



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**ANÁLISIS AUDIOVISUAL DEL EQUIPO PROFESIONAL DE
FÚTBOL DEL CLUB ALIANZA LIMA**



**PRESENTADO POR
HUMBERTO RAFAEL VALDEZ LOVERA**

**ASESOR
GERADO KARBAUM PADILLA**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

LIMA – PERÚ

2022



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual
CC BY-NC-SA**

El autor permite entremezclar, ajustar y construir a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

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



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**ANÁLISIS AUDIOVISUAL DEL EQUIPO PROFESIONAL DE FÚTBOL
DEL CLUB ALIANZA LIMA**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTADO POR:
HUMBERTO RAFAEL VALDEZ LOVERA**

**ASESOR:
MAG. GERARDO KARBAUM PADILLA**

**LIMA, PERÚ
2022**

DEDICATORIA

A Miguel Valdez y Rosa Lovera, mis padres.

A Gilda Carrasco, mi amor

AGRADECIMIENTOS

A Julio y Paola, mis hermanos, quienes siempre me apoyaron para realizarme como persona y profesional.

A Carlos Valdez, mi segundo padre, quien me ayuda de manera incondicional desde pequeño hasta hoy.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
REPORTE DE SIMILITUD	viii
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Producción audiovisual	13
1.1.1. Etapas de la producción audiovisual.....	13
1.1.1.1. Preproducción	14
1.1.1.2. Etapa de producción o realización	20
1.1.1.3. Etapa de posproducción.....	23
1.2. Definición de términos básicos	29
CAPÍTULO II	31
EXPERIENCIA PROFESIONAL.....	31
2.1 Plan de prepartido.....	33
2.1.1 Análisis del rival.....	33
2.1.1.1 <i>Observación de partidos</i>	33
2.1.1.2 <i>Preproducción: estadísticas del rival</i>	34
2.1.1.3 Producción: uso de software de vídeo análisis NacSport.....	35
2.1.1.4 <i>Tagging:</i>	37
2.1.1.5 <i>Posproducción: edición y animación de la data procesada</i>	38
2.1.1.6 <i>Reunión con el comando técnico:</i>	40
2.2 Producción del vídeo análisis en los entrenamientos.....	41
2.2.1 Filmación	41
2.2.1.1 <i>Filmación con cámara</i>	41

2.2.1.2. Filmación con <i>drone</i>	42
2.2.2 Procesamiento y análisis de contenidos.....	42
2.2.3 Análisis del comando técnico del registro de los entrenamientos.....	43
2.3. Plan de partido:.....	43
2.3.1. Preproducción: locación en el estadio	43
2.3.2 Producción del vídeo análisis en los partidos oficiales	44
2.3.2.1 <i>Comunicación en línea con el comando técnico</i>	44
2.3.2.2 <i>Análisis en tiempo real</i>	44
2.3.2.3 <i>Presentación de imágenes en el entretiempo</i>	45
2.3.3 Posproducción: análisis pospartido	45
2.3.3.1 <i>Presentación final de imágenes al comando técnico</i>	45
2.3.3.2 <i>Edición del partido con tiempo efectivo</i>	47
2.3.3.3 <i>Edición de individuales</i>	47
2.3.3.4 <i>Almacenamiento en Dropbox</i>	47
2.4 Logística	48
2.4.1 Preproducción: locación para charla técnica	48
2.4.2 Materiales del vídeo analista	49
CONCLUSIONES.....	50
RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS	58

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como objetivos dar a conocer a la comunidad académica y profesional la forma cómo se realiza la producción audiovisual en el video análisis del Club Alianza Lima, identificar y explicar las actividades que diferencian la producción del video análisis aplicado al deporte con respecto a otros ámbitos audiovisuales, y determinar cuáles son las competencias profesionales que requiere un video analista para realizar su función.

La metodología usada consistió en la revisión de literatura científica actualizada sobre la producción audiovisual, enfatizando en sus etapas de preproducción, producción o realización y posproducción. Sobre este marco teórico se describió y explicó mi labor profesional como analista audiovisual del equipo profesional del Club Alianza Lima, ahondando en las fases de prepartido, producción del vídeo análisis en los entrenamientos, plan de partido y logística.

Se concluyó que el analista audiovisual en el fútbol centra su trabajo en el análisis de piezas audiovisuales con contenido táctico que son procesadas para generar un producto comunicacional que satisfaga expectativas de quienes conforman un equipo de fútbol. Y que la diferencia entre el ejercicio de la actividad audiovisual convencional (cine, periodismo, publicidad, etc.) y el análisis audiovisual aplicado al fútbol, está en el conocimiento estratégico y táctico alineado a los requerimientos de un comando técnico para difundir mensajes a un grupo de jugadores.

Palabras clave: vídeo análisis en el fútbol, producción audiovisual, preproducción, posproducción, análisis en tiempo real, análisis del rival, plan de partido.

ABSTRACT

The objectives of this work of professional sufficiency are to inform the academic and professional community about how audiovisual production is carried out in the video analysis of the Alianza Lima Club, to identify and explain the activities that differentiate the production of video analysis applied to sports from other audiovisual fields, and to determine the professional competencies required by a video analyst to perform his function.

The methodology used consisted in the review of updated scientific literature on audiovisual production, emphasizing its pre-production, production or realization and post-production stages. On this theoretical framework, my professional work as an audiovisual analyst of the professional team of Club Alianza Lima was described and explained, delving into the phases of pre-match, video analysis production in training, match plan and logistics.

It was concluded that the audiovisual analyst in soccer focuses his work on the analysis of audiovisual pieces with tactical content that are processed to generate a communication product that meets the expectations of those who make up a soccer team. And that the difference between the exercise of conventional audiovisual activity (film, journalism, advertising, etc.) and audiovisual analysis applied to soccer, is in the strategic and tactical knowledge aligned to the requirements of a technical command to disseminate messages to a group of players.

Keywords: Video analysis in soccer, audiovisual production, pre-production, post-production, real-time analysis, opponent analysis, match plan.

REPORTE DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

TSP VALDEZ LOVERA 02022023.docx

AUTOR

Rafael Valdez

RECUENTO DE PALABRAS

10682 Words

RECUENTO DE CARACTERES

59702 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

61 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.3MB

FECHA DE ENTREGA

Feb 2, 2023 9:06 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 2, 2023 9:07 AM GMT-5

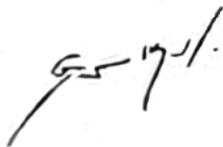
● 3% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Material citado



Mg. Gerardo Karbaum Padilla

Asesor

INTRODUCCIÓN

En los últimos años la producción audiovisual ha extendido su presencia más allá de los medios de comunicación, la irrupción de la tecnología digital ha expandido y masificado ese proceso. En tal sentido, el cine y la televisión ya no son las únicas industrias que generan contenido de este tipo ya que la informática incorporada en los dispositivos de realización ha permitido abaratar costos para la adquisición de estos equipos.

Al ser más asequibles, tanto usuarios como organizaciones han comenzado a adquirir equipos de realización como cámaras de video o islas de edición, con ellos van realizando productos audiovisuales que les permiten comunicar aquellos temas que son de su interés; además, se suman a este contexto las redes sociales, las cuales permiten que tantos usuarios, como organizaciones, medios de comunicación, puedan publicar sus contenidos. En tal sentido, eso ha permitido la proliferación de relatos audiovisuales. La posibilidad de distribuir videos por dichas redes le permite a los prosumidores y las instituciones poder comunicar sus realizaciones audiovisuales de manera global sin la necesidad de tener instalada toda una infraestructura de difusión, condición que antes solo tenían los canales de televisión y los estudios cinematográficos.

Con tales características se genera un contexto en donde los medios de comunicación tradicionales ya no son los únicos que tienen la hegemonía en la producción audiovisual, a esa dinámica comunicacional hay que sumarle la llegada del teléfono móvil que ha incrementado tanto la producción como la distribución de contenido.

Con estas ventajas que ofrece la tecnología audiovisual algunas instituciones han comenzado a crear departamentos de producción que se encargan de generar productos audiovisuales que cumplen con los objetivos comunicacionales que se plantean las instituciones.

Cada vez más la producción audiovisual propia que realizan las instituciones sirve para comunicarse con sus públicos internos o externos, también es utilizada para registrar procesos que se ejecutan dentro de ellas, y a partir de su análisis mejorarlos. Este tipo de realizaciones se han incrementado como mayor énfasis en el fútbol, tanto a nivel de selecciones nacionales como en algunos clubes de las ligas profesionales.

El trabajo que realizan estos equipos con los materiales audiovisuales se denomina video análisis y se ha convertido en estos años en una rama muy especializada de la producción audiovisual, con esta actividad profesional se graban y editan diversas actividades que realizan los equipos -como entrenamientos o partidos- tanto propias como de los rivales, con ello se trata de detectar las falencias o repotenciar las virtudes individuales y colectivas de los equipos de fútbol. Si bien esta actividad no es nueva, ya que hay casos de entrenadores que la aplicaban desde la época de las cámaras VHS como Carlos Bilardo o Marcelo Bielsa, en aquella época no era tan difundida. La digitalización ha propiciado que las instituciones deportivas puedan adquirir los dispositivos necesarios para su realización y eso ha favorecido su aplicación.

Al respecto, cabe indicar una precisión, si bien el trabajo de un *videoanalista* deportivo aplica las etapas clásicas de la producción audiovisual -preproducción, grabación y posproducción- eso no implica que no existan diferencias específicas si se la compara con otros ámbitos de realización audiovisual, además hay que tener en

cuenta que esta es, relativamente, una especialidad nueva que se ha comenzado a aplicar en nuestro país.

De acuerdo con esas dos razones se justifica la realización de este trabajo de investigación dado que no hay muchas investigaciones previas que hayan estudiado este aspecto, ante lo planteado se propone responder las siguientes preguntas de investigación y ejecutar los siguientes objetivos:

Preguntas de investigación:

¿Cómo se realiza la producción audiovisual en el video análisis del Club Alianza Lima? ¿Qué actividades diferencian la producción del video análisis aplicado al deporte con respecto a otros ámbitos audiovisuales?

¿Cuáles son las competencias profesionales que requiere un video analista para realizar su función?

Objetivos

Dar a conocer a la comunidad académica y profesional la forma cómo se realiza la producción audiovisual en el video análisis del Club Alianza Lima.

Identificar y explicar las actividades que diferencian la producción del video análisis aplicado al deporte con respecto a otros ámbitos audiovisuales.

Determinar cuáles son las competencias profesionales que requiere un video analista para realizar su función.

Como se deduce de las preguntas y los objetivos el trabajo será realizada a partir de la experiencia realizada en el club Alianza Lima, uno de los pocos que considera al

video análisis como proceso fundamental para la preparación de su equipo, con ello se espera contribuir para la generación de nuevos conocimientos de esta especialidad audiovisual.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Producción audiovisual

Respecto a la producción audiovisual, García (2018) considera que se trata del proceso que tiene como objetivo encontrar y definir recursos financieros, humanos y materiales para hacer posible, convertir un hecho social en una producción audiovisual. Asimismo, el proceso de producción podemos alinearlo a la manera de administrar un plan corporativo de empresas donde tienen como finalidad adquirir un producto o servicio con la correcta dirección de tres ejes: tiempo, calidad y costo.

De otro lado, en la misma línea de definición, Marzal (2008) también considera a la producción audiovisual como la suma de procesos relacionados a la organización, control y coordinación para la realización de una película, programa televisivo o diversos productos audiovisuales con altos estándares de calidad dentro de márgenes de tiempo e inversión adecuada, teniendo en cuenta una estricta dirección de recursos humanos, técnicos, materiales y económicos.

1.1.1. Etapas de la producción audiovisual

Luego de haber abordado las definiciones generales de la producción audiovisual como el proceso que engloba a la gestión de recursos financieros y humanos para alcanzar un producto que responda a las expectativas de una organización o empresa, se analizará a continuación las etapas que permiten lograr un producto audiovisual de calidad. Estas etapas son las siguientes: preproducción, producción y postproducción.

1.1.1.1. Preproducción

La etapa de preproducción es el inicio de un plan donde se determinan y organizan diversas actividades relacionadas a la conformación de grupos de trabajo y sus roles, así como los actos preparatorios referidos al ámbito financiero (presupuesto) y técnico (elaboración de guiones, plan de rodaje, etc.). A continuación, se presenta y analiza citas referidas al tema. Gómez (2002) realiza una explicación sociológica sobre el rol de la imagen, señalando lo siguiente:

La visualidad como discurso es el desafío, al pensar que toda imagen lleva una carga de contenidos, que no son casuales, sino intencionados, y que, además, trae consigo una cantidad de otros significados acoplados, referencias externas que llevan a construir nuevos significados en torno a la imagen, es decir, una cultura en movimiento nunca estacionaría, que fluye, con toda la carga de las condiciones sociales y los discursos del poder (p.158)

Esta apreciación del autor es válida para el análisis de la etapa de preproducción en la que la imagen es la protagonista por los significados que pueda expresar para la construcción de un discurso final. Es importante considerar este concepto para el diseño de un proyecto audiovisual.

En el campo audiovisual aplicado al análisis audiovisual deportivo, la captura de imágenes lleva consigo una enorme carga de contenidos de movimiento, técnica, espacio, tiempo, etc., que permitirá procesar la información para discutir estrategias y tácticas pertinentes. Al realizar la captura de la acción de un deportista, podríamos concluir también que, se puede evaluar determinadas acciones desde la fase de

iniciación, creación y finalización. Respecto a la preproducción, Jaunarena (2017), considera:

Es la primera etapa y entre sus máximos objetivos está el de asegurar las condiciones óptimas para la realización. Hay un conjunto de actividades destinadas a la guionización y a la organización (consiste en la formación del equipo de trabajo, distribución de roles, redacción del proyecto, armado y búsqueda del presupuesto, financiación, plan de producción, de locación y rodaje. (p. 42)

La apreciación del autor se interpreta como los actos preparatorios previos al proceso de producción audiovisual. Es importante establecer las estrategias del caso para desarrollar una producción coherente en base a objetivos determinados. Esto puede traducirse en el diseño de manuales o protocolos donde se establece con claridad los roles operativos que cumplirán las personas de acuerdo a los roles que se destinará; entre ellos destaca: el productor ejecutivo, director, jefe de casting, entre otros.

En el ámbito del análisis audiovisual aplicado al fútbol y la táctica, los actos preparatorios están referidos a diseñar un plan “prepartido”, el cual consiste en establecer un manual donde se detalle el proceso de análisis audiovisual de rivales, considerando equipos a utilizar (cámaras o *drone*), filmación con tomas panorámicas o generales, elegir el personal para la observación y *tagging* de partidos, recopilación de información, análisis estadístico, ambientación para la transmisión de imágenes (sala de vídeo), entre otras cosas.

El mismo autor, Jaunarena (2017) agrega que “la preproducción va desde la idea original del vídeo (elección del tema) hasta estructurar el guion que describa el desarrollo del vídeo y organizar el plan de rodaje” (p. 42). En este caso, el autor está limitando la preproducción a un caso específico, que puede ser la realización de un spot publicitario para la venta de un producto o entrega de un servicio. De igual modo, puede ser un vídeo de promoción corporativa para posicionar una marca. En los casos mencionados, los encargados de plasmar la idea original del vídeo, debaten la forma, estructuran el guion y organizan todo el plan de rodaje. En referencia al análisis audiovisual en el fútbol también se definen ideas de acuerdo a los objetivos trazados, por ejemplo, se realizan vídeos del próximo rival, previo a un exhaustivo análisis para su edición y transmisión a jugadores y comando técnico.

Siguiendo con la etapa de preproducción, Jaunarena (2017) sostiene que “es elegir un tema y trazar una estructura flexible para su encuentro con la realidad; también es el relato cronológico del desarrollo del vídeo, es la forma escrita del producto audiovisual” (p. 43). En este punto de vista, el autor está centrando su análisis en la descripción de la narrativa, puesto que se trata de diseñar el guion que establecerá la ruta para la realización del producto audiovisual. En el caso del análisis audiovisual aplicado al fútbol, esto se traduce en planificar los pasos a seguir desde una idea (análisis) para afrontar un partido; todo expuesto y resumido en un vídeo.

Finalmente, Jaunarena (2017) se refiere al desarrollo del diseño del guion, donde “se exponen los datos que sostienen el enfoque, las causas y motivos de los acontecimientos y protagonistas, sus relaciones. Es la puesta en contexto del conflicto; el desarrollo de lo que presentamos en el inicio” (p. 53). El autor se presenta más explícito

en cuanto a preproducción por cuanto en esta etapa se debe detallar el sustento por el que se eligió el tema o se plasmó la idea original. Suele ocurrir en el ámbito audiovisual aplicado al fútbol, cuando se ponen sobre la mesa diversas estrategias para elaborar un plan prepartido, utilizando diversas plataformas y programas para elaborar un vídeo.

Dentro de la etapa de la preproducción, también se encuentra el casting. Al respecto, Soto (2015) sostiene lo siguiente:

Toda producción audiovisual exige de alguna manera la búsqueda de intérpretes para personificar roles o voces de la historia que quiere contar. Además, siempre hay ciertos requisitos que cada personaje debe tener. Es importante que, durante la búsqueda, se tenga presente la capacidad interpretativa de los actores, su disposición de tiempo y sus pretensiones de renta. (p. 50).

Este proceso de selección de actores o artistas es más aplicado al cine y la televisión, ya que se necesita de una evaluación exhaustiva de los participantes para su designación final, lo cual garantizará el éxito de la producción. En lo que respecta al análisis audiovisual aplicado al fútbol, el casting se puede asociar al proceso denominado *scouting*, puesto que se realiza una búsqueda y análisis de jugadores de fútbol que puedan integrar un equipo de acuerdo a las necesidades del club mismo o de un comando técnico. Cabe resaltar que también se toma en cuenta las capacidades, el análisis de rendimiento, rendimiento físico, informe médico y el tema salarial.

Botella (2018) hace referencia a la etapa de preproducción, enfatizando que se trata de la fase preparatoria de la producción audiovisual, en la que se define la planificación de lo que será el producto final, para prevenir posibles problemas y

contingencias propias durante la ejecución del rodaje. En cuanto al análisis audiovisual deportivo en el fútbol, es esencial preparar dentro de la logística todo lo que respecta al trabajo previo que se realizará. Asemejando a lo que es un guion, se puede estructurar un listado con las secuencias y los pasos a seguir a detalles para un óptimo análisis; sea del rival o propio. Becilla, et al. (2020) define el perfil del productor audiovisual, considerando que este debe ser un gestor de procesos, que practique una comunicación efectiva y tenga el conocimiento adecuado del uso de las herramientas como las cámaras, montajes, sonidos, etc. Además, acota que la función de productor debe estar ligada a la capacidad creativa y una adecuada distribución de tiempos y espacios para ejecutar cada acción durante las etapas del proceso de producción audiovisual.

Efectivamente, como definen los autores, el productor audiovisual debe cumplir con diversas capacidades para llevar adelante un proyecto. En el caso del analista audiovisual de fútbol, también debe cumplir con esos requisitos, destacando la organización y planificación; es decir, diseñar acciones dentro de un marco de tiempo como son: observación, procesamiento y selección de imágenes dentro un análisis táctico para promover un mensaje concreto a entrenadores y jugadores de un equipo profesional.

Mota (1998), Carpio (1995) e Higa (2017), indican que la etapa de producción o realización está referida al comienzo del rodaje tras haber planificado adecuadamente los puntos más importantes de la etapa preproducción, en el cual se ha desplegado un trabajo importante en equipo con la intervención de los recursos humanos y la utilización de recursos técnicos, siguiendo un orden cronológico detallado en un guion o pauta.

De acuerdo a lo que cita el autor, la etapa de producción es la fase donde se ejecutan las acciones establecidas en un plan previo (guion). Se puede conceptualizar como el trabajo de campo, destacando la intervención de productores, actores, periodistas, camarógrafos, entre otros. Cada uno de ellos realizando un trabajo bajo lineamientos ya establecidos para contribuir a la realización de un producto audiovisual de calidad. De otro lado, Angobaldo (2017), puntualiza sobre la preproducción:

Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El trabajo empieza cuando se aprueba un guion. A partir de allí se seleccionan los lugares donde se realizarán las grabaciones y se iniciarán los trámites necesarios para no tener inconvenientes. (p. 32)

El autor señala que en la etapa de preproducción se plasma el concepto del proyecto predefinido para su posterior ejecución. Asimismo, enfatiza la importancia de un trabajo logístico con respecto a la búsqueda y ubicación de espacios para poner en marcha el rodaje.

En el marco del análisis audiovisual deportivo, también es importante el trabajo logístico en cuanto a la ubicación dentro de un espacio cómodo para proceder a la grabación y la labor analítica correspondiente. De igual manera, el analista es quien se encarga de encontrar y ambientar un espacio con los equipos adecuados para poder llevar a cabo una charla técnica (vídeo).

1.1.1.2. Etapa de producción o realización

La etapa de producción está referida a la ejecución de un plan y/o manual diseñado en la etapa de preproducción. Podemos señalar como la fase donde se pone en marcha el proceso técnico o trabajo de campo (filmación, capturas, registros de audio, entrevistas, entre otros) realizado por los recursos humanos como son los camarógrafos, entrevistadores, productores, etc.

Entrando al terreno de la etapa de producción, Gutiérrez (SF) señala que:

La producción de una película comienza en el momento que se decide llevar a la pantalla un guion o, si todavía no existe el guion, cuando se decide encargarse su escritura a partir de una idea previa o de una obra existente para su posterior filmación. Si el impulsor inicial del proyecto es el autor del guion, o el futuro director del mismo, habrán de buscar un productor o, en su defecto, construirse ellos mismos en productores y asumir las funciones (p. 43).

En esta etapa, el autor se refiere a la plasmación del guion para convertir en realidad toda la idea original preconcebida. La filmación y rodaje forman parte de la etapa de producción, donde se desarrolla, bajo los lineamientos especificados en el guion, las escenas, las tomas, actuaciones, etc.

En lo que respecta al análisis audiovisual en el fútbol, en esta etapa destaca la puesta en escena de jugadores tanto en los entrenamientos como en partidos oficiales, siguiendo una normativa táctica (guion) expuesta en vídeos con contenido gráfico animado como, por ejemplo: movimientos e intercambio de roles o también llamado demarcaciones, que significan los roles y funciones que debe cumplir cada jugador de

acuerdo su posición en el campo de juego, con y sin balón. Sobre la etapa de producción o realización, Pazmiño (2016), sostiene el siguiente concepto:

Efectuada esta primera fase de Preproducción (investigación, análisis y organización) viene la ejecución de lo planificado, denominada como etapa de producción o conocida en otros formatos audiovisuales como la etapa de Rodaje, en esta etapa consiste la resolución de conflictos que se van suscitando durante la filmación o grabación del proyecto audiovisual, aquí es cuando se incorpora el equipo técnico y se ejecuta su realización. (p. 19)

El texto considera a la etapa de producción como la fase de ejecución del proyecto, respaldado por una idea plasmada en un guion. Asimismo, hace referencia a la etapa de “rodaje”, la cual podemos asimilar al trabajo de campo, destacando la intervención de los recursos humanos, teniendo como protagonistas al equipo técnico conformado por productores, editores, camarógrafos, fotógrafos, sonidistas, actores, entrevistadores, entre otros.

Si trasladamos la idea al análisis audiovisual deportivo, se puede considerar que la ejecución de la etapa de producción consiste en la filmación o captura de eventos deportivos desde una cámara o *drone* para registrar momentos o pasajes importantes que ayuden al análisis, recopilando información en base a los contenidos grabados o filmicos. Además, hay que destacar la función del analista jefe como productor, al camarógrafo, quien realiza la filmación y al editor como vídeo analista, quien se encarga de capturar los momentos del partido a través de diversos softwares de análisis (*tagging*). Es importante resaltar

que las funciones y cargos mencionados forman parte de una estructura de departamento de análisis de un equipo profesional.

Ballesta, et al. (2015), advierten que, para realizar un óptimo análisis de rendimiento en el deporte a través de la metodología audiovisual, aún se requiere de la generación de gastos como, por ejemplo: equipos de filmación, software de análisis, laptops, etc., para procesar cada registro tanto individual como colectivo de un equipo de fútbol. Efectivamente, los autores concuerdan con la realidad de la práctica del análisis de rendimiento, ya que se puede observar se requiere de un soporte de equipos y recursos humanos que harán posible o la práctica en tiempo real desde la filmación, la obtención de reportes estadísticos, recogida de información de los movimientos físicos y sus indicadores desde el sistema GPS o *mediatracking*.

Sobre el proceso de producción audiovisual, aplicado al análisis audiovisual deportivo, Castellano y Álvarez (2013) señalan lo siguiente:

Se utilizó un sistema multicámara de seguimiento computarizado (*AMISCO Pro R*, Nice, France) para obtener los datos de las posesiones de balón de los jugadores y, por tanto, las distancias que existieron entre ellos. La fiabilidad y validez de este sistema semiautomático de seguimiento ha sido evaluado en Zubillaga (2006). También se utilizaron el reproductor de video *Windows media player*, la hoja de cálculo *Excel* y el paquete estadístico *SPSS v.19*. (p. 128).

Los autores explican a detalle cómo se lleva a cabo el proceso de análisis de rendimiento en deportistas en cuanto a la interacción del espacio que recorren, utilizando una serie de herramientas que permiten medir variables como la amplitud, profundidad, distancias, posesión de balón, entre otros, a fin de optimizar, con datos exactos, el rendimiento de los participantes.

Como se aprecia en la cita, se puede asemejar al rodaje de una película, puesto que se describe y explica la participación de los actores y el uso de recursos técnicos sofisticados para la época como las multicámaras sistematizadas, reforzados por un programa de edición como el Windows Media Player y un soporte estadístico como la hoja de cálculo de Excel y SPSS v.19.

Guizada (2017) en Riofrio (2021) señala que la etapa de producción o realización es la de mayor relevancia, ya que ahí se concentra todo el trabajo manual e intelectual de esta fase del proceso de producción audiovisual, ya que se da cuenta del uso de recursos humanos, tecnológicos, económicos y otros.

En el contexto del análisis audiovisual deportivo aplicado al fútbol, esta etapa (producción) es la parte más densa porque se pone en marcha un trabajo holístico en lo que respecta al análisis desde la filmación, secuencias, *tagging*, gráficos, estadística, etc.

1.1.1.3. Etapa de posproducción

La etapa de posproducción es la fase final para la obtención de un producto audiovisual. En este proceso se plasma toda la información recopilada en la etapa de

producción para la edición final donde se trabajarán los contenidos de audio y vídeo a través de diversos programas con un el soporte técnico y siguiendo la pauta o guion establecido en las etapas anteriores. Según (Juániz S/F), la postproducción está referida a “la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color de la imagen y la mezcla final de todos estos elementos, que es donde se concreta la idea de la obra audiovisual” (p. 91). En esta etapa, el autor describe a la postproducción como aquella etapa en la que se define o selecciona vídeos o clips que serán parte del producto final; así como el color o efectos de imágenes, hasta la elección de la música. En resumen, es un proceso de selección final para la exportación y muestra del vídeo. Sobre la producción, Gardinetti y Spadea (2017) detallan:

En el caso de querer utilizar una presentación de Power Point o Prezi como parte del vídeo, hay que tener en cuenta que el Premiere no reconoce este tipo de archivos, es decir, no permite importarlo e incorporarlos al proyecto. La forma de lograrlo es exportar cada palca del Power Point por separado, en formatos compatible como por ejemplo JPG o PNG, y luego ponerlas en la línea de tiempo en el orden de la presentación. (p. 93)

Para elaborar un contenido con mayor detalle en lo que se quiere comunicar, es posible añadir diapositivas en la línea de tiempo del Adobe Premiere, siempre y cuando se exporte en formatos JPG o PNG, los cuales son compatibles y reconocibles por el programa. Esto demuestra que el Adobe Premiere cuenta con una variedad de recursos que materializar el mensaje.

En lo que refiere al análisis audiovisual en el fútbol, se utilizan este tipo de acciones para precisar los detalles o mencionar un conjunto de pautas de acuerdo a lo

analizado y así conseguir que el mensaje desde lo audiovisual sea claro y conciso. De otro lado, continuando con la etapa de posproducción audiovisual, Gardinetti y Spadea (2017) señalan que:

Gracias a las posibilidades que brinda el programa de edición (en este caso el Adobe Premiere, pero puede ser cualquier otro) se puede cortar, pegar, agregar movimiento a las imágenes fijas, superponer sonidos, subirlos o bajarlos, agregar información gráfica, efectos, transiciones, etc., con el objetivo de comunicar una idea utilizando el lenguaje audiovisual. (p. 84).

Indudablemente, este programa es uno de los más reconocidos y efectivos para la edición de vídeos y realización de productos audiovisuales, ya que cuenta con una alta gama de herramientas para poder elaborar los contenidos, ya sea para la manipulación de vídeos y sonidos. Esto permite realizar un producto audiovisual altamente estético, pero lo más importante es que permite comunicar el mensaje a través de un adecuado lenguaje audiovisual.

En el plano del análisis audiovisual orientado al fútbol, el programa Adobe Premier se ha convertido en una herramienta indispensable para la elaboración de vídeos con contenidos tácticos. Con el mencionado programa se puede cortar, pegar, animar o graficar lo que se ha planificado en la etapa anterior, con el objetivo de comunicar y transmitir un mensaje de manera efectiva.

En cuanto al análisis audiovisual deportivo, también se ahonda en la etapa de postproducción, esto quiere decir, una vez analizado a los rivales (patrones de juego) desde el análisis de vídeo, se requiere elaborar un proceso de selección de imágenes,

así como la animación gráfica para transmitir un mensaje efectivo desde la comunicación audiovisual.

Siguiendo en la etapa de postproducción, (Juániz S/F, p. 99) se refiere al montaje digital de la siguiente manera: “el corte en el movimiento es también otra técnica para invisibilizar el corte de un plano a otro, hablamos de aprovechar movimientos y gestos para cambiar el punto de vista”.

El autor hace hincapié al montaje digital, al ser una técnica que se utiliza en la etapa de postproducción, donde se puede cortar imágenes en movimiento, también congelarlas, anidarlas o trabajar con transiciones. Todo esto para cambiar de orientación o perspectiva a lo que se quiere expresar.

En el vídeo análisis aplicado al fútbol, también se utiliza el montaje, ya sea para maquillar un clip con el objetivo de clarificar el mensaje, a través de líneas gráficas o clonando figuras para ser más explícito en lo que respecta al plan de partido que se quiere plasmar, utilizando los vídeos como fuentes de información. Siguiendo con la etapa de posproducción, Karbaum (2021) explica el proceso de edición:

A todo esto, ¿qué es editar? En términos sencillos, es el proceso audiovisual en el que el editor va combinando los distintos elementos que configurarán su contenido audiovisual. Esta disciplina implica técnica, arte y criterio para dar forma y fondo a los productos audiovisuales mezclando las imágenes y los sonidos que se consideran pertinentes para su creación y dotándolos de la duración precisa que tendrá dentro del conjunto narrativo. (p. 247)

El autor considera al proceso de edición como el escenario donde el protagonista es el editor, quien bajo una serie de criterios altamente calificados de carácter técnico, profesional e intelectual, va amalgamando un producto audiovisual de calidad, teniendo en cuenta los tiempos y los contenidos del mensaje.

Interpretando este concepto, orientado al vídeo análisis deportivo, se puede señalar que el proceso de edición, para un vídeo analista, también es el escenario donde se procesa toda la información para conseguir un producto conciso y productivo desde la narrativa, aplicando técnicas y poniendo en práctica todo su conocimiento especializado. Siguiendo con la posproducción audiovisual, Yabar (2018) hace referencia a esta fase desde la perspectiva del periodismo:

Esta etapa es crucial para la construcción del producto noticioso y en ella se aplican los efectos sonoros y visuales, al hacerlo se consolida la calidad final a nivel narrativo y periodístico, además de ello, la postproducción tiene otras funciones que según Karbaum (2018) son: Legibilidad visual, Legibilidad sonora, Protección ético jurídico y, enriquecimiento visual. (p. 73)

Es preciso rescatar de esta cita lo referido por Karbaum (2018) sobre el enriquecimiento visual como una de las funciones de la posproducción audiovisual. En la realización de un trabajo de corte audiovisual táctico en fútbol, es importante recurrir a las animaciones gráficas, no solo diversos programas de edición, sino también los softwares de vídeo análisis que brindan paneles de dibujos o animación con el fin de enriquecer el mensaje.

Desde otra óptica sobre la etapa de posproducción, Bartolomé (1987) en Osorio (2020) precisa: “En la postproducción, el número de persona involucradas se reduce; sin embargo, se siguen utilizando algunos equipos. La rapidez y eficacia del producto depende de la rigurosidad en la planificación y ejecución de las etapas anteriores” (p. 3).

El autor hace mención a la reducción de personal o protagonistas en la etapa de posproducción. Por lo general, en esta fase intervienen los editores y productores, quienes realizan la estructura final del producto o proyecto audiovisual. Cabe destacar que se continúa con el uso de algunas herramientas, una de estas podría ser las computadoras, programas o islas de edición. El posible éxito del trabajo final (edición) este arraigado a la organización y planificación en la etapa de preproducción y a la ejecución en la etapa de producción o realización.

En lo que respecta al análisis audiovisual en el deporte (fútbol), es posible que el vídeo analista, al momento de la edición y animación del contenido trabajado, este acompañado de un especialista o asesor en producción de vídeo. La inclusión de más personas en un departamento de análisis audiovisual en fútbol se podría observar en equipos de ligas europeas, ya que cuentan con estructuras grandes en políticas institucionales.

1.2. Definición de términos básicos

Producción audiovisual. - La autora Ortiz (2018), tomando como referencia el diccionario de Cine y TV (Páramo, 2022) que la producción se ubica entre la preproducción y la posproducción, detallando que son tareas inherentes a la edición, filmación original y otras acciones conducentes presentación del producto audiovisual final.

Preproducción. – De acuerdo con Ortiz (2018), la preproducción es la fase en la que se gesta la idea original y se discute sobre el presupuesto, guiones, recursos, personal y equipos para pasar luego a la etapa de producción o realización.

Posproducción.- Bourriaud (2007) en Martínez (2022), considera a la posproducción como un tema vinculada al cine y a la televisión, en la cual se pone en marcha el montaje, se incorpora piezas sonoras, voz en off y efectos.

Plan de prepartido. – El plan de prepartido procesa información sobre el rendimiento tanto del equipo propio como el rival, analizando conceptos y comportamientos individuales como colectivos para trazar las estrategias con miras a un juego oficial (Barca Innovation Hub, 2021).

NacSport.- Es un *software* de vídeo análisis diseñado exclusivamente para diversos deportes, en virtud del cual, el vídeo analista puede simplificar y optimizar su trabajo, obteniendo datos concretos que facilita el análisis audiovisual (NacSport, 2018).

Edición. - Según Karbaum (2022), la edición es un proceso audiovisual que requiere de arte, técnica y criterio para crear productos audiovisuales, mezclando imágenes y sonidos, dándole una duración exacta.

Animación. - La animación digital consiste en el arte de recrear movimientos a dibujos o imágenes mediante el uso de fotogramas o efectos que son propios de los paneles que forman parte de los programas de edición. (Trebejo, 2019).

Tagging.- Viene de la palabra tag, que es la selección de cortes de vídeo de manera secuencial para detectar ciertos acontecimientos durante las distintas fases del juego; posibilitando una presentación estructurada y rápida durante el procesamiento de la información (MBP School of Coaches, 2021).

Vídeo análisis. – Actualmente es considerada como una disciplina en auge, consistente en el análisis de episodios y comportamiento de competiciones deportivas de las cuales se procesa contenidos particulares desde la observación de vídeos, con el objetivo de transmitir información al comando técnico y deportistas (NacSport, 2018).

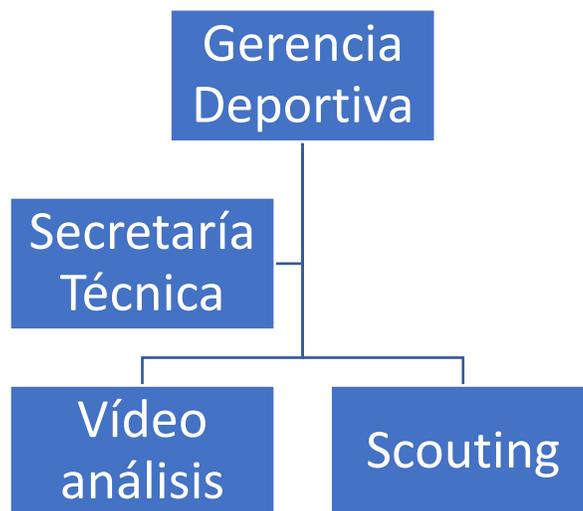
CAPÍTULO II

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Área de vídeo análisis del Club Alianza Lima: El área de vídeo análisis del Club Alianza Lima pertenece al área deportiva. Esta área incluye al equipo profesional como al equipo de reservas, divisiones formativas y fútbol femenino.

Figura 1

Organigrama del departamento de scouting y vídeo análisis del Club Alianza Lima.



El departamento de vídeo análisis viene funcionando de manera estructurada desde principios del año 2020. El mes de julio del referido año ingreso a realizar funciones como video analista del equipo profesional de fútbol que participa en la Liga 1 Profesional y la Conmebol Libertadores.

Aquí es oportuno citar a Becilla, et al (2020), quienes conceptualizan acerca del perfil del productor audiovisual. En ese sentido, precisan que este especialista debe tener

las siguientes capacidades y habilidades: planificación, creatividad, manejo de herramientas tecnológicas, gestión y comunicación.

A continuación, describo y explico las funciones que realizo como vídeo analista:

Tabla 1

Funciones del vídeo analista

Etapa/actividad	Descripción
Plan prepartido	En esta etapa, mi trabajo consiste en elaborar un informe detallado del análisis tanto de un equipo rival como propio desde la óptica técnico - táctica, poniendo en marcha el proceso de la producción audiovisual (preproducción, producción y posproducción), con la finalidad de poner a disposición del comando técnico un contenido audiovisual que contribuya a la elaboración de estrategias y toma de decisiones del comando técnico.
Producción del vídeo análisis en los entrenamientos	En esta fase, mi labor como vídeo analista está centrada en la filmación de las sesiones de entrenamientos, utilizando cámara y <i>drone</i> , que capturan a detalle los trabajos físicos y tácticos, para luego analizar los contenidos, editarlos y procesarlos, a través de diversos programas de edición y de vídeo análisis.
Plan de partido	Esta es la etapa de producción propiamente dicha en la que realizo la filmación de partidos oficiales, analizando en tiempo real, proporcionando información al comando técnico (banco de suplentes) con el que mantengo comunicación directa durante el partido.
Logística	Mi trabajo logístico consiste en gestionar la locación en estadios y hoteles para la instalación de los equipos de filmación y análisis y la realización de la charla técnica.

Cada una de estas actividades tiene sus respectivos subprocesos que se detallan en cada apartado a continuación:

2.1 Plan de prepartido

Es la fase en la cual realizo un trabajo audiovisual que servirá de apoyo al comando técnico y que consiste en el análisis del rival y preparación del equipo propio de cara al desarrollo de partidos oficiales, utilizando programas, equipos, software de análisis, plataformas de estadísticas, entre otras, que permiten el acopio de información para un análisis óptimo.

2.1.1 Análisis del rival

2.1.1.1 *Observación de partidos*

La observación de partidos que realizo sirve para detectar, en registros audiovisuales, todos los comportamientos tácticos y/o características de los equipos a enfrentar, requeridos por el comando técnico. Entiéndase esto como detectar fortalezas o debilidades en el juego para tener información relevante, y así realizar el análisis correspondiente que será suministrado al entrenador.

Descargar partidos del próximo rival a enfrentar a través de la plataforma Wyscout. La selección de estos eventos está relacionada a criterios técnicos – futbolísticos, tales como: tres últimos partidos de acuerdo con la localidad (escenario), similitud en el comportamiento táctico de los partidos del rival.

2.1.1.2 Preproducción: estadísticas del rival

Las estadísticas de los rivales o de los partidos se adquieren desde plataformas de estadísticas como Wyscout o Instat. En este caso Alianza Lima adquirió licencias con el programa o software Wyscout que proporciona información sistematizada de jugadores, equipos y partidos de todo el mundo.

En el caso concreto para el vídeo análisis de Alianza Lima me enfoco en los reportes de los partidos, estrictamente en los comportamientos tácticos en las distintas fases del juego, así como en los reportes de posesión del balón, duelos ofensivos y defensivos y la expectativa de gol (XG).

Es necesario aclarar que las estadísticas que arrojan las diversas plataformas fortalecen el análisis audiovisual, ya que constituye una importante herramienta cuantitativa (figura 2).

Esta etapa en que se recopila inicialmente información estadística, patrones de juego y tácticas, se encuadra dentro de lo que Jaunarena (2017) considera la fase de la preproducción, a la que define como la primera parte del proceso de producción audiovisual en el que se crean las condiciones óptimas para su realización. Efectivamente, la recopilación de datos y el análisis previo nos da mayores elementos para planificar el proceso de la producción audiovisual.

Figura 2

Ejemplo de estadística extraída de la plataforma Wyscout



Nota: gráfica de pases frecuentes del informe estadístico de la plataforma Wyscout del Club Sporting Cristal.

2.1.1.3 Producción: uso de software de vídeo análisis NacSport

Una vez definido el material a observar, se realiza el trabajo de analizar los partidos mediante el software de vídeo análisis NacSport, el cual provee un conjunto de licencias al Club Alianza Lima para realizar este tipo de trabajo.

Para realizar el análisis he creado una plantilla o botonera de acciones y le asigno categorías tales como acciones ofensivas, acciones defensivas, acciones de balón parado (ABP), goles, etc. y subcategorías que son los descriptores como: bien, mal, con éxito, sin éxito, propio, rival, etc.

Cabe precisar que la plantilla o botonera se diseña de acuerdo a las necesidades del comando técnico y del vídeo analista.

Como se aprecia, se trata un trabajo técnico, eminentemente de campo, tal como lo explica Pazmiño (2016), quien sostiene que la etapa de producción es la que sigue a la fase de preproducción, en la que interviene el vídeo analista para poner en marcha el trabajo en tiempo real, es decir, como señala el autor, se inicia la etapa del rodaje, o ejecución de todo lo planificado.

Figura 3

Plantilla o botonera del software NacSport



Nota: elaboración propia, realizada dentro del software NacSport

2.1.1.4 Tagging:

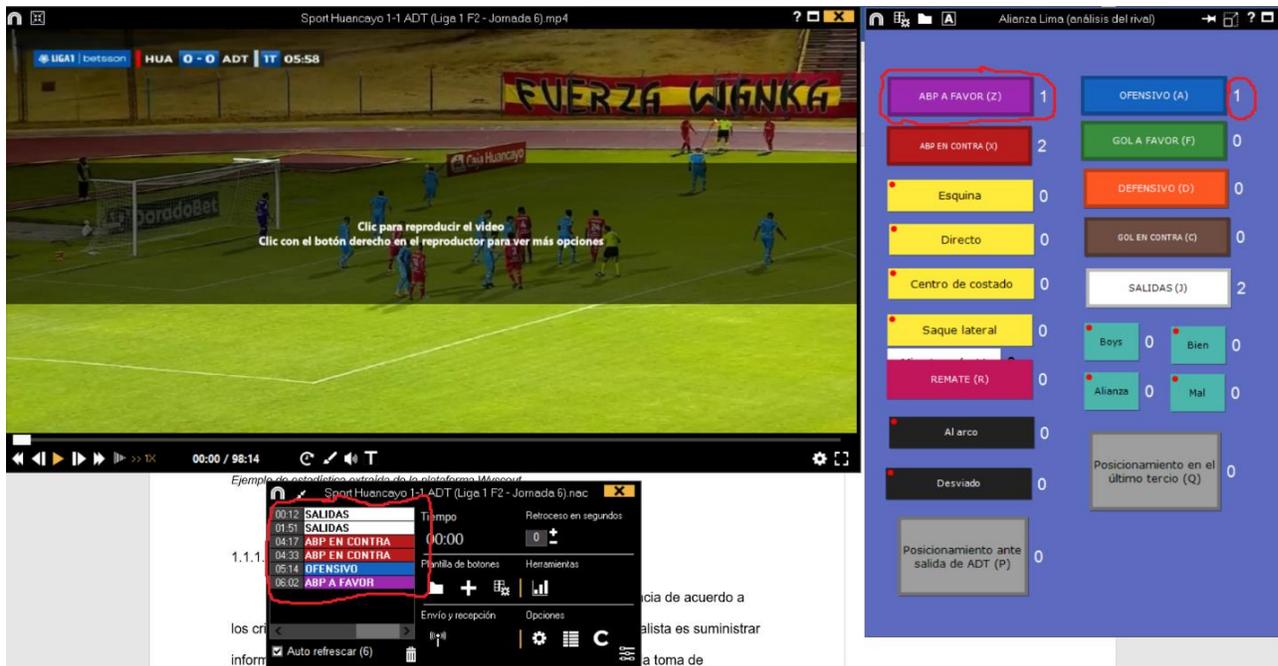
Es la acción de segmentar las jugadas, utilizando la plantilla o botonera en el software NacSport con el objetivo de registrar jugadas trascendentes que se observan en los partidos seleccionados.

Esta apreciación sobre el “tagging” conjuga con lo que Castellano y Álvarez (2013), señalan en el sentido de que, en la fase de producción audiovisual, se utilizan herramientas tecnológicas como las multicámaras sistematizadas que permiten la

captura de detalles de rendimiento como son: datos de posesión de balón, estadísticas, espacios, etc.

Figura 4

Ejemplo de tagging o segmentación de jugadas.



Nota: la presente figura gráfica la forma cómo desde el software NacSport se puede segmentar las jugadas de acuerdo a las acciones del juego.

2.1.1.5 Posproducción: edición y animación de la data procesada

En esta fase proceso y selecciono los clips de más relevancia de acuerdo a los criterios técnicos. De esto se infiere que mi labor como vídeo analista es suministrar información audiovisual sistematizada con soporte estadístico para la toma de decisiones del comando técnico.

La fase de edición y animación forma parte del proceso de posproducción, ya que, como indica Juárez (SF) en esta etapa se logra concretar todos los objetivos planificados. Aquí se manipula el contenido audiovisual: recortando, ampliando, coloreando las imágenes para la obtención de un producto de calidad.

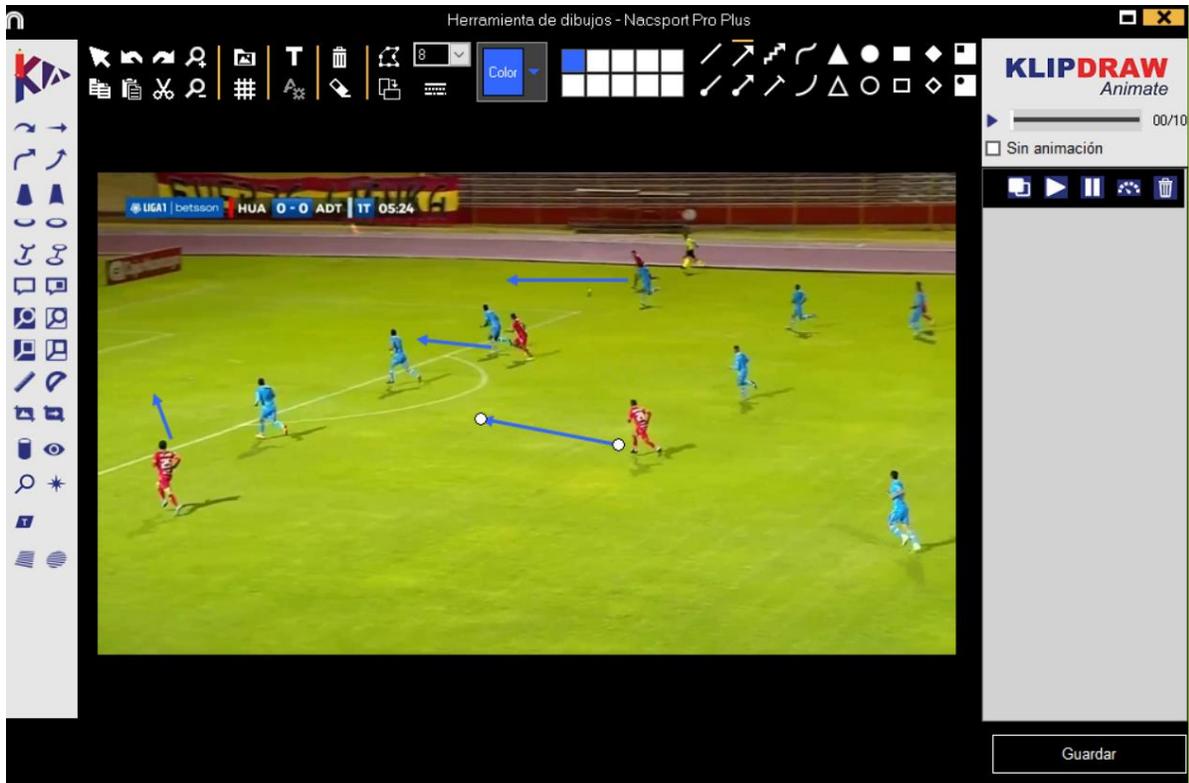
Para la animación del material procesado, utilizo la herramienta *Klip Drawn Animate* que proporciona el mismo *software* NacSport con el fin de hacer una presentación más interactiva y atractiva para el comando técnico que es mi receptor inmediato. No es una animación cualquiera, sino que es un procedimiento que responde a estrictos criterios técnicos dentro de la estrategia y táctica en el fútbol.

De otro lado, para la edición del material, utilizo el programa Adobe Premiere Pro que me permite una serie de recursos como el uso de transiciones de vídeo (disolución cruzada), elaboración de caratula, codificar el tiempo, graduar la velocidad de los clips (jugadas), entre otros. Y así realizar la exportación final para concretar el producto (vídeo).

Justamente, los autores Gardinetti y Spadea (2017) hacen referencia al Adobe Premiere Pro, precisando que se trata de un programa muy útil para editar y procesar las imágenes, utilizando una serie de recursos, herramientas y paneles para la optimización del producto final, teniendo como fundamento los requerimientos estratégicos y tácticos.

Figura 5

Ejemplo de gráfica o animación.



Nota: este gráfico señala la cantidad de jugadores que llegan al área contraria en un contragolpe.

2.1.1.6 Reunión con el comando técnico:

Una vez terminado el producto, solicito una reunión con el comando técnico a fin de presentar el trabajo elaborado para el debate correspondiente. Previamente al inicio de la reunión reparto carpetas a cada miembro del comando técnico, que contiene la plantilla general del equipo rival con los datos de los jugadores como posición, nombres, fecha de nacimiento, edad, talla, pie hábil, número de partidos y minutos jugados en la

temporada. También se otorga la estructura del equipo rival (posiciones y sistema), análisis de los partidos (comportamiento táctico y datos del partido).

2.2 Producción del vídeo análisis en los entrenamientos

A parte del análisis en la fase de prepartido, realizo trabajos de análisis audiovisuales a nivel de los entrenamientos, los mismos que se materializan a través de la filmación con cámara y drone.

2.2.1 Filmación

Previamente al registro de grabación, coordino con el comando técnico para definir la ubicación desde donde se procederá a filmar las distintas acciones y episodios requeridos por el entrenador. Esta coordinación previa, determinará el uso de los equipos para el registro de las sesiones de entrenamientos; es decir, filmación con cámara o drone.

Es importante precisar que el registro de los entrenamientos debe hacerse de manera obligatoria porque representa un registro oficial de las actividades.

Al respecto, Pazmiño (2016) señala que se trata del proceso de rodaje, en el que no solo se filma, sino que ejecutan una serie de acciones con la participación activa del equipo técnico (camarógrafos) para concretar el proyecto audiovisual.

2.2.1.1. Filmación con cámara

Para el registro y filmación de los entrenamientos del primer equipo profesional, utilizo una cámara Sony FDX (Sony FDR – AX 700) con un trípode, capturando, en principio, la calistenia (precalentamiento), los trabajos físicos, técnicos y tácticos. Los

planos que capturo son los siguientes: plano general y plano entero. El plano entero está referido a la captura de la imagen individual del jugador, mayormente se realiza cuando estos trabajan la parte física y técnica. Por el contrario, el plano general se utiliza para capturar las sesiones tácticas (fútbol) o algún trabajo recreativo.

2.2.1.2. Filmación con *drone*

El *drone* que utilizo para el registro de imágenes es un *Mavic Pro2*, esta herramienta de filmación se usa estrictamente para la captura de sesiones tácticas (fútbol). El tipo de plano que empleo es el general y abierto, y en movimiento la toma “travelling”. La importancia de las tomas aéreas, presentan una mejor perspectiva de las acciones del juego.

2.2.2 Procesamiento y análisis de contenidos

Una vez acopiada la información audiovisual, procedo al procesamiento y edición de los clips. Para este proceso, utilizo el programa Adobe Premiere Pro, donde empleo acciones básicas en la edición como son: importar, cortar, agregar disoluciones, renderizado y exportación.

Por otro lado, en ciertas sesiones, como son los trabajos tácticos y fútbol previos al partido oficial, realizo el proceso de análisis en tiempo real con el software NacSport, el cual consiste en segmentar (tagging) las jugadas en vivo mientras voy filmando el entrenamiento, con el objetivo de registrar jugadas trascendentes para la evaluación posterior del comando técnico.

2.2.3 Análisis del comando técnico del registro de los entrenamientos

Tras culminar el entrenamiento y procesada la información, presento las imágenes registradas al comando técnico para la evaluación general e individual del equipo desde una perspectiva estratégica y táctica.

En plena charla de discusión de resultados, el entrenador dispone la selección de imágenes, según su criterio para elaborar vídeos específicos, en los cuales inserto gráficas o animaciones para que el mensaje sea mejor comprendido. Estos vídeos son presentados posteriormente a los jugadores para su conocimiento y fines.

2.3. Plan de partido:

Este plan está referido a las acciones de filmación de partidos oficiales, sumado al análisis en tiempo real y a la comunicación constante que sostengo con el comando técnico durante el juego.

2.3.1. Preproducción: locación en el estadio

Cuando el partido es en condición de local, mi zona de trabajo para las filmaciones es la parte alta del estadio (sector occidente), ya que ofrece un mejor panorama para el registro.

Por el contrario, cuando el partido es en condición de visita, sea nacional o internacional, se coordina previamente con el vídeo analista o algún integrante del área de comunicaciones del equipo rival.

Esta acción de determinar la locación (ubicación) en el estadio, forma parte de lo que Botella (2018), considera como los actos preparatorios de la producción audiovisual,

ya que constituye una parte del proceso de planificación para evitar posibles inconvenientes al momento de la ejecución (rodaje).

2.3.2 Producción del vídeo análisis en los partidos oficiales

Para esta fase, solo utilizo vídeo cámara Sony (Sony FDR – AX 700), más no drone, por un tema de exclusividad que tienen los canales de televisión.

El plano que utilizo es el abierto, es decir, se captura el partido en su totalidad, que servirá para uso y evaluación táctica del comando técnico.

2.3.2.1 Comunicación en línea con el comando técnico

Durante el partido, sostengo una comunicación permanente con el comando técnico a través de radio transmisores (Motorola). Un miembro del comando técnico asignado desde el banco de suplentes me hace las consultas con relación a jugadas específicas o algún incidente que se suscite durante el partido (comportamientos, jugadas polémicas, datos, etc.).

Esta labor, que requiere también de elementos tecnológicos, se encuadra dentro de lo que Guizada (citado en Riofrio, 2021) consideran la etapa de producción, en que se alinea el trabajo manual e intelectual de los recursos humanos (productor), tecnológicos (radios), entre otros.

2.3.2.2 Análisis en tiempo real

Durante la filmación, realizo el análisis del partido, segmentando (*tagging*) las jugadas en las siguientes categorías establecidas en las plantillas que elaboro antes del partido: acciones ofensivas, defensivas, táctica fija, etc. Cabe indicar que, para la realización de este proceso, utilizo las siguientes herramientas: vídeo cámara, trípode,

capturadora, cable hdmi, laptop y el programa NacSport; recurriendo a una exhaustiva concentración a fin de que ningún detalle se escape, ya que puede ser de requerimiento urgente del comando técnico.

2.3.2.3 Presentación de imágenes en el entretiempo

Los quince minutos de descanso del partido son importantes para el comando técnico porque puede recurrir a las imágenes para confirmar o replantear estructuras tácticas dependiendo del contexto del partido.

Las imágenes que llevo al vestuario en el entretiempo las muestro desde el mismo software NacSport desde un panel llamado timeline, y pueden ser consultadas por el comando técnico para notar comportamientos que se van dando durante el juego. Incluso, en ocasiones, los jugadores también pueden acceder a revisar alguna imagen para resolver inquietudes. Es importante señalar que las consultas fílmicas en esta parte son muy cortas en el tiempo debido a los mensajes que da el entrenador y la carga emocional existente.

2.3.3 Posproducción: análisis pospartido

Se trata de la fase en la que se analiza el desempeño y resultados del equipo tras un juego desde la perspectiva audiovisual, recurriendo a la revisión de las piezas audiovisuales, obtenidas en el análisis en tiempo real (tagging).

2.3.3.1 Presentación final de imágenes al comando técnico

Por lo general, la presentación final de las imágenes, capturadas en tiempo real durante el partido oficial, se hace al día siguiente del partido. Excepcionalmente esta

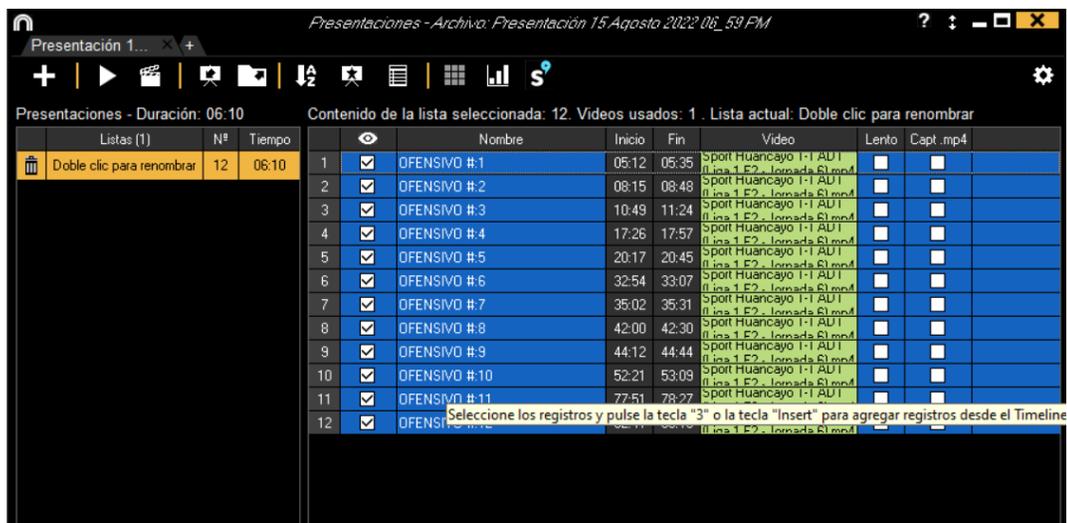
presentación se puede dar al término mismo del partido en casos de que los resultados no hayan sido favorables.

La presentación se hace utilizando el software NacSport, ya que este cuenta con una serie de herramientas para optimizar el agrupamiento de los vídeos y la exportación de estos. Asimismo, el programa cuenta con un soporte de presentación para poder reproducir las imágenes con mayor rapidez, agregando animaciones o gráficas.

Así lo considera Juárez (SF) dentro del proceso de edición que corresponde a la etapa de posproducción, precisando que se trata del montaje digital que implica acciones como cortes, transiciones, modulación de color, música, etc.

Figura 6

Ejemplo de panel de presentación de NacSport



Nota: en este panel se puede incrustar clips de varios análisis a la vez para su reproducción y su animación.

2.3.3.2 Edición del partido con tiempo efectivo

En esta etapa hago la recopilación de todos los eventos del partido (jugadas) solo en tiempo efectivo, quiere decir depurando el “tiempo muerto”. O sea, se trata de eliminar los tiempos en los que no se desarrolla el juego. Por ejemplo: las faltas, interrupciones, tiempos vacíos, intervenciones arbitrales, etc.

Para realizar de manera rápida este proceso, utilizo el programa Adobe Premiere, el cual cuenta con herramientas de atajo de teclado como selección (i+o) o insertar (,) o aumentar velocidad (L); todo esto para agilizar el proceso de edición.

2.3.3.3 Edición de individuales

Como parte del vídeo análisis, también es importante realizar contenidos orientados al análisis individual; es decir, segmentar acciones a criterio técnico de cada uno de los jugadores con el fin de analizar el rendimiento de estos.

Para llevar a cabo este proceso, utilizo el software NacSport o el Adobe Premiere Pro para segmentar las jugadas y realizar un compacto general por partido. Asimismo, en los mencionados programas, también se puede aplicar gráficas o animaciones: *KlipDraw* en *Nac Sport* y el panel de gráficos a través de la opción “título heredado”.

2.3.3.4 Almacenamiento en Dropbox

En vista de que los productos audiovisuales, en el campo del vídeo análisis, son de grandes volúmenes, se requiere de un almacenaje seguro y sistematizado, de manera de tener disponible el material cuando el comando técnico o la alta directiva del club lo requiera.

La estructura de archivamiento consiste en agrupar el material en carpetas generales distribuidas por temporada (años 2020, 2021 y 2022). Cada carpeta general contiene las siguientes subcarpetas: análisis del rival, análisis propio, partidos grabados y entrenamientos. Por razones de seguridad, el material también es archivado en discos externos de 2 a 4 terabytes.

2.4 Logística

Está referida a las funciones propiamente dicha del análisis audiovisual, que se realizan gracias a la implementación del ambiente apropiado y el uso de equipos, que hace posible la realización del trabajo de análisis en sus diversas etapas de producción.

2.4.1 Preproducción: locación para charla técnica

Dentro de la planificación de cara a los partidos oficiales, es importante señalar que la responsabilidad de escoger el lugar o el ambiente para llevar a cabo la charla técnica es del vídeo analista. Durante los viajes locales o internacionales coordino con el personal del hotel donde se hospeda la delegación para encontrar el lugar idóneo para que se lleve a cabo esta tarea que es de suma importancia.

Una sala de vídeo debe contar con herramientas que ayuden a la difusión del material trabajado, así como indicaciones y *feedback* correspondiente de parte del técnico hacia los jugadores. Por ello, el ambiente debe ser amplio y ventilado, también debe contar con un proyector, una pantalla ecran, regulador de iluminación, cable hdmi, sillas, marcadores y pizarra.

2.4.2 Materiales del vídeo analista

Previo a la realización de los partidos el vídeo analista debe contar con todas las herramientas para llevar a cabo un trabajo óptimo. Los materiales que se utilizan son: vídeo cámara, cable hdmi, laptop, capturadora, drone, trípode para cámara, trípode para laptop, extensión, módem portátil, repetidor o amplificador, radios *walk and talk*, memoria sd card de 128 GB, adaptadores, proyector portátil y pantalla ecran.

Justamente, en ese sentido se pronuncian Ballesta, et al (2015), quienes sostienen que, para llevar a cabo el proceso de producción audiovisual aplicado al fútbol, se necesita de una logística que incluya una serie de materiales tecnológicos para su correcta medición y procesamiento de data recogida.

CONCLUSIONES

El vídeo análisis en el Club Alianza Lima se realiza fundamentalmente en las etapas de plan prepartido, producción de vídeo análisis en los entrenamientos, plan de partido y logística, en las cuales se extrae información audiovisual con contenido táctico para la toma de decisiones del comando técnico del equipo profesional. Respecto al plan de prepartido se analiza a los equipos rivales y al equipo propio, procesando información estadística y táctica desde el vídeo. En cuanto a la producción audiovisual en los entrenamientos, esta se enfoca en el trabajo de campo de registro y filmación con cámara y dron; mientras que, en el plan de partido, la labor se centra en la cobertura audiovisual de los partidos oficiales. Y la logística está orientada a la gestión de espacios y equipos que garanticen la producción audiovisual.

Las actividades que diferencian la producción del video análisis aplicado al deporte, con respecto a otros ámbitos audiovisuales, responden a criterios estrictamente estratégicos y tácticos, requeridos por un comando técnico para aplicarlo en el desarrollo de un juego concreto. Por lo tanto, todo contenido de producción en el vídeo análisis deportivo, posee un lenguaje audiovisual propio destinado a grupos específicos dentro de un plantel profesional de fútbol, por ejemplo; lo que no sucede con la producción audiovisual cinematográfica, periodística y publicitaria que tienen fines de consumo masivo. Sin embargo, el análisis audiovisual en el fútbol se valora por su contribución a la preparación y desempeño de un equipo deportivo.

Entre las competencias profesionales de un video analista para realizar su función, destacan los conocimientos de las estrategias y tácticas en el deporte del fútbol, y de

capacidades y habilidades de la comunicación en la especialidad audiovisual. Además, debe tener fácil lectura de reportes estadísticos y conocer al detalle el manejo de diversos softwares como son: NacSports, LongoMach y SportCode. Así como el manejo de programas de edición y adaptación a las diversas formas de trabajo de integrantes de comandos técnicos de distintas nacionalidades y estilos de gestión.

Finalmente, la cuestión logística desempeña un rol fundamental en todo el proceso del análisis audiovisual aplicado al fútbol, ya que se gestionan diversos aspectos relacionados a la locación en los estadios, solicitud de permisos, coordinación con áreas de prensa para la designación de cabinas de transmisión (vídeo análisis). También, se solicitan espacios dentro de las concentraciones (hoteles) para llevar a cabo las charlas técnicas. Por último, la logística incluye la selección de los equipos o herramientas tecnológicas que se utilizarán para todo el proceso de producción audiovisual.

RECOMENDACIONES

En vista del auge de la globalización y de las tecnologías de la información y comunicación que han promovido la comunicación audiovisual en general y el análisis audiovisual aplicado al fútbol, en especial, se recomienda incluir en los planes de estudio de universidades públicas y privadas, un curso especializado sobre análisis audiovisual aplicado al deporte, dada la perspectiva de crecimiento de esta especialidad en el mercado nacional. Este crecimiento se evidencia por la incorporación del vídeo análisis en casi todos los equipos de fútbol, y en el anuncio de la Federación Peruano de Fútbol (FPF) de incorporar el *Video Assistant Referee* (VAR) en la próxima edición de la Liga 1 2023.

Se recomienda a los institutos de investigación de universidades públicas y privadas, promover la investigación científica, académica y profesional del análisis audiovisual aplicado al deporte, ya que, en el ámbito académico, existe pocos estudios que sistematicen la metodología en este campo especial. Las investigaciones pueden ser básicas o aplicadas, para optar títulos profesionales o grados académicos, que terminen siendo publicados a través de artículos científicos en revistas indizadas.

REFERENCIAS

Aguilar-Idañez, M. (2016) Reflexiones conceptuales y metodológicas sobre análisis y producción audiovisual en sociología. *Revista de metodología de ciencias sociales*. N°35, setiembre - diciembre 2016, pp 153-173.

[Reflexiones conceptuales y metodológicas sobre análisis y producción audiovisual en Sociología - Dialnet \(unirioja.es\)](#)

Angobaldo, J (2017). *El texto escrito como complemento del lenguaje audiovisual en la televisión*. [Trabajo de suficiencia profesional para obtener el título de licenciado en ciencias de la comunicación por experiencia profesional]. Universidad San Martín de Porres.

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/3639>

Ballesta, C.; García, J.; Alvero, J.; Fernández, J. (2015). Métodos actuales de análisis del partido de fútbol. *Revista Internacional de Medicina y Ciencia de la Actividad Física y del Deporte*, 15(60), 785-803.

Becilla, L, Herrera, A, Lemos, D y Baldeón A. (2020). La producción audiovisual como herramienta formativa en los estudiantes de Comunicación Social. *Revista Dilema Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Año: VIII, N°1. pp 1-20

[Vista de La producción audiovisual como herramienta formativa en los estudiantes de Comunicación Social. \(dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com\)](#)

Botella, P (2018). Preproducción, producción y postproducción de un perfil audiovisual [Tesis de Licenciatura, Universitat Politècnica de Valencia] Repositorio institucional de la Universidad Politécnica de Valencia.

[Botella - Pre-producción, producción y postproducción de un perfil audiovisual.pdf \(upv.es\)](#)

Castellano, J. & Álvarez, D (2013). Uso defensivo del espacio de interacción en fútbol. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte (RICYDE)*, IX(32), 126-136.

García, L (2018). El proyecto fílmico y la teoría general de la producción. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 18(3), 443-459.

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/59617/4564456548458>

Gardinetti, J & Spadea, N (2017). Nociones básicas sobre el Adobe Premiere Pro. R. Haile y J. Jaunarena (ed.), *Taller de producción I* (pp. 82-101). Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC).

Gutiérrez, L (SF). La producción. C. Andreu (Ed.), *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. (pp. 41-61). Agencia Española de Cooperación Internacional para el desarrollo.

Higa, G (2017). *Los videoblogs, las redes sociales y la producción audiovisual para internet*. [Trabajo de suficiencia profesional para optar el título profesional en Ciencias de la Comunicación].

[Los videoblogs, las redes sociales y la producción audiovisual para internet \(usmp.edu.pe\)](#)

- Jaunarena, J (2017). Las tres etapas del proceso de realización. R. Haile y J. Jaunarena (ed.), *Taller de producción audiovisual I* (pp. 50-58). Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC).
- Juániz, J (SF). La postproducción. C. Andreu (Ed.), *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. (pp. 89-112). Agencia Española de Cooperación Internacional para el desarrollo.
- Karbaum, G. (2021). La evolución de la narrativa audiovisual. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- Marza, J (2008). *Teoría y técnica de la producción audiovisual*. Tirant lo blanch.
<https://issuu.com/tirantloblanch/docs/c4fa5b93286221884bf1540f0c6d584e>
- Martínez, M. (2022). *La noción de postproducción de Nicolás Bourriud en los videos de divulgación en la plataforma youtube: estudio de caso del Youtuber Javi Alonso*. [Tesis para optar el título de licenciado en Comunicación con mención periodismo para prensa, radio y televisión]. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/19920>
- MBP School of Coaches (2021, 4 de marzo). Scoutin - ¿Qué herramientas utilizamos para el vídeo análisis?
<https://mbpschool.com/que-herramientas-utilizamos-para-el-video-analisis/>
- NacSport (2018, 16 de febrero). Consejos de uso. Website de NacSport.
<https://www.nacsport.com/blog/es-es/Tips/que-es-nacsport>

- Pazmiño, V (2016). *Memoria de la producción y realización del documental “Los Guardianes del Cerro Paraíso”*. [Tesis para optar el grado de Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Multimedia]. Repositorio digital Universidad Casa Grande. <http://200.31.31.137:8080/handle/ucasagrande/844>
- Ortiz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA Universidad de Alicante.
- Osorio, J. (2020). *Los “youtubers” como modalidad emergente de producción audiovisual en el Perú*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Lima]. Repositorio Institucional ULima.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/discover>
- Soto, J (2015). *Manual de Producción Audiovisual*. Ediciones Universidad Católica de Chile.
<https://books.google.com.pe/books?id=4JxTDwAAQBAJ&pg=PA50&dq=jose+soto+alvarado+casting&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwji-uC6nNH4AhUGK7kGHZHSCNYQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=jose%20soto%20alvarado%20casting&f=false>
- Trebejo, M (2019). *“Huaytita Cortometraje animado desde la perspectiva de las áreas de Gráfica, Animación, Edición y Diseño Sonoro”*. [Tesis para optar el grado de Bachillera en Ciencias y Artes de la Comunicación con Mención en Comunicación Audiovisual]. Repositorio digital Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/16062>

Yabar, G (2018). *La autorregulación en la post producción audiovisual del noticiero América Noticias Edición Central - América Televisión*. [Tesis para optar el grado académico de maestro en periodismo y comunicación multimedia] Universidad San Martín de Porres.

[La autorregulación en la post producción audiovisual del noticiero América Noticias Edición Central - América Televisión \(usmp.edu.pe\)](http://usmp.edu.pe)

ANEXOS

Anexo 1: Inspeccionando la logística para la función audiovisual en el estadio Municipal de Bernal (Piura - 2022)



Fuente propia

Anexo 2: Recibiendo indicaciones finales del comando técnico previo al inicio de partido oficial en el estadio Alejandro Villanueva (Liga 1 2022).



Fuente propia

Anexo 3: Filmación de partido oficial en el estadio Alberto Gallardo (Liga 1 2020).



Fuente propia

Anexo 4: Presentación del plantel oficial del Club Alianza Lima 2022 en la “Noche Blanquiazul” (2022).



Fuente propia

Anexo 5:

Uso de dron en pleno entrenamiento del equipo profesional del Club Alianza Lima (Colegio Inmaculada - 2021).



Fuente propia