



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## **FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

### **ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

La producción audiovisual presentada por los “STREAMERS” como  
formato emergente en el Perú. Lima. 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

#### **AUTOR:**

Rivera Chavez, Luis David ([orcid.org/0000-0001-6805-1136](https://orcid.org/0000-0001-6805-1136))

#### **ASESOR:**

Mg. Celis Castillo, Edward José ([orcid.org/0000-0002-4697-3532](https://orcid.org/0000-0002-4697-3532))

#### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

#### **LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

**LIMA — PERÚ  
2022**

## **Dedicatoria**

Decidí tomar este camino, lo escogí con el corazón con la promesa de cumplir este objetivo me esforzaría para lograrlo dando lo mejor de mí. Papá, mamá, hermana gracias a ustedes que me han apoyado y ayudado en ciertas circunstancias, por ustedes logren llevar todo este esfuerzo adelante sin rendirme hasta el final y por ello les dedicó este trabajo y gran sacrificio.

### **Agradecimiento**

Agradezco a las personas que me ayudaron con su apoyo durante todo el proceso, sin su ayuda no hubiera podido realizar este trabajo de investigación.

## **Índice de contenidos**

|  |     |
|--|-----|
| Carátula   |     |
| Dedicatoria.....   | ii  |
| Agradecimiento.....  | iii |
| Índice de contenidos.....                                      | iv  |
| Resumen.....   | v   |
| Abstract.....  | vi  |
| I. INTRODUCCIÓN.....   | 1   |
| II. MARCO TEÓRICO.....   | 3   |
| III. METODOLOGÍA.....  | 13  |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación.....                       | 13  |
| 3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización..... | 14  |
| 3.3. Escenario de estudio.....                                 | 14  |
| 3.4. Participantes.....  | 14  |
| 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....      | 15  |
| 3.6. Procedimiento.....  | 15  |
| 3.7. Rigor científico.....                                     | 16  |
| 3.8. Método de análisis de datos.....                          | 17  |
| 3.9. Aspectos éticos.....                                      | 17  |
| IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....                                | 18  |
| V. CONCLUSIONES.....   | 22  |
| VI. RECOMENDACIONES.....                                       | 24  |
| REFERENCIAS.....   | 25  |
| ANEXOS   |     |

## RESUMEN

La actual investigación titulada: La producción audiovisual presentada por los “STREAMERS” como formato emergente en el Perú tuvo como objetivo analizar las etapas de producción audiovisual que presentan los Streamers para ser un formato emergente en el Perú. Para llevar a cabo este trabajo de investigación se utilizó el enfoque cualitativo, de tipo básico y nivel descriptiva. La muestra del presente proyecto esta concertada por dos profesionales en audiovisuales y un streamer, la herramienta de recopilación de antecedentes, se manejó la guía de entrevista. En los resultados se encontró que los expertos creen que se encuentran todas las etapas de la producción audiovisual para que los streamers sean un formato emergente. Mientras en las conclusiones, se matiza como los streamers continúan las semejantes fases de producción audiovisual que los medios habituales, con la diferencia de manera menos estricta y experta; es así como se consiguen los resultados. Sin embargo, la interactividad en ambos medios, en parte de los streamers tienen una interacción más directa a comparación de los medios habituales de igual manera los medios habituales han tenido una trayectoria por diferentes cambios y adaptarse progresivamente; y en el país no ha sido una excepción de este contexto.

**Palabras clave:** Streamers, medios habituales, televisión, producción audiovisual, formato emergente.

## ABSTRACT

The current investigation entitled: The audiovisual production presented by the "STREAMERS" as an emerging format in Peru had the objective of analyzing the stages of audiovisual production that the Streamers present to be an emerging format in Peru. To carry out this research work, the qualitative approach, of basic type and descriptive level, was proposed. The sample of this project is arranged by two audiovisual professionals and a streamer, the background collection tool, the interview guide was managed. In the results it was found that experts believe that all stages of audiovisual production are located so that streamers are an emergent format. While in the conclusions, it is qualified how the streamers fit the similar phases of audiovisual production as the usual media, with the difference in a less strict and expert way; that is how the results are achieved. However, the interactivity in both media, part of the streamers have a more direct interaction compared to the usual media, in the same way the usual media have had a trajectory through different changes and progressively adapted; and the country has not been an exception to this context.

**Keywords:** Streamers, regular media, television, audiovisual production, emerging format.

## I. INTRODUCCIÓN

El progreso de estas innovadoras creaciones tecnológicas de la averiguación y la comunicación y el enorme impacto que han tenido tienen cualidades propias, ya que afectan en la vida humana todos los ámbitos. Es el tema de la elaboración del streaming y diferentes plataformas que llevan a cabo transmisiones en vivo, abren una gran cantidad de posibilidades y áreas de creación y comunicación, y, también impulsan a desarrollar distintos cambios en la sociedad, economía y cultura. Al respecto, Woodcock y Johnson (2019) señalan que las plataformas de transmisión en vivo permiten que cada vez más fanáticos vean transmisiones en cualquier momento y en cualquier lugar. Esto brinda a los nuevos creadores la oportunidad de compartir contenido, profesionalizar y monetizar sus pasatiempos.

En este estudio, se planteó analizar el fenómeno streamer, para ver si los streamers pueden ser vistos como un nuevo vehículo para la producción audiovisual en el ámbito y la sociedad digital. Para ello, se identifican las funciones identitarias de los medios digitales y cotidianos y se examina la colaboración de los streamers en estos procesos de comunicación y producciones audiovisuales, en este caso en Perú.

Por este motivo se llegó a plantear el problema general: ¿Qué etapas de producción audiovisual presentan los streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022?, y como problemas específicos: ¿Cómo se presenta la pre producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022?, ¿Cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022? y ¿Cómo se presenta la post producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022?

Es así que, el planteamiento del presente trabajo de investigación que tiene como objetivo principal Analizar las etapas de producción audiovisual que presentan los Streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022 y como objetivos específicos describir la preproducción de los streamers para ser un formato emergente en la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022.

Así mismo también el describir la producción de los streamers para ser un formato emergente en la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022. Y de la misma manera describir la post producción de los streamers para ser un formato emergente en la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022.

Con ello conseguir los objetivos mencionados, en el marco teórico de esta investigación, se desarrolló tres categorías analíticas y organizadoras: la preproducción, la producción y la post producción. Continuando, con los siguientes aspectos, los cuales son las preguntas y objetivo de investigación, el diseño de investigación, la muestra y las técnicas de recolección y análisis de datos.

Siguiendo a la sucesiva fase de la investigación, se integró la exhibición de los resultados de la investigación en convenio a las preguntas y los objetivos generales de la misma.

## II. MARCO TEÓRICO

Para aclarar y ampliar la idea, en este trabajo de investigación se tuvo como bases teóricas en las cuales sirvieron para el desarrollo de este mismo, trabajos realizados en un contexto nacional e internacional en razón del formato emergente de la producción audiovisual con enfoques distintos y en diferentes contextos de otros autores, comenzando por los antecedentes en orden con los conceptos de la investigación.

Bartolomé (1987) en su trabajo de investigación titulado “Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos”, publicado en la universidad de Barcelona posee como objetivo profundizar en un planteamiento del audiovisual en el que éste no actúa al servicio de la información verbal, sino que utiliza modos nuevos y distintos de expresión, esto es un nuevo modo de conocer. En este estudio experimental, cualitativo se demuestra que, el conocimiento de audiovisual suele hacer reseña a la integración de la audición y la visión para crear la realidad o el lenguaje.

La clarividencia suele ser simultánea y crea la realidad sensorial a través de componentes, que según son: la moderación entre el sonido y la imagen oportuno. Cada uno de los suplementos contribuye lo que le falta al otro. El soporte para la semántica de audio y visual tiene el mismo propósito. Y la contracción de propósito y significado entre los dos.

Su diversidad de acordes del lenguaje audiovisual (citada en Bartolomé) es el objetivo principal, pero hay ciertos acordes como los que producen los montajes. Aunque no, también existen códigos derivados de los gestos, la física y la melodía. Forma de comunicación que precede al expresión oral y escrita. Para la realización de lo audiovisual se requiere tres etapas importantes las cuales son la preproducción, producción y postproducción.

Alonso (2002), en su trabajo titulado “La influencia de las nuevas tecnologías en la cultura audiovisual contemporánea” publicado en la revista de investigación e innovación educativa, tiene como objetivo analizar la historia de la cultura audiovisual y la marca de las nuevas tecnologías en su progreso. En este estudio no experimental, cualitativo y exploratorio se demuestra que, el

impacto de las nuevas tecnologías en la historia de la cultura audiovisual y su desarrollo puede analizarse en términos de ámbito de influencia o fragmentación. Cómo el arte crea cambios visuales que se reflejan en muchos aspectos de la vida diaria: moda, diseño, ilustración, televisión, música, cine y casi todos los medios audiovisuales.

La era analógica (citada en Alonso, 2002) es una cualidad de análisis que se refiere esencialmente a la etapa que va desde la primera experiencia de la cámara oscura en el siglo XVI incluyendo el advenimiento de la computadora digital y la contingencia de la grabación digital. Los medios incluidos en esta fase incluyen cámaras tradicionales, faxes, teléfonos, televisores, radios y teléfonos celulares analógicos.

Por ello Hernández (2017) afirma que, en las actuales décadas, la transición de lo analógico a lo digital en el mundo de las telecomunicaciones y la radiodifusión ha tenido un gran impacto. De hecho, cualquier señal digital que opere de manera inferior en un sistema de inconstantes discretas y tenga un cambio determinado puede ser comprimida, procesada y almacenada utilizando tecnología informática para mejorar, ampliar, eficiencia, innovar y flexibilizar los servicios de comunicación.

Jórdan (2010) nos menciona que la era digital ha sido clasificada como la segunda revolución industrial. Su desarrollo fue vertiginoso y hegemónico, en contraste con el ritmo lento y progresivo de la era analógica. Así lo demuestra el acelerado proceso de transformación que se ha derivado en falta de 40 años: Un impulso cualitativo en la eficacia, variedad y complicación de los productos da lugar a la nombrada sociedad del riesgo, la investigación y el juicio. Estas metamorfosis se basan en la aplicación de diversas tecnologías que han aumentado las cabidas de comunicación humana de formas extraordinarias e inesperadas.

según Fidler (1998) La mediamorfosis, a medida que los medios ajustan y cambian las tendencias perpetuamente. Cambios provocados o impulsados por el progreso tecnológico y las nuevas peticiones de la sociedad. Son guías

del desarrollo de los medios. En el sentido darwiniano, las complementariedades preexistentes entre los nuevos y los viejos medios surgen a través del proceso de reestructuración del uso, el lenguaje y la adaptación para satisfacer las solicitudes de las audiencias imparciales.

Rice (2012) nos comenta que el fenómeno de los “Streamers”, comenzando por la principal plataforma conocida como Twitch, en 2007, un joven estadounidense llamado Justin Kang lanzó la plataforma de transmisión en vivo Justin.tv. Con una cámara y un micrófono integrados en su inseparable sombrero, Justin Kang transmitió todo lo que sucedió en su vida las dos horas del día, los siete días de la semana, ganando popularidad bajo el término lifecasting. La medianoche del 19 de marzo de 2007 la plataforma empezó a emitir su primera transmisión, del propio Justin Kan.

La plataforma llamó rápidamente la atención de miles de internautas interesados en contenidos antes vistos. Justin.tv se ha hecho un nombre en la red al más puro estilo reality show, pero con nuevos códigos y guiones que representan Internet. En octubre de 2007, el sitio se convirtió en una plataforma abierta y un año posteriormente tenía más de ocho millones de invitados mensuales. La plataforma se desarrolló y accedió a los internautas más comprometidos seguir los pasos de Justin Kan. Fue así como ciertos interesados se arrojaron a efectuar sus propias transmisiones. Justin.tv cobró vida propia y creció hacia nuevas materias (Rice, 2012).

Ante este contexto inconstante, Justin.tv no ha sabido acomodar a la diversidad de desconocidos presentadores. La singularidad de Twitch.tv en nichos de mercado, juegos y deportes electrónicos en crecimiento y potencialmente grandes, proporcionó un presente y un futuro mucho más prometedores de lo que había anticipado Justin.tv.

Joaquín (2019) afirma que los Streamers son personas que se dedican a jugar y transmitir videojuegos en vivo. Los streamers son como los jugadores. La diferencia con ellos es que los streamers han optado por compartir sus experiencias de juego con una audiencia que está física o digitalmente presente.

De igual manera compartiéndonos momentos especiales, ya que tienen categorías las cuales van basados a la conversación de streamer a audiencia donde la comunidad de este, se familiariza con el creador de contenido teniendo así un vínculo entre ambos.

Es así como Casells (2021) quien desarrolló una investigación titulada: "Twitch.tv, un nuevo paradigma en la comunicación y el entretenimiento en Internet", en su investigación el autor tuvo como objetivo general el analizar, el creciente modo de entretenimiento y la comunicación causado por el fenómeno streaming conocido hoy en día como Twitch. La metodología usada en este proyecto de estudio es de enfoque cuantitativo desarrollando una encuesta para conseguir la información necesaria para la investigación. Este estudio en la recolección de información se llevó a cabo en cuatro períodos donde han estado 245 usuarios, siendo la cantidad mayor consumidores de la plataforma Twitch. Llegando a los resultados de que Twitch.tv fue la plataforma pionera en dar respuesta a una y otras necesidades. Inicialmente asociado con los videojuegos, la industria del juego y su competencia, luego se involucró en la elaboración de contenido de entretenimiento adaptado a los lenguajes y códigos originarios digitales.

Por eso Braga (2006) que se construye sobre la idea de intervención para transformar sobre la percepción de sistemas de respuesta social. Pensar en la mediación representa que la transmisión de indagación no se limita al proceso de envío y recepción de mensajes concebido por la teoría tradicional de la comunicación, sino a las condiciones técnicas y culturales en las que se consume el contenido. Generar y distribuir información permite que el público interactúe con productos mediáticos a través de las contestaciones que juzgan fructíferas, constituyendo así una tercera agencia de comunicación: la distribución.

Rodríguez (2021) menciona que es trascendental subrayar que la web a menudo ofrece camino gratuito a productos, y la orientación de las relaciones es

en gran medida diario, individual y, a menudo, móvil. No hay horarios establecidos ni restricciones que no hayan sido comentadas previamente.

Se alienta a más transmisores a organizar contenido en formas de entretenimiento para televisores. Muchas de estas personalidades necesitan reinventar su contenido y establecer nuevas metas después de años en la plataforma. Por ello, numerosos de ellos optaron por organizar programas separados de lo coherente con los videojuegos, y con la venida de nuevas audiencias ajenas al entorno del jugador, aumentaron sus ganas de nuevos contenidos. Rodríguez (2021)

Los formatos de televisión cotidianos que demandan un esfuerzo técnico y financiero significativo son complicados de manejar para los streamers, y no obstante estos formatos generalmente logran números de internautas que respaldan una inversión rentable, muchos creadores eligen organizar sucesos especiales en línea.

González (2020) afirma que el caso más único y ejemplar de este reality es fuera de duda Ibai Llanos, el español del ambiente digital que más revuelo causó en 2020 y ganador del premio internacional a Mejor Streamer de 2020 por los Esports Awards. Agradece su esfuerzo por implementar nuevas formas de diversión.

Aunque en la actualidad este evento fue sobrepasado por el evento que desarrollo llamado “La velada del año 2” el cual tuvo la participación no solo del streamer y su audiencia, si no variedad de streamers de diferentes localidades y países y a su vez artistas, juntando en el evento emitido a más de 6 millones de internautas en la transmisión sin contar los que asistieron al evento de manera presencial. González (2020)

Dado que la práctica de creación de géneros audiovisuales en Twitch existe íntimamente relacionada con el desarrollo de productos audiovisuales en sus aparatos, no es fácil intentar encontrar objetivos de balance entre las particularidades de productos audiovisuales tanto en contenido, tratamiento o

distribución. Pero se puede llevar a cabo una aproximación a consideraciones de disconformidad entre ambas conveniencias de producción como, por ejemplo:

La lógica de creación de Twitch transforma a los consumidores habituales en productores y emisores independientes de contenidos audiovisuales. Por ello Bertossi comenta, hay un canje en el consumidor, que renuncia una posición donde recibe contenidos producidos por un pequeño conjunto para pasar a generar, filtrar y distribuir contenidos en un rol más diligente

Según Pérez y Gómez (2013) La forma de interacción en Twitch puede llegar a ser más directa ya que sus productos se encuentran en tiempo real, y esta es régimen con exactitud a través de la retroalimentación, distinguida por la inmediatez que se formula con la cantidad de suscriptores que tengan, ya que es un medio de apoyar al creador de contenido.

Las suscripciones, no llegan a ser ilimitadas como en el caso de Youtube, sino que son mensuales y de paga dando un beneficio al espectador, por defecto la plataforma da la inclusividad en el caso que el streamer tenga el chat solo para subs, y también poder ver el stream sin cortes comerciales, fuera de ello el mismo streamer tiene la posibilidad de agregar beneficios como el vea conveniente. Pérez y Gómez (2013)

Sin embargo, las producciones tradicionales han logrado una mejor integración con las redes sociales, fomentando la discusión a través de hashtags o comentarios directos en medios o cuentas de programas durante transmisiones, encuestas y debates. En otras palabras, el medio tradicional es Twitch.

También la producción audiovisual emergente de los Streamers está determinada por tres peculiaridades primordiales en términos de promociones y viralización: persistencia, los creadores de contenidos no tienen un límite en su creación mejor dicho no tienen un final al cual llegar, si no ellos tienen la elección de darle fin o discontinuar su contenido debido a la cantidad de emisiones y la complacencia de la solicita los usuarios consumidores; creciente de

investigación, esto manifiesta a la difusión y viralidad de la obra en variadas plataformas (como otras redes sociales), duplicando el potencial de acceso al producto.

Si bien ambos tipos de contenido de producción audiovisual son igualmente relevantes para la experiencia humana, la producción audiovisual de los Streamers se distorsiona llanamente por su inconveniencia, el desarrollo de contenido que en gran medida no se toca o no se discute.

En la calidad de la producción Twitch se diferencia porque coloca a los usuarios en una relación de paralelismo. Es por esta razón que tiene una posibilidad de encontrar a un Streamer una combinación de trabajos audiovisuales de todo tipo de nivel de los más profesionales a los amateurs. Londoño y Castañeda (2014) mencionan que un creador de contenido que ha sabido afianzarse en las redes sociales gracias a su papel clave y al apoyo de los usuarios, a pesar de su falta de trayectoria en el mundo mediático tradicional y su escasa formación en temas audiovisuales. la obra. Esta especialización progresiva no la permiten los medios usuales que solo acuerdan a profesionales con experiencia que atarean en equipo, y varias veces se basa en manuales de modo que dejan poca libertad creativa.

En la lógica comercial la creación de Twitch y su popularización condujo al surgimiento de una nueva lógica comercial. Su característica más destacada es que establece una relación económica directa sin los habituales intermediarios y numerosos actores envueltos en la financiación, producción, promoción y distribución de las producciones audiovisuales.

El usuario que inicia el proceso de monetización lo hace con el mismo Twitch, o mediante las marcas con las cuales el streamer este comprometido a su vez los espectadores o la audiencia de este mismo pueden aportar por medio de bits, que es un medio de apoyo, con el beneficio de una interacción más personalizada de espectador a streamer. Es por ello que recientemente, se han difundido las firmas de consultoría y especialización para creadores de

contenido, lo que facilita este asunto de monetización. Por lo tanto, las producciones de bajo presupuesto dominan en este entorno digital.

Respecto a las subcategorías relacionadas a los objetos específicos, la primera de ellas dominada “Pre producción” es definida por Jaunarena (2020) menciona que va desde la idea original del video hasta la estructura del guion que describa el desarrollo del video y organizar un plan de rodaje.

Ortiz (2018), por su parte indica que toda pre producción Siempre comienza con una idea en ciernes tratando de emular esa idea. Su elaboración depende en gran medida de la industria en la que se desarrolle. En las pequeñas industrias la producción es el objetivo principal y se mantiene resuelta o estática hasta la próxima obra, mientras que en las medianas industrias la producción continúa y se desarrollan proyectos a mediano y largo plazo.

A su vez, que se tiene una idea en mente para la elaboración de un contenido a su vez se debe saber a que publico ira dirigido por ello Valle (2005) comentó, la razón es que, como base de la producción audiovisual, los creadores del material que proyectan y la audiencia a la que está destinado deben ser conscientes de que son responsables del efecto que produce su contenido.

La segunda subcategoría, “La producción” es descrita por Antezana (2017) comenta que la producción es prueba de que se ha llevado a cabo una correcta planificación del proyecto. La producción es la parte más importante de la producción audiovisual, y todo el esfuerzo intelectual, humano y físico puesto en la producción produce un producto audiovisual.

El sonido es un aspecto muy importante en el apartado de la producción, Arredondo y García (1998) comentaron que muchas teorías cinematográficas han evitado la importancia del sonido en el cine, tratando el sonido como un dominio exclusivo y subordinado. A su vez Vernon (2016) nos menciona que hay muchas variaciones de análisis de audio, como diálogos, voz, ruido ambiental y música, que interfieren con el proceso de percepción de la película. Y es por ello que Párraga y García (2005) dicen que para la inclusión del sonido se debe

considerar el escenario en donde se presentará con el propósito de generar una comodidad acústica.

En ese sentido, todo se basa principalmente al desarrollo del producto ya sea una grabación o transmisión, Varona (2018) menciona la gran capacidad de la tecnología móvil, impulsada por la omnipresencia de las redes sociales, ofrece a los usuarios inmensas posibilidades en lo que respecta a la transmisión, especialmente de video. Esta ubicuidad del streaming, la facilidad con la que se puede generar y llevar a cualquier parte del planeta, está cambiando la forma de comunicar de la sociedad. La sociedad actual está llena de todo tipo de contenidos y situaciones o mensajes iniciáticos. Este capítulo considera el impacto de la transmisión en la reconfiguración de una Internet más poderosa en el hecho de la comunicación, ya sea de audio o video, y el surgimiento de sociedades que viven en un estado perpetuo de transmisión.

La tercera subcategoría, "La post producción", es definida por Marzal (2006) el término "postproducción" ha reemplazado al más tradicional "montaje" en las últimas décadas para designar la acción final e importante en el proceso de realización cinematográfica. Sin embargo, representan realidades diferentes, por lo que no son sinónimos absolutos. De hecho, uno de ellos, el montaje, representa una actividad específica inscrita en un proceso global, el otro está corporizado. Hasta hace poco tiempo, el reconocimiento de la importancia central de esta forma de manipulación material basada en el empalme físico implicaba que los dos conceptos se distinguían o confundían con frecuencia.

Como parte de la post producción se encuentra el video. Según Díaz (2012) la interacción ya no es directa, sino de voz e imagen, o inversamente, y argumenta que el video permitirá una comunicación similar a la comunicación habitual. El ejemplo anterior es GIF, que generalmente se refiere a archivos en este formato gráfico, ya sean imágenes fijas o imágenes en movimiento.

La música por su parte, según Custodio y Cano-Campos (2017) afirman que, de manera similar, la música es fundamentalmente un lenguaje sintáctico, con varios elementos ordenados jerárquicamente y vistos como compuestos de

timbres, intervalos y acordes. Con ello Blanco (2010) mencionó que la presencia de la música es un signo de carácter dramático y puede predecir cuán dramática será una sección de la historia con una sola cacofonía.

Finalmente, la teoría para el trabajo de investigación es la de usos y gratificaciones, esta teoría explica las razones por las cuales una cantidad de personas llegan a consumir un producto audiovisual determinado. Varela (2001) menciona que el enfoque que utiliza esta teoría no se basa en la cuestión sobre los medios hace audiencia, sino, a la inversa el público hace a los medios.

Al comienzo de la historia de los medios, se pensaba que los destinatarios eran completamente pasivos. En otras palabras, se suponía que las personas recibirían información sin mucha reacción o resistencia a lo que se les decía o se les hacía creer. (Sánchez, 2022)

La presente teoría se relaciona con mi trabajo para descubrir los siguientes factores y motivos por el cual los streamers podrían ser un formato emergente y a su vez, ver como logro conseguir una comunidad gigantesca y como es que mantiene influenciando a esa cantidad de público constantemente sin decaer.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y Diseño de Investigación:**

En el presente trabajo de investigación es de tipo básica y se da un enfoque cualitativo dado que: Según Quecedo y Castaño (2002) porque tratamos de describir sistemáticamente un fenómeno o variable de interés cuando queremos descubrir y verificar la relevancia de los fenómenos observados e instituir relaciones impensadas. La metodología utilizada para desarrollar esta investigación permite un nivel de credibilidad y pone los resultados a disposición de los medios de comunicación para incentivar diferentes acciones en función de los temas científicos y de actualidad investigados. (Bernal, 2010)

En la investigación el diseño que se utilizó en el presente trabajo fue comparativo debido a que implica estudiar dos casos contrastantes en el caso de esta investigación esta los streamers y los medios tradicionales, con el fin de que podamos entender mejor los fenómenos sociales cuando se comparen en relación.

Según Díaz (2014) comenta que el objetivo básico del derecho comparado es la generalización empírica y la comprobación de hipótesis. Los autores anteriores señalan que las ventajas que ofrecen los métodos comparativos incluyen comprender lo desconocido de lo conocido, la posibilidad de explicarlos e interpretarlos, extraer nuevos conocimientos, resaltar las peculiaridades de los fenómenos conocidos y coinciden en que existe una organización de la información por distinción. Diferencias pertenecientes a fenómenos o casos similares.

El nivel de esta investigación será el descriptivo debido a que como investigadores solo se explicará fuera de la unidad de investigación. Según Rodríguez y Mendivelso (2018) mencionó que este estudio observacional se clasifica según su finalidad, descriptivo y analítico. El propósito principal de este tipo de investigación es identificar una condición o enfermedad en la población estudiada en un momento específico sin la intervención del investigador.

### **3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización:**

La categoría del actual proyecto de investigación es la producción audiovisual en donde la subcategoría preproducción tiene como indicadores: Idea, Público. También otra subcategoría se encuentra la producción: Sonido, Emisión. Y también tercera subcategoría es la Postproducción: Video y música.

### **3.3 Escenario de Estudio:**

En la investigación se realizó un análisis de las características que posee en las etapas de la producción audiovisual de los streamers en busca de similitudes en los medios tradicionales para llegar a ser un medio emergente del mismo. Junto a ello poder analizar las diferentes etapas de ambos y compararlas entre sí. Y para conseguir dicha información se realizó una entrevista a profesionales del ámbito audiovisual y a un creador de contenido.

### **3.4 Participante:**

Los participantes fueron elegidos según dos criterios importantes: pertinencia y adecuación. La relevancia se refiere al hecho de que las personas que participaron en el estudio deben proporcionar la mayor cantidad posible y mejores datos para el estudio, mientras que la relevancia, por otro lado, requiere que los participantes proporcionen información completa y completa para una descripción adecuada del fenómeno. (Quintana, 2006)

El muestreo desarrollado en esta investigación fue positivo debido a que permite elegir a los participantes según el conocimiento del tema y su implicancia en la variable de estudio (Mendieta, 2015). Para la recolección de datos se realizó una entrevista hacia un productor audiovisual de TV y un streamer o creador de contenido por internet. Y con ello desarrollar una entrevista para obtener la información requerida.

Mora Maeso (2017) comentó que el streaming es una herramienta técnica que consiste en transmitir contenidos multimedia a través de Internet. Puede ver imágenes, videos y escuchar música sin descargar archivos o productos a dispositivos o computadoras que los admitan.

### **3.5 Técnica e instrumento de recolección de datos:**

Para llevar a cabo la recolección de datos cualitativos se manejó una entrevista cualitativa semiestructurada aplicada a dos profesionales en el ámbito de audiovisual y un creador de contenido conocido como streamer para llegar a desarrollar los resultados de esta investigación a su vez tener unas conclusiones. Para ello, se ha elaborado una guía de entrevistas que aborda aspectos semejantes entre obras audiovisuales usuales, emergentes y streamers, especialmente en cuanto a contenidos, tecnología audiovisual, conveniencias de interacción, promoción y viralización.

### **3.6 Procedimiento:**

En primer lugar, para la creación del actual proyecto de investigación, se llevó a cabo una exploración de investigaciones de los actuales años acerca de los streamers en el aspecto de audiovisuales como similares, y con ello encontrar la problemática para tener información variada tanto nivel nacional como a nivel extranjero.

En segundo lugar, se decidió analizar streamers en específico para encontrar la teoría que se aplique a la investigación en el cual se pudo percibir diferentes elementos como la categorías y subcategorías, los cuales están sustentados en el marco conceptual de la investigación actual.

En tercer lugar, se realizó una entrevista con dos especialistas y un streamer para poder realizar la contrastación entre la información que nos brindara y poder concluir que los streamers puedan ser un medio emergente.

En cuarto lugar, después de tener la aprobación correspondiente, procedió a aplicar la herramienta de análisis, se recolectaron datos importantes se procedió a realizar los procedimientos estadísticos pertinentes para así poder comprobar las relaciones según lo establecido.

En quinto lugar, Toda la información obtenida por los entrevistados fue interpretada por el investigador derivando en los resultados y discusión en base a los objetivos de la presente investigación, así como en las conclusiones y recomendaciones.

### **3.7 Rigor Científico:**

Esta investigación se desarrolló con los parámetros deseados que pide el enfoque cualitativo, el cual tiene principios tanto de auditabilidad, transferibilidad y credibilidad, donde requiere que la matriz de consistencia y la ficha de observación que se desarrolle sean evaluados por tres expertos en la rama del audiovisual. Consiste en profesionales de la carrera ciencias de la comunicación, que ejerzan la docencia en la universidad, con ello contar también con un ciclo de estudios de la especialidad.

Para Casadevall y Fang (2016) mencionaron que el rigor científico es multifacético sin ningún criterio que se pueda definir, incluso el enfoque experimental más cuidadoso no es validad si la interpretación se basa en mentiras o es intelectualmente deshonesto.

Respecto a la transferibilidad sobre el valor de los resultados obtenidos, se interpreta un stream en particular detallando cada uno de los elementos para con ello poder analizarlo y comprenderlo de manera eficaz.

La validación del trabajo de investigación se determinará a partir de la evaluación de expertos. Para ellos se consultará con tres expertos de la rama de audiovisuales. Así mismo, Schloemer (2019) explica que el principio de transferibilidad instancia a que los investigadores, demuestren el grado de validez que un grupo de expertos han mostrado con respecto al instrumento que han propuesto para la recolección de datos en una concluyente realidad problemática.

Se medirá la confiabilidad de estas validaciones mediante el coeficiente V de Aiken, es un coeficiente que permite cuantificar la relevancia de los ítems respecto a un dominio de contenido a partir de las valoraciones de N jueces. (Aiken, 1985). Este método ofrece una magnitud que informa sobre la proporción de jueces que manifiestan una valoración positiva sobre el objeto valorado, que puede adoptarse como criterio para tomar decisiones en cuanto a la pertinencia de revisar o eliminar ítems.

### **3.8 Método de Análisis de Datos:**

En esta investigación se manejó la triangulación, según Terronco, (2017) Su propósito es desglosar la información y las técnicas que se centran en el tema y así poder contrastar o lograr hacer comparaciones y evaluaciones entre los entornos. Es decir, esta técnica nos brinda hacer comparaciones o encontrar coincidencias entre los diferentes datos obtenidos de nuestro instrumento que se encuentra vinculado con nuestra categoría, subcategoría e indicadores de nuestros trabajos de investigación. Asimismo, el mapeo, la cual se emplea para la recolección de los datos necesarios para la investigación, posteriormente los datos recolectados serán interpretados por el investigador, para así poder plantear las cualidades que el stream presentó en base a su producción audiovisual y sus categorías

Con ello poder realizar comparaciones y evaluaciones entre diferentes entornos, es porque esta técnica nos brinda hacer comparaciones o encontrar coincidencias de los datos que se obtuvieron en el instrumento que está vinculado a la categoría, subcategoría.

### **3.9 Aspectos Éticos:**

En esta actual investigación se contó el conocimiento hacia cada base teórica, por lo cual se empleó las citas en APA, rechazando rotundamente el uso de malas conductas, así como los aspectos éticos necesarios para que la investigación sea veraz por ello Koepsell y Ruiz de Chávez (2017), manifiestan que el ser éticos en la investigación representa un respeto del valor científico con disciplina, siendo de esa manera, una garantía para que la ciencia pueda avanzar.

Junto a ello la ética de esta investigación es cualitativa según Siurana (2017) precisa que cuatro principios éticos el primero de ellos es la beneficencia consiste en el respeto de los autores y la propiedad que ellos poseen, por medio de una mención en las citas utilizadas que sean propiedad; La autonomía justificando en la dignidad del autor y sus derechos; El principio de la justicia el galardón que un investigador amerita o recibe en base a sus actitudes; Y sin maleficencia, es el dañar la obra original del autor.

Después de lo mencionado el trabajo cumple con los aspectos éticos necesarios para que la investigación cuente con la veracidad imprescindible de todos los resultados.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Después de aplicar la técnica de investigación cualitativa, con ello me refiero a la entrevista semiestructurada, tanto en los especialistas como en el streamer, se obtuvo diferentes resultados en función a los objetivos general y específicos de la investigación. En base al objetivo general de la actual investigación, Análisis de las etapas de la producción audiovisual que presenta los streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022 y con ello se demuestra mediante las subcategorías planteadas: Post producción, producción y post producción, son factores que permiten determinar de forma precisa y clara cómo se desarrolló este proceso.

Para el primer objetivo específico referido a la planificación para el desarrollar de un contenido de Streaming se puede decir que gracias a la entrevista a dos profesionales de audiovisuales y un creador de contenido en la plataforma de Twitch que tanto en los medios tradicionales hay una similitud con los streamers, siempre y cuando los streamers se dediquen hacia el contenido de investigación y entrevistas de manera formal, pero si es referente a la mayoría de streamers el nivel de preparación puede llegar a ser muy mayor para los medios tradicionales, sin embargo los streamers tienen un medio de preparación sin limitantes con esto se quiere inferir a cualquier fallo ocasionado en la transmisión puede ser tomado de manera positiva por el público espectador incluso a ser

beneficioso para el streamer y en cambio en los medios tradicionales esto puede llegar a ser una falta de profesionalismo.

El streamer manifestó que la mayoría de las plataformas de transmisiones se popularizaron en tiempos de pandemia y es por ello que muchos creadores de contenido tuvieron que crear un plan al organizar todo el contenido y no sobreexplotarlo, debido a la gran cantidad de internautas que llegaron en esos tiempos. Pero los profesionales de audiovisuales comentaron que los medios tradicionales también tuvieron un gran incremento de audiencia en ciertas horas debido a que personas que trabajaban de manera remota podrían estar consumiendo algún programa de televisión a la vez.

Con respuesta a la segunda pregunta referente al público objetivo para llegar a ser un formato emergente, según mencionaron los expertos debido a la seriedad que transmite alguno de sus programas, pero si va al ámbito de entretenimiento que es donde está más estas plataformas de Streaming es público adulto y juvenil.

El streamer comentó ante esta pregunta que el público no es en su mayoría juvenil, ya que muchos streamers llevan creando contenido desde hace mucho tiempo que fueron creciendo junto a su audiencia, es al igual al ver una caricatura o jugar algún tipo de video juego, lo que planean los creadores es que los espectadores o jugadores crezcan junto al desarrollo de personaje, a su vez el streamer no mantendrá el comportamiento que tuvo en sus tiempos iniciales, y eso va a la par con su audiencia.

Ya que los medios catalogan a las plataformas de Streaming como medio de entretenimiento para niños, es porque solo se llegan a fijar, en los creadores de contenidos dedicados a ese público. Al igual como en la tv hay programas infantiles, en las plataformas también hay secciones así. Los expertos en audiovisuales comentaron que el público es más interactivo en las plataformas de Streaming que en los medios tradicionales ya que los espectadores pueden crear vínculos con el streamer, lo que en la televisión no se llega a dar.

Para el segundo objetivo específico referido al desarrollo del contenido se llegó a plantear la siguiente pregunta para averiguar cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, en la entrevista obtenida los especialistas comentaron que el desarrollo de los medios tradicionales son elaborados por una producción de personas, ya sea las que se dedican al cambio de cámara, el que verifica las luces, los sonidos, el audio de los conductores y de más aspectos.

Sin embargo, en los streamers en su mayoría son ellos quienes tienen que estar atentos a todos esos aspectos por sus mismos medios, el streamer comentó que los streamers tienen un amplio trabajo debido a que desarrollan todo ellos solos a menos que sea el caso de un evento o el creador de contenido sea invitado a transmitir en cierto lugar, cuando esto sucede la compañía que lo contacta en la mayoría de los casos apoyan al streamer, en la iluminación, cámaras y demás efectos.

En la siguiente pregunta del aspecto de los sonidos y sus elementos tanto los profesionales y el streamer tuvieron una opinión parecida, en ambos casos representa lo mismo el sonido con el video, ya que tiene una vital importancia ya sea por la voz, los momentos de silencio u otros momentos, puede desarrollarse un efecto de sonido para dar más impacto en lo que esté pasando, si no fuera a aplicarse los sonidos o alguno de sus elementos el contenido transmitido se vería muy pobre, y llegar a aburrir o perder audiencia la cual es malo tanto para el streamer como para los medios tradicionales.

Para la pregunta de las semejanzas y diferencias de las técnicas audiovisuales hubo similares opiniones de parte de los streamers y especialistas. Los especialistas en el caso de las técnicas audiovisuales utilizadas por los productores tradicionales pueden llegar a ser más elaboradas en el caso de las cámaras, iluminación ya que en su mayoría se contiene varias de ellas, y en el caso del streamer a menos que sea alguien muy reconocido, no utilizara más que una cámara y un leve artefacto de iluminación, eso sería algo de diferencia, recordando lo anterior los medios tradicionales llegan a ser más elaborados debido a que hay más producción y gente que trabaja para traer un programa al

aire y en cambio el streamer es solo el mismo, una sola persona que desarrolla todo ese trabajo.

Para el tercer objetivo específico se da la post producción en la pregunta de cómo se presenta esta fase en los streamers como formato emergente, hubieron opiniones distintas, en el caso de los especialistas de audiovisuales comentaron que la post producción se llega a presentar en la mayoría de casos ya que el programa está limitado a un tiempo estimado y debe desarrollarse en ese tiempo, y en cambio el streamer tiene la libertad de transmitir el tiempo que el vea conveniente sin la necesidad de mejorar o recortar partes del stream, debido a que no tiene un programa detrás.

En la opinión del streamer comento que la post producción puede llegar a ser incluso más trabajoso que la transmisión, así como los medios tradicionales hacen cortes y mejoras para dar un buen programa, el streamer tiene que desarrollar un recorte y mejoras a la transmisión, ya que la plataforma donde se llegue a transmitir no necesariamente tiene que llegar a ser la plataforma a la cual se llegue a subir el video editado.

Con ellos se llegó a preguntar, si el tiempo de los videos editados tiene una importancia en su duración, con lo cual el streamer y los especialistas contestaron que los videos deben ser ni tan cortos, ni tan largos tener un equilibrio seria entre 7 a 14 minutos por video, y si es un resumen o mejora de un stream pasado, tomara mucho más trabajo porque es reducir una transmisión de 4 a 5 horas en solo 7 minutos y ser incluso mejor que la misma transmisión, en comparación a la televisión que se reduce el tiempo un poco, y se da ediciones sencillas y básicas debido a que el programa en si no tiene fallas y esta tan bien armado que la edición en algunos casos no se llega a aplicar es por ello que el tiempo en los medios tradicionales es medido en un aproximado de 45 minutos a más.

Después de esa respuesta se preguntó qué tan importante es la música en la post producción para ser un medio emergente, el streamer declaro que la música en la transmisión se llega a modificar en la post producción, debido a que las

plataforma más famosa para re subir una transmisión editada es en la página de YouTube, y dicha plataforma tiene normas las cuales prohíben subir un contenido que no es de su pertenencia, debido a las disqueras se da de la misma manera en las televisoras, algunos programas si los coloca, quizá por tener los permisos para utilizar las canciones, sin embargo los especialistas comentan que es fundamental el utilizar la música debido a que da vida al programa da esa ambientación para momentos de silencio que no debería haber en ciertas circunstancias, para cualquier medio ya sea radio, programas, transmisiones la música ayuda mucho a mantener al público activo al programa.

En los resultados del trabajo se pudo apreciar que las etapas de una producción audiovisual son de suma importancia para que los streamers sean un formato emergente y a su vez estas tienen que adaptarse a nuevas herramientas que se le presenten, que coincidan con las investigaciones de Bartolomé (1987) y Fidler (1998). Por su parte las fases como pre producción, producción y post producción complementan al desarrollo y adaptación de un medio emergente, que concuerda con los trabajos de investigación de Ortiz (2018), Antezana (2017) y Marzal (2006).

La investigación también concluyó que en el primera fase antes mencionada se aplica muy evidentemente la teoría aplicada de usos y gratificaciones debido a como mencionó Varela (2001) el como un medio puede llegar a influir a una cantidad inmensa de personas y esto se aplica tanto en las fases del proyecto de investigación, en donde los streamers desarrollan este proceso con el objetivo que más publico los observe así se puedo comprobar en los resultados de las entrevistas realizadas a los especialistas.

En parte de la metodología fue eficaz el desarrollo del instrumento de recolección de datos, una entrevista a especialistas del campo que apporto a entender mejor los puntos de vista en el campo de audiovisuales y las fases que este presenta y a su vez la entrevista a un creador de contenido conocido como streamer quien apporto dando un punto de vista distinto, con su amplia experiencia en el medio.

Una de las debilidades de la metodología fue la cantidad de entrevistados a las cuales se le aplicó el instrumento, si se hubiera podido desarrollar la entrevista a más streamers como profesionales en audiovisuales, se hubiera ampliado los puntos de vista y habría más variedad en respuestas de cada pregunta que se planteó.

Asu vez que la investigación hubiera sido en cuantitativa se podría haber analizado no solo a los especialistas de este rubro sino también al publico que llega a consumir este contenido a su vez poder entender mejor desde este punto de vista ya que como se mencionó en la investigación el publico es el que crea al streamer.

En cuanto a la validez de los resultados presentados en este objetivo, surgieron conclusiones evidentes respecto a que tanto los medios tradicionales y los streamers comparten las mismas etapas con leves diferencias en algunos casos. No obstante, alguno de estos estudios fue en base general no especificando a los streamers debido a la ausencia de trabajos de investigación de esta categoría.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Los medios de producción audiovisual en el caso de los streamers como medio emergente a los medios tradicionales. Como se ha podido prestar atención en los resultados conseguidos gracias a las entrevistas hacia dos especialistas y un streamer, se sabe que ambos comparten similitudes, mientras en algunos aspectos la diferencia seria por la cantidad de trabajo repartida entre ambos. La conclusión al respecto es que, aunque los medios tradicionales y los streamers cumplan la propia serie de etapas para lograr un producto audiovisual, las conveniencias en que estas se complementan, difieren de la manera en que se ejecuta en los medios habituales, principalmente si se cree el tiempo de producción y recursos manejados.

2. En lo que es la pre producción conocida como la planificación, la investigación que desarrollan ambos medios para realizar la grabación, en los cuales los

streamers tienen un proceso muy similar para planificar lo que se va a desarrollar como pudimos apreciar en los resultados, sin embargo, la pequeña diferencia es en lo invertido y la cantidad de gente que está en este proceso de pre producción.

3. Se concluyó que en la producción ambos tiene similitudes y pocas diferencias debido al público al cual va dirigido ambos, en el caso de los streamers que va dirigido a un público más adulto en categoría de entrevista o entretenimiento puede llegar a ver una similitud ya que comparten la misma esencia, pero lo que llega a superar el streamer a los medios tradicionales es la interacción que tiene con sus espectadores, dando así un vínculo entre streamer a público, junto a ello crear lazos de la misma manera donde los consumidores del streamer no lo ven como un famoso sino como un amigo.

4. En la post producción, podría subrayar que la creación audiovisual de los streamers, al resumir sus transmisiones a internet se precisa por su iniciación hacia la experimentación, el ensayo y error, desconocidos formatos, métodos, contenidos y narrativas, aun cuando desde este espacio se haga un uso descubridor de técnicas avanzadas en el seno de los medios habituales de la producción audiovisual, con lo cual se puede concluir que los streamers sea una forma emergente para la producción audiovisual.

## VI. RECOMENDACIONES

**Primera:** Realizar una investigación que estudie el mismo fenómeno, pero desde sus inicios hasta la actualidad. Esto sería de gran importancia si se pretende comprender como las plataformas de Streaming llegaron hacer tan controversiales, hasta el punto de llegar a ser un medio emergente de la producción audiovisual.

**Segunda:** Aplicar un estudio con características similares bajo la perspectiva de diferentes plataformas de transmisión en vivo en la actualidad, como es el caso de Twitch, Youtube, Trovo, Facebook y muchas más. De esta forma se podría comprobar si todas estas plataformas comparten el mismo sistema de producción o tienen deferencias entre sí.

**Tercera:** Realizar una investigación cuantitativa con los mismos objetivos, y aplicarlos en donde estas plataformas de Streaming tuvieron una mayor gestión de espectadores, durante los años 2020 – 2022, en un lugar específico para llegar a medir en cómo, en tiempos de pandemia estas plataformas fueron un de los medios que ayudaron a evitar casos de estrés y ansiedad en la sociedad.

**Cuarta:** Desarrollar más investigaciones basadas en los streamers, ya que, en la búsqueda de contenido, se observó una mínima cantidad de trabajos de investigación basados en este tema, siendo este de gran importancia para futuras generaciones, con el propósito de informar lo que puede brindar o puede llegar a ocasionar la desinformación de este tema.

**Quinta:** Se propone monitorear y codificar los desconocidos desarrollos en los medios de producción audiovisual para identificar los saltos cualitativos que las revoluciones tecnológicas están dando a las formas de vida actuales y futuras.

## REFERENCIAS

1. Johnson, M. & Woodcock, J. (2019). The impacts of live Streaming and Twitch.tv on the video game industry. Sage journals.  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443718818363>
2. Bartolomé, A. (1987). Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos. Universitat de Barcelona.  
<http://hdl.handle.net/10803/2360>
3. Alonso, R. (2002). La influencia de las nuevas tecnologías en la cultura audiovisual contemporánea. Revista de Investigación e Innovación Educativa.  
<https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/7397/7725>
4. Hernández, C. (2017). Transición de la tecnología analógica a la digital. Universitario Jurídicas.  
<http://ru.juridicas.unam.mx/xmlui/handle/123456789/11357>
5. Fidler, R. (1998). Mediamorfosis: comprender los nuevos medios. Buenos Aires: Saber.  
<http://200.2.15.132/handle/123456789/33691>

6. Jódar, J. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. Razón y Palabra.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514914045>
7. Rice, A. (2012). The Many Pivots Of Justin.tv: How A Livecam Show Became Home To Video Gaming Superstars. Fast Company.  
<https://www.fastcompany.com/1839300/many-pivots-justintv-how-livecam-show-became-home-video-gaming-superstars>
8. Joaquín, S. (2019). Qué son los streamers, la nueva tendencia en redes que conquista a los centennials y mueve millones. Infobae.  
<https://www.infobae.com/sociedad/2019/05/26/que-son-los-streamers-la-nueva-tendencia-en-redes-que-conquista-a-los-centennials-y-mueve-millones/>
9. Casells, C. (2021). Twitch.tv, un nuevo paradigma en la comunicación y el entretenimiento en Internet. Universidad Politécnica de Valencia.  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172742/Casells%20-%20Twitchtv%20un%20nuevo%20paradigma%20en%20la%20comunicacion%20y%20el%20entretenimiento%20en%20Internet.pdf?sequence=2>
10. Braga, J. (2011). Dispositivos interacionais. Encontro Anual da Compós  
[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1657.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1657.pdf)
11. Rodríguez, M. (2021). Streamers: nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch-categoría videojuegos.  
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/3233/1/Tesis3312RODs.pdf>
12. Gonzáles, S. (2020). Ibai, elegido mejor streamer del mundo en los Esports Awards 2020. MeriStation.  
[https://as.com/meristation/2020/11/23/noticias/1606109115\\_758371.html#:~:text=Ibai%20Llanos,%20de%2025%20a%20C3%B1os,de%20contenido%20del%20presente%20a%20C3%B1o.&text=El%20creador%20de%20contenido%20bilba%20C3%ADno,por%20los%20Esports%20Awards%202020.](https://as.com/meristation/2020/11/23/noticias/1606109115_758371.html#:~:text=Ibai%20Llanos,%20de%2025%20a%20C3%B1os,de%20contenido%20del%20presente%20a%20C3%B1o.&text=El%20creador%20de%20contenido%20bilba%20C3%ADno,por%20los%20Esports%20Awards%202020.)

13. Pérez, j. y Gómez, F. (2013). Nuevos formatos audiovisuales en internet: cuando el usuario es quien innova. En M. De Salas y E. Mira, *Prospectivas y tendencias para la comunicación en el siglo XXI (167-187)*. Madrid: CEU Ediciones.

14. Londoño, E., y Castañeda, J. (2014). Caracterización del youtuber. A partir de El Penúltimo TV e Internautismo Crónico como casos de estudio.

[https://issuu.com/elizabethlondono/docs/caracterizaci\\_n\\_del\\_rol\\_del\\_youtub](https://issuu.com/elizabethlondono/docs/caracterizaci_n_del_rol_del_youtub)

15. Jaunarena, J. (2020). Las etapas del proceso de realización. Recuperado de:

<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/narrativasaudiovisualescat2/wp-content/uploads/sites/80/2020/03/Jaunarena-Jorge-Proceso-de-realizaci%C3%B3n-2016-1.pdf>

16. Ortiz, M. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018\\_Ortiz\\_Produccion-%20y-%20realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-%20y-%20realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf)

17. Valle, J. (2005). La calidad de la producción audiovisual desde el análisis del valor. Sevilla, España: Universidad Internacional de Andalucía.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2927666.pdf>

18. Antezana, C. (2017). Las características de la producción audiovisual en la ciudad de Cochabamba". Universidad Católica Boliviana "San Pablo".

[http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v22n35/v22n35\\_a03.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v22n35/v22n35_a03.pdf)

19. Arredondo, H. y García, F. (1998). Los sonidos del cine. *Comunicar*, 11, 101-105.

<https://www.redalyc.org/pdf/158/15801116.pdf>

20. Vernon, K. (2016). El sonido cinematográfico, *Hispanófila*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5768242>

21. Párraga, M. y García, T. (2005). El ruido y el diseño de un ambiente acústico. *Industrial Data*.

<https://www.redalyc.org/pdf/816/81680213.pdf>

22. Varona, D. (2018). Streaming. La sociedad Broadcast. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/publication/323960562\\_Streaming\\_La\\_sociedad\\_Broadcast](https://www.researchgate.net/publication/323960562_Streaming_La_sociedad_Broadcast)

23. Marzal, J. (2006). La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos. Universitat Jaume.

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>

24. Díaz, L. (2012) Teorías de la comunicación, Ed. Red Tercer Milenio. México  
[https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/comunicacion/Teorias\\_de\\_la%20comunicacion.pdf](https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/comunicacion/Teorias_de_la%20comunicacion.pdf)

25. Custodio, N. y Cano-Campos, M. (2017). Efectos de la música sobre las funciones cognitivas. Revista de Neuro-Psiquiatría.

<https://www.redalyc.org/pdf/3720/372050405008.pdf>

26. Blanco, L. (2010). Música para el cine. T&F, 45-59.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3709014.pdf>

27. Varela, J. (2001) La dura realidad: Usos y Gratificaciones aplicada a los "Reality Shows".

[http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n24/24\\_jvarela.html](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n24/24_jvarela.html)

28. Sanchez, A. (2021). Twitch: relación entre comunidades y streamers hispanohablantes (2020- 2021). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657646/Sanchez\\_VA.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657646/Sanchez_VA.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

29. Quecedo, R. y Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. Revista de Psicodidáctica.

<https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

30. Bernal, C. (2006) Metodología de la Investigación. México. Ed. Pearson Prentice Hall.

31. Díaz, C. (2014) Método comparativo. Universidad Autónoma de Nuevo León.

<http://eprints.uanl.mx/9802/1/Estudio%20Comparado.pdf>

32. Rodríguez, M. y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. Rev.Medica.Sanitas 21 (3), 141-146

<http://www.unisanitas.edu.co/Revista/68/07Rev%20Medica%20Sanitas%252>

33. Quintana, A. y Montgomery, W. (Eds.) (2006). Psicología: Tópicos de actualidad. Lima, Perú: UNMSM.

<http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/3634305-Metodologia-de-%20Investigacion-Cualitativa-A-Quintana.pdf>

34. Mendieta, G. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. Investigaciones Andina.

<https://www.redalyc.org/pdf/2390/239035878001.pdf>

35. Mora, L. (2017) “Los nuevos modelos de ver la televisión. NETFLIX, Análisis de marca y comunicación” Universidad de Sevilla, España (pp. 20,21).

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/63258/Luz%20Mora%20-%20Netflix.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

36. CASADEVALL, A. et al. (2016) Rigorous Science: A How-To Guide. ASM Journals.

<https://journals.asm.org/doi/10.1128/mBio.01902-16>

37. Schloemer, T. (2019) Criteria for evaluating transferability of health interventions: a systematic review and thematic synthesis.

<https://implementationscience.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13012->

38. Aiken, L.R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. Educational and Psychological Measurement, 45, 131-142.

39. Koepsell, D. y Ruiz de Chávez, M. (2017). Ética de la Investigación. Integridad Científica México: Editarte. Universidad Pedagógica Experimental.

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376156277012.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de categorización

| PROBLEMA GENERAL   | OBJETIVO GENERAL   | CATEGORÍA              | SUBCATEGORÍAS                                      | METODOLOGÍA   |
|--|--|------------------------|--|---|
| ¿Qué etapas de producción audiovisual presentan los streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022?               | Analizar las etapas de producción audiovisual que presentan los Streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022  | Producción Audiovisual | *Pre producción<br>*Producción<br>*Post producción | Enfoque:<br>Cualitativo<br><br>Tipo:<br>Básica<br><br>Diseño:<br>Comparativo<br><br>Nivel:<br>Descriptiva |
| PROBLEMAS ESPECÍFICOS  | OBJETIVOS ESPECÍFICOS  |                        |  |   |
| ¿Cómo se presenta la pre producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022?  | Describir la pre producción de los streamers para ser un formato emergente en la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022  |                        |  |   |
| ¿Cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022?      | Describir la producción de los streamers para ser un formato emergente en la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022      |                        |  |   |
| ¿Cómo se presenta la post producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022? | Describir la post producción de los streamers para ser un formato emergente en la producción audiovisual en el Perú, Lima 2022 |                        |  |   |

## **Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.**

### **Guía de Entrevista Semiestructurada – Especialistas en producción audiovisual y streamer**

**Entrevistado:**

---

**Pregunta 1:** ¿Qué etapas de producción audiovisual presentan los streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022?

**Pregunta 2:** ¿Cómo se presenta la pre producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?

**Pregunta 3:** ¿Cuál es su apreciación sobre las formas de planificación para el desarrollo de una transmisión en vivo?

**Pregunta 4:** ¿Qué tipo de público es al que apunta el streamer para ser un formato emergente?

**Pregunta 5:** ¿Cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?

**Pregunta 6:** ¿Considera usted que el sonido y sus elementos son complementos en una emisión o, representan lo mismo en una emisión?

**Pregunta 7:** Según sus experiencias y análisis ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias en cuanto a técnicas audiovisuales que usan con mayor regularidad los streamers y las empleadas por los productores tradicionales?

**Pregunta 8:** ¿Cómo se presenta la post producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?

**Pregunta 9:** ¿Qué importancia tiene la durabilidad de los videos en los streamers para ser un medio emergente?

**Pregunta 10:** ¿Qué aspecto fundamental cree que tiene la música en la post producción para ser un medio emergente?

### Anexo 3: Matriz de análisis de Ítems

| CATEGORÍA              | SUBCATEGORÍAS  | ÍTEM  |
|------------------------|----------------|---|
| Producción Audiovisual | Pre producción | ¿Cómo se presenta la pre producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?  |
|                        |                | ¿Cuál es su apreciación sobre las formas de planificación para el desarrollo de una transmisión en vivo?  |
|                        |                | ¿Qué tipo de público es al que apunta el streamer para ser un formato emergente?  |
|                        | Producción     | ¿Cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?  |
|                        |                | ¿Considera usted que el sonido y sus elementos son complementos en una emisión o, representan lo mismo en una emisión?  |
|                        |                | Según sus experiencias y análisis ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias en cuanto a técnicas audiovisuales que usan con mayor regularidad los streamers y las empleadas por los productores tradicionales? |

|  |                 |   |
|--|-----------------|---|
|  | Post producción | ¿Cómo se presenta la post producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú? |
|  |                 | ¿Qué importancia tiene la durabilidad de los videos en los streamers para ser un medio emergente?                     |
|  |                 | ¿Qué aspecto fundamental cree que tiene la música en la post producción para ser un medio emergente?                  |

## Anexo 4: Certificados de validación de los instrumentos

### DATOS DEL EXPERTO

|                                 |  |                    |            |
|---------------------------------|--|--------------------|------------|
| Nombres y Apellidos             | Carlos Armando Gutiérrez Fernández   | DNI N°             | 41510275   |
| Nombre del Instrumento          |  |                    |            |
| Dirección domiciliaria          | Los Olivos 455 – Víctor Larco  | Teléfono domicilio | ---        |
| Título Profesional/Especialidad | Licenciado en Ciencias de la Comunicación / Producción audiovisual                 | Teléfono Celular   | 927948687  |
| Grado Académico                 | Maestro  |                    |            |
| Mención                         | Relaciones Públicas e Imagen Corporativa   |                    |            |
| FIRMA                           |  | Lugar y Fecha:     | 12/11/2022 |

## Anexo 4: Certificados de validación de los instrumentos

### DATOS DEL EXPERTO

|                                 |  |                    |            |
|---------------------------------|--|--------------------|------------|
| Nombres y Apellidos             | Mariano Octavio Vargas Arias   | DNI N°             | 45088071   |
| Nombre del Instrumento          | Cuestionario   |                    |            |
| Dirección domiciliaria          | Urb. La Florida, Rímac   | Teléfono domicilio | 999068169  |
| Título Profesional/Especialidad | Lic. En CC.CC  | Teléfono Celular   | 999068169  |
| Grado Académico                 | Maestro  |                    |            |
| Mención                         | Relaciones Públicas e Imagen Corporativa   |                    |            |
| FIRMA                           |  | Lugar y Fecha:     | 22/11/2022 |

## Anexo 5: Validez de Eiken

| Validez de Aiken                            |                |  | CLARIDAD  |           |           |                                |                      |                           | CONSISTENCIA |           |           |                                |                      |                           | PERTINENCIA |           |           |                                |                      |                           | COHERENCIA |           |           |                                |                      |                           | REPRESENTATIVIDAD |           |           |                                |                      |                           |
|---|----------------|--|-----------|-----------|-----------|--------------------------------|----------------------|---------------------------|--------------|-----------|-----------|--------------------------------|----------------------|---------------------------|-------------|-----------|-----------|--------------------------------|----------------------|---------------------------|------------|-----------|-----------|--------------------------------|----------------------|---------------------------|-------------------|-----------|-----------|--------------------------------|----------------------|---------------------------|
| Categoría                                   | #              | Ítem   | EXPERTO 1 | EXPERTO 2 | EXPERTO 3 | Total (Σ) Sumatoria de acuerdo | V. Aiken S/(n (o-1)) | Validez por ítems ESCALAS | EXPERTO 1    | EXPERTO 2 | EXPERTO 3 | Total (Σ) Sumatoria de acuerdo | V. Aiken S/(n (o-1)) | Validez por ítems ESCALAS | EXPERTO 1   | EXPERTO 2 | EXPERTO 3 | Total (Σ) Sumatoria de acuerdo | V. Aiken S/(n (o-1)) | Validez por ítems ESCALAS | EXPERTO 1  | EXPERTO 2 | EXPERTO 3 | Total (Σ) Sumatoria de acuerdo | V. Aiken S/(n (o-1)) | Validez por ítems ESCALAS | EXPERTO 1         | EXPERTO 2 | EXPERTO 3 | Total (Σ) Sumatoria de acuerdo | V. Aiken S/(n (o-1)) | Validez por ítems ESCALAS |
| Producción Audiovisual                      | 1              | ¿Qué etapas de producción audiovisual presentan los streamers para ser un formato emergente en el Perú. Lima 2022?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 2              | ¿Cómo se presenta la pre producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 3              | ¿Cuál es su apreciación sobre las formas de planificación para el desarrollo de una transmisión en vivo?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 4              | ¿Qué tipo de público es al que apunta el streamer para ser un formato emergente?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 5              | ¿Cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 6              | ¿Considera usted que el sonido y sus elementos son complementos en una emisión o, representan lo mismo en una emisión?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 7              | De acuerdo a sus experiencias y análisis ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias en cuanto a técnicas audiovisuales que usan con mayor regularidad los streamers y las empleadas por los productores tradicionales? | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 8              | ¿Cómo se presenta la post producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?  | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 9              | ¿Qué importancia tiene la durabilidad de los videos en los streamers para ser un medio emergente?  | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
|   | 10             | ¿Qué aspecto fundamental cree que tiene la música en la post producción para ser un medio emergente?   | 3         | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3            | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3           | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3          | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            | 3                 | 3         | 3         | 9                              | 1.00                 | Validez fuerte            |
| Total: Validez del instrumento por criterio |                |  |           |           |           |                                | 1.00                 | Validez fuerte            |              |           |           |                                | 1.00                 | Validez fuerte            |             |           |           |                                |                      |                           |            |           |           |                                |                      |                           |                   |           |           |                                | 1.00                 | Validez fuerte            |
| Total: Validez del instrumento por criterio | 1.00           |  |           |           |           |                                |                      |                           |              |           |           |                                |                      |                           |             |           |           |                                |                      |                           |            |           |           |                                |                      |                           |                   |           |           |                                |                      |                           |
|   | Validez fuerte |  |           |           |           |                                |                      |                           |              |           |           |                                |                      |                           |             |           |           |                                |                      |                           |            |           |           |                                |                      |                           |                   |           |           |                                |                      |                           |

## Anexo 6: Matriz de triangulación – Especialistas

| PREGUNTAS   | Diana Dimelsa Silva More  | Alonso Cruz Escalante  | Daarick Leeroy Lujan Abril  | CONVERGENCIAS  | DIVERGENCIAS  | INTERPRETACIÓN  |
|---|---|--|---|--|---|---|
| 1. ¿Qué etapas de producción audiovisual presentan los streamers para ser un formato emergente en el Perú, Lima 2022?   | Para llegar a un formato emergente en lo audiovisual se tiene que pasar por diferentes procesos, como serie el caso de planificar el proyecto, crear el proyecto y luego para finalizarlo desarrollar mejoras, o dar esos toques finales. | La producción audiovisual cuenta con tres etapas importantes las cuales no se deben omitir ninguna de ellas, está la pre producción, la producción y la post producción, si los streamers cuentan con cumple con los requisitos para ser un formato emergente.   | Uno como streamer tiende a desarrollar estas fases de la producción audiovisual, y lo desarrollan de manera indirecta, planifican lo que se va hacer, que es la pre producción, se trasmite lo planeado con anterioridad que viene hacer la producción y para finalmente editar esa transmisión que serviría para corregir esos pequeños errores que puede llegar a pasar al estar en Streaming, lo cual es la post producción.                                   | Tanto los especialistas y el streamer coinciden en que las etapas de la producción audiovisual son de suma importancia para que sea un formato emergente.  | Existe una diferencia en el nombramiento o definición de las etapas como el en caso de llamarlo planificación y ves de pre producción pero ambos llegando a el mismo propósito.   | Todos los entrevistados coinciden en que las etapas son necesarias para que los streamers sean un formato emergente de la producción audiovisual, aunque el nombre de las etapas varíe, llegan a tener el mismo propósito.  |
| 2. ¿Cómo se presenta la pre producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú? | Lo streamers inician una etapa de preparación o planificación a dependencia del contenido que vayan a desarrollar, junto a ello no llega a ser muy diferente que otros medios como la televisión.   | Para que los streamers presenten ser un formato emergente en la pre producción deben desarrollar una cierta investigación de lo que se va a transmitir en este caso, sin embargo, si comparamos con los medios tradicionales, los streamers tienen libre albedrio en el caso de tener algún error, no será tomado como una falta de profesionalismo sino como un buen momento. | Nosotros los streamers tenemos una fase de preparación dependiendo de lo que se valla a desarrollar si es un directo común solo se planificara lo clásico, que seria las actividades y acciones que se valla a desarrollar, pero si es algún evento o serie que se esté planeando es mucho más trabajo se investiga a que publico va ir dirigido y que fechas se irán publicando contenido en base al proyecto que se esté desarrollando o se quiera desarrollar. | Los especialistas y el streamer coincidieron que la planificación que se lleva a cabo en un stream va ser debido a que proyecto se tenga enfocado si es un proyecto mayor se empleara más investigación, pero si llega a ser algo básico se aplicara meno investigación. | Existen divergencias entre los especialistas al respecto con el desarrollo de una preproducción o por lo menos que este a la altura de un medio tradicional, debido a lo simple que puede llegar hacer este proceso cuando es el caso de una transmisión básica o común de un streamer. | Los diferentes puntos de vista de los especialistas tanto en el ámbito audiovisual como en el Streaming indican que hay una similitud de los Streaming con los medios tradicionales, sin embargo, el nivel de preparación de los streamers puede llegar a ser un poco simple en comparación a un programa de televisión debido a la cantidad de contenido que se diferencian ambos casos. |

|  |  |   |   |  |   |  |
|--|--|---|---|--|---|--|
| <p>3. ¿Cuál es su apreciación sobre las formas de planificación para el desarrollo de una transmisión en vivo?</p>         | <p>La elaboración al crear una transmisión en vivo va a variar dependiendo del desarrollo o el objetivo que se quiera lograr en el caso de estar en emisión se debe tener una lista de las actividades y junto a ello el tiempo que tomara hacer cada una, después de elaborar ese guion ver lo que se va a invertir en la creación de todo.</p> | <p>En la planificación siempre debe a ver un orden el cual se va a decidir en esta parte, que es cuando se llega a un acuerdo con el equipo de producción para decidir que ser hará en cada momento, desde presupuestos, trabajadores, medios, localizaciones y más.</p>  | <p>Las formas que llevo a planificar mis streames es primero lo que quiero hacer, claro si no está dicho aun, es ver si voy a jugar algún videojuego de moda, reaccionar a algún video o hablar de algún tema en específico, después ver por qué medios voy a publicitar el contenido que estoy por desarrollar.</p>  | <p>Los especialistas coincidieron en el ámbito de preparar y organizar actividades antes de aplicarlas, junto a ello teniendo un plan para desarrollar la transmisión.</p>   | <p>Existen divergencias entre los especialistas respecto de las formas, ya que cada uno se está refiriendo a diferentes aspectos, algunos a la transmisión de una transmisión de medios tradicionales y otro en plataformas de Streaming.</p>   | <p>Los diferentes puntos de vista de cada uno de los especialistas no dan un amplio entendimiento del desarrollo de la planificación en base del contexto a la cual va dirigido, o plataforma que sea transmitida.</p> |
| <p>4. ¿Qué tipo de público es al que apunta el streamer para ser un formato emergente?</p>                                 | <p>El tipo de público al cual va dirigido los streamers son en su mayoría jóvenes, debido a el contenido que transmiten a su público a su vez el comportamiento de los streamers llega a ser juvenil, pero para llegar a ser un medio emergente se debe tener una gran cantidad de usuarios conectados visualizando el stream.</p>               | <p>El público objetivo de los streamers son los jóvenes debido a que los streamers más populares llegan a ser en su mayoría jóvenes y comparten con su público una actitud y contenido juvenil, sin embargo, para llegar a ser un formato emergente se requiere que el streamer controle una cantidad grande de espectadores.</p> | <p>El streamer apunta en su mayoría a un público joven debido a que inicialmente las plataformas de Streaming fueron inicialmente para transmitir video juegos, pero para llegar a ser un medio emergente considero que la plataforma de Twitch por ejemplo con streamers con más de 15 mil espectadores por stream y un medio de suscripción de paga, cada vez va a el camino de ser una plataforma gigante de entretenimiento por internet.</p> | <p>Los especialistas y el streamer coincidieron en que la mayoría de su público llega a ser juvenil gracias a que en su mayoría de streamers el creador es alguien joven, o llega a transmitir un contenido juvenil.</p> | <p>Existen diferencia de opiniones entre los especialistas y el streamer debido a la cantidad de personas que pueden llegar a ver un streamer, el streamer comento que la cantidad de personas que ven las transmisiones son más que suficientes para que un creador de contenido sea considerado ser un formato emergente.</p> | <p>El público en el caso de los streamers está dirigido más a uno joven, debido al contenido que se transmite, sin embargo, la cantidad de audiencia de ambos entre los especialistas y el streamer varían.</p>        |
| <p>5. ¿Cómo se presenta la producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú?</p> | <p>Una producción se lleva a cabo a una cantidad de trabajadores, por ejemplo, los encargados del sonido, de las luces, cámaras, efectos, etc. En</p>  | <p>La creación de la producción de los streamers es sencilla en comparación a la de los medios televisivos, por ejemplo, debido a que cuentan con todo lo necesario al alcance de sus</p>   | <p>El streamer al momento de transmitir tiene diferentes aspectos los cuales observan, por ejemplo, las alertas y el chat es algo que no se puede planificar lo que van a comentar o donar, y a veces uno tiene que improvisar o</p>  | <p>Los especialistas coincidieron en que la producción a comparación de los medios tradicionales en ciertos casos llega a ser más sencilla debido a las herramientas que ellos</p>                                       | <p>Existe divergencias entre los especialistas y el streamer en el hecho de solo preocupaciones de herramientas como la luz, cámara, etc. Sino como comenta el streamer en una transmisión no es lo más</p>   | <p>Los entrevistados coinciden con el hecho de estar pendiente de las luces, cámara, audio y demás, pero al ser streamers esas herramientas son mucho más sencillas de utilizar sin embargo el streamer comento</p>    |

|  |   |   |  |   |  |   |
|--|---|---|--|---|--|---|
|  | cambio, en un streamer todo esto se desarrolla por medio de una sola persona, ya que todo su estudio de iluminación, audio, video está a la disposición del streamer.   | manos y no hay una necesidad de contar con más personal que vea esos aspectos como es el caso de las luces, el sonido, el audio y de más.   | hacer ligeros cambios en la planificación. Por lo demás el tema de producción no se llega a modificar simplemente se alista, se posiciona y se mantiene así durante toda la transmisión.   | poseen, que les facilitan el acceso a herramientas que en una televisora debe ser manejada por muchas más personas.   | importante que se llega a estar atento mediante a una transmisión sino el hecho de estar observando la interacción con el público constante.   | que lo más importante en una transmisión en un streamer es mantener una comunicación con la audiencia que te esté observando y mantener una conexión de espectador a streamer.  |
| 6. ¿Considera usted que el sonido y sus elementos son complementos en una emisión o, representan lo mismo en una emisión?  | Considero que los sonidos y elementos de ellos mismo tienen un propósito importante en una emisión debido a que si el sonido del hablante o locutor tuviera interferencia sería difícil para el espectador entender la idea que se intenta transmitir y con ello causando desinterés por el medio donde se esté desarrollando la emisión. | El sonido ya sea por la voz o algún efecto que se lance en el programa emitido tiene una gran importancia debido a que sin ellos o la emisión no daría el mismo resultado, suponiendo que el audio estuviera en mala calidad, en la actualidad los medios son exigentes en este aspecto, y si cuentan con un medio de audio desactualizado o de mala calidad se perderá espectadores. | En una emisión la calidad del sonido es de gran importancia, ya que un buen audio caracteriza al streamer que cuida la calidad de sus directos, ya que en ciertos casos hay streamers como ELDED, Natalan que transmiten con solamente la voz, o caso más actual, los vtubers interpretan su personaje a través de la voz.   | Los especialistas en este campo coincidieron que la importancia del sonido es igual o incluso superior a la del video en una transmisión en vivo, debido a que en el mundo del streamer no es necesario utilizar una cámara para transmitir un contenido. | Existe divergencia entre los especialistas que el sonido llega a ser de suma importancia, llegando estar a la par que la importancia de la calidad de video, sin embargo, el streamer comenta que puede llegar a ser más importante que el video, debido a los ejemplos que comento.   | El sonido llega a ser de gran importancia gracias a los entrevistadores podemos saber que tan superior es su importancia cuando se trata de emisión televisiva o en Streaming, ya que en este segundo es mayor la necesidad de tener una buena calidad de audio antes de tener buena calidad de video.  |
| 7. De acuerdo a sus experiencias y análisis ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias en cuanto a técnicas audiovisuales que usan con mayor regularidad los streamers y las empleadas por los | La diferencia es en las técnicas de cámara, en los medios de comunicación, hay ubicado tres cámaras cada uno con una función y a lo largo del programa y en el caso de los streamers cuenta con una sola cámara. En una semejanza es en el cambio de escena que tienen los medios y los   | Una diferencia de las productoras tradicionales y los streamers es el control de audio y video, en los productores tradicionales cuentan con el switch, lo cual es manejado por una persona para controlar el audio, el video en vivo, eh oído que en el caso de los streamers cuentan con programas que tienen esas funciones, pero no llega a ser tan completa como en              | Los streamers tenemos semejanzas con los medios tradicionales, el caso de uso de cámaras no todos los streamers cuentan con tres cámaras, pero los que sí, puede manejar ese juego de cámara y llevar a cabo diferentes ángulos a lo largo del stream, y como diferencia creo que es la interacción que tenemos con nuestros espectadores es mucho mayor a comparación que los | Los especialistas coincidieron con el uso de técnicas en las transmisiones en vivo como diferencia, y como semejanza con el poder cambiar de escena, dependiendo el momento que se esté dando en la emisión en tiempo real.                               | Existe divergencia entre los especialistas y el streamer, en el caso de los tres platican un poco de las técnicas de las cámaras y como la ausencia de ellas perjudican a la emisión, sin embargo, el streamer comenta que hay casos donde los streamers si cuentan con dos a tres cámaras para sus emisiones, pero no llega a ser tan obligatorio por lo anteriormente comentado de | Los diferentes puntos de vista de los especialistas junto al streamer da a entender que llega a ver una falta de información de parte de los productores audiovisuales a los streamers, junto a ello la gran diferencia que hay en la interacción con el público espectador de la emisión y también la similitud de ambos para poder hacer un cambio de escena en tiempo real, y hacer cortes para cambiar a otro |

|  |   |  |  |   |   |  |
|--|---|--|--|---|---|--|
| productores tradicionales?   | streamers dependiendo lo que quieren mostrar en el momento.   | las televisoras, y una semejanza sería la inclusión de archivos audiovisuales en tiempo real, con esto me refiero a no haber necesidad de agregarlo en la edición o post producción.   | productores tradicionales.   |   | la importancia del uso de cámara.   | tema o mostrar algo en específico.   |
| 8. ¿Cómo se presenta la post producción de los streamers como formato emergente de la producción audiovisual en el Perú? | La post producción se da en los medios de comunicación después de grabar un programa para perfeccionarlo, y resolver vacíos innecesarios y poder tener un programa más didáctico en el caso de los streamers ellos llegan a desarrollar su post producción como un resumen de su transmisión mostrando al público todos los errores que llegaron a tener en el proceso. | En una transmisión la post producción en los streamers se para resumir la transmisión lo máximo posible y con ello publicarlo en otras redes para poder llamar la atención del público e incentivar a consumir su contenido, lo cual en la televisión no se da, es lo que finalmente sale al aire, como último paso, entregando al público el producto completo con errores resueltos. | Los streamers cuentan con unos editores quienes editan el contenido que se llegó a transmitir con el objetivo de atraer a más público de otras plataformas, en donde se publicó el directo editado, pero hay unos casos en los cuales el streamer tiene que ponerse el rol de editor también, eso es porque a veces cada uno tiene su estilo de edición la cual no se puede copiar o replicar tan fácilmente, pero en si el trabajo que se llega a editar llega a ser un producto completamente diferente al que se emitió, porque es en el video donde el público observa el producto y no participa en él. | Hubo coincidencias en los especialistas para con el hecho que los streamers crean un producto publicitario con el fin de atraer público hacia su streams, comparando a los medios tradicionales que son mejorados para recién ser transmitidos en vivo. | Hubo diferencias en el aspecto del contenido editado, los especialistas comentan que se editan de manera tan corta para publicarlo como un medio publicitario para los streams que ellos desarrollan, sin embargo, el streamer comento que el video que llega a salir después de una transmisión es un producto completamente diferente al de la emisión. | Los entrevistados comentan opiniones distintas en el tema de la post producción de los streamers como medio emergente, comentando que es utilizado como medio publicitario, o que es un producto diferente al desarrollado en la transmisión en vivo.  |
| 9. ¿Qué importancia tiene la durabilidad de los videos en los streamers para ser un medio emergente?                     | El tiempo de duración de un video de un streamer no debe ser tan extenso que se busca publicitar sus transmisiones, para que el público que observe la publicidad debe ser un tiempo corto para enganchar al público y después de ello ir a ver el directo del streamer   | La duración para que pueda llamar la atención al público debe ser algo corto dando como un llamativo para que el público que observe le llame la atención y valla después de un tiempo al canal donde el streamer desarrolla sus transmisiones.  | El tiempo de duración de un video es dependiendo del creador de contenido, si es alguien muy reconocido da igual el tiempo que dure, ya tiene su público y con eso llegaron a ver el tiempo completo de lo que dure ese video, pero si es el caso de un streamer pequeño, los videos deben ser cortos, bien editados para llamar la atención de la   | Hubo coincidencias en los entrevistados debido al tiempo todos estuvieron de acuerdo que el tiempo de un video debe ser corto para así enganchar a la audiencia a seguir viendo y redirigirlos a las transmisiones que el streamer desarrolle.          | Hubo diferencias en el aspecto de duración de parte del streamer debido a que el comento que si el creador de contenido es alguien reconocido por la comunidad no importa el tiempo de duración de video, debido a que él ya tiene un público quien lo vera sin importar el contenido o el tiempo que dure.   | La duración de video tiene importancia dependiendo del streamer quien sube ese contenido, pero en su mayoría son cortos de siete a catorce minutos, con una edición aceptable para que el público lo acepte y genere apoyo, sin embargo, en streamers famosos esto no es necesario ya que al tener una comunidad demasiado grande el contenido |

|  |   |  |  |  |   |   |
|--|---|--|--|--|---|---|
|  |   |  | gente, ya sea por el estilo de edición y con ello les llave la atención ver ese contenido en directo.  |  |   | que suba será aceptado por su comunidad incluso atrayendo a nuevos a consumir su contenido.   |
| 10. ¿Qué aspecto fundamental cree que tiene la música en la post producción para ser un medio emergente? | La música en la post producción llega a ser importante ya que cumple un papel importante ya que decora el programa dando personalidad y incluso ambientación que en el momento de la grabación no emitía. | En una producción, sobre todo en el aspecto de la edición, la música forma parte fundamental debido a que es la encargada de dar ambiente a la escena mostrada, pero no es bueno mantenerlo en todo momento ya que algunos requieren ese silencio para dar una esencia de seriedad o suspenso. | Los videos en su mayoría contienen música colocadas en la edición y no se usa la música de las transmisiones, esto es porque en la plataforma donde subo este contenido Youtube tiene una ley de copyright la cual es, de no utilizar música que no sea de tu pertenencia o no tengas permiso de utilizarla eso puede costar el banneo completo de tu canal o el cierre de este mismo. | Los especialistas coincidieron que la música es fundamental para la post producción y con ello ser un medio emergente. Porque da vida y ambientación a las escenas con la música o melodía que se reproduzca en ese momento. | Existe divergencia de parte del streamer debido a que pone la música alegre en todo momento, dependiendo a la situación del video, sin embargo, no es libre de colocar la música que guste debido a que a la plataforma a la cual sube estos videos tiene una ley de Copyright la cual puede afectar a su canal y es por ello que es minucioso al escoger que canción colocar en esos momentos del video. | La música es de aspecto fundamental para dar ambiente y personalidad a escenas, de igual manera es un gran acompañamiento para los videos llenando los huecos, pero en el caso del streamer esto es muy limitado, ya que no tiene la libertad de utilizar la música que le agrada, sino que tiene que usar música sin Copyright para evitar problemas como que borren su canal. |



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CELIS CASTILLO EDWARD JOSÉ, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "La producción audiovisual presentada por los "STREAMERS" como formato emergente en el Perú. Lima. 2022", cuyo autor es RIVERA CHAVEZ LUIS DAVID, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 29 de Noviembre del 2022

| <b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>  | <b>Firma</b>  |
|---|---|
| CELIS CASTILLO EDWARD JOSÉ<br><b>DNI:</b> 43825466<br><b>ORCID:</b> 0000-0002-4697-3532 | Firmado electrónicamente<br>por: EDCELISCA el 16-<br>12-2022 08:34:18 |

Código documento Trilce: TRI - 0460193