reporter"

Se le llama "solo reporter" al reportero que no cuenta con un equipo de trabajo en el lugar de los hechos, es decir, que no tiene camarógrafo ni productor. Este tipo de reportero se encarga de conectarse en vivo, montar el equipo, mandar la señal y reportar los hechos de manera autónoma. Este modelo representa el futuro de los reporteros en el campo.

### Zona Mixta

Es el área donde se ubican los reporteros y camarógrafos después de un evento deportivo. Es un espacio delimitado por el que los deportistas deben pasar

para ser entrevistados. Generalmente, se encuentra entre los vestuarios y el autobús, y se convierte en una especie de recorrido obligatorio para que los atletas puedan ofrecer declaraciones a la prensa. Aunque no es obligatorio que los deportistas hablen, es en este entorno donde las habilidades del reportero se ponen a prueba para conseguir una entrevista.

## CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

#### Hipótesis Principal

Existe una relación significativa entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.

#### Hipótesis Derivadas

- Existe una la relación significativa entre Capacitación virtual educativa y Conocimiento de aplicaciones tecnológicas en estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2024.
- Existe una relación significativa entre Capacitación in situ y los Recursos tecnológicos en estudiantes del noveno ciclo una Universidad Privada Lima, 2024.

### 2.2. Variables y Definición Operacional

Variable 1: El uso de celulares en transmisiones en vivo.

Variable 2: Competencias comunicativas digitales.

Tabla 1

## Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION DE VARIABLES
I. EL USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO	"Con la evolución de los dispositivos móviles las tendencias son: que la computación ubicua pueda ofrecer conectividad en tiempo real 24/7." (Domínguez y Santacruz, 2015, p.12).	Los teléfonos inteligentes nos permiten realizar transmisiones en vivo desde cualquier lugar que cuente con señal de internet. Dichas transmisiones, llevadas al ámbito educativo y laboral, se utilizan para realizar programas periodísticos e informativos de diversos rubros, como noticieros, magazines, programas deportivos, etc. Todo enlazado desde el lugar de los hechos en tiempo real.	Capacitación virtual educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuenta con información actualizada.</li> <li>- Se cuenta con las nuevas tecnologías en las aulas.</li> <li>- Comunicación a distancia.</li> <li>- Uso de las TIC.</li> <li>- Material didáctico digital.</li> </ul>	(1 – 5)	<i>Escala de Likert:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TA= 5</li> <li>• A= 4</li> <li>• NA/ND= 3</li> <li>• D= 2</li> <li>• TD= 1</li> </ul>
			Capacitación in situ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de la tecnología en el lugar de los hechos.</li> <li>- Versatilidad de los celulares para transmitir en vivo en distintas plataformas.</li> <li>- Paso de la teoría a la práctica.</li> <li>- Adaptación constante de acuerdo a los hechos y circunstancias.</li> <li>- Uso total de las TIC.</li> <li>- Soporte técnico a distancia.</li> <li>- Productividad laboral.</li> </ul>	(6 – 12)	
II. COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES	"Competencias comunicativas digitales como la capacidad para comunicar efectivamente en un entorno virtual" (Coll, 2008, como se citó en Arciniegas, E., Noreña, L. y Salazar, F., 2015)	Una serie de conocimientos, habilidades y aptitudes en el uso de teléfonos inteligentes y la versatilidad de funciones que ofrecen para realizar transmisiones en vivo. Que el individuo esté capacitado para insertarse al mundo laboral con éxito y llegue con una gama de conocimientos en este rubro que le permitan destacar.	Conocimiento de aplicaciones tecnológicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías para transmitir en vivo mediante el uso de redes sociales.</li> <li>- Conoce los conceptos básicos de transmisión en vivo y los equipos requeridos mediante el uso de celulares para aumentar la calidad de video y audio.</li> <li>- Conoce distintas plataformas en línea para realizar transmisiones en vivo.</li> <li>- Maneja aplicaciones para transmisiones en vivo mediante el uso del teléfono celular.</li> </ul>	(1 – 6)	<i>Escala de Likert:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TA= 5</li> <li>• A= 4</li> <li>• NA/ND= 3</li> <li>• D= 2</li> <li>• TD= 1</li> </ul>
			Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuenta con <i>Smartphone (teléfono inteligente)</i>.</li> <li>- Cuenta con <i>cámara de alta definición en el smartphone</i>.</li> <li>- Cuenta con <i>Equipos extra:</i> Micrófono, audífono, aro de luz, estabilizador de imagen, trípode, mono trípode, etc.</li> </ul>	(7 – 12)	

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### 3.1. Diseño Metodológico

#### Enfoque de Investigación

El estudio empleó un enfoque cuantitativo. Según Hernández et al. (2014), “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.” (p. 36).

#### Tipo de Investigación

La investigación fue de tipo básico, orientada a la generación de conocimiento y teorías. Este tipo de investigación busca producir un conocimiento profundo y detallado, contribuyendo así al avance de las teorías en el campo de estudio (Hernández et al.,2014).

#### Nivel de Investigación

La investigación fue de nivel correlacional. Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más

conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular (Hernández et al., 2014, p. 93).

### Diseño de Investigación

La investigación tuvo un diseño no experimental, ya que no se manipuló las variables, sino que se observaron tal y como se presentaron. “Se trató de estudios en los que no se hizo variar de forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (Hernández et al., 2014).

El diseño se muestra a continuación:

**Gu: X — Y**

Donde:

X: El uso de celulares en transmisiones en vivo.

Y: competencias comunicativas digitales.

r= El uso de celulares en transmisiones en vivo influye en las competencias comunicativas digitales.

### 3.2. Diseño Muestral

#### Población

Se consideraron estudiantes de Ciencias de la Comunicación de una universidad privada de Lima en 2024, quienes cursaron el noveno ciclo de estudios, siendo un total de 40 estudiantes.

## Muestra

Se consideraron estudiantes de Ciencias de la Comunicación de noveno ciclo en una universidad privada de Lima, 2024. Para la investigación, se utilizó una muestra censal, es decir, estuvo constituida por 40 estudiantes.

## Criterios de inclusión

- Se consideraron estudiantes con matrícula regular en la facultad de Ciencias de la Comunicación de una universidad privada de Lima.
- Se incluyeron estudiantes que cursaron el 9no ciclo.

## Criterios de exclusión

- Se excluyeron estudiantes con matrícula irregular en la facultad de Ciencias de la Comunicación de una universidad privada de Lima.
- Se excluyeron estudiantes que no cursaron el 9no ciclo.

### 3.3. Técnicas de Recolección de Datos

Para la investigación, se utilizó la siguiente técnica:

#### Encuesta

“La encuesta es una técnica que sirve para obtener información de manera sistemática acerca de una población determinada, a partir de las respuestas que proporciona una pequeña parte de los individuos que forman parte de dicha población.” (Font, 2016, p. 14).

#### Instrumentos

Se aplicó como instrumento un cuestionario que constó de 24 ítems.



La escala de Likert se basó en tipos de valoración para determinados temas. Medía la valoración positiva, negativa o neutra, y permitía identificar si los encuestados estaban de acuerdo o no con lo expuesto, en tres niveles: afectivo, cognitivo y conductual.

Cumplió una función similar a la de los "likes" en alguna red social, es decir, si gustaba o no determinada premisa, utilizando la siguiente escala:

- Totalmente de acuerdo (TA)
- De acuerdo (A)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral) (NA/ND)
- En desacuerdo (D)
- Totalmente en desacuerdo (TD)

#### 3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

Se utilizó el programa SPSS, que permitió la creación de la base de datos, el análisis y la interpretación de la información. Asimismo, para la contrastación de hipótesis, se aplicó el Rho de Spearman, cuyos valores van de -1 a 1 para medir la fuerza o grado de correlación, y se detallan a continuación:

Valor r	Fuerza de la correlación
0.0 < 0.1	no hay correlación
0.1 < 0.3	poca correlación
0.3 < 0.5	correlación media
0.5 < 0.7	correlación alta
0.7 < 1	correlación muy alta

### 3.5. Aspectos Éticos

Para el desarrollo de la investigación, se aplicaron las normas establecidas por la Universidad de San Martín de Porres (USMP) para la presentación de proyectos y trabajos de investigación, asegurando que se cumplieran los lineamientos exigidos por la institución en cuanto a estructura, formato y presentación. Asimismo, se utilizaron las normas internacionales de redacción de estilo de la *American Psychological Association* (APA), siguiendo los lineamientos de la séptima edición, para garantizar la coherencia y uniformidad en la redacción de las citas, referencias y el manejo de fuentes. Además, se respetó el Código de Ética de la USMP, el cual orientó el desarrollo de la investigación con un enfoque ético en el tratamiento de la información y los participantes. Se prestó especial atención a la correcta citación y referencia de los trabajos y aportes de otros investigadores, asegurando el reconocimiento adecuado de sus autorías y evitando el plagio.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Una vez que se aplicó el instrumento para medir las variables, se analizaron los datos, y los resultados obtenidos se presentaron a continuación:

### Análisis de las Variables Generales

**Tabla 2**

*Tabla de contingencia uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales*

		COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES				Total	
		En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral)	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO	En desacuerdo	Recuento	1	0	0	0	1
		% del total	2,5%	,0%	,0%	,0%	2,5%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral)	Recuento	0	2	7	0	9
		% del total	,0%	5,0%	17,5%	,0%	22,5%
	De acuerdo	Recuento	0	6	19	0	25
		% del total	,0%	15,0%	47,5%	,0%	62,5%
	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	0	0	5	5
		% del total	,0%	,0%	,0%	12,5%	12,5%
Total		Recuento	1	8	26	5	40
	% del total		2,5%	20,0%	65,0%	12,5%	100,0%

Según la tabla de contingencia (Tabla 2), se observó que en la categoría DE ACUERDO existió un 47.5% de relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y las competencias comunicativas digitales. Asimismo, en la categoría EN DESACUERDO se encontró un 2.5% de relación entre las dos variables.

**Tabla 3**

*Tabla de correlaciones según el coeficiente Rho de Spearman de las variables uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales*

			USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO	COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES
Rho de Spearman	USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,518**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	40	40
	COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES	Coeficiente de correlación	,518**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.	
	N	40	40	

Análisis correlacional:

En la tabla 3, se observó que, según el coeficiente de correlación Rho de Spearman de las variables uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales, existe una alta fuerza de correlación, ya que este coeficiente (0.518) se encontró entre 0 y 1.

### **Prueba de Hipótesis Principal**

Formulación de las Hipótesis Estadísticas:

H<sub>1</sub>: El uso de celulares en transmisiones en vivo se relaciona significativamente con las competencias comunicativas digitales.

H<sub>0</sub>: El uso de celulares en transmisiones en vivo no se relaciona significativamente con las competencias comunicativas digitales.

#### Contrastación de Hipótesis:

En la tabla 3, se observó que el valor de significancia p (0.001) fue menor a 0.05; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. Es decir, el uso de celulares en transmisiones en vivo se relaciona significativamente con las competencias comunicativas digitales.

Análisis de las Variables Derivada 1: (Capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas)

**Tabla 4**

*Tabla de contingencia capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas*

		CONOCIMIENTO DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS				Totalmente de acuerdo	Total
		En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral)	De acuerdo			
CAPACITACIÓN VIRTUAL EDUCATIVA	En desacuerdo	Recuento	1	0	0	0	1
		% del total	2,5%	,0%	,0%	,0%	2,5%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral)	Recuento	0	1	7	0	8
		% del total	,0%	2,5%	17,5%	,0%	20,0%
	De acuerdo	Recuento	0	7	17	1	25
		% del total	,0%	17,5%	42,5%	2,5%	62,5%
		Recuento	0	0	0	6	6

		CONOCIMIENTO DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS				Total
		En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral)	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Total	Totalmente de acuerdo	,0%	,0%	,0%	15,0%	15,0%
	% del total					
	Recuento	1	8	24	7	40
	% del total	2,5%	20,0%	60,0%	17,5%	100,0%

Según la tabla de contingencia (Tabla 4), se observó que en la categoría DE ACUERDO existió un 42,5% de relación entre la capacitación virtual educativa y los conocimientos de aplicaciones tecnológicas. Asimismo, en la categoría EN DESACUERDO se encontró un 2.5% de relación entre las dos dimensiones.

### Tabla 5

*Tabla de correlaciones según el coeficiente Rho de Spearman de las variables capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas*

		CAPACITACIÓN VIRTUAL EDUCATIVA	CONOCIMIENTOS DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS
Rho de Spearman	CAPACITACIÓN VIRTUAL EDUCATIVA	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,514**
		N	40
	CONOCIMIENTOS DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS	Coeficiente de correlación	,514**
Sig. (bilateral)		,001	
N		40	

Análisis correlacional:

En la tabla 5, se observó que, según el coeficiente de correlación Rho de Spearman de las variables capacitación virtual educativa y conocimientos de

aplicaciones tecnológicas, existe una alta fuerza de correlación, ya que este coeficiente (0.514) se encontró entre 0 y 1.

### **Prueba de Hipótesis Derivada 1**

Formulación de las Hipótesis Estadísticas:

H<sub>1</sub>: La capacitación virtual educativa se relaciona significativamente con los conocimientos de aplicaciones tecnológicas.

H<sub>0</sub>: La capacitación virtual educativa no se relaciona significativamente con los conocimientos de aplicaciones tecnológicas.

Contrastación de Hipótesis:

En la tabla 5, se observó que el valor de significancia p (0.001) fue menor a 0.05; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. Es decir, la capacitación virtual educativa se relaciona significativamente con los conocimientos de aplicaciones tecnológicas.

Análisis de las Variables Derivadas 2: (Capacitación in situ y recursos tecnológicos)

**Tabla 6**

*Tabla de contingencia capacitación in situ y recursos tecnológicos*

		RECUERSOS TECNOLÓGICOS				
			Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral)	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
CAPACITACIÓN IN SITU	De acuerdo	Recuento	9	16	1	26
		% del total	22,5%	40,0%	2,5%	65,0%
CAPACITACIÓN IN SITU	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	8	6	14
		% del total	,0%	20,0%	15,0%	35,0%
Total		Recuento	9	24	7	40
		% del total	22,5%	60,0%	17,5%	100,0%

Según la tabla de contingencia (Tabla 6), se observó que en la categoría DE ACUERDO existió un 40.0% de relación entre la capacitación in situ y los recursos tecnológicos. Asimismo, en la categoría TOTALMENTE DE ACUERDO se encontró un 15.0% de relación entre las dos dimensiones.

**Tabla 7**

*Tabla de correlaciones según el coeficiente Rho de Spearman de las variables capacitación in situ y recursos tecnológicos*

		CAPACITACIÓN IN SITU		RECURSOS TECNOLÓGICOS	
Rho de Spearman	CAPACITACIÓN IN SITU	Coeficiente de correlación	1,000	,554**	
		Sig. (bilateral)	.	,000	
		N	40	40	
	RECURSOS TECNOLÓGICOS	Coeficiente de correlación	,554**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	.	
		N	40	40	



Análisis correlacional:

En la tabla 7, se observó que, según el coeficiente de correlación Rho de Spearman de las variables capacitación in situ y recursos tecnológicos, existe una alta fuerza de correlación, ya que este coeficiente (0.554) se encontró entre 0 y 1.

### **Prueba de Hipótesis Derivada 2**

Formulación de las Hipótesis Estadísticas:

H<sub>1</sub>: La capacitación in situ se relaciona significativamente con los recursos tecnológicos.

H<sub>0</sub>: La capacitación in situ no se relaciona significativamente con los recursos tecnológicos.

Contrastación de Hipótesis:

En la tabla 7, se observó que el valor de significancia p (0.000) fue menor a 0.05; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. Es decir, la capacitación in situ se relaciona significativamente con los recursos tecnológicos.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Según los resultados presentados en las tablas 2 y 3, se observó que la mayoría de los encuestados se ubicaron en la categoría DE ACUERDO (cerca de la mitad de los encuestados) respecto a la relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y las competencias comunicativas. Un porcentaje menor estuvo TOTALMENTE DE ACUERDO, seguido de un pequeño grupo que se mantuvo neutral, mientras que solo un encuestado estuvo EN DESACUERDO. Este hallazgo respaldó la validación de la hipótesis general. La relación entre las variables uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales fue alta, ya que el coeficiente (0.518) se mantuvo dentro de los rangos esperados, y el valor de la significancia fue bajo (0.001), lo que validó la hipótesis. Este resultado resultó coherente al aplicarse al ámbito educativo, en el cual los estudiantes utilizan herramientas digitales, como los celulares, para aprender. Como señaló Márquez (2018), los teléfonos celulares son tan versátiles que su función principal, hacer llamadas telefónicas, suele olvidarse. En la actualidad, muchos estudiantes aprenden de forma casi empírica utilizando aplicaciones que les permiten ver y transmitir en vivo. De esta forma, el uso de estos dispositivos incrementó sus competencias comunicativas digitales. Como predijeron Domínguez y Santacruz (2015), la

comunicación actualmente proporciona conectividad las 24 horas del día, los siete días de la semana, mediante dispositivos móviles.

En las tablas 4 y 5, en las variables capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas, se observó que ambas variables coincidieron, sumando las categorías DE ACUERDO y TOTALMENTE DE ACUERDO (más de la mitad de los encuestados), lo que indicó una relación directa entre ambas. Como señaló Orozco (2017), la capacitación contribuye significativamente al desarrollo de las capacidades humanas. Si los estudiantes recibieron capacitación sobre el uso de aplicaciones, aumentaron su conocimiento y competencias comunicativas. Además, si dicha capacitación fue virtual, los estudiantes debieron utilizar aplicaciones tecnológicas para “aprender haciendo”, lo que incrementó aún más sus conocimientos.

En las tablas 6 y 7, se observó que la capacitación in situ fue la única variable que no presentó encuestados que se mantuvieran en una postura neutral ni en desacuerdo. Este hallazgo sugiere que, para los estudiantes, contar con algún tipo de capacitación de campo, donde pudieran utilizar los recursos tecnológicos como parte de su formación, fue un aspecto clave. Ambas variables: capacitación in situ y recursos tecnológicos, mostraron una correlación alta, observándose que 7 de cada 10 individuos estuvieron DE ACUERDO.

## CONCLUSIONES

- Entre las variables uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales, sí existe una relación significativa en los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de noveno ciclo en una Universidad Privada de Lima, 2024; ya que el valor del coeficiente Rho de Spearman es 0.518 (se encuentra entre 0 y 1) y el valor de p es 0.001 (menor a 0.05). De esta forma, se confirma la hipótesis principal: Estadísticamente, si existe una relación significativa entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y las competencias comunicativas digitales.
- Entre las variables capacitación virtual educativa y conocimientos de aplicaciones tecnológicas, sí existe una relación significativa en los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de noveno ciclo en una Universidad Privada de Lima, 2024; ya que el valor del coeficiente Rho de Spearman es 0.514 (se encuentra entre 0 y 1) y el valor de p es 0.001 (menor a 0.05). De esta forma se confirma la hipótesis derivada 1: Estadísticamente, si existe una relación significativa entre la capacitación virtual educativa y conocimiento de aplicaciones tecnológicas.
- Entre las variables capacitación in situ y recursos tecnológicos, sí existe una relación significativa en los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de

noveno ciclo en una Universidad Privada de Lima, 2024; ya que el valor del coeficiente Rho de Spearman es 0.554 (se encuentra entre 0 y 1) y el valor de p es 0.000 (menor a 0.05). De esta forma se confirma la hipótesis derivada 2: Estadísticamente, si existe una relación significativa entre la capacitación in situ y recursos tecnológicos.

## RECOMENDACIONES

- A las autoridades educativas universitarias se les recomienda implementar talleres de transmisión en vivo para televisión y redes sociales, utilizando específicamente teléfonos inteligentes. Esto permitirá a los egresados mantenerse a la vanguardia y desarrollar las competencias comunicativas necesarias para enfrentar el mundo laboral, tal como se detalla en el anexo 5.
- Se recomienda la capacitación virtual de los estudiantes mediante el uso de videos tutoriales que complementen las clases presenciales, de manera que puedan familiarizarse con las aplicaciones tecnológicas utilizadas cotidianamente. De esta forma, se fomenta la investigación tanto en alumnos como en docentes, con el fin de ampliar sus conocimientos.
- Se recomienda que los estudiantes participen en capacitación in situ, ya que esta modalidad les permite utilizar los recursos y aplicaciones tecnológicas en la misma universidad, además de fomentar el trabajo de campo, lo que les brinda la oportunidad de poner en práctica lo aprendido en clase y, sobre todo, de aprender haciendo en un contexto real.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Arciniegas, E., Noreña, L., & Salazar, F. (2015). *Competencias comunicativas digitales en el diplomado maestro virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira un estudio de caso*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica de Pereira]. <https://hdl.handle.net/11059/5564>
- Billings, A. (2010). *La comunicación en el deporte*. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/33515?page=58>.
- Consejo Nacional de Educación para la Vida y el Trabajo (2004). *Innovación para la educación y capacitación*. Miguel Ángel Porrúa. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/75152?page=256>.
- Cavassa, P. (2018). *Análisis del lenguaje periodístico en los portales digitales de los diarios deportivos Depor, Líbero, El Bocón y todo Sport*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Lima]. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/7133>
- De Vita, R. (2018). *El Periodismo Deportivo en la Era Digital: Caso del Sitio Oficial de la Copa Argentina*. [Trabajo de Especialización, Universidad Abierta Interamericana]. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC125959.pdf>
- Domínguez Mateos, F., & Santacruz Valencia, L.(2015). *Programación multimedia y dispositivos móviles*. RA-MA. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/62496?page=12>.
- Echeverría, P. M. (2017). *Internet Útil*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/49440?page=281>.

Escate, M. (2021). *Habilidades comunicativas en las competencias de egreso de los estudiantes de periodismo deportivo de un instituto de Lima 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/72968>

Faggioni, D. (2019). *“Tamo’ activo, tamo’ en vivo”: análisis de las transmisiones en directo por plataformas digitales*. [Tesis de Maestría, Universidad de Buenos Aires].<https://repositorio sociales.uba.ar/files/show/621>

Flórez, J. , & Bergondo, E. (2014). *La televisión, una mirada*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.  
<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/114111?page=189>.

Font, J. (2016). *Las encuestas de opinión*. CSIC Consejo Superior de Investigaciones Científicas. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/41846?page=14>.

García, A. (2007). *Aproximaciones al periodismo digital*. Dykinson.  
<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/35661?page=67>.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.

Leidy, L., & Diana, R (2018). *Influencia del periodismo digital en nuestra sociedad actual*. [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro].  
<https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4351>

López, E., & Bernal, C. (2021). *Educación en tiempos de pandemia*. Dykinson.  
<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/207319?page=9>.



Márquez, I. (2018). *Móviles 24/7: el teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*.

UOC. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/106383?page=10>.

Orozco, A. (2017). *El impacto de la capacitación*. Editorial Digital UNID.

<https://elibro.net/es/ereader/elibrocom/41152?page=4>

Pérez, R. (2013). *Métodos y diseños de investigación en educación*. UNED -

Universidad Nacional de Educación a Distancia.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecafmh/titulos/48593?page=136>

Quiroz, Y (2018). *Uso del smartphone en el periodismo móvil en Lima. Año 2018*.

[Tesis de Doctorado, Universidad de San Martín de Porres].

<https://hdl.handle.net/20.500.12727/4824>

Reyes, A. (2012). *Periodismo*. Fondo de Cultura Económica.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/110737?page=22>.

Suárez, J., & Cruz, J. (2016). *Desafíos éticos en el periodismo digital*. Dykinson.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/96878?page=71>.

**ANEXOS**

Anexo 1: Matriz de consistencia

USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DEL NOVENO CICLO UNIVERSIDAD PRIVADA LIMA, 2024

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024?	Determinar la relación entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.	Existe una relación significativa entre el uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.	VARIABLE 1:  USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO	CAPACITACIÓN VIRTUAL EDUCATIVA	DISEÑO METODOLÓGICO:  Enfoque: Cuantitativo. Tipo: Básica. Nivel: Correlacional Diseño: No experimental.
¿Cuál es la relación entre Capacitación virtual educativa y Conocimiento de aplicaciones tecnológicas en estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2024?	Identificar la relación entre Capacitación virtual educativa y Conocimiento de aplicaciones tecnológicas en estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2024.	Existe una la relación significativa entre Capacitación virtual educativa y Conocimiento de aplicaciones tecnológicas en estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2024.	VARIABLE 2:  COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES	CAPACITACIÓN IN SITU	DISEÑO MUESTRAL:  Población: 40 Estudiantes de Ciencias de la Comunicación en una Universidad Privada de Lima en el 2024 que actualmente estén cursando el noveno ciclo de estudios. Muestra: Estudiantes de Ciencias de la Comunicación de noveno ciclo en una Universidad Privada de Lima, 2024. Para la investigación se considerará una muestra censal, es decir estará constituida por 40 estudiantes.
¿Cuál es la relación entre Capacitación in situ y los Recursos tecnológicos en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024?	Identificar la relación entre Capacitación in situ y los Recursos tecnológicos en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.	Existe una relación significativa entre Capacitación in situ y los Recursos tecnológicos en estudiantes del noveno ciclo de una Universidad Privada Lima, 2024.		CONOCIMIENTO DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:  Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario
				RECURSOS TECNOLÓGICOS	

## Anexo 2: Validación de instrumentos

**RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p><b>1. SUFICIENCIA:</b></p> <p>Los ítems son suficientes para obtener una correcta medición de la dimensión.</p>	Los ítems no son suficiente para realizar la medición que se busca.	Los ítems miden algunos aspectos de la dimensión, pero no en su totalidad.	Se deben agregar ítems para lograr la medición deseada.	Los ítems si son suficientes.
<p><b>2. CLARIDAD:</b></p> <p>El ítem tiene una facil comprensión en forma y fondo.</p>	El ítem no es claro.	Se deben realizar modificaciones importantes para que el ítem se pueda comprender.	Se deben realizar pequeñas modificaciones o correcciones específicas para facilitar la comprensión el ítem.	El ítem si es claro.
<p><b>2. COHERENCIA:</b></p> <p>Existe una relación directa y relevante entre el ítem y la dimensión.</p>	El ítem no tiene relación directa con la dimensión.	El ítem tiene una relación baja con la dimensión.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión. Se podría mejorar.	El ítem si tiene relación directa con la dimensión.
<p><b>3. RELEVANCIA:</b></p> <p>La inclusión de este ítem, es crucial o de mucha importancia para la investigación.</p>	La exclusión del ítem no afecta en la medición.	El ítem tiene alguna relevancia con la medición, pero podría ser reemplazado por otro que se ajuste mejor a lo que se busca.	El ítem debe ser incluido, pero podría adaptarse mejor para los fines que se busca.	La inclusión de este ítem, es crucial o de mucha importancia para la investigación. Debe ser incluido.

## INFORMACIÓN DEL EXPERTO 1

---

Nombre del Experto: César Santiago Días Siles

Especialidad: Magister en Entertainment Business, Full Sail University (Orlando FL. - USA)

Cargo y lugar donde labora: Docente en USIL y Productor musical en Mixtura Productions Corp, Miami Florida.

Firma:



---



**Variable 2: Competencias comunicativas digitales (Dependiente)**

Dimensiones	Ítem	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
<b>D1: Conocimiento de aplicaciones tecnológicas</b>	13. Maneja los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías para transmitir en vivo mediante el uso de redes sociales.	4	4	4	4
	14. Conoce los conceptos básicos de transmisión en vivo y los equipos requeridos mediante el uso de celulares para aumentar la calidad de video y audio.	4	4	4	4
	15. Conoce plataformas en línea que vinculan teléfonos y computadoras para realizar transmisiones en vivo.	4	4	4	4
	16. Maneja aplicaciones para transmisiones en vivo mediante el uso del teléfono celular como LiveU o Teradek.	4	4	4	4
	17. Conoce alguna aplicación de retorno de audio que no sea llamada telefónica ni de whatsapp.	4	4	4	4
	18. Sabe utilizar fondos virtuales con croma	4	4	4	4
<b>D2: Recursos tecnológicos</b>	19. Cuenta con Smartphone (teléfono inteligente).	4	4	4	4
	20. Cuenta con cámara de alta definición en el smartphone.	4	4	4	4
	21. Cuenta con fondo verde o azul (croma)	4	4	4	4
	22. Cuenta con Equipos extra: Micrófono, audífono, aro de luz, estabilizador de imagen, trípode, mono trípode, etc.	4	4	4	4
	23. Cuenta con 2 o más teléfonos celulares para realizar un enlace de video y audio por separado.	4	4	4	4
	24. Cuenta con aplicaciones de paga o acceso laboral a dichas aplicaciones para transmitir en vivo, como Unity Intercom o LiveU app.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí,  
¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( X ) NO ( )



**Firma y sello del experto**

**DNI: 72639692**

**Nro. Teléfono: +1 (305) 797 8627**

## INFORMACIÓN DEL EXPERTO 2

---

Nombre del Experto: Julio Ernesto Wissar Rodríguez

Especialidad: Magister en Dirección Estratégica de Contenidos.

Cargo y lugar donde labora: Docente en la facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Lima.  
Director del Centro de Creación Audiovisual de la Universidad de Lima.

Firma:



---



## FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

*Para validar el instrumento debe calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” (según la rúbrica).*

---

Instrumento:                      Cuestionario

Autor del instrumento:      Alfonso Zúñiga de la Fuente

---

**Variable 1: Uso de celulares en transmisiones en vivo (Independiente)**

Dimensiones	Ítem	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
<b>D1: Capacitación Virtual Educativa</b>	1. ¿Conoce la existencia de las aplicaciones de celulares para transmisiones en vivo, como LiveU, Teradek o Dejero?	4	4	4	4
	2. En el aula: ¿cuentan con alguna o algunas de las aplicaciones para usarlas en clase?	4	4	4	4
	3. Se incentiva comunicarse entre los alumnos a distancia, mediante el uso del celular para realizar trabajos audiovisuales.	4	4	4	4
	4. Se usan las nuevas tecnologías de la información y comunicación para el aprendizaje en clase.	4	4	4	4
	5. Recibe material didáctico digital constantemente que complemente lo aprendido en clase.	4	4	4	4
	6. Uso total de las nuevas tecnologías en sus clases o trabajo.	4	4	4	4
<b>D2: Capacitación in situ</b>	7. Usa el celular para hacer trabajos de transmisión en vivo en distintas plataformas.	4	4	4	4
	8. Lleva la teoría de la clase a la práctica.	4	4	4	4
	9. Va adaptando los recursos tecnológicos con los que cuenta de acuerdo a las circunstancias que se presentan in situ. Ejemplo: pasar de transmitir en vivo a grabar o tomar fotos o simplemente audio.	4	4	4	4
	10. Utiliza tecnología en trabajos de campo. Ejemplo: grabar con celular y después editar.	4	4	4	4
	11. Puede realizar su trabajo en el lugar de los hechos con soporte técnico a distancia.	4	4	4	4
	12. Con el uso de celulares y aplicaciones para transmitir en vivo, aumenta la productividad in situ.	4	4	4	4

**Variable 2: Competencias comunicativas digitales (Dependiente)**

Dimensiones	Ítem	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
<b>D1: Conocimiento de aplicaciones tecnológicas</b>	13. Maneja los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías para transmitir en vivo mediante el uso de redes sociales.	4	4	4	4
	14. Conoce los conceptos básicos de transmisión en vivo y los equipos requeridos mediante el uso de celulares para aumentar la calidad de video y audio.	4	4	4	4
	15. Conoce plataformas en línea que vinculan teléfonos y computadoras para realizar transmisiones en vivo.	4	4	4	4
	16. Maneja aplicaciones para transmisiones en vivo mediante el uso del teléfono celular como LiveU o Teradek.	4	4	4	4
	17. Conoce alguna aplicación de retorno de audio que no sea llamada telefónica ni de whatsapp.	4	4	4	4
	18. Sabe utilizar fondos virtuales con cromas	4	4	4	4
<b>D2: Recursos tecnológicos</b>	19. Cuenta con Smartphone (teléfono inteligente).	4	4	4	4
	20. Cuenta con cámara de alta definición en el smartphone.	4	4	4	4
	21. Cuenta con fondo verde o azul (croma)	4	4	4	4
	22. Cuenta con Equipos extra: Micrófono, audífono, aro de luz, estabilizador de imagen, trípode, mono trípode, etc.	4	4	4	4
	23. Cuenta con 2 o más teléfonos celulares para realizar un enlace de video y audio por separado.	4	4	4	4
	24. Cuenta con aplicaciones de paga o acceso laboral a dichas aplicaciones para transmitir en vivo, como Unity Intercom o LiveU app.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí,  
¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( X ) NO ( )



Firma y sello del experto

DNI: 40153752

Nro. Teléfono: +51 991 297 676

### INFORMACIÓN DEL EXPERTO 3

---

Nombre del Experto: Luis Aldrin García Barahona

Especialidad: Magister en Periodismo y Comunicación multimedia.

Cargo y lugar donde labora: Docente universitario en la Universidad San Martín de Porres (USMP) y en el canal 7 IRTP.

Firma:



L. Corina Barahona

---

## FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

*Para validar el instrumento debe calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad” (según la rúbrica).*

---

Instrumento:                      Cuestionario

Autor del instrumento:        Alfonso Zúñiga de la Fuente

---

**Variable 1: Uso de celulares en transmisiones en vivo (Independiente)**

Dimensiones	Ítem	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
<b>D1: Capacitación Virtual Educativa</b>	1. ¿Conoce la existencia de las aplicaciones de celulares para transmisiones en vivo, como LiveU, Teradek o Dejero?	4	4	4	4
	2. En el aula: ¿cuentan con alguna o algunas de las aplicaciones para usarlas en clase?	4	4	4	4
	3. Se incentiva comunicarse entre los alumnos a distancia, mediante el uso del celular para realizar trabajos audiovisuales.	4	4	4	4
	4. Se usan las nuevas tecnologías de la información y comunicación para el aprendizaje en clase.	4	4	4	4
	5. Recibe material didáctico digital constantemente que complemente lo aprendido en clase.	4	4	4	4
	6. Uso total de las nuevas tecnologías en sus clases o trabajo.	4	4	4	4
<b>D2: Capacitación in situ</b>	7. Usa el celular para hacer trabajos de transmisión en vivo en distintas plataformas.	4	4	4	4
	8. Lleva la teoría de la clase a la práctica.	4	4	4	4
	9. Va adaptando los recursos tecnológicos con los que cuenta de acuerdo a las circunstancias que se presentan in situ. Ejemplo: pasar de transmitir en vivo a grabar o tomar fotos o simplemente audio.	4	4	4	4
	10. Utiliza tecnología en trabajos de campo. Ejemplo: grabar con celular y después editar.	4	4	4	4
	11. Puede realizar su trabajo en el lugar de los hechos con soporte técnico a distancia.	4	4	4	4
	12. Con el uso de celulares y aplicaciones para transmitir en vivo, aumenta la productividad in situ.	4	4	4	4

**Variable 2: Competencias comunicativas digitales (Dependiente)**

Dimensiones	Ítem	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
<b>D1: Conocimiento de aplicaciones tecnológicas</b>	13. Maneja los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías para transmitir en vivo mediante el uso de redes sociales.	4	4	4	4
	14. Conoce los conceptos básicos de transmisión en vivo y los equipos requeridos mediante el uso de celulares para aumentar la calidad de video y audio.	4	4	4	4
	15. Conoce plataformas en línea que vinculan teléfonos y computadoras para realizar transmisiones en vivo.	4	4	4	4
	16. Maneja aplicaciones para transmisiones en vivo mediante el uso del teléfono celular como LiveU o Teradek.	4	4	4	4
	17. Conoce alguna aplicación de retorno de audio que no sea llamada telefónica ni de whatsapp.	4	4	4	4
	18. Sabe utilizar fondos virtuales con cromas	4	4	4	4
<b>D2: Recursos tecnológicos</b>	19. Cuenta con Smartphone (teléfono inteligente).	4	4	4	4
	20. Cuenta con cámara de alta definición en el smartphone.	4	4	4	4
	21. Cuenta con fondo verde o azul (croma)	4	4	4	4
	22. Cuenta con Equipos extra: Micrófono, audífono, aro de luz, estabilizador de imagen, trípode, mono trípode, etc.	4	4	4	4
	23. Cuenta con 2 o más teléfonos celulares para realizar un enlace de video y audio por separado.	4	4	4	4
	24. Cuenta con aplicaciones de paga o acceso laboral a dichas aplicaciones para transmitir en vivo, como Unity Intercom o LiveU app.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí,  
¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( X ) NO ( )



DNI: 06663926

Nro. Teléfono: +51 990 937 314

### Anexo 3: Cuestionario

**Título:** Uso de celulares en transmisiones en vivo y competencias comunicativas digitales en estudiantes del noveno ciclo Universidad privada Lima, 2024.

**Objetivo:** Recopilar información para fines de investigación

**Instrucciones:** Lea con atención cada afirmación y marque con una (x) la afirmación que considere correcta.

Totalmente de acuerdo TA (5)	De acuerdo A (4)	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (neutral) NA/ND (3)	En desacuerdo D (2)	Totalmente en desacuerdo TD (1)
---------------------------------	---------------------	--	------------------------	------------------------------------

#### I. INFORMACIÓN GENERAL:

**Sexo:**

- Hombre ( )
- Mujer ( )

**Edad:**

- < a 20 años ( )
- Entre 21 y 25 ( )
- Entre 26 y 30 ( )

#### II. USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO

N°	D1: Capacitación virtual educativa	TA (5)	A (4)	NA/ND (3)	D (2)	TD (1)
1	¿Conoce la existencia de las aplicaciones de celulares para transmisiones en vivo, como LiveU, Teradek o Dejero?					
2	En el aula: ¿cuentan con alguna o algunas de las aplicaciones para usarlas en clase?					

3	Se incentiva comunicarse entre los alumnos a distancia, mediante el uso del celular para realizar trabajos audiovisuales.					
4	Se usan las nuevas tecnologías de la información y comunicación para el aprendizaje en clase.					
5	Recibe material didáctico digital constantemente que complementa lo aprendido en clase.					
6	Uso total de las nuevas tecnologías en sus clases o trabajo.					
<b>N°</b>	<b>D2: Capacitación in situ</b>	<b>TA</b>	<b>A</b>	<b>NA/ND</b>	<b>D</b>	<b>TD</b>
		<b>(5)</b>	<b>(4)</b>	<b>(3)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>
7	Usa el celular para hacer trabajos de transmisión en vivo en distintas plataformas.					
8	Lleva la teoría de la clase a la práctica.					
9	Va adaptando los recursos tecnológicos con los que cuenta de acuerdo a las circunstancias que se presentan in situ. Ejemplo: pasar de transmitir en vivo a grabar o tomar fotos o simplemente audio.					
10	Utiliza tecnología en trabajos de campo. Ejemplo: grabar con celular y después editar.					
11	Puede realizar su trabajo en el lugar de los hechos con soporte técnico a distancia.					
12	Con el uso de celulares y aplicaciones para transmitir en vivo, aumenta la productividad in situ.					

### III. COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES

<b>N°</b>	<b>D1: Conocimiento de aplicaciones tecnológicas</b>	<b>TA</b>	<b>A</b>	<b>NA/ND</b>	<b>D</b>	<b>TD</b>
		<b>(5)</b>	<b>(4)</b>	<b>(3)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>
13	Maneja los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías para transmitir en vivo mediante el uso de redes sociales.					
14	Conoce los conceptos básicos de transmisión en vivo y los equipos requeridos mediante el uso de celulares para aumentar la calidad de video y audio.					
15	Conoce plataformas en línea que vinculan teléfonos y computadoras para realizar transmisiones en vivo.					
16	Maneja aplicaciones para transmisiones en vivo mediante el uso del teléfono celular como LiveU o Teradek.					
17	Conoce alguna aplicación de retorno de audio que no sea llamada telefónica ni de whatsapp.					

18	Sabe utilizar fondos virtuales con croma					
<b>N°</b>	<b>D2: Recursos tecnológicos</b>	<b>TA</b>	<b>A</b>	<b>NA/ND</b>	<b>D</b>	<b>TD</b>
		<b>(5)</b>	<b>(4)</b>	<b>(3)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>
19	Cuenta con Smartphone (teléfono inteligente).					
20	Cuenta con cámara de alta definición en el smartphone.					
21	Cuenta con fondo verde o azul (croma)					
22	Cuenta con Equipos extra: Micrófono, audífono, aro de luz, estabilizador de imagen, trípode, mono trípode, etc.					
23	Cuenta con 2 o más teléfonos celulares para realizar un enlace de video y audio por separado.					
24	Cuenta con aplicaciones de paga o acceso laboral a dichas aplicaciones para transmitir en vivo, como Unity Intercom o LiveU app.					



Anexo 4: Constancia emitida por la institución donde se realizó el estudio.



## CONSTANCIA

Por medio de la presente, en mi calidad de Decano de la Facultad de Comunicación,

### HAGO CONSTAR QUE:

El Sr. ALFONZO ZÚÑIGA DE LA FUENTE, identificado con DNI N° 45394052, cuenta con la autorización para realizar la investigación titulada:

"USO DE CELULARES EN TRANSMISIONES EN VIVO Y COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DEL NOVENO CICLO UNIVERSIDAD PRIVADA LIMA, 2024"

La investigación se llevará a cabo de forma virtual, bajo las siguientes condiciones:

1. En todos los documentos relacionados con esta investigación, se utilizará únicamente la denominación "universidad privada de Lima".
2. Queda expresamente prohibido hacer mención explícita a la Universidad de Lima en cualquier documento o publicación resultante de esta investigación.

Esta autorización se otorga con fines exclusivamente académicos y de investigación.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado, para los fines que estime convenientes.

Lima, 25 de setiembre de 2024



Carlos Rivadeneyra Olcese  
Decano (e)  
Facultad de Comunicación

## Anexo 5: Taller de transmisión en vivo para televisión y redes.



# TALLER DE TRANSMISIÓN EN VIVO PARA TELEVISIÓN Y REDES

**Profesor responsable:** Alfonso Zúñiga de la Fuente

**Duración:** 16 Semanas (2 clases por semana de 2 horas c/u)

**Objetivo:**

En este taller, los estudiantes aprenderán a manejar distintos tipos de dispositivos y aplicaciones para transmitir en vivo (tanto para televisión como para redes sociales).

Las clases tendrán teoría y práctica, para que los alumnos puedan experimentar cómo utilizar las aplicaciones en tiempo real. Las 2 primeras semanas se enseñará, de manera cronológica, los tipos de transmisión y cómo han evolucionado en las distintas plataformas, esto servirá como base para las clases posteriores. Se abarcarán temas como: equipos de transmisión con móviles y despliegue de cámaras, equipo de 3 personas con mochila de transmisión (reportero, camarógrafo y productor), solo reportero desde el lugar de los hechos y equipos portátiles.

En las clases prácticas se enseñará a utilizar aplicaciones de mochilas transmisoras en teléfonos inteligentes, retornos de audio con apps sin delay, posibles inconvenientes de señal y resolución de problemas con alternativas rápidas que los alumnos tendrán que aplicar en el examen parcial y final en grupo.

## CRONOGRAMA DE CLASES

### Semana 1 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Fundamentos básicos de la transmisión en vivo televisiva.	Mostrar de manera ágil una presentación en PPT combinada con videos de trasmisiones en vivo que ejemplifiquen el inicio y evolución de las mismas.	Historia de las primeras transmisiones en vivo mediante enlace vía microondas, fibra, fly away, mochilas 4G y teléfonos inteligentes.	Profesor: Alfonso Zúñiga



### Semana 2 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Inicio de las transmisiones en vivo en redes sociales.	PPT: Cronología de las primeras transmisiones en vivo y aplicaciones que se fueron sumando a esta tecnología con el paso del tiempo.	Inicio de las transmisiones en vivo con aplicaciones como facebook, instagram, youtube y tiktok.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 3 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Equipos para transmitir en vivo.	Presentación de PPT con listado de equipos para transmisión en vivo. Acompañado con los equipos físicos que los estudiantes podrán observar y manipular en clase.	Listado de equipos de transmisión tales como mochila 4G, cámara profesional, cables de fibra, micrófonos, tarjetas de memoria, etc.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 4 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Video-llamadas y enlaces.	La clase se dará de manera remota mediante el uso de meet y se pedirá compartir pantalla con apuntes o preguntas sobre las posibilidades que brinda esta herramienta.	Las ventajas y desventajas de las video-llamadas y los enlaces mediante el uso de meet, zoom, whatsapp para ser utilizados en TV y plataformas digitales.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 5 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Retornos de audio para transmisiones.	Presentar en clase el uso de distintos tipos de retorno de audio; y mostrar las ventajas y desventajas de cada uno. Se utilizarán en clase para probar las tecnologías y los alumnos experimenten.	Enseñar la evolución de los tipos de retorno de audio; comenzando desde los que tienen mayor delay (como llamada telefónica) hasta los que usan tecnología 5G (como Unity intercom)	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 6 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Mochilas 4G y apps.	Mostrar y utilizar en clase la mochila 4G de transmisión "LiveU" para que los estudiantes vean y aprendan su funcionamiento.	Enseñar cómo funciona la mochila 4G. Cómo enlazar con un control de un canal para transmitir en vivo. Saber con cuánta señal se cuenta para emitir video y audio sin distorsión.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 7 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Equipo de trabajo de exteriores (reportero, camarógrafo y productor).	PPT: Tridente de trabajo en enlaces en vivo y ejemplos personales de viajes y coberturas. Trabajo de campo rotando roles en el campus con equipos básicos de transmisión en vivo.	Descripción de las labores específicas del reportero, camarógrafo y productor, antes, durante y después de un enlace en vivo; y posterior trabajo de campo en coberturas mediáticas.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 8 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Exámen Parcial.	Trabajo en grupo	Presentar el story board y guión de una transmisión en vivo de un programa multiplataforma (temas por sorteo). Con 3 enlaces en vivo. Presentación en PPT (15 minutos por grupo)	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 9 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Programas deportivos.	PPT con descripción del estilo y tipo de programa. Videos cortos ejemplificando los enlaces de acuerdo al estilo de programa.	Enseñar los formatos de programas deportivos en TV y Redes. Mostrar el tipo de contenido y cómo se muestra en pantalla de acuerdo al público objetivo y al corte de cada medio.	Profesor: Alfonso Zúñiga



## Semana 10 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Programas políticos.	PPT con descripción del estilo y tipo de programa. Videos cortos ejemplificando los enlaces de acuerdo al estilo de programa.	Enseñar los formatos de programas políticos en TV y Redes. Mostrar el tipo de contenido y cómo se muestra en pantalla de acuerdo al público objetivo y al corte de cada medio.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 11 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Programas de espectáculos.	PPT con descripción del estilo y tipo de programa. Videos cortos ejemplificando los enlaces de acuerdo al estilo de programa.	Enseñar los formatos de programas de espectáculos en TV y Redes. Mostrar el tipo de contenido y cómo se muestra en pantalla de acuerdo al público objetivo y al corte de cada medio.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 12 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Apps móviles de Livestream	Enseñar las apps de Dejero, LiveU, Teradek. Cómo funcionan y la cantidad de chips 4G que usan para tener señal óptima.	Enseñar el modo programación y uso de la aplicación LiveU App en clase, probando cómo funciona y las ventajas que ofrece.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 13 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Invitado	Clase 1 de la semana. Invitado: exposición de un profesional en el rubro compartiendo experiencias en coberturas periodísticas y transmisiones en vivo. Clase 2: preguntas de los estudiantes al profesor del curso.	Presentación del Invitado en clase y resolución de interrogantes de los alumnos.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 14 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Coberturas nacionales e internacionales.	Motrar videos de coberturas internacionales propias y de otros medios periodísticos in situ con imágenes atrás de cámara que ejemplifican la teoría.	Coberturas nacionales de eventos polideportivos. Coberturas internacionales de Copa libertadores, Copa América y Mundial de Fútbol.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 15 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Derechos de transmision	Normativa y directrices de entidades reguladoras de derechos en escenarios deportivos y derechos de transmisión segmentados de acuerdo al tipo de medio de comunicación.	Derechos FIFA, derechos conmebol. Flash interview, tomas al ras de campo, periodistas y comentaristas en escenarios deportivos.	Profesor Alfonso Zúñiga



## Semana 16 :

Tema	Estrategia	Contenido	Responsable
Exámen Final	Trabajo en grupo	Realizar una transmisión en vivo utilizando teléfonos móvil desde la misma universidad. Con roles para cada estudiante y con 3 locaciones (duración total: 15 minutos de programa)	Profesor Alfonso Zúñiga



# Fin del taller

