

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN



TESIS

**Streaming vMix-23 en la producción de noticias por
televisión en la provincia Chanchamayo, Junín 2022**

Para optar el título profesional de:
Licenciado en ciencias de la comunicación

Autores: Bach. Giancarlo BUSTAMANTE WERLEN
Bach. Rosinaldo Julio MEZA VALDEZ

Asesor: Dr. Pedro Amílcar CHARRY AYSANOA

La Merced – Perú – 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN



TESIS

Streaming vMix-23 en la producción de noticias por
televisión en la provincia Chanchamayo, Junín 2022

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. José Néstor SÁNCHEZ MORALES
PRESIDENTE

Dr. Abel ROMUALDO ROSARIO
MIEMBRO

Mg. Juan Carlos YANGALI VARGAS
MIEMBRO

DEDICATORIA

A Edgar mi padre, por haberme encaminado en esta noble profesión, impartíendome sus conocimientos. A mi madre Herbita, por darme todo su apoyo, que fue mi fortaleza para cumplir mis objetivos.

Giancarlo.

*A mi mamá Clarita, por los valores que me ha inculcado y por ofrendarme su paciencia y amor.
A mi papá y familia por su comprensión y estímulo constante a lo largo de mis estudios.
Sin ellos tal vez me habría quedado en el camino...
A ellos dedico este trabajo.*

Rosinaldo

AGRADECIMIENTO

El eterno reconocimiento a la Universidad Daniel Alcides Carrión y a nuestro asesor Pedro Charry, por sus orientaciones en la elaboración de esta tesis con la que optamos el título de licenciados en Ciencias de la Comunicación.

Nuestro agradecimiento al señor Elías Pillaca Leiva, Gerente General de Selvática TV canal 89 del distrito de Chanchamayo y a los hermanos periodistas Yesca y Giancarlo Bustamante, conductores del programa Dosis Diaria de Noticias, por su amplia contribución en la innovación del proyecto. Nuestra gratitud a los televidentes identificados con el programa periodístico.

Giancarlo Bustamante

Agradezco a Dios, quién me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante. A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión y una especial consideración al Dr. Pedro A. Charry Aysanoa, por su asesoría en la elaboración de la tesis y a las personas que me apoyaron en la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación. Un reconocimiento a mis amigos de la vida, por acompañarme en este proceso.

Rosinaldo Julio Meza Valdez

RESUMEN

Desde un concepto interpretativo, la investigación se desarrolló sobre las acciones que se ejecutan en un programa periodístico, el que por razones tecnológicas debía innovarse mediante el software de transmisión audiovisual 'Streaming vMix-23' cuya aplicación representó un avance significativo en la calidad de contenidos en la televisión de la provincia Chanchamayo en la región Junín, Perú, adaptándose el diseño 'investigación–acción' de visión deliberativa, enfocada en la interpretación de hechos, la comunicación interactiva y el análisis reflexivo en torno al recurso digital instalado, como una propuesta práctica de mejora en el equipo de trabajo.

Por la naturaleza del estudio la población y muestra fueron omitidas, determinándose como unidad de análisis, el programa producido por los autores, a lo que Portella y Villeta (2007) denominan 'muestreo circunstancial o sin norma', seleccionándose transmisiones de siete días elegidas arbitrariamente a criterio de los autores, identificándose las ventajas, desventajas y sus contribuciones en las producción y transmisión de noticias en el medio del que forman parte. Las conclusiones dan cuenta que el Streaming vMix-23, ha optimizado cualitativamente la producción de noticias en la televisión, considerándose como una gran innovación en los procesos de producción y transmisión de noticias en la región central del país.

Palabras clave: streaming, vMix, producción de noticias, enlace informativo.

ABSTRACT

From an interpretive concept, the research was developed on the actions that are executed in a journalistic program, which for technological reasons had to be innovated through the audiovisual transmission software 'Streaming vMix-23' whose application represented a significant advance in the quality of content on television in the Chanchamayo province in the Junín region, Peru, adapting the 'action-research' design with a deliberative vision, focused on the interpretation of facts, interactive communication and reflective analysis around the installed digital resource, as a proposal improvement practice in the work team.

Due to the nature of the study, the population and sample were omitted, determining as the unit of analysis, the program produced by the authors, which Portella and Villeta (2007) call 'circumstantial sampling or without norm', selecting arbitrarily chosen seven-day transmissions at the discretion of the authors, identifying the advantages, disadvantages and their contributions in the production and transmission of news in the medium of which they are a part. The conclusions show that the Streaming vMix-23 has qualitatively optimized the production of news on television, being considered as a great innovation in the processes of production and transmission of news in the central region of the country.

Keywords: *streaming, vMix, news production, informative link.*

INTRODUCCIÓN

La tesis desarrollada por los autores tiene el propósito de contribuir en la toma de decisiones de futuros investigadores, desde el conocimiento del problema que sirve de fundamento a la ‘investigación - acción’, generándose un ciclo de transformaciones y cambios necesarios para escapar del *statu quo*, fenómeno que impide el crecimiento cualitativo de la ‘esfera social’.

Estructuralmente el estudio ha sido dividido en cuatro apartados. En el primer capítulo se presenta la identificación del problema formulándose las preguntas orientadoras, la delimitación y justificación de la investigación, así como la formulación de los objetivos. En el segundo capítulo se presenta el corpus teórico constituido por los antecedentes de estudio y fundamentos teóricos y conceptuales. La metodología aplicada en la investigación forma parte del tercer capítulo y finalmente en el cuarto capítulo, se presentan los resultados, la interpretación y discusión de los mismos. El informe presenta cuatro conclusiones concordantes con los objetivos y tres recomendaciones que son el aporte práctico de los investigadores, ante la esperanza de lograr soluciones cualitativas a la problemática regional y nacional existentes.

Los autores

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	4
1.2.1. Delimitación de espacio y tiempo	4
1.2.2. Delimitación conceptual	5
1.3. Formulación de problemas.....	5
1.3.1. Problema general.....	5
1.3.2. Problemas específicos	5
1.4. Formulación de objetivos	5
1.4.1. Objetivo general.....	6
1.4.2. Objetivos específicos	6
1.5. Justificación de la investigación.....	6
1.6. Limitaciones de la investigación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	8
2.2. Bases teóricas científicas	12
2.2.1. Teoría del espacio vital.....	13
2.2.2. Streaming	14
2.2.3 Producción de noticias.....	18
2.3. Definición de términos conceptuales	21
2.4. Enfoque filosófico – epistémico	25

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.....	28
3.2. Nivel de investigación.....	28
3.3. Característica de la Investigación.....	28
3.4. Método de investigación.....	29

3.5. Diseño de investigación	29
3.6. Procedimiento del muestreo.....	29
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
3.7.1. Técnicas	30
3.7.2. Instrumentos.....	30
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	30
3.9. Orientación ética.....	31

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de resultados	32
4.1.1. Análisis de la plataforma streaming vMix-23.....	32
4.1.2. Análisis del estado del Arte	38
4.1.3. Transmisiones con el streaming vMix-23	42
4.1.4. Impactos generados por el vMix-23.....	48
4.2. Discusión de resultados.....	52

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La información en su conjunto dentro de una sociedad según Castells, (2002) ha sido definida como un “estado de desarrollo social caracterizada por la capacidad de sus actores (habitantes, instituciones y la administración gubernamental), para obtenerla y consumirla o compartir todo tipo de información desde cualquier punto del planeta y de la manera que se prefiera”. Por su lado, el sociólogo japonés Masuda, (1984) manifestó que el mundo recibe información a cada instante porque es “una sociedad post-industrial que crece y se desarrolla alrededor de la información, y que aporta un florecimiento general de la creatividad intelectual humana, en lugar de un aumento del consumo material”.

Desde mucho tiempo atrás, se puso en práctica en forma muy generalizada y extendida el término “globalización” y en concordancia con el modelo mcluhaniano, convirtieron lo cotidiano en un acto globalizado de la humanidad por la fuerza de las tecnologías de información y comunicación. El

Diccionario de la Real Academia Española, (2001) la define como “la tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales”. Del mismo modo, este concepto ha sido investigado por diversos autores, como afirma López, (1999) profesor de Periodismo de la Universidad de Santiago de Compostela quien sostiene:

Mientras los medios remodelan las líneas de sus estrategias informativas, los ciudadanos siguen demandando información creíble. Ahora ya nadie duda de la necesidad de disponer de información para adoptar decisiones adecuadas en los distintos ámbitos de la vida. Cada vez el conocimiento está más mediatizado por los medios de comunicación y existe una mayor dependencia de ellos. Las tecnologías actuales han abierto nuevas ventanas para favorecer el flujo informativo, aunque no han conseguido poner fin a los desequilibrios. Y, sobre todo, se ha avanzado poco en el camino de garantizar la calidad de la información. (p. 4)

En ese contexto, Real et al. (2007, p.190) manifestaron que “la revolución digital, específicamente la Internet, ha convulsionado el mundo de la Comunicación Social”. Sin dudas, esta revolución involucró en distinta forma a las personas que utilizan los medios digitales en cuanto a la producción de noticias en plataformas o medios físicos en todo el mundo, tan es así que comunicadores y periodistas, han sido impactados por internet, de lo que argumentan que el periodista, como interlocutor es el artífice que facilita el entendimiento de la realidad del entorno, interactuando de la mano con medios electrónicos con su público, para transmitir hechos que acontecen en el mundo, afectando o beneficiando a las audiencias con la producción de noticias.

Se concibe indiscutiblemente que las tecnologías que revolucionaron en extremo en el mundo, han impactado en los medios de comunicación masiva,

haciendo que los analógicos empleados hasta hace poco, quedaran relegados a planos secundarios así como los periodistas que no lograron actualizar sus pericias en el manejo de las nuevas tecnologías de información y comunicación, en cuanto al empleo de dispositivos digitales para la producción de noticias a través de la televisión como afirman Vivar y Vinader, (2011):

Más allá de la relevancia económica hay que destacar que la implantación definitiva de la televisión digital terrestre (TDT) desde abril de 2010 abre la puerta al desarrollo de los servicios de la Sociedad de la Información (T-Administración, T-Comercio, T- Salud o T-Democracia) pero que lamentablemente se encuentran en un estado incipiente. La industria ha preferido recurrir a nuevas aplicaciones tecnológicas como el 3D o la alta definición para revitalizar la venta de receptores y la producción de contenidos especializados para estas tecnologías. (p. 121)

A medida que las innovaciones en las nuevas tecnologías marcan el desarrollo cultural, los comunicadores y periodistas están en constante esfuerzo para adaptarse a las nuevas realidades transformándose en intérpretes reales de los acontecimientos por lo que se exigen a sí mismos estar capacitados para responder a las necesidades del sector comunicacional. Así, las fuentes referenciales y las aplicaciones documentales existentes en la internet, tienen que proporcionar una información veraz y contrastada para que pueda ser difundida a una audiencia heterogénea muy exigente y actualizada en información, dadas las cualidades de la red en que toda información queda supeditada a la confirmabilidad de sus hechos.

Dadas las circunstancias, el periodista profesional debe manejar las herramientas tecnológicas en la producción de noticias desarrollando sus medios de transmisión instantánea “en tiempo real”, sin descuidar la ética profesional y

el lenguaje adecuado para públicos heterogéneos que sin lugar a dudas, forman parte de su audiencia. Todo el proceso de producción informativa requiere de un conjunto de elementos para desarrollar un buen periodismo digital migrando hacia la digitalización completa, como debe hacerse en el camino de adaptación a la Sociedad de la Información y del Conocimiento. El empleo de dispositivos electrónicos digitales y los diversos software de última generación cada vez de mayor capacidad y definición, tiene el objetivo de mejorar la calidad de la información, no obstante, la implementación y el uso del software VMix-23 para la transmisión de noticias en tiempo real, se puso de manifiesto en grandes empresas del mundo y Perú no es la excepción. La eficiencia y eficacia en el lanzamiento de la información con una calidad adecuada y competitiva destinada al público usuario, es la necesidad natural que está supeditada a la calidad de los instrumentos que se utilicen en su aplicación. Los productores de programas de noticias del país, se han visto obligados a migrar del empleo de equipos analógicos a los modernos dispositivos digitales, en el deseo de no quedar relegados por el impacto de la revolución tecnológica y se demuestra en la región Junín que los canales de televisión y periodistas locales, ya han ingresado al manejo del software VMix-23, para mejorar cualitativamente la transmisión de noticias por sus canales de información.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación de espacio y tiempo

El estudio se realizó en la ciudad de La Merced, distrito del mismo nombre, Provincia de Chanchamayo en la región Junín, durante el 01 de mayo al 30 de junio de 2022, habiéndose adaptado a las fechas consignadas en las Resoluciones de designación de docente asesor y aprobación del proyecto.

1.2.2. Delimitación conceptual

vMix-23 es un software que se emplea en la transmisión de imágenes de alta calidad profesional brindando las ventajas de insertar varias cámaras de vídeo, títulos, decorados virtuales, clave de croma entre otras funciones que pueden ser transmitidos a través de la internet desde puntos distantes y en tiempo real. Este software permite mostrar, grabar y transmitir en vivo la producción editada simultáneamente.

1.3. Formulación de problemas

1.3.1. Problema general

¿De qué manera el Streaming vMix-23, ha optimizado la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Qué impactos internos y externos ha logrado el Streaming vMix-23 en la transmisión de imágenes para optimizar la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?
- b) ¿De qué manera el Streaming vMix-23 contribuye a la construcción social de la realidad en la producción de noticias por televisión en el distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?
- c) ¿Cuáles son los fenómenos externos convertidos en acontecimientos con el Streaming vMix-23, que impactaron en la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, Provincia de Chanchamayo región Junín?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Identificar de qué manera el Streaming vMix-23, ha optimizado la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Describir los impactos internos y externos que ha logrado el Streaming vMix-23 en la transmisión de imágenes para optimizar la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022.
- b) Analizar de qué manera el Streaming vMix-23 contribuye a la construcción social de la realidad en la producción de noticias por televisión en el distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?
- c) Definir cuáles son los fenómenos externos convertidos en acontecimientos con el Streaming vMix-23, que impactaron en la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, Provincia de Chanchamayo región Junín.

1.5. Justificación de la investigación

Teórica:

Con el estudio se pretende adquirir nuevos conocimientos que permitan definir de manera sencilla y con mayor precisión las ventajas del Streaming vMix-23, para ser utilizados en entornos diferentes a la producción de noticias, como sistemas de alerta, seguridad pública o desarrollo comercial.

Práctica:

La investigación se justifica ante la necesidad de emplear el Streaming vMix-23, en la mejora de transmisión de imágenes innovando los recursos digitales en la producción de noticias en la televisión de la provincia de Chanchamayo. El uso del software de transmisión digital vMix-23 en la

producción de noticias es relevante, gracias a su fácil manejo siempre en cuando se cuenten con los dispositivos electrónicos recomendados y a los recursos que disponga el medio.

1.6. Limitaciones de la investigación

El estudio se proyectó para ser desarrollado entre el 15 de febrero al 30 de abril del 2022, sin embargo, los trámites administrativos y la falta de autoridades en la Facultad, implicaron el retraso en el desarrollo del estudio.

Otra limitación encontrada desde la formulación del proyecto, es la escasa información sobre el empleo del Streaming vMix-23 en medios de comunicación en las fuentes digitales, por lo tanto, no se tienen investigaciones previas sobre el empleo de este recurso digital. Los estudios existentes están relacionados a plataformas de transmisión similares, que requieren ser homologadas conceptualmente para obtener los resultados esperados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Meza (2012) realizó su investigación con el objetivo de desarrollar una plataforma que distribuya audio y vídeo de alta definición mediante la internet para que cualquier persona comparta un evento o sencillamente para transmitir lo que tiene enfocado al instante y sea vista por muchas personas sin importar dónde se encuentren. La implementación requirió dispositivos mínimos como una computadora, conectividad a Internet y un navegador. Señala el autor que por el avance tecnológico ahora es posible desarrollar aplicaciones poderosas de software a bajo costo y en poco tiempo, logrando implementar un prototipo de plataforma para la transmisión por la red de imágenes y sonido de alta calidad, pudiendo ser visto desde cualquier computadora con mínimos requerimientos. La propuesta señala que es factible la transmisión de multimedia como lo hace Youtube, que es un sitio muy visitado, con el fin de “crear plataformas de transferencia de multimedia a través de la red, siendo la más llamativa “Red5” por su gran potencia y bajo costo y de código abierto que no significa gastos para

el usuario, frente a otras plataformas de streaming en servidores medios que demandan altos costos por la licencia de uso.

Rogel, (2016) a través de un trabajo de titulación sustentada en la Universidad de las Fuerzas Armadas del Ecuador, resalta las nuevas formas interactivas del usuario que son implementadas en la televisión, cuyas tendencias llegaron aparejadas de nuevos requerimientos como la transmisión de contenidos en tiempo real, por lo que su objetivo fue conocer los alcances de las dos líneas de estudio enmarcadas en la implementación de video streaming y el funcionamiento de la Broadcast Transport Stream (BTS) para la visualización inmediata de transmisión de imágenes y audio. El estudio del “estado del arte”¹ presenta las recomendaciones para el uso de aplicaciones, proponiendo las posibles herramientas necesarias destinadas a facilitar “flexibilidad y escalabilidad a lineamientos futuros”, presentando asimismo una página web, el autor demuestra las ventajas de la transmisión de imágenes mediante el streaming empleando dos sistemas digitales de programación, la primera con el HTML5 y la otra conservando el uso del plugin VLC. El trabajo además consideró la aplicación de una encuesta tipo MOS (Medical Outcomes Study) con el objetivo de obtener una retroalimentación de la calidad de la experiencia percibida por los colaboradores del proyecto.

Oliva (2014), en su artículo científico denota que el periodismo del siglo XXI así como pasa el tiempo va adaptándose a la sociedad de la información y comunicación mediante el fenómeno Internet. Y es que debido a la creciente demanda de los software y multimedia, se han creado las nuevas formas de

¹ El estado del arte proviene originalmente del campo de la investigación técnica, científica e industrial y significa, en pocas palabras, la situación de una determinada tecnología. Lo más innovador o reciente con respecto a un arte específico. Esta noción ha pasado a los estudios de investigación académica como “el estado o situación de un tema en la actualidad”. Es una forma de aludir a lo que se sabe sobre un asunto, lo que se ha dicho hasta el momento que ha sido más relevante. **Fuente especificada no válida.**

elaborar, estructurar y difundir las noticias, empleando plataformas digitales por las cuales transmitir información. Es incuestionable que en esta “era digital” los medios de comunicación estructurados para trabajos con equipamiento analógico, se hayan reinventado e incursionado al uso de las redes sociales las que demandan nuevas herramientas digitales y servicios para un aprovechamiento óptimo de las ventajas, la inmediatez y los diversos valores que proporcionan las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. El artículo anota las reflexiones desde el campo del periodismo acerca de los retos que significa la migración hacia la tecnología digital. El autor señala como una de sus principales conclusiones que gracias a la rapidez y simultaneidad de las plataformas de internet que permiten transmitir “un gran volumen de datos no fáciles de seleccionar, interpretar y jerarquizar”, cualquier usuario con cierto manejo de dispositivos electrónicos, puede transmitir y recibir información en tiempo real “pero no todas estas personas pueden ser periodistas digitales”, porque el periodismo digital requiere capacidad profesional sustentada en la “búsqueda, selección y redacción de noticias difundidas a través de los medios de comunicación social con una realidad cambiante.”

Nacionales

Carranza y Villanueva (2019) realizaron un estudio con el objetivo de conocer las preferencias del nuevo consumidor en el uso de plataformas streaming, en la población estudiantil de dos universidades de Trujillo. El diseño de la investigación fue no experimental, de tipo descriptivo, transversal, tecnológico y propositivo, de acuerdo a los autores, quienes emplearon el método general deductivo – inductivo y los métodos analítico y sintético. El recojo de información se hizo mediante un cuestionario de preguntas de encuesta, aplicada a la muestra conformada por 64 alumnos elegidas aleatoriamente, 28 de ellos estudiantes de la Universidad Particular Antenor Orrego y 36 de la Universidad

Nacional de Trujillo. La investigación permitió determinar la existencia de una tendencia del nuevo consumidor universitario en “el uso de las plataformas streaming gratuitas, debido a su fácil uso, disponibilidad y amplio catálogo”, conociéndose sus preferencias hacia YouTube, por lo que plantean como propuesta, que la referida plataforma digital debe ser empleada “como una herramienta de soporte de aprendizaje para el nuevo consumidor universitario.”

Callalle (2017) optó el título de ingeniero de telecomunicaciones con su tesis que tuvo como objetivo la implementación del streaming de video en las redes WLAN y protocolos RTP, con la finalidad de optimizar y mejorar la calidad de los servicios de radiodifusión de señal cerrada (cable) u óptico que presta la empresa Semutec en la ciudad de Paramonga del departamento de Lima. La metodología del estudio se inició con la recopilación de información para el desarrollo de la solución, conocimiento de los usuarios del servicio de “cable” y las zonas de transmisión para luego proponer el uso de dispositivos que reúnan los requisitos técnicos indispensables para la óptima transmisión de señal. La implementación del streaming estuvo precedida por una encuesta a los usuarios de televisión definiéndose las características del equipamiento para la mejora de la calidad de señal, concluyendo que la mejor alternativa de dispositivos de transmisión para el entorno serían las GrandSreaming, soportadas en la red inalámbrica WLAN enlazada por medio de módulos Ubiquiti en la frecuencia de uso libre 5.8Ghz para el envío de los contenidos. Asimismo se diseñó y puso a prueba el streaming cuyos resultados fueron favorables para la empresa, por el aumento en la demanda del servicio de televisión por cable en esa ciudad.

Lavalle (2017) a través de un estudio de la tecnología streaming para la transmisión multimedia, quiso conocer los problemas que afrontan las empresas migran sus servicios de streaming del IPv4 al IPv6. Para el efecto utilizó la investigación descriptiva, para conocer los procedimientos necesarios que

emplea la tecnología streaming “sobre redes conmutadas IPv6, su desenvolvimiento tecnológico y rendimiento, para luego analizar la información obtenida, “seleccionando y clasificando los criterios adecuados para la formulación del diseño”, considerando la factibilidad del escenario IPv4 frente al IPv6. Como parte del estudio se hizo una simulación de conexión de los equipos en la red IPv4 e IPv6, cuyas respuestas de transmisión fueron capturadas con el software Wireshark, de lo que se concluyó, principalmente en que “una transmisión streaming bajo arquitectura IPv6 viaja de forma fluida, sin embargo en un tráfico bajo IPv4 se tiene constante pérdidas de información durante un tiempo, esto es debido a la fragmentación de los datos, mientras que IPv4 fragmenta en los Hosts y los routers, IPv6 solo fragmenta en el Nodo de origen.

La Rosa Pinedo (2017) desarrolló una investigación de tipo descriptivo con diseño no experimental en Lima para conocer la “incidencia de la valoración de las redes sociales en las fases de producción del trabajo periodístico” en una población de 10,000 periodistas de la que halló una muestra de 370 periodistas, todos pertenecientes a la Asociación Nacional de Periodistas del Perú, en quienes aplicó un cuestionario de 17 preguntas cerradas, recopilando adicionalmente información hemerográfica, bibliográfica y estadística de trabajos de investigación los que fueron ingresados al software estadístico para calcular las frecuencias y porcentajes, complementándose con el análisis e interpretación de los resultados permitiendo contrastar sus hipótesis. Los resultados fueron presentados en tablas y gráficos concluyendo que la valoración de las redes sociales incide positivamente en las fases de producción del trabajo periodístico, reforzándose su incidencia en la planificación del trabajo periodístico y en la recopilación de noticias.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría del espacio vital

Esta teoría de la personalidad sustentada por Lewin Kurt en 1936, se fundamenta en que todo individuo tiene en sí, su “espacio vital” (life space) el que forma parte del campo psicológico a través del cual, se pueden entender los componentes subjetivos de su personalidad, constituidas por los sucesos coexistentes e interdependientes que definen su conducta. El componente psicológico que determina el espacio vital del individuo es diferenciado y sus características determinan su percepción del mundo, “sus metas, sus esperanzas, sus miedos y sus experiencias pasadas”, forjadas además de la subjetividad por elementos objetivos de su entorno, como aquellas condiciones ambientales físicas y sociales que las rodea, elementos en los cuales sostiene su proceso formativo mental, determinando su propia percepción de la sociedad integrada por los demás individuos o del contexto donde desarrolla sus experiencias, diferenciándolas y encausando su comportamiento.

Esta teoría nacida en la psicología y que es aplicable a la presente investigación – acción, pretende resaltar la conducta social de las personas involucradas en la comunicación de masas, quienes al desarrollar innovaciones en el medio tradicional con nuevas tecnologías del mundo periodístico y con resultados cualitativos favorables, van experimentando en su “espacio vital” los cambios de conducta, que no son más que el reflejo de los cambios percibidos en su “campo psicológico” forjado por las necesidades de la sociedad a obtener mejores momentos de convivencia, siendo que “el dinamismo conductual se encuentra en las necesidades y la relación existente entre el individuo y los objetos, es el punto de partida dinámico de la conducta”. (Jiménez-Dominguez, 1994)

2.2.2. Streaming

En el espectro digital, el streaming² es una plataforma que permite transmitir y consumir los contenidos multimedia en línea, sin necesidad que éstos se descarguen en el ordenador, como cuando se está escuchando música con vídeo incluido mientras se está navegando por Internet en busca de información de manera simultánea. El streaming se caracteriza por ofrecer la máxima comodidad al consumir multimedia y su funcionamiento consiste en enviar y recibir datos (como audio y vídeo) “en un flujo continuo a través de una red. Esto permite que la reproducción comience mientras se envía el resto de los datos”, lo que implica que tan pronto como el ordenador o teléfono comienza a reproducir una película, ésta se puede ver inmediatamente mientras el resto de la película va llegando al dispositivo, siempre y cuando la conexión a Internet sea confiable para que la transmisión de datos sea ininterrumpida.

Los servicios de streaming en el mundo, emplean servidores o plataformas con almacenamiento en la nube, es por ello que las empresas como Netflix, cuentan con redes de envío de datos más cercanos al punto a donde se transmitirá el contenido con la finalidad de reducir la latencia ³y los costos de ancho de banda.

En la actualidad de avances tecnológicos que implican a los medios de comunicación, se presenta una amplia gama de contenidos que se pueden enviar como la música o el vídeo conocidos, pero cada vez hay más opciones disponibles como los juegos en línea, diversas aplicaciones incluyendo acontecimientos que pueden ser transmitidos en tiempo real.

El streaming de audio que incluye música y podcasts, se ha tornado en la más popular, por la magnitud de canciones existentes en la red y que pueden

² Transmisión en español.

³ **Latencia** es el tiempo que tarda en transmitirse un paquete de datos dentro de la red. Es decir, es el tiempo exacto que pasa desde que tu dispositivo hizo una solicitud al servidor y el tiempo que tardas en recibir una respuesta desde el servidor.

ser escuchados incansablemente sin la necesidad de “descargar” ni un solo archivo protegiendo la capacidad de almacenamiento del dispositivo. Los servicios como Apple Music, Spotify y Pandora, como es sabido, proporcionan millones de canciones en streaming, facilitando al usuario seleccionar un género de la lista de reproducción que tienen en su plataforma.

El vídeo fue el primer éxito masivo de streaming. Empresas como YouTube las utilizan para cubrir las solicitudes de millones de internautas, comprimiendo los datos en pequeños paquetes que luego son enviados al dispositivo, “donde se descomprimen y se reproducen” evitando las descargas de grandes archivos multimedia al usuario, ya que el streaming permite que el vídeo se guarde en el búfer constantemente. Mientras se está viendo un paquete de datos, el siguiente está en proceso de descompresión para que toda la película o el programa, pueda ver el usuario sin cortes. “El vídeo en streaming le ahorra mucho tiempo y molestias. En lugar de descargar grandes archivos, que ocuparían mucho espacio de almacenamiento en su dispositivo, puede ver lo que desee sin tener que guardar nada.” (Latto, 2020)

El streaming de uso público

Entre las plataformas de streaming existentes en el mundo, se tienen aquellas que son públicas, las que dependen del estado y es utilizada para proveer contenidos en transmisiones lineales o no lineales, utilizando la red y medios electrónicos de comunicación, como es el caso de los estados Unidos de Norteamérica, donde se utiliza el streaming para la emisión de resúmenes audiovisuales “previamente seleccionados y organizados con fines sociales, culturales, educativos y de entretenimiento”. El servicio público de transmisión digital fue diseñado para la cobertura nacional, pero con el efecto “globalización”, sus contenidos se han internacionalizado de manera gratuita, siempre en cuando no afecten las políticas internacionales. Las plataformas públicas de streaming utilizan una red genérica “pública” de uso libre y no controlada por medio de la

cual se transmiten los paquetes comprimidos de archivos de video, optimizados según la demanda creciente de los usuarios a través de Content Delivery Networks (CDN) “para mejorar la velocidad y confiabilidad en la calidad de distribución al almacenar contenido cerca (geográficamente) de los consumidores finales”. La UNESCO a través de sus principios de fomento de la diversidad cultural en el mundo, recomienda las plataformas de uso público y gratuito internacional, como un paso más para alcanzar los objetivos de interculturalidad. (Muñoz, 2021, p. 329)

Software vMix-23

El vMix es un software que mezcla y conmuta vídeos utilizando los últimos avances en hardware de computadoras, proporcionando una mezcla de alta calidad transmitida en vivo, lo que anteriormente solo era posible en costosos mezcladores de hardware dedicados. El vMix empleado en las transmisiones para la producción de noticias, funciona como un software versátil enlazado directamente con Internet y puede ser ejecutado con la plataforma de Windows 10, constituyéndose así en una solución completa con características que incluyen la mezcla, conmutación, grabación y transmisión en vivo y en tiempo real de las fuentes de video SD, Full HD y 4K, incluidas cámaras, archivos de video, DVD, imágenes, Powerpoint y otros paquetes de datos más. Siendo que el vMix se constituye en una solución de software, los usuarios pueden implementar sus propios sistemas de transmisión vMix-23, para ser utilizados con fines informativos, educativos o de juegos en línea, empleando los streaming de uso libre u optar por las plataformas que ofrecen mejores condiciones del servicio, instaurando innovaciones tecnológicas en los medios de comunicación que se adecúan cada vez con mayor énfasis a los avances de la era de la información y comunicación digital. (vMix, s.f.)

Periodismo digital

A medida que pasan los años y por los cambios tecnológicos que experimenta el mundo, el hombre ha desarrollado su capacidad de asimilar información sobre los sucesos que ocurren a su alrededor, por lo que ha optado por implementar con equipos de alta gama y de última generación, sus sistemas de transmisión de noticias. La industria tecnológica de los países desarrollados han puesto en el mercado las tecnologías iPhone, Smartphone, Tablet, Laptops, computadoras PC de generaciones ascendentes, las que vinculadas a Internet permiten que el mundo se mantenga informada desde la perspectiva de la “globalización” de manera instantánea, cuyo giro de 360° a los métodos tradicionales que utilizaba el periodismo, ha revolucionado sus usos en la tecnología digital, con la implementación de aplicaciones web, televisión en línea, radio por internet, software como el vMix-23, para transmisiones simultáneas, entre otros dispositivos digitales que se hicieron tan imprescindibles para la era de la información.

Es así que el periodismo y los medios de comunicación, están en una etapa de migración del uso de recursos tradicionales (papel, medios analógicos) hacia la digitalización de sus contenidos, buscando para ella, las mejores opciones de hardware y software así como las plataformas de transmisión online para que sus contenidos puedan transmitirse con inmediatez y simultaneidad, satisfaciendo las expectativas de sus públicos cada vez más exigentes. Los periodistas han adoptado nuevas formas de hacer periodismo, tal vez las más óptimas si se consideran los costos de producción con el uso de medios digitales, que proveen de ventajas en los diarios o periódicos, televisión o radio en línea, que han prescindido de elementos costosos como el papel, y ahora pueden llegar a más personas en el mundo a través del ciberespacio, investigando, produciendo y, sobre todo, difundiendo contenidos periodísticos en tiempo real. (Salaverría, 2008 p.03).

Medios multimedia

Los conceptos relacionados a los medios múltiples, los definen como “aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la trasmisión de información” contenidos que incluyen sonidos, fotografías, vídeos, texto y otros datos” (Pérez & Gardey, 2014). Se afirma que la difusión de los múltiples contenidos puede hacerse por medio de Internet o a través de la proyección en una pantalla o por medio de un escenario, además que las páginas web también desarrollan contenidos multimedia, con animaciones en código HTML5 y Flash, los vídeos transmitidos desde YouTube, música de fondo o material para leer desde las redes sociales, aplicativos o plataformas digitales. (Pérez & Gardey, 2014).

2.2.3 Producción de noticias

La producción de la noticia responde a un proceso que tiene su fuente de origen un acontecimiento. Pero no debe entenderse que el acontecimiento sea algo ajeno a la “construcción social de la realidad” por parte del sujeto, como apunta Hall (1981:364) es “localizarse uno mismo en los discursos” porque es el sujeto observador el que le da sentido al acontecimiento, de lo que se colige que “la acumulación de los elementos exteriores al sujeto, le permiten reconocer y construir el acontecimiento”. De este modo, se debe entender que los acontecimientos se generan mediante fenómenos externos al sujeto; sin embargo, los acontecimientos no tendrían sentido sin intervención de los sujetos, ya que éstos son quienes le dan sentido al acontecimiento, incluyendo una relación de fenómenos externos percibidos que finalmente se convierten en acontecimientos por la acción de éste sobre aquéllos. Dadas las premisas, debe entenderse que la producción de noticias, es el resultado de los acontecimientos compuestos por las características de los elementos externos a los que el sujeto aplica su conocimiento. (Alsina, 1989, p. 1)

Los medios digitales y la web 2.0 con la utilización decidida de sus ventajas, han determinado innovaciones necesarias en el ámbito periodístico. No se puede soslayar que uno de los cambios más importantes, está relacionado con la inclusión de una realidad en la producción de noticias y ambiente informativo, que implica la innovación mediante una reorganización en profundidad de la producción y circulación de noticias (Chadwick, 2011; Fenton, 2010). Esta nueva realidad del ambiente informativo, es el resultado de dos procesos en la historia del periodismo: “el aumento del número de actores que intervienen en la cadena de producción de noticias y los cambios en el flujo informativo”. Estos últimos tienen su fundamento en cuatro aspectos esenciales, identificados como “la aceleración en la difusión de noticias; el aumento de la flexibilidad en su distribución a través de múltiples plataformas; la abundancia comunicativa con la consiguiente fragmentación de la audiencia y la expansión global de la información”, donde Internet juega un papel indiscutible al haber incrementado extraordinariamente la rapidez de circulación de las noticias, las que se diseminan instantáneamente y de forma viral a través de las redes sociales, como Twitter.

En tal entorno, la transmisión de noticias se hace en tiempo real, gracias a los dispositivos digitales que actúan dentro de un sistema de producción constante de las noticias que son distribuidas por las redes y plataformas, constituyéndose en una constante interacción entre el emisor y receptor con una mayor flexibilidad, en la difusión de noticias. Frente a los medios tradicionales, la información por medios digitales, deja de estar ligada a un único soporte y puede circular simultáneamente por múltiples vías, logrando mayor cobertura; de acuerdo a su impacto; en públicos del ciberespacio más allá de los medios convencionales como los blogs, las redes sociales, los medios alternativos o el microblogging. En suma, la innovación tecnológica ha permitido el empoderamiento del público en todos los sectores socioeconómicos, donde los

usuarios de internet, se han convertido en actores de producción de noticias, porque los medios ya han permitido que sus públicos suministren noticias bajo el esquema de “periodismo ciudadano”. En estos casos, la participación ciudadana tiene una doble actuación: por un lado interviene en las noticias comentando o contestando y por el otro, es partícipe en la producción de noticias como proveedor de información.

De otro lado, el carácter horizontal de la web 2.0, al introducir cambios en la cadena de producción de las noticias, incluyendo a nuevos actores informativos, está permitiendo la descentralización en la elaboración de noticias, como ocurre en las plataformas digitales o en los medios de comunicación digital estimulando a más nuevos participantes, a hacer lo mismo. En realidad, el ambiente informativo se ha tornado hipercompetitivo por la fuerza de los ciudadanos que se han convertido no sólo en proveedores de información, sino que actúan como productores de noticias, dando cabida a sus construcciones conceptuales de los fenómenos externos a ellos, para elaborar sus comentarios. Ahora, la construcción de noticias se ha multiplicado enormemente y no se limita sólo a los profesionales. (Feenstra & Casero, 2012)

El acontecimiento

La producción de la noticia es un proceso que se inicia con un hecho o acontecimiento, entendido éste, como que no es ajeno a la construcción social de la realidad por parte del sujeto. Como apunta Hall (1981, p.364) “dar sentido es localizarse uno mismo en los discursos...” Es el sujeto observador el que da sentido al acontecimiento. Es decir que los acontecimientos estarían formados por aquellos elementos exteriores al sujeto a partir de los cuales este mismo lo reconocerá para construir el acontecimiento, bajo las premisas que los acontecimientos se generan mediante fenómenos o elementos externos al sujeto y que estos acontecimientos no tienen sentido al margen de los sujetos porque

ellos son quienes le dan el sentido. En este caso, se da una relación de inclusión, porque los fenómenos externos percibidos por el sujeto, se convierten en acontecimientos por la acción del mismo sobre ellos. En resumen, los acontecimientos están elaborados por elementos externos, interpretados de acuerdo al conocimiento del sujeto.

En relación a la existencia de elementos externos al sujeto, la construcción social de la realidad se establece de acuerdo a la relación existente entre la realidad y el conocimiento del individuo, definiendo ambos conceptos como “una cualidad propia de los fenómenos que se reconocen como independientes de nuestra propia determinación” y “la certidumbre de que los fenómenos son reales y poseen características específicas” (Berger & Luckmann, 1979 p.13). Otro concepto a tener en cuenta es que existen cosas que se presentan al individuo como realidades o “facticidades” exteriores en forma independiente de su propia actividad, objetivizadas por el sujeto (Berger, P., 1981 p.18). Según él, será un proceso de interiorización lo que le permitirá al sujeto transformar esta facticidad objetiva en una estructura subjetiva de sentido.

Por último, en la determinación de los acontecimientos se da un ineludible proceso de intertextualidad. “El acontecimiento es el resultado de la brutal puesta en relación de un hecho con otros hechos, anteriormente aislados los unos de los otros, por medio de la información” (Lempen, 1980 p.50).

2.3. Definición de términos conceptuales

Streaming

Se conoce como *streaming* a la transmisión continua e ininterrumpida de audio y/o vídeo a través de Internet. Es la tecnología que permite transmitir archivos de audio y video o cualquier contenido de medios en vivo o grabado y que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles a través de Internet

y en tiempo real. Los podcasts, webcasts, las películas, los programas de TV y los videos musicales son tipos comunes de contenido de streaming. (Verizon, s.f.)

vMix-23

vMix es un software que permite crear producciones de alta calidad profesional, brindando el poder y la magia de agregar múltiples cámaras, videos, imágenes, audio, transmisiones web, PowerPoint, títulos, decorados virtuales, clave de croma y mucho más a su producción, por lo que se puede mostrar, grabar y transmitir en vivo la producción editada al mismo tiempo real. (Videologic, s.f.)

Transmisión

La transmisión es el envío de energía que pueden ser ondas sonoras, imágenes o información de datos de un punto de inicio a otro punto de recepción distante, pudiendo alterarse o no durante su transmisión. Para el caso del estudio está referida a la transmisión de imágenes a través de internet, utilizando hardware y software dedicados que implican el pasaje de mensajes utilizando códigos lingüísticos a través de un canal. Comúnmente cuando se refieren a transmisión, se apela al reporte que se hace por los medios de comunicación, tal es el caso de la ‘transmisión de noticias’ o la transmisión de contenidos musicales o noticiosos por los programas de radio o de televisión. (Definición ABC, 2009)

Plataforma digital

Se conoce como “plataforma digital” a la infraestructuras digital que interviene en la interacción entre dos o más personas, grupos o partes, posicionándose como “intermediarios virtuales” reuniendo a los llamados internautas que son los usuarios de diversa procedencia u ocupación como anunciantes, prestadores de servicios, productores de bienes, proveedores y gente de distinta ocupación. Actualmente existe diversidad de plataformas digitales que tienen su soporte en internet como las redes sociales, los sitios web,

los motores de búsqueda entre otras, relacionadas a la educación a distancia denominadas e-learning, las dedicadas al comercio “e-commerce” de mayor demanda por efectos de la pandemia o las plataformas bancarias y las otras dedicadas a pagos y compras. (Gestión, 2021)

Noticia

Es la publicación que realiza un periodista o un medio de información, basada en acontecimientos que deben cumplir ciertas características para ser publicado: frecuencia, umbral, ausencia de ambigüedad, significatividad, consonancia, imprevisibilidad, continuidad, composición, valores socioculturales (Rodrigo Alsina, 1989).

Producción de noticias

La producción de noticias tiene vital importancia porque constituye el punto de partida para concebir a los medios de difusión como organizaciones complejas en las que intervienen determinaciones procedentes de distintos niveles, de tal modo que sea posible pensar en un marco integrativo que articule el plano del análisis de los valores y normas profesionales, con el de las rutinas y ciclos de producción y de las estructuras político-económicas que delimitan el modo como operan socialmente las organizaciones de medios. (Planter, 2004, p.204)

Acontecimiento

Trata de un hecho o suceso que reviste importancia. Un acontecimiento tiene un inicio y un final para la noticia, por lo que se debe producir una noticia en un tiempo determinado, para que el acontecimiento no pierda su carácter de hecho noticiable (Rodrigo Alsina, 1989).

Fuentes de información

Son los lugares donde se halla la información que promueven las noticias. Estas fuentes que suelen caracterizarse por ser primarias, secundarias, directas o indirectas, se encargan de brindar información al periodista sobre el hecho noticiable, las que se tienen en cuenta en toda investigación periodística para la producción de noticias. (Rodrigo Alsina, 1989).

Temática de consumo

El consumo de información está relacionado a la acción de buscar y procesar datos con la finalidad de dar respuesta a una necesidad o al interés informativo de las audiencias o lectores. Según Wolfe (1976), existen diferentes formas de consumo en el periodismo por la diversidad de sus audiencias o lectores y, porque una sola publicación al contener muchos formatos periodísticos y diversas secciones (fotografías, deporte, política, entretenimiento) tiene públicos de distintas preferencias.

Videos

El vídeo es un sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en un soporte digital que se reproduce y ve en la pantalla de un monitor o televisor. Este recurso se ha convertido en la base de la información o como parte importante de una noticia multimedia, pero que significa el eslabón más débil de toda la cadena noticiosa multimedia que se transmiten por los medios digitales. Su debilidad se debe a la complicación técnica que supone la inserción del video en un medio digital online. El vídeo es uno de los formatos multimedia que más pesa, con una diferencia exponencial respecto al texto y muy grande respecto a otros soportes multimedia. (García y Rupérez, 2007 pp.108-109)

Audio

La presencia del sonido, en unión de otros tipos de soporte o como formato solitario, sigue teniendo un uso reducido en los medios digitales. Tiene

la ventaja de que con la capacidad actual de las líneas de conexión su utilización no penalizada en exceso al usuario en tiempo de espera. Sin embargo, salvo en casos muy concretos el sonido es fácilmente sustituible por el texto con menor consumo de ancho de banda. Su uso tiene doble posibilidad: el uso de la crónica de audio para contar la noticia, es decir lo que sería una noticia radiofónica, y el uso del sonido específico de un acontecimiento, sea de declaración o sonido ambiente, como complemento o como eje central de la noticia. (García y Rupérez, 2007 pp.107-108)

2.4. Enfoque filosófico – epistémico

Investigación-acción Su precepto básico es que debe conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación. Se indaga al mismo tiempo que se interviene. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 496)

El enfoque cualitativo de la investigación–acción tiene sus orígenes en la concepción primigenia en que el investigador pretendía involucrarse como “agente de cambio” en los problemas generados en la sociedad a través de una “acción participativa” iniciada en la década del 70 por Lewin, Kurt, propiciándose el modelo de dependencia y de rechazo crítico al positivismo. La investigación-acción lewiniana se desarrolló de manera experimental en el campo educativo, siendo considerada en tal época como un enfoque radical e inadecuado, difícil de ser replicado en otras disciplinas, como sí se aplica y valora en la actualidad. No obstante no puede negarse la tradición existente en la investigación en acción social (Jiménez-Domínguez, 1994).

Si bien existen paradigmas epistemológicos como el empirismo, el positivismo lógico, el estructuralismo, el pragmatismo y el materialismo dialéctico, éstos difieren del modelo investigación–acción en su relación teórica–práctica, dado el desacuerdo surgido entre las mismas por los defectos

encontrados en la producción del conocimiento y la pretendida modificación de la realidad. “La modificación intencional de la realidad, orientada hacia fines específicos, evoca disputas sobre el papel de los valores en la investigación social científica y, particularmente, de aquellos criterios interrelacionados para juicios de valor y juicios sobre los hechos” a los que se las conocen como ideologías (Rivero, 2013).

La finalidad de la investigación – acción por tanto, está sustentada en comprender y resolver los problemas vinculados a un grupo social, a programas de desarrollo u organización o comunidad específica, donde el “agente de cambio”, aplicando frecuentemente la teoría, la lleva a la práctica para obtener resultados que favorezcan a ese grupo social donde el aporte de información es vital a la hora de tomar decisiones en la ejecución de proyectos, procesos y reformas estructurales. La investigación-acción, esencialmente pretende propiciar el cambio social, transformando la realidad social, educativa, económica o administrativa, bajo un concepto filosófico lógico de las personas que asuman su papel protagónico de total colaboración en ese proceso de transformación, detectando las necesidades; su involucramiento con la estructura a modificar; el proceso a mejorar, las prácticas que requieren cambiarse y la implementación de los resultados del estudio. De acuerdo con Álvarez-Gayou (2003) citado por Hernández, Fernández y Baptista (2014), tres perspectivas destacan en la investigación-acción y son:

1. La visión técnico-científica. Parte del modelo investigación – acción, creado por Kurt Lewin. Responde a un “conjunto de decisiones en espiral, las cuales se basan en ciclos repetidos de análisis para conceptualizar y redefinir el problema una y otra vez” cuyas secuencias establecidas son la planificación, identificación de hechos, análisis, implementación y evaluación.

2. La visión deliberativa. Responde al proceso interpretativo y a la comunicación interactiva para la deliberación, la negociación y la descripción de

los hechos. Su perspectiva son los resultados a obtenerse como fin del proceso, y;

3. La visión emancipadora. Que orienta su finalidad a “un profundo cambio social por medio de la investigación” y no sólo realiza un diagnóstico y producción de conocimientos, sino que concientiza a la población del entorno sobre sus necesidades y a los cambios para la mejora del estatus social (Hernández, et. al., 2014, p. 497).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La investigación responde al tipo básico descriptivo y analítico de enfoque cualitativo, que partió de un tema problema (idea) que luego fue delimitada, proponiéndose interrogantes y objetivos que se alcanzaron con el estudio. (Hernández-Sampieri, et. al., 2014).

3.2. Nivel de investigación

La investigación se desarrolló considerando los parámetros del nivel descriptivo.

3.3. Característica de la Investigación

La investigación se abocó al acopio de información documental de fuentes virtuales relacionadas con los procesos de transmisión digital con el empleo de plataformas streaming de uso público y luego focalizó su descripción en las características técnicas de hardware y software necesarios para el empleo del vMix-23 en el programa “Dosis diaria de noticias” espacio de información masiva que se produce en la región Junín, provincia de Chanchamayo e involucra a los

autores del estudio. Los resultados descriptivos, el análisis del sistema de comunicación y sus aportes, sirvieron para para determinar las ventajas generadas por el uso de este sistema digital, postulando las conclusiones de carácter general mediante el proceso de inducción respondiendo de tal modo a las preguntas de investigación. Se han tomado en cuenta los factores internos y externos en la producción de noticias; los acontecimientos del momento que fueron transmitidos en tiempo real por esta plataforma e impactaron en la población y las reacciones de los usuarios que quedaron registradas en las estadísticas del Fan page del programa.

3.4. Método de investigación

Por su naturaleza, al ponerse en práctica los conocimientos teóricos del manejo del Streaming vMix-23 en la producción de noticias a través de un programa abierto al público, se aplicó el método inductivo por haberse identificado un caso particular que derivó hacia un plano general.

Métodos Específicos

- a) Método descriptivo
- b) Método analítico

3.5. Diseño de investigación

El diseño aplicado a la investigación fue la ‘Investigación – acción’ bajo el concepto de la visión deliberativa, dado que se ha enfocado en la interpretación de hechos, la comunicación interactiva, la reflexión para el análisis y la descripción detallada de los problemas en estudio. (Hernández, et. Al., 2014, p.497)

3.6. Procedimiento del muestreo

Por tener un diseño de estudio investigación – acción, donde los autores son parte del problema y buscaron introducir innovaciones tecnológicas en la producción de noticias a través de sus acciones, la muestra del estudio no podía ser otra que el programa de televisión que los involucra. El muestreo respondió al período cronogramado (01 de mayo al 30 de junio de 2022) y fue en tal período en que se registraron las transmisiones de noticias acumulando siete días discontinuos, adaptándose de ese modo al muestreo no probabilístico de tipo “circunstancial – sin norma”⁴.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnicas

El acopio de información se realizó mediante las siguientes técnicas

- Observación participante
- Análisis del estado del arte ⁵

3.7.2. Instrumentos

- Block de notas
- Formulario de análisis

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

⁴ **Muestreo circunstancial o sin norma.** Es un tipo de muestreo arbitrario, donde las unidades de análisis se seleccionan a criterio del investigador generalmente por razones prácticas, de cercanía o voluntariedad. En este tipo de muestreo se considera también a la muestra “por juicio”, donde el investigador selecciona ciertas unidades que consideran subjetivamente representativas de la población en estudio. (Portella & Villeta, 2007)

⁵ **El estado del arte,** implica el desarrollo de una metodología resumida en tres grandes pasos: contextualización, clasificación y categorización; los cuales son complementados por una fase adicional que permite asociar al estado del arte de manera estructural, es decir, hacer el análisis (sinónimo de investigación). Es un estudio analítico del conocimiento acumulado que hace parte de la investigación documental y que tiene como objetivo inventariar y sistematizar la producción en un área del conocimiento, ejercicio que no debe quedarse tan solo en el inventario, sino que debe trascender más allá. (Molina 2005, párr.1-2)

a) La plataforma Streaming vMix-23, ha sido sometida a un proceso descriptivo que permitió conocer sus características, ventajas, desventajas y modos de empleo, que de alguna forma contribuyeron a la optimización de la producción y transmisión de noticias en el medio y consecuentemente en la población.

b) Se analizó de qué manera los periodistas del medio y el Streaming vMix-23, han logrado impactos internos en el medio y externos en los seguidores del programa de televisión por medios digitales con la producción de noticias.

c) La información obtenida ha sido utilizada para inferir cómo, la producción de noticias con el Streaming vMix-23, interviene en la construcción social de la realidad en el entorno, a través de la retroalimentación.

3.9. Orientación ética

En el desarrollo de la tesis, se ha respetado el derecho de autor de las fuentes que sirvieron para el acopio de información las que están debidamente citadas y referenciadas de acuerdo a las normas APA 7^a edición, en concordancia con el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.

Los autores suscribieron la declaración de originalidad del presente estudio por lo que sus derechos están protegidos por ley, autorizándose a quienes deseen utilizar la información parcial del estudio, la pueden hacer citando la fuente.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.1.1. Análisis de la plataforma streaming vMix-23

El vMix-23, es un software de producción y transmisión de audio e imágenes en vivo más eficiente de los existentes en el mercado internacional, gracias a la plena utilización de las imágenes en 3D, extendidas con mayor aceleración en la comunicación digital, mostrando de manera “real” las imágenes o diseños hacia los usuarios. De esta forma, el vMix permite de manera dinámica y versátil excluyendo el uso de mayores recursos tecnológicos apreciar un objeto, un espacio o una escena, teniendo en cuenta la tridimensionalidad (3D) de las imágenes teniéndose en los últimos años grandes avances en la producción directa de noticias, transmisiones en vivo desde cualquier lugar con mínima demanda de recursos técnicos y personal especializado en transmisiones digitales de alta definición (HD) incluso de ultra alta definición (4K), reduciendo considerablemente el consumo de recursos digitales. Es así que el software

streaming vMix, ofrece las funciones de transmisión empleando teléfonos Smartphone con funciones de vídeo 4K, HD y SD⁶ o con dispositivos adaptables a las computadoras como el **UltraStudio**, (dispositivo de captura y reproducción digital portátil con un puerto Thunderbolt 4K, para ediciones instantáneas) **DeckLink**, (tarjeta avanzada de vídeo para formatos SD, HD, UHD, 4K y 8K, de cuatro conexiones SDI 12G bidireccionales para la captura y reproducción en definición 8K) **Intensity Pro**, (tarjeta para la captura y reproducción de imágenes con resoluciones de hasta Ultra HD) **Webcams** y mucho más. (UltraStudio, 2022)

El **vMix-23** instalado en las computadoras personales y de oficina para la producción del programa *Dosis diaria de noticias*, es empleado en la actualidad en transmisiones de audio y vídeo de alta calidad, permitiendo la producción profesional en cualquier computadora convencional. Los canales de televisión en muchas ciudades del país recurren a este recurso digital por su versatilidad y facilidad para sus enlaces “en vivo” haciendo que los programas eleven su calidad de imagen con las que compiten con señales de medios televisivos capitalinos. En la provincia Chanchamayo de la región Junín, el programa *Dosis diaria de noticias*, al haberse puesto en la vanguardia de las innovaciones digitales con el uso de este software, ha logrado posicionarse en la preferencia de sus públicos debido a la notable mejora en la calidad de sus transmisiones, especialmente cuando se desarrollan enlaces en vivo desde espacios alejados a los estudios, además de una creciente demanda de los

⁶ El término **4K** proviene de los píxeles horizontales de vídeo que alcanzan los 4.000. **4K** ha existido durante algunos años: Netflix ha estado ofreciendo transmisiones 4K desde el 2014, solo que en los últimos años se abarataron los costos. Al **4K** se le denomina también **UHD** (ultra alta definición) que ofrece una experiencia de visualización excepcional.

HD, (high definition) o alta definición, es el formato más utilizado en la televisión y computadoras en la actualidad. Se refiere a 720p (1280 x 720) o 1080p (1920 x 1080 píxeles).

SD o definición estándar era el formato más utilizado hasta hace poco. **SD** se define como cualquier valor entre 240p (352 x 240) y 480p (858 x 480 píxeles). (Tech Buddy, 2021)

servicios publicitarios con impactos económicos que van ayudando a su reactivación luego de la pandemia.

Apriorísticamente se percibe por las preferencias del público espectador, que estas mejoras están determinando un mayor posicionamiento en el rating de sintonía, siendo uno de los pocos programas en la región central que ha logrado cambios sustanciales en el modo de hacer periodismo con participación directa de sus entrevistados o con la información transmitida en directo “desde el lugar de los hechos”, lo que seguramente implicará cambios en los reportes de los servicios de medición de sintonía de la televisión del país.

Características y ventajas que ofrece el vMix

Entre las principales ventajas y características de este software se tienen las siguientes:

- 1.** Con 4 botones digitales personalizables de transición, facilita el acceso a trece (13) efectos favoritos como el corte, fundido, zoom, barrido horizontal, barrido vertical, deslizamiento horizontal, deslizamiento vertical, vuelo, vuelo con rotación, zoom cruzado, cubo, zoom cúbico y unir, necesarios para producciones de impacto social.
- 2.** El vMix-23, permite la grabación, streaming (transmisión) y salida externa simultáneas posibilitando las emisiones públicas, incluyendo UStream y LiveStream o YouTube Live, con registros en Full HD a AVI, MPEG-2 o WMV, empleándose tarjetas Blackmagic a dispositivos de grabación, emisión y monitores profesionales permitiéndole además la “captura virtual” para la transmisión a software de terceros como Skype, Google Hangout y VLC.
- 3.** Desarrolla de manera eficiente la producción en vivo con recursos 3D, provenientes de múltiples fuentes de High Definition sin consumir mayores recursos del sistema.

4. Pueden crearse novedosos “Set Virtuales HD” con Chroma Key en tiempo real y de alta calidad con o sin decorados virtuales de acuerdo a la creatividad o necesidad del productor, además que pueden adaptarse cámaras en distintas posiciones.
5. Es versátil para la “captura de pantalla” de escritorios remotos de la misma red, posibilitando el manejo de imágenes en PowerPoint y Skype. Es un buen recurso para la captura de audio desde Skype y otros programas de videoconferencia disponibles en Windows.
6. La facilidad de manejo de este software, adiciona la edición de títulos o marcadores desde las muchas plantillas incorporadas, además que facilita la creación de títulos empleando cualquier editor de gráficos o vectores, haciendo que los textos se ajusten al tamaño de fuente y color deseados en tiempo real y con actualizaciones instantáneas.
7. El retardo de vídeo o las repeticiones instantáneas, son controladas por el productor desde cualquier cámara o salida disponible, además de guardar varios clips de vídeo de momentos destacables para ser reproducidos en instantes posteriores. Permite la reproducción en “cámara lenta” configurables entre 5-400%. El vMix tiene también la función InstantReplay, para imágenes en cámara lenta hasta 4 cámaras de forma simultánea.
8. Los programas de noticias como el que producen los autores del estudio, pueden añadir entrevistados en directo, éstos sólo ingresan a un navegador mediante una webcam e integrarse al estudio y a la entrevista de manera inmediata.
9. El vMix-23, cuenta con un mezclador de audio para el seguimiento controlado del sonido proveniente de todas las fuentes. Se puede silenciar (Mute) en el momento deseado, acompañar (Auto Mixing) y retardar (Delay) cualquiera de ellos, porque cada fuente de audio

dispone de un VU Meter, para asegurar y controlar el nivel de entrada ajustándose independientemente con efectos de ecualización y compresión.

- 10.** Con la aplicación del vMix, se pueden crear efectos de vídeo en directo, teniéndose funciones para la corrección de colores, el desentrelazado, variación de nitidez, zoom, rotaciones y posiciones sobre cualquier entrada y en tiempo real, procesándose todos los efectos en 4:4:4 de 32 bits de color, con resultados de óptima calidad de vídeo.
- 11.** La función “Multivista” combina múltiples entradas juntas a través de sus diferentes preajustes “MultiView”, incluyendo la personalización de posición de cada elemento, controlados desde sus mandos digitales.
- 12.** El vMix-23 cuenta con una Interfaz web táctil para el control remoto utilizando una tableta Surface, iPad o Android o cualquier otro dispositivo con pantalla táctil usando el interfaz web incorporado. Tiene la facilidad para crear botones de acceso directo personalizados para activar escenarios de producción comunes.
- 13.** Entrada de navegador web, para mostrar cualquier sitio web directamente en vMix. Funciones completas del ratón y posibilidad de desplazamiento de página. Soporte nativo del audio del navegador y reproducción de vídeo HTML sin la necesidad de una computadora externa para presentar una web, haciéndose más dinámica su empleo en la producción de noticias. (Videologic, 2022)



Los autores del estudio, han puesto en práctica las bondades del vMix-23, en la producción de noticias en el programa “Dosis diaria de noticias” que se emite de lunes a viernes por Selvática TV en la provincia de Chanchamayo, región Junín.

https://web.facebook.com/watch/live/?extid=NS-UNK-UNK-UNK-AN_GK0T-GK1C&ref=watch_permalink&v=839045130864378

4.1.2. Análisis del estado del Arte

Las investigaciones con variables relacionadas al vMix-23 o similares aún son incipientes, por lo que sus impactos son nulos en la comunidad científica y aún en la sociedad. Sin embargo, existen investigaciones como el de Crousillat (2021), centrada en el análisis de la interactividad en la plataforma Twitch⁷ entre streamers⁸ y las llamadas “comunidades digitales” donde el autor del estudio fue parte ‘observacional’, permitiéndole describir la relación que van creando emisores y receptores que terminan por pertenecer a comunidades virtuales familiarizadas con un creador de contenidos, de tal modo “que las audiencias digitales se familiarizan por los aspectos personales que pueden llegar a hablar dentro del stream” o por el reconocimiento que tienen en las transmisiones resultando que el streamer y las comunidades digitales asuman relaciones más personales.

El estudio realizado en el programa académico de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos de la Universidad de Ciencias Aplicadas (UPC), logró identificar la interacción existente de los miembros de las comunidades digitales “Ibai” y “dCapb”, cada una de ellas con sus propias características pero utilizando a su modo el streaming, plataforma de transmisiones familiarizadas con los prosumidores⁹ aunque no guarda relación directa con el presente estudio, permite asumir conceptos relacionales sobre la utilidad de las plataformas digitales en la era del conocimiento, como

⁷ **Twitch** es una plataforma de Amazon, empresa americana que permite realizar transmisiones en vivo, pero su principal función es la retransmisión de videojuegos, teniendo como competidor a YouTube, dependiente de otra plataforma de streaming para los videojuegos incluyendo "playthroughs", transmisión de eSports, y otros eventos relacionados con los videojuegos.

⁸ **Streamer** es la persona que retransmite un contenido en directo a través de cualquier plataforma de Streaming.

⁹ El término **prosumidor** deriva de una sencilla ecuación: productor más consumidor. Hace referencia a los usuarios que consumen un producto o servicio además de aportar ideas y tomar decisiones, participan en los procesos de concepción y confección de estos. (Rockcontent, 2019)

innovaciones para las transmisiones de datos en tiempo real, logrando unir a individuos físicamente alejados entre sí.

Con el aporte de otra investigación realizada en la ciudad de Trujillo por Carranza y Villanueva (2019), donde consideran a las plataformas streaming como parte de las preferencias en los estudiantes universitarios a quienes los identificaron como en el caso anterior, “consumidores de las plataformas de transmisión”, los autores señalan que existe una tendencia de los usuarios hacia las plataformas gratuitas streaming como YouTube, “debido a su fácil uso, disponibilidad y amplio catálogo”, las que se convierten en espacios virtuales de entretenimiento, por lo que desde esa realidad propusieron que el uso del streaming “como una herramienta de soporte de aprendizaje para el nuevo consumidor universitario”. En ambas investigaciones, la similitud existe sólo en el término ‘streaming’, porque se trata de plataformas distintas a la que se utiliza en la presente investigación – acción, donde el empleo del vMix,-23 representa un recurso digital de alta performance para facilitar las transmisiones de noticias en vivo y cada vez con mayor accesibilidad por las ventajas, características y facilidad que alientan mejoras en la producción de programas en vivo.

El propósito del estudio está fundamentada en que la utilización de este software en los medios audiovisuales de la región y del país, permiten mejoras en la transmisión de contenidos de alta calidad, pudiendo destacarse las emisiones de tipo 4K o de ultra alta definición, o de alta definición (HD), para los que no se necesitan equipos electrónicos más que los smarphone o tabletas, como los utilizados en la producción y consumo de noticias a través del canal de televisión ‘Selvática’ de la ciudad de La Merced en la provincia Chanchamayo de la región Junín en Perú. Y es que los resultados cualitativos desde que se emplea el software vMix-23 en el programa periodístico *Dosis diaria de noticias*, han repercutido en la masificación de la audiencia por la calidad de contenidos y en

las mejoras cuantitativas en el 'rating' de sintonía, reducción de personal y ventajas económicas en el ejercicio del periodismo, como profesión en la que los autores fueron formados.

La recopilación literaria relativa al software vMix-23, es una cuestión que debe responderse con la información acopiada no sólo de los registros digitales o publicaciones físicas que son muy escasas, sino, del conocimiento real y del análisis del entorno donde se utiliza el recurso, como respuesta a la constante necesidad de innovación en el programa producido para la televisión local. Antes del vMix-23; que ahora ya tiene versiones actualizadas; las transmisiones de información desde lugares alejados a los estudios de Selvática, se hacían por medios analógicos, para los que se empleaban cámaras filmadoras, trípodes, cables para la conexión física y generalmente esas transmisiones se realizaban de manera 'diferida'¹⁰ con varios minutos u horas de retraso, empleando el WeTransfer¹¹ u otros aplicativos para remitir la información 'a distancia' constituyéndose en barreras significativas para la inmediatez en el lanzamiento de la "primicia", que todo medio informativo se precia de difundir, cuando se trata de acontecimientos de alto impacto social, como ocurre en todas partes del mundo. En tal sentido, el análisis del estado del arte, no está circunscrita solamente a la recopilación de información alrededor del tema en cuestión, sino que contiene las experiencias reales de los autores como observadores participantes de la investigación y de la acción que despliegan a diario en la producción de noticias, por lo mismo, los resultados cualitativos son los conocimientos adquiridos en el campo de acción que, si bien es cierto, pueden

¹⁰ **Diferido:** Modo de emisión de un programa de radio o televisión que se realiza un tiempo después de su grabación y no al mismo tiempo en que fue grabado.

¹¹ **WeTransfer** es una aplicación basada en la nube especialmente diseñada para la transferencia de archivos multimedia. Con el tiempo ha conseguido tener bastante renombre por ser una manera fácil, rápida y efectiva de enviar archivos especialmente pesados a una o varias personas a través del correo electrónico. (Xataka Basics, 2017)

ser subjetivas, pero no dejan de ser el resultado del proceso constructivo de interacción virtual diaria con lo físico y virtual, con lo objetivo y subjetivo, cuyo producto llega al consumidor a través de un complejo sistema lógico e intangible instalado en una computadora, siendo el software vMix-23, un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten desarrollar distintas tareas de producción audiovisual, abarcando aplicaciones informáticas como los procesadores de textos, editores de imágenes, reproductores de audio, videojuegos, hojas de cálculo, entre otras muchas aplicaciones. (Tesis y Másters, s.f.)

Resultados de la acción

Desde cuando se instaló el streaming vMix-23 en las computadoras de los estudios de Selvática Televisión de la ciudad La Merced en Chanchamayo, Junín, en enero del 2022, el personal de producción no tuvo dificultades para su maniobra debido a que la versatilidad de sus funciones, no exige mayor ‘expertise’ que el conocimiento básico de los aplicativos de audio y vídeo existentes en la cibernética, como el Adobe Audition, Logic Pro X, Audacity, Reaper, FL Studio u otros programas que el estudiante de comunicación maneja cada vez con mayor pericia. Si bien hasta hoy los impactos de los avances tecnológicos en el mundo son impredecibles, existía y existe en el equipo de trabajo, una creciente necesidad de mejoras en su equipamiento y en los contenidos a transmitirse, por tal razón, uno de los eventos a los que se debía ingresar era la innovación con este novedoso software que data del año 2020, lográndose algunas transmisiones esporádicas y de prueba con el vMix-23, las que resultaron ventajosas por la “baja latencia”¹² y alta calidad de imágenes y de

¹² El modo de **baja latencia** es una característica que permite reducir el retraso que se produce desde que se realiza la emisión hasta que la reciben los espectadores. Esta función permite responder más rápido en el chat y, por lo tanto, fomenta la interacción entre los streamers y su comunidad. (Twitch, s.f.)

audio en los reportes en vivo e inicialmente a costo cero por tratarse de una demostración temporal cuya vigencia apenas alcanzaba un periodo de 30 días.

Si a esa fecha la transmisión de noticias desde la calle para el programa *Dosis diaria de noticias* se realizaba de manera diferida bajo el *cliché* de reporte “en vivo” que no era más que un videoclip que llegaba al estudio a través de una grabación “enlatada”¹³ o remitida a través del aplicativo WeTransfer cuando ésta se enviaba desde grandes distancias; con la instalación y manejo del novedoso Streaming vMix-23, y luego de varias pruebas de campo, los productores y periodistas del medio, se encontraban ante una novedad e innovación de los recursos digitales, lo que realmente constituyó un avance en la transmisión en tiempo real de los acontecimientos que debían llegar a los espectadores del entorno social. Las bondades que presentaba esta innovación, constituyeron la nueva propuesta que se presentaba al público desde un espacio que se había ganado la confianza de anunciantes y televidentes pero que necesitaba insertar mejoras en la producción de noticias, especialmente para la cobertura informativa en tiempo real y al instante. Las ventajas que se obtuvieron con el uso del vMix-23 fueron plasmadas prontamente en beneficio del equipo de trabajo, gracias a la facticidad existente y a la calidad con que se producían los reportes en vivo con el sólo uso de un teléfono inteligente cuya capacidad podía alcanzar hasta los 4k de pixeles.

4.1.3. Transmisiones con el streaming vMix-23

Las Dosis diarias de noticias que reciben los televidentes de Chanchamayo son ilustradas con imágenes en alta definición (HD) y en ocasiones en 4K, mediante las transmisiones en directo desde diferentes lugares

¹³ En España: programa de radio o de televisión que ha sido grabado antes de ser emitido.
"programa enlatado"

de la región y del país. El vMix-23, ha permitido que los colaboradores de Selvática Televisión con el uso de sus Smartphone, puedan enviar información en directo que son transmitidos en tiempo real a través de la señal de Selvática Televisión en el canal 89 de Cable Selva Central y por el canal 5 de Cable Cañari de la televisión en la ciudad de La Merced, replicada además por las cuentas del Fanpage de la producción de *Dosis diaria de noticias*, donde los autores de la investigación, desarrollan actividad periodística de manera permanente. Para el logro de los objetivos del estudio, se han acopiado los reportes de 7 fechas durante el período determinado en el proyecto y seleccionados por conveniencia.



18 de mayo de 2022:

Cobertura informativa de la llegada del gobernador regional de Junín y comitiva, en visita de supervisión a la ciudad de Tarma.



08 de junio de 2022:

Pacientes con problemas visuales son atendidos por oftalmólogos del Instituto Nacional de Oftalmología (INO), en la “Campaña de Tamizaje de Cataratas” atendiendo a comunidades nativas de Pampa Michi, Marankiari Bajo, Shawan Rama, Hospital Demarini y centros de salud de la provincia Chanchamayo.



17 de junio 2022:

La Planta hidroeléctrica ENEL, en trabajo social distribuyó kits escolares y paquetes con materiales de trabajo a los centros educativos de educación inicial y primaria de la región Junín.



7 de junio 2022:

Ceremonia por el CXLII aniversario de la Batalla de Arica, renovación de juramento y fidelidad a la Bandera del Perú en el parque Bolognesi en la ciudad de La Merced, Chanchamayo.



26 de mayo de 2022:

Personal de salud del hospital Julio César Demarini Caro, en campaña de tamizaje de catarata en los adultos mayores de 50 años en las comunidades nativas de Chanchamayo.



7 de junio 2022:

Reunión multisectorial y lanzamiento de la campaña de donación voluntaria de sangre en Chanchamayo.



16 de mayo 2022:

El alcalde de Chanchamayo Eduardo Mariño y autoridades de la provincia, informan sobre las conclusiones de estrategias aplicadas para combatir el DENGUE en la zona de selva central.



19 de mayo 2022:

Autoridades ediles y el congresista Waldemar Cerrón Rojas, coordinan la gestión ante el Ministerio de la Producción, de proyectos de envergadura para Chanchamayo, priorizando la ejecución de la primera etapa de la Planta Agroindustrial, en beneficio de los productores de la zona.



12 de mayo de 2022:

Transmisión directa sobre la captura de 5 integrantes de la banda “Los pipiolos de Puerto Ene”, con 44.33 Kg. de PBC, proveniente de Puerto ENE con destino a Ciudad Constitución.



01 de junio de 2022:

Personal de salud fumigando y eliminando los lugares de proliferación de larvas de zancudos, portadores del temido Dengue y otras enfermedades.

4.1.4. Impactos generados por el vMix-23

Impactos favorables:

Los impactos internos y externos que positivos registrados por el equipo de trabajo luego de la instalación del software vMix-23 en el programa, se identificaron bajo las siguientes características:

a) Demanda: hubo una mayor demanda de avisos publicitarios, especialmente cuando se debían realizar transmisiones en directo desde el lugar de los acontecimientos.

b) Costos: reducción de gastos referidos a la adquisición de insumos para videograbadoras, baterías, cables y uso de cabinas de internet para el envío diferido de clips, hacia los estudios.

c) Inmediatez: el vMix, por su baja latencia y alta calidad de audio y video además de las ventajas de los Smartphone, permitía una transmisión en tiempo real con las 'primicias' noticiosas.

d) Innovación: el vMix-23, para el año 2020 era una novedad en software para transmisiones en vivo y directo a través de Internet. Se dejaron de usar los videos “enlatados” que simulaban reportes en directo.

e) Versatilidad: vMix-23 se ejecuta en computadoras domésticas que cuentan con sistemas Windows 7, Windows 8 y Windows 10, que lo convierte en la solución completa de software para la producción y transmisiones de video en vivo.

f) Novedad: la inclusión del vMix-23 en *Dosis diaria de noticias*, significó un gran salto en el uso de la tecnología digital para la producción de noticias. Fue una novedad ante la opinión pública de Chanchamayo.

g) Impacto en el medio: los impactos registrados desde los inicios fueron favorables en la opinión pública, permitieron mejor manejo de la información proveniente de los lugares donde sucedían los acontecimientos, teniéndose además, impactos favorables internos en el medio.

h) Reducción de tiempo: los impactos en el factor tiempo fueron muy provechosos. Las conexiones a través del software vMix-23, se hacen directamente desde los Smartphone, las que transmiten en calidad 4K en directo, sin necesidad de instalar cámaras filmadoras, trípodes, baterías, conexiones eléctricas etc., lográndose reducir considerablemente el tiempo de instalación para transmisión en vivo.

i) Otras ventajas: alta calidad de audio y video. Exclusión de camarógrafos y reducción de gastos en personal.

j) Factor económico: a partir del empleo del vMix-23, la demanda de servicios publicitarios en el programa y en Selvática Televisión tuvieron una creciente demanda, influyendo en las mejoras cuantitativas de la producción de noticias y mejoras cualitativas en los contenidos a difundirse.

**4ta dosis
contra la COVID-19
MAYORES DE 40 AÑOS**

**ME VACUNO
PERÚ**
COMPLETA LA DOSIS QUE TE FALTA

Así como en la marinera no hay primera sin segunda
Tampoco hay tercera sin cuarta para protegerte de la COVID-19

¡Ahora les toca a los de 40!

Si tienes más de 5 meses luego de haberte aplicado la tercera dosis

Puntos fijos: la bombonera y parque principal de PKI

JUNÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE SALUD

RED DE SALUD PICHANAQUI
atención en la red

Campaña de vacunación con la cuarta dosis anti Covid-19 para mayores de 40 años en Pichanaqui y flyer publicitarios de actividades sociales de alcance nacional.

Dosis Diaria de Noticias-Yesca y Giancarlo Bustamante- Hermanos Periodistas
30 de mayo

SIMULACRO NACIONAL MULTIPLELIGRO 2022

Participa del SIMULACRO NACIONAL MULTIPLELIGRO 2022, a desarrollarse el martes 31 de mayo a las 10:00 a.m., con la finalidad de preparar a la población ante un desastre de gran magnitud.

¡#PrepárateYParticipa! #RedDeSaludPichanaqui

INDECI Participa del **PICHANAQUI**

SIMULACRO NACIONAL MULTIPLELIGRO 2022

MARTES 31 MAYO 10:00 AM SALIDA

El simulacro se inicia con el sonido de bocinas, alarmas o silbatos.

Evacúa con la mochila para emergencia y de forma ordenada.

Sigue las indicaciones de las autoridades de Gestión del Riesgo de Desastres.

Participa junto con tu familia

Dosis Diaria de Noticias-Yesca y Giancarlo Bustamante- Hermanos Periodistas
23 de abril

#Feliz50ºAniversarioPichanaqui | #Embanderamiento general por las bodas de oro de #Aniversario de #Fundación y fiestas patronales Pichanaqui

EMBANDERAMIENTO GENERAL DE TODO EL DISTRITO #PICHANAQUI

Del 25 de abril al 1 de mayo 2022.
... Ver más

MUNICIPALIDAD DISTRITAL PICHANAQUI

EL GALLITO
Raíz Atiaga

50 AÑOS ANIVERSARIO
DE FUNDACIÓN Y FIESTA PATRONAL DE PICHANAQUI

DEL 25 DE ABRIL AL 1 DE MAYO 2022
EMBANDERAMIENTO GENERAL
PICHANAQUI EN APLICACIÓN DEL DECRETO DE ALCALDÍA 18-04-2022-MDP
DEL 25 DE ABRIL AL 01 DE MAYO



Saludo de reconocimiento a los trabajadores municipales por el Día Nacional del Reciclador en la ciudad de San Ramón, Chanchamayo, encargado por el Alcalde del distrito.

Impactos desfavorables

Así como se tuvieron situaciones favorables con el uso del software vMix-23 en la producción de noticias, también se registraron algunas desventajas que son propias de la tecnología, las que fueron superadas con la perseverancia de los técnicos, reporteros y periodistas del programa *Dosis diaria de noticias*.

a) Mayores recursos económicos: necesariamente debía adquirirse una licencia oficial para el uso del Streaming vMix-23. El “demo” sirvió para 30 días gratuitos y los software “piratas” no garantizan un trabajo continuo.

- b) Más recursos tecnológicos:** por necesidad debían requerirse los “estabilizadores” de Smartphone que sustituyeron a los trípodes.
- c) Necesidad unidad móvil:** se hace necesaria la adquisición de unidades móviles para el desplazamiento de los reporteros hacia zonas alejadas donde se reportan los acontecimientos importantes.
- d) Capacitación del personal:** las innovaciones en materia tecnológica exigen la permanente capacitación del personal del medio y del programa *Dosis diaria de noticias*, lo que implica una inversión adicional, aunque su repercusión final es positiva.
- e) Fallas por latencia de internet:** en lugares donde la conectividad es nula o deficiente, las transmisiones están supeditadas a las limitaciones de las redes de internet.
- f) Fallas técnicas:** en algunos casos, el uso de algún Smartphone desactualizado, no ha permitido una transmisión adecuada de la información.

4.2. Discusión de resultados

Considerando que “la investigación-acción construye el conocimiento por medio de la práctica” citado por Hernández, Fernández y Baptista (2010) refiriéndose a Sandín (2003), quien lo ha definido como el proceso donde se envuelve la transformación para mejorar una realidad social, educativa, administrativa, entre otras, el estudio asumió que esas necesidades de “transformación” que por la naturaleza de la acción está relacionada con la tecnología y comunicación, se consideraron necesarias para innovar las acciones vinculadas a los públicos del ámbito de estudio del proyecto. Es que de acuerdo al autor citado, la investigación acción que se inicia desde el reconocimiento de problemas prácticos vinculados con un ambiente o entorno, exige la colaboración de los participantes en la detección de sus propias necesidades, porque ellos conocen mejor que nadie el problema que deben ayudar a resolver, con las

modificaciones estructurales necesarias en el proceso de mejora o transformación. (p. 510)

En tal sentido, la toma de decisiones de los miembros del grupo de investigación los ha involucrado durante todo el proceso de estudio desde la identificación del problema, pasando por la implementación de acciones hasta construir el reporte final, lográndose establecer los cambios esperados gracias al conocimiento práctico a las vivencias y habilidades de los mismos, contribuyendo de tal modo al resultado esperado. El equipo de trabajo de *Dosis diaria de noticias*, se ha centrado en analizar y aplicar las tres fases esenciales del diseño investigación-acción, por lo que en primer término, sus integrantes tomaron conciencia de la realidad en que se producían las noticias y que se hallaba en etapa de obsolescencia por el empleo de equipos electrónicos analógicos en una época de plena evolución digital, concordante con la premisa de necesaria construcción de un “bosquejo del problema y recolección de datos”.

En segundo lugar, se ingresó a la fase de abstracción e interpretación de la realidad que exigía la urgente adaptación a los avances de la tecnología, por lo que se decidió de manera grupal, la implementación de mejoras cualitativas en el sistema de producción de noticias mediante la adquisición del software vMix-23, que facilitaba ventajas competitivas para el medio y para el equipo de trabajo, llegándose posteriormente; con la inclusión del vMix-23 en las transmisiones de noticias y de los enlaces en vivo; a ubicar al programa televisivo en el primer espacio de noticias actualizado con una herramienta digital versátil, impactando en la opinión pública de manera favorable, a juzgar por los comentarios que comenzaron a recibirse en las redes sociales y en el trabajo diario de información en el canal de televisión.

Es así que la proyección asumida por el equipo de trabajo, estimulada por los comentarios de competidores, dio paso a la innovación digital del proceso

informativo en la provincia Chanchamayo de la región Junín, teniéndose ahora un *referente objetivo* de producción audiovisual, dedicada al periodismo televisivo por señal física y señal digital a través de la Fan Page del programa.

CONCLUSIONES

- 1.** Por los resultados del análisis descriptivo realizado, se ha identificado que el Streaming vMix-23, ha optimizado la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo de la región Junín 2022, constituyéndose en un gran logro de innovación en los procesos de producción y transmisión de noticias en la región central del país.
- 2.** El uso del Streaming vMix-23 ha generado impactos internos y externos en el medio, de los que se identificaron con mayor presencia los impactos favorables en la transmisión de imágenes en el programa *Dosis diaria de noticias*, con resultados óptimos en televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022.
- 3.** La contribución del Streaming vMix-23 en la construcción social de la realidad a través de la producción y transmisión de noticias por televisión en el distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022, se ha plasmado en la creciente demanda de instituciones públicas y privadas, para la difusión de spots publicitarios y de propaganda, como complemento de la información en tiempo real que transmiten.
- 4.** Como resultado de la investigación, se colige que las transmisiones directas que se hicieron sobre las víctimas mortales del Covid-19 desde el hospital Demarini, fueron los que causaron mayor impacto emocional en el público, siendo estos acontecimientos transmitidos con ayuda del Software vMix-23 con alta resolución y calidad.

RECOMENDACIONES

PRIMERA:

Se recomienda a los productores de programas de televisión analógica o digital, el uso del Streaming vMix-23 o de versiones actualizadas, para optimizar sus contenidos audiovisuales de transmisiones a distancia en tiempo real y en formatos HD y 4K, satisfaciendo las exigencias del público espectador.

SEGUNDA:

Debido a que los programas informativos de la televisión local desarrollan entrevistas a distancia, se recomienda el uso del Streaming vMix-23, que les ofrece alta calidad de transmisión de audio y video, frente a plataformas digitales de enlace remoto que incursionaron durante la etapa pandémica del Covid-19.

TERCERA:

Las asignaturas de televisión de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, deben incluir en sus contenidos curriculares, el manejo de software para transmisiones de alta calidad y a bajo costo como el vMix-23 y versiones actuales como el vMix-25.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, R. (1989) *La producción de la noticia*. Barcelona: Paidós.
- B.I. Boliche Intercambios, (2022) *vMix Pro v23.0.0.67 Multilenguaje (Español), Producción, Grabación y transmisión de video en vivo*.
<https://www.bolicheintercambios.net/software/vmix-pro-v23-0-0-67/>
- Barja Marquina, L. D. (2016) *El perfil del nuevo periodista digital peruano en los procesos de convergencia de plataformas. Casos El Comercio, RPP Noticias y EPENSA*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/4830>
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (1979) *La construcción social de la realidad*. Amorrortu, Buenos Aires.
- Callalle, J. (2017) *Implementación de un sistema de streaming de video mediante redes WLAN y RTP para el servicio de radiodifusión por cable en la modalidad de cable alámbrico u óptico en el distrito de Paramonga*. [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica del Perú]
<https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/1297>
- Carranza, A. y Villanueva, J. (2019) *Las plataformas Streaming en las preferencias del nuevo consumidor universitario, Universidad Particular Antenor Orrego y Universidad Nacional de Trujillo - 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]
[https://renati.sunedu.gob.pe/browse?type=author&value=Carranza+Narro%2C+Annie+Katherine](https://renati.sunedu.gob.pe/browse?type=author&value=Carranza+Narro%C2C+Annie+Katherine)
- Carretero, R. (2014) *Instagram, una herramienta al servicio del periodismo. De Mediatics*. <https://www.media-tics.com/noticia/2301/medios-de-comunicacion/instagram-una-herramienta-al-servicio-del-periodismo.html>.
- Castells, M. (2002) *La Galaxia Internet*. Plaza y Janés Barcelona.
- Cebrián, M. (2009 p.16) *Comunicación interactiva en los cibermedios*.
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=33&articulo=33-2009-03>.
- Chetty, S. (1996). The Case Study Method for Research in Small-and Medium-Sized Firms. *ResearchGate*, 73-85.
- Cristofani, M. A. (2017) *El Nuevo Consumidor de Información: ¿Usuario O Productor? El re-planeamiento estratégico de las Unidades de Información*.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74007/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?seque.
- Crousillat, F. (2021) *Las Comunidades de Twitch: La interacción dentro del streaming como futuro digital en plataformas*. [Tesis de pregrado, Universidad de Ciencias Aplicadas]
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657568/Crousillat_GF.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Definición ABC. (Agosto de 2009) *Definición de transmisión*.
<https://www.definicionabc.com>

- Feenstra, R. y Casero, A. (2012) Nuevas formas de producción de noticias en el entorno digital y cambios en el periodismo: el caso 15M. *Comunicación y hombre*, 14.
- Fernández, I. A. (2018) *Periodismo digital: Análisis de la nueva forma de adaptarse al mercado en los medios de espectáculos*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] <https://doi.org/10.19083/tesis/625057>.
- Fernández, Hernández y Baptista. (2014) *Metodología de la Investigación Científica*. México: 6ta. edición McGraw-Hill Interamericana.
doi:<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- García, A. y Rupérez, P. (2007) *Aproximaciones al periodismo digital*.
<https://books.google.com.pe/books?id=7CyTYu7-lcQC&pg=PA107&lpg=PA107&dq=INFOGRAF%C3%8DA+Es+el+elemento+que+ha+sufrido+una+revoluci%C3%B3n+m%C3%A1s+radical+como+contene>.
- Gestión. (2021) *¿Qué es una plataforma digital y qué tipos existen?*
<https://gestion.pe/tendencias>
- Hall, S. (1981) *La cultura, los medios de comunicación y el "efecto ideológico", en Sociedad y comunicación de masas*. VV. AA, Fondo de Cultura Económica, México.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010) *Metodología de la Investigación* (5a. Ed.) México D.F.: McGrawHill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación* (6ta. Ed.) México D.F.: McGrawHill.
- Hinojosa, M., Robayo, C. E. y Maldonado, M. (2016) *Los inicios en el periodismo digital*. Periodismodigital- Reciclarseomorir.pdf.
- Jaramillo, L. G., & Mediavilla, A. L. (2018 p.13) *Periodismo digital tras las comunidades sostenibles en el ciberespacio*.
<https://books.google.com.pe/books?id=PX5xDwAAQBAJ&pg=PA14&lpg=PA14>.
- Jiménez-Domínguez, B. (1994) *#Ineditviable*. <http://ineditviable.blogspot.com/>
- La Rosa Pinedo, A. (2017). *Valoración de las redes sociales y las fases de producción del trabajo periodístico*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Ed. UIGV.
- Latto, N. (2020) *AVG Signal*. <https://www.avg.com/es/signal/what-is-streaming>
- Lavalle, J. C. (2017) *Estudio de la tecnología streaming en redes Dual Stack IPV4 / IPV6 para la transmisión multimedia*. [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica del Perú]
<https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/934>
- López García, X. (1999) Estrategias locales en tiempos de globalización. *Revista Latina de Comunicación Social* (Nº 21)
doi:<http://www.ull.es/publicaciones/latina/biblio/cartagena/40xose.htm>
- Mark, N., Saunders, P. y Thornil, A. (2019) *Research Methods For Business students*. New York: Pearson.

- Masuda, Y. (1984) *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial*. Tecnos, Madrid.
- Meza, A. (2012) *Implementación de plataforma para streaming de vídeo en tiempo real, a partir de tecnologías libres*. [Tesis de pregrado, Universidad de San Carlos de Guatemala] http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/08/08_0644_CS.pdf
- Molina, N. (2005). ¿Qué es el estado del arte? *Unisalle*.
- Molina, N. (2005) *¿Qué es el estado del arte?*
<https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1198&context=svo>
- Muñoz, A. (2021) Internacionalización de las plataformas públicas de streaming en América del Norte. *Scielo*, 28.
- Oliva, C. (2014) El periodismo digital y sus retos en la sociedad global y del conocimiento. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales, Universidad Rey Juan Carlos*(España), (61) 1-30. doi:ISSN 1696-7348
- Orellana, P. (2021) *Economipedia*. <https://economipedia.com/definiciones/alianza-estrategica.html>
- Pérez, J. y Gardey, A. (2014). *Definición de multimedia*.
(<https://definicion.de/multimedia/>)
- Planter, K. (2004) La producción de noticias, un acercamiento a la percepción, conocimiento y visión de la política mexicana y el proceso electoral federal del 2003 de los periodistas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 13.
- Question Pro. (s.f.) *¿Qué es la investigación cualitativa?*
<https://www.questionpro.com>
- Raffino, M. A. (2020) *Redes Sociales*. <https://concepto.de/redes-sociales/>
- Rivero, J. (2013). *Investigación-acción. Epistemología de la investigación-acción*.
<https://groups.google.com/g/investigacionparticipativa/c/-yVPvJZ8Kzs?pli=1>
- Rockcontent. (2019) <https://rockcontent.com/es/blog/prosumidor/>.
<https://rockcontent.com/es/blog/prosumidor/>
- Rodrigo, M. (1989) *La construcción de la noticia*. Barcelona: Paidós.
- Rogel, L. (2016) *Implementación de video streaming para la visualización en tiempo real de la funcionalidad de una aplicación interactiva transmitida en BTS (Broadcast transport stream)*. [Tesis de pregrado, Universidad de las Fuerzas Armadas, Eléctrica y electrónica]
<http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/11708?locale-attribute=en>
- Tech Buddy. (2021) *¿Cuál es la diferencia entre SD, HD y 4K?*
<https://www.techbuddy.es/post/cual-es-la-diferencia-entre-sd-hd-y-4k>
- Tesis y Másters. (s.f.) *Estado del arte: definición*. <https://tesisymasters.com.ar/estado-del-arte-definicion/>
- Twitch. (s.f.) *Vídeo de baja latencia*. <https://help.twitch.tv/s/article/low-latency-video?language=es>
- UltraStudio. (2022) *Reproducción para computadoras Thunderbolt 3*.
<https://www.blackmagicdesign.com/products/ultrastudio>

- Verizon. (s.f.) *Streaming*. <https://espanol.verizon.com>
- Videologic. (2022) *Características vMix*. <https://www.videologic-sistemas.com/productos/vmix/caracteristicas/>
- Videologic. (s.f.) *vMix Live Production Software*. <https://www.videologic-sistemas.com>
- Villanueva, E. (1999) *Deontología informativa*. México: Universidad Iberoamericana.
- Vivar, H. y Vinader, R. (2011) El impulso de la industria de los contenidos digitales. *Cuadernos de Información y Comunicación* (Nº 16, pp. 115-124.).
- vMix. (s.f.) *vMix Live Production & Streaming Software*. <https://www.vmix.com/>
- Xataka Basics. (2017) *WeTransfer, qué es y cómo lo puedes usar para compartir archivos*. <https://www.xataka.com/basics/wetransfer-que-es-y-como-lo-puedes-usar-para-compartir-archivos>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Anexo 02: Instrumento de recojo de información

Anexo 03: Declaración de autenticidad de Tesis

Anexo 04: Galería de fotografías y registros de plataforma vMix-23

Anexo 01: Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	METODOLOGÍA
<p align="center">PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera el Streaming vMix-23, ha optimizado la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?</p> <p align="center">PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a) ¿Qué impactos internos y externos ha logrado el Streaming vMix-23 en la transmisión de imágenes para optimizar la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?</p> <p>b) ¿De qué manera el Streaming vMix-23 contribuye a la construcción social de la realidad en la producción de noticias por televisión en el distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022?</p> <p>c) Cuáles son los fenómenos externos convertidos en acontecimientos con el Streaming vMix-23, que impactaron en la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, Provincia de Chanchamayo región Junín?</p>	<p align="center">OBJETIVO GENERAL</p> <p>Identificar de qué manera el Streaming vMix-23, ha optimizado la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022.</p> <p align="center">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Describir los impactos internos y externos que ha logrado el Streaming vMix-23 en la transmisión de imágenes para optimizar la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022.</p> <p>b) Analizar de qué manera el Streaming vMix-23 contribuye a la construcción social de la realidad en la producción de noticias por televisión en el distrito de La Merced, provincia Chanchamayo, región Junín 2022.</p> <p>c) Definir cuáles son los fenómenos externos convertidos en acontecimientos con el Streaming vMix-23, que impactaron en la producción de noticias en la televisión del distrito de La Merced, Provincia de Chanchamayo región Junín 2022.</p>	<p align="center">Streaming vMix-23</p> <hr/> <p align="center">Producción de noticias</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hardware y software ▪ Características de multimedios ▪ Demanda y costos ▪ Ventajas y desventajas <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Transmisión de información ▪ Producción de noticias ▪ Impactos (internos – externos) ▪ Construcción social ▪ Fenómenos externos ▪ Composición de acontecimientos 	<p align="center">Métodos de estudio</p> <p>General: Inductivo</p> <p>Específicos: Descriptivo – analítico</p> <p>Tipo de investigación: Básica interpretativa</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo</p> <p>Diseño de investigación: Investigación - acción</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación participante. - Análisis del estado del arte. <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Block digital - Formulario de análisis

Anexo 02: Instrumento de recojo de información

FICHA DE ANÁLISIS			
SUCESO		CARACTERIZACIÓN	
LUGAR FECHA Y HORA			
TIPOLOGÍA			
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	SUB CATEGORÍAS	INFORMACIÓN RELEVANTE	OBSERVACIONES DE LOS INVESTIGADORES
Streaming vMix-23	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hardware y software ▪ Características de multimedios ▪ Demanda y costos ▪ Ventajas y desventajas. 	Por cada sub categoría	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Transmisión de información ▪ Producción de noticias ▪ Impactos (internos – externos) ▪ Construcción social ▪ Fenómenos externos ▪ Composición de acontecimientos 		Detalles por cada sub categoría
		TEMPORALIDAD:	
		FUENTES:	

Anexo 03: Declaración de autenticidad de tesis



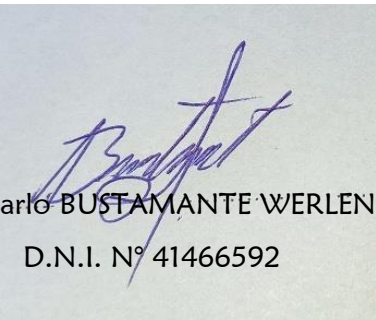
“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por medio del presente documento, yo Giancarlo BUSTAMANTE WERLEN, identificado con código N° 1441013092 y Documento Nacional de Identidad N° 41466592 declaro bajo juramento que la Tesis titulada: **Streaming vMix-23 en la producción de noticias por televisión en la provincia Chanchamayo, Junín 2022**, es de mi co-autoría, por lo que asumo las responsabilidades civiles, administrativas o penales que pudieran derivarse en caso se detecten textos parciales o totales plagiados y que no estén citados o referenciados, autorizando a las autoridades de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, aplicar lo dispuesto en la Resolución del Consejo Directivo de la SUNEDU N° 174-2019-SUNEDU/CD, que prevé las acciones para garantizar la originalidad de los trabajos de investigación.

Asimismo, autorizo a los interesados que deseen utilizar total o parcialmente la Tesis con fines educativos y de investigación, lo pueden hacer, siempre en cuando citen adecuadamente al suscrito como autor del estudio.

Para mayor constancia, firmo la presente declaración de autenticidad en la ciudad de La Merced a los 30 días del mes de junio del año 2022.



Giancarlo BUSTAMANTE WERLEN
D.N.I. N° 41466592



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por medio del presente documento, yo Rosinaldo Julio MEZA VALDEZ, identificado con código N° 1441013109 y Documento Nacional de Identidad N° 73428134, declaro bajo juramento que los contenidos de la Tesis titulada: **Streaming vMix-23 en la producción de noticias por televisión en la provincia Chanchamayo, Junín 2022**, es de mi autoría, por lo que asumo las responsabilidades civiles, administrativas o penales que pudieran derivarse en caso se detecten textos parciales o totales plagiados y que no estén citados o referenciados, autorizando a las autoridades de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, aplicar lo dispuesto en la Resolución del Consejo Directivo de la SUNEDU N° 174-2019-SUNEDU/CD, que prevé las acciones para garantizar la originalidad de los trabajos de investigación.

Asimismo, autorizo a los interesados que deseen utilizar total o parcialmente la Tesis con fines educativos y de investigación, lo pueden hacer, siempre en cuando citen adecuadamente al suscrito como autor del estudio.

Para mayor constancia, firmo la presente declaración de autenticidad en la ciudad de La Merced a los 30 días del mes de junio del año 2022.



Rosinaldo Julio MEZA VALDEZ
D.N.I. N° 73428134

Anexo 04: Galería de fotografías y registros de plataforma



El uso del croma (color verde) para fondos virtuales y de la videocam durante la producción de noticias en el programa Dosis diaria de noticias por Selvática televisión en Chanchamayo, son recurrentes y compatibles con el vMix-23.



El Streaming vMix-23, ha sido instalado en las computadoras de Selvática Televisión y en las computadoras personales de los integrantes del equipo de trabajo.



Nótese que se prescinden de filmadoras convencionales. El uso del 'videocam' con alta resolución (3840 x 2160) full HD, se ha convertido en la herramienta electrónica necesaria para la producción de noticias en el programa "Dosis diaria de noticias" en Chanchamayo.



Perfil de la Fan page del programa. A la fecha suma 14 mil seguidores que deben multiplicarse para lograr otros objetivos y demostrar el alto impacto de "Dosis diaria de noticias" en la comunidad virtual.



Los acontecimientos más importantes que se reportaron en vivo, fueron los relacionados al impacto del Covid-19. La representación multisectorial de Chanchamayo, incluso hasta ahora, sigue onitoreando las secuelas de esta pandemia y la posible reactivación de la cuarta ola.



El Streaming vMix-23, contribuye al equipo de trabajo para que las transmisiones de noticias se hagan de manera descentralizada como es el clamor de los televidentes. (Pichanaki)



Transmisión en vivo a través del Streaming vMix de un evento artístico con fines benéficos en la ciudad de La Merced, Chanchamayo.