



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Periodismo inmersivo como herramienta de información en una  
crisis sanitaria, vídeo “documentario 360° corona virus na cidade de  
SP”2020.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

**AUTORA:**

Espinoza Erazo, Isabel Leslie (ORCID: 0000-0001-6378-0717)

**ASESORA:**

Mg. Pariona Benavides, Mariela Teresa (ORCID: 0000-0003-4279-0154)

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea.

LIMA - PERÚ

2020

## **DEDICATORIA**

A mi padre por todo su apoyo y a mi hija por ser mi motivación.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por la sabiduría que me ha dado, a mi familia y a todas las personas que sumaron con sus conocimientos.

## Índice de contenidos

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de anexos .....	vi
Índice de Abreviaturas.....	vii
Resumen .....	viii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN. ....	1
II. MARCO TEORICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1.1. Tipo de investigación.....	13
3.1.2. Diseño de investigación.....	13
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización. I. ....	13
3.3. Escenario de estudio .....	15
3.4. Participantes.....	15
3.5. Técnica e Instrumento de recolección de datos .....	15
3.6. Procedimiento .....	16
3.7. Rigor Científico.....	16
3.8. Método de análisis de datos.....	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	19
CONCLUSIONES .....	25
RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS .....	27
ANEXOS .....	35

## Índice de Tablas

<i>Tabla 1: Población y muestreo</i> .....	17
<i>Tabla 2: Matriz Apriorística</i> .....	35
<i>Tabla 3: Guía de entrevistas</i> .....	37

## Índice de Anexos

Anexo 1: Calculo de Validez.....	33
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.....	44
Anexo 3: Captura de entrevistas.....	46

## Índice de Abreviaturas

OMS: Organización Mundial de la Salud.....	1
ORCID: "ID de investigadora y colaboradora abierta" .....	1
SARS-CoV-2: Coronavirus de tipo 2 síndrome respiratorio agudo severo.....	1
CNN: Cable News Network... ..	1
ICTV: El Comité Internacional de Taxonomía de Virus... ..	1
LOT: Equipos de identificación por radiofrecuencia... ..	3
SP: Sao Paulo.....	1
COVID-19: Nuevo coronavirus de 2019 .....	1
RV: Realidad Virtual.....	9
3D: Tercera dimensión.....	9
360º: 360 grados.....	9
TIC: Tecnologías de la información y comunicación .....	9
RA: Realidad Aumentada .....	9
RVR: Realidad Virtual Real.....	9
RV2: Realidad Virtual Virtual.....	9
RM: Realidad Mixta .....	9
APA: Asociación Psicológica Americana .....	17
DNI: Documento de Identidad .....	17
CD'S: Disco compacto .....	22
Et al: y otros autores... ..	25
UCV: Universidad Cesar Vallejo... ..	31
V: V de Aiken.....	35

## Resumen

La actual investigación titulada periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020. Cuyo objetivo general es explicar las características del periodismo inmersivo como herramienta de información. Se va aplicar como técnica la entrevista dirigida. La misma preguntas que han sido certificadas y sustentada por el rigor científico de la V de Aiken, la metodología de este estudio es de tipo aplicada, con un diseño no experimental de corte transversal, con un enfoque cualitativo. Los participantes son dos especialistas en tecnologías emergentes y periodismo.

Se concluye que el periodismo inmersivo es una nueva forma de contar la noticia, ofreciéndole al espectador la simulación de estar en el lugar de los hechos, bajo una inmersión de un mundo virtual donde surgen las emociones y los sentidos, la parte sensorial que permite una experiencia única e inolvidable, inmediatamente hay una interacción y eficaz percepción del mensaje que el periodista acompaña, esto son las características que ofrece la tecnología como Realidad Virtual y Videos 360<sup>a</sup>, pero que seguirán mejorando.

**Palabras Claves:** Periodismo Inmersivo, Realidad Virtual, Video 360<sup>a</sup>, Tecnologías, Ciencia, Redes Sociales, YouTube, Crisis Sanitaria.



## **Abstract**

The current investigation entitled immersive journalism as an information tool in a health crisis, video "360 corona virus documentary na cidade de SP". 2020. Whose general objective is to explain the characteristics of immersive journalism as an information tool. The directed interview will be applied as a technique. The same questions that have been certified and supported by the scientific rigor of the V of Aiken, the methodology of this study is of an applied type, with a non-experimental cross-sectional design, with a qualitative approach. The participants are two specialists in emerging technologies and journalism.

It is concluded that immersive journalism is a new way of telling the news, offering the viewer the simulation of being in the place of the events, under an immersion of a virtual world where emotions and senses arise, the sensory part that allows a unique and unforgettable experience, immediately there is an interaction and effective perception of the message that the journalist accompanies, these are the characteristics offered by technology such as Virtual Reality and 360<sup>a</sup> Videos, but they will continue to improve.

**Keywords:** Immersive Journalism, Virtual Reality, 360<sup>o</sup> Video, Technologies, Science, Social Networks, YouTube, Health Crisis.

## I. INTRODUCCIÓN.

En diciembre del 2019 a puertas de que iniciara un nuevo año, el planeta fue afectado en grandes dimensiones por el brote de una nueva enfermedad, Covid-19 originaria de Wuhan China, el 4 de enero de 2020 fue anunciado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), según un reporte de CNN Español, el 14 de mayo del mismo año. Ningún país estuvo preparado para una pandemia, lo cual generó crisis en todos los sistemas sanitarios, políticos, ambientales, científicos y tecnológicos

La pandemia puso a prueba a la tecnología, la biotecnología y la ciencia se desarrolle en la búsqueda de la vacuna, por ello El comité Internacional de Taxinomia de Virus (ICTV). Identifico el nuevo virus como SARS-Cov-2 y a la enfermedad como COVID-19. (Adnan, Khan, Kazmi, Bashir y Siddique, 2020, p.92). En efecto la continuidad científica permitirá que los periodistas puedan retroalimentar a la sociedad sobre el virus.

En medio de crisis el papel del periodismo tiene gran responsabilidad e importancia puesto que la principal función es gestionar eficazmente las noticias sobre el virus, más aún porque las noticias falsas conocidos como los fake new se han masificado por las redes sociales, generando incertidumbre y pánico, por ello los científicos de la comunicación deben buscar la mejor herramienta para informar sobre la enfermedad. En ese sentido este estudio va a explicar las características del periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020.

Los avances tecnológicos forjaron un cambio en la utilización de noticias, ya que la innovación en la informática mejoró con la telefonía marcando una nueva revolución de información, por el cual aparecieron los blogs y redes sociales, cambiaron el piloto de las tecnologías de la información y comunicación. (Lazo, Rodríguez y Peñalva, 2020, p.55). En efecto la conectividad fue creciendo con la llegada de los teléfonos inteligentes, por la inmediatez de la información y por la interactividad del público en tiempo real a nivel mundial.

El ingreso de las redes sociales incluyó a YouTube por su impacto global, en ellos se desarrollan cortometrajes, video blogs, documentales, de multiplataforma,

el cual se proyecta en los teléfonos, esto impulsó al incremento de audiencias, en contraste a los medios tradicionales lo que generó interactividad, representados por la generación millennials, a diferencia de otras generaciones que no contaban con tecnología. (Torres et al., 2020, p.13). Es por ello que adaptarse a esta nueva era tecnológica resultaba todo un reto para los profesionales quienes deberían desarrollar y ofrecer estrategias innovadoras, cambiando el paradigma de contar la noticia.

En ese panorama el periodismo fue evolucionando a lo largo de los años por las transformaciones tecnológicas que preexistieron en las rutinas habituales de los medios de comunicación, como fue la incorporación de la realidad virtual y el vídeo en 360° a las rutinas periodísticas, por el cual abrió un nuevo paradigma para el estudio de la comunicación que hasta ahora solo se había utilizado en otros contextos. Esta práctica se conoce como periodismo inmersivo, que se define como la producción de contenidos informativos mediante la utilización de las tecnologías inmersivas y más impacto tuvo en el año 2016 que llevó a reflexionar sobre los cambios tecnológicos en contraste con el periodismo tradicional. (Rodríguez y Paíno, 2020, p. 49). En ese sentido los autores nos indican que a diferencia del periodismo tradicional, el periodismo inmersivo está rompiendo los esquemas creando un nuevo modelo de contar la noticia con el uso y desarrollo de tecnologías que permitan al usuario vivir la noticia.

La práctica del periodismo inmersivo buscó diversas formas de ofrecer a las audiencias el modo de acercarse al lugar de los hechos, esto produjo mayor interactividad y permitió que la realidad virtual fuese una práctica inmersiva que responde a un lugar real o imaginario a través de producciones en 360 grados visualizadas en webs como YouTube o Facebook. (Colussi y Assunção Reis, 2020, p.21, 22). En efecto los autores nos enseñan que el periodista fue adaptándose a nuevos paradigmas tecnológicos en tiempos en los que el virus reta a todos los científicos de la comunicación.

En ese sentido la tecnología seguirá descubriendo nuevos campos en los que todo profesional debería involucrarse, este estudio razona, el aporte de la ciencia como realidad virtual y los videos 360° son aplicados en el periodismo, los

medios de comunicación seguirán adaptándose a nuevas fronteras tecnológicas al igual que los periodistas, quienes deberían involucrarse por crear nuevas estrategias comunicativas utilizando el mecanismo tecnológico en el periodismo inmersivo para contar la noticia de una forma distinta en medio de una crisis sanitaria.

El profesional está experimentando procesos en la creación, producción y distribución, debidos a la necesidad de informar y de ser informados, es por ello que las noticias de salud en los medios de comunicación se incrementaron, puesto que antes la forma de cómo se informaba era diferente y las fuentes mejoran cada vez. (Herrera, 2016, p.17). En consecuencia, hubo una saturación de información, una necesidad mundial por querer saber, sin duda es una valiosa oportunidad en la era de la información el rol de gestionar eficazmente la noticia con herramientas innovadoras, acoplándose a la tecnología inmersiva.

Cabe resaltar que el futuro que el periodismo irá adentrando porque no solo vivirá en medio de catástrofes, la tecnología de los datos, del bigdata, de la inteligencia artificial, chatbots en tercera dimensión, los drones inteligentes y la realidad virtual aumentada, el periodista contará historias en escenarios múltiples. (Fernández, 2019, p. 19). Como resultado el periodismo tiene un gran reto de explorar el uso de estas tecnologías para ofrecer información más verídica, partiendo de la experiencia.

Así, la demanda de información, hará que el periodista esté desafiando las barreras comunicacionales, y apueste por crear nuevas estrategias para que el entendimiento del mensaje sea eficaz. Los medios no deben abandonar su labor de informar y educar, sin embargo, la mayoría de dueños no reconocen esa labor, por ello esta necesidad invocará a que los periodistas se identifiquen con la noticia, la información que se convertirá en la mediación entre el espectador y la noticia. (Netter, 2017, p.15, 16). En síntesis, las casas televisivas deberían abordar nuevas fronteras tecnológicas que necesita adaptar a todo periodista para fidelizar al usuario ofreciéndole contenidos inmersivos donde se sienta en el lugar de los hechos.

La tecnología permite al periodismo ser una herramienta de información, los medios de comunicación cada vez mejoran la preparación, producción y difusión de la información sobre temas relevantes de salud, sin embargo en América Latina la práctica no se ha desarrollado, diversos medios de información han empezado a ver a la tecnología como apoyo para esta industria. (Cantero de Julián, Sidorenko y Herranz de la Casa, 2018, p.88). En otras palabras, este proceso aún se encuentra en una etapa experimental, deberían buscar la practica generando nuevos conocimientos por medio del periodismo inmersivo, el papel del periodista en un escenario 360° le ofrece al espectador ser los ojos y el cuerpo en la noticia.

A continuación, se proyecta el **problema general**

¿Cuáles son las características del periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP” 2020?

Los **problemas específicos** son:

¿Qué características tiene la realidad virtual en el periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP” 2020?.

¿Qué características tienen los videos 360° en el periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP” 2020?.

En este punto se planteará la justificación teórica, metodológica y práctica de la investigación

La justificación teórica de este estudio incide en la construcción del entendimiento estructurado en las prácticas periodísticas para que futuras generaciones puedan ahondar en la disyuntiva en el uso y desarrollo de la ciencia y tecnología expuesto a las redes sociales como fuente de información.

Al mismo tiempo la justificación metodológica precisa el enfoque cualitativo de un estudio de caso que permitirá el desarrollo de estudios que visualicen el futuro tecnológico a fin de interpretar los resultados sin manipular las variables.

Por último, la justificación práctica va permitir, motivar, promover que otros investigadores dispongan de nuevas formas de desarrollar el uso de la tecnología en el periodismo inmersivo que beneficiaran y concienticen a la sociedad a la utilización de contenidos en realidad virtual y videos 360<sup>a</sup>.

Así mismo se presentará el **objetivo general**

Explicar las características del periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020.

Por consiguiente, los **objetivos específicos**

Indicar las características de la realidad virtual como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020.

Describir las características del video 360° como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020.

## II. MARCO TEORICO.

A continuación, se exponen *los trabajos previos en el ámbito nacional*.

Díaz (2020), ejecutó una investigación, cuyo objetivo fue determinar la situación del periodismo digital y su acontecimiento en la elección profesional de los titulados, la investigación es cualitativo de tipo descriptivo correlacionar, se ejecutó una observación gráfica de los medios digitales en sus otras tribunas, se utilizó encuestas a los egresados y entrevista a los administradores de los medios. Se estableció que el ejercer periodismo en los medios digitales es limitado, partiendo por la precariedad de los gerentes de los medios, esto causa preocupación pues los egresados no encuentran trabajo por el desinterés que hay por desarrollar más por el uso del internet. Concluyó que el periodismo digital en Arequipa muestra un desarrollo limitado: 29 de los 30 medios periodísticos digitales estudiados se han desarrollado en la plataforma de Facebook, mientras que aproximadamente la mitad poseen cuentas de Twitter y YouTube.

Fernández (2019), plasmó una investigación, cuyo objetivo fue analizar la experiencia de la Realidad Aumentada en los medios de comunicación impresos de Perú, se utilizó como muestra las publicaciones como Verbum, Asia Sur, Cosas y 15 minutos, con sus respectivas apps. Se fijó que la realidad aumentada está dando sus primeros pasos en el Perú. Concluyó hay motivos que se desconoce de la Realidad Aumentada en el Perú en contraste con España, un instrumento innovador que proporciona información pero que es limitado el desarrollo tecnológico en el país.

Ortiz (2018), realizó una indagación, cuyo objetivo era establecer la sombra experta, la investigación es perceptual, descriptivo simple, no experimental de corte transaccional, tuvo como muestra no probabilística a 53 periodistas de un medio digital como la web del Grupo la Republica. Los resultados confirmaron las particularidades que debe poseer un periodista. Concluyó que los periodistas que quieran asumir retos en el entorno digital deben saber cómo posicionarse, con la redacción periodística, una suma de habilidades, actitudes y experiencias.

Quispe (2017), efectuó un estudio, cuya finalidad fue establecer la clarividencia del ejercicio habitual y digital. Utilizó como muestra a 19 periodistas, con la herramienta de cogida de antecedentes fue la información en la escala de Likert. La investigación concluyó que el ejercicio habitual y digital emplean los mismos principios de investigación, enfocados en generar más audiencia. Recomendó a los periodistas tengan capacitaciones sobre periodismo digital con el uso de las nuevas tecnologías.

Bravo (2016), efectuó una pesquisa, cuyo objetivo fue conocer que elementos forman dificultades en el periodismo digital, la investigación fue exploratorio de diseño descriptivo y cuantitativo en la que invitaron a 30 periodistas de tres medios peruanos, utilizo una encuesta que permitió medir el aspecto ético de los periodistas, ultimó que en el estudio necesitará un sistema ético para que haya noticias objetivas como la rapidez de la información involucrados en las redes como ventanas para general debates. Concluyo que hay dilemas en la ética puesto que las redes sociales muestran información que generan problemáticas.

Asimismo, se muestran ***los trabajos previos en el recuadro internacional:***

Caerols, Sidorenko y Garrido (2020), desarrollaron una pesquisa cuyo objetivo fue definir ciertos discernimientos fundamentales informativos en la cobertura periodística de conformaciones multimedia en 360<sup>a</sup> de carácter inmersiva, la investigación fue mixta, cuantitativo utilizaron encuestas a 60 individuos de la Generación Z, asimismo se realizó un análisis comparativo de los elementos narrativos, audiovisuales. La investigación concluyo que se evidencia la complejidad de la segmentación de audiencia en el ámbito digital, por más que sean de la misma sociedad.

Sánchez y Utne (2019), realizaron una investigación, cuyo objetivo fue discutir los elementos de las pautas de ética que podría abordar los nuevos desafíos éticos provocados por el periodismo inmersivo, utilizaron como muestra organizaciones internacionales con gran trascendencia. La investigación concluyo podría crear un flujo positivo de información.



Toursel y Useille (2019), efectuaron una investigación, cuyo objetivo fue estudiar como los periodistas utilizaron la tecnología de realidad Virtual (RV), del reportaje de RV “The fight for falluja”. La investigación concluyo que la combinación de periodismo y tecnologías inmersivas permitirá el desarrollo de nuevas prácticas de información. Recomendaron que las practicas no solo se entiendan a través de la innovación tecnológica, también a través de la experiencia única del visor, lo que lo hace posible.

Benítez De Gracia y Herrera Damas (2018), efectuaron una investigación, cuyo objetivo fue analizar el contenido del uso que los medios periodísticos españoles. Utilizaron como muestra reportajes entre dos años, concluyeron que esta nueva forma de hacer periodismo es un hecho particular que inicio por ser célebre y trabajadora de carácter morosa en ciertos medios.

Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la casa (2018), desarrollaron una investigación, cuyo objetivo fue analizar y comparar que medios como emplearon sus labores de qué manera y sobre qué información, concluyeron que los datos recabados determinaran que los medios chicos, provinciales/locales o oriundos analógicos, renueven a través de esta dimensión, en diferencia con los grandiosos medios.

Ahora se mostrarán las teorías relacionadas a la Comunicación son:

La Teoría del estructuralismo

Es un grupo o un conjunto de elementos que permite la interacción de las masas, de acuerdo a las estructuras sociológicas y culturales. (Ferrater, 1979. Como se citó en Estefanía y Guamán, 2020, p. 4). En efecto las autoras mencionan que se estudia los elementos que componen las masas.

La Teoría de redes sociales

Las redes sociales son espacios donde puede intercambiar información que permite a los usuarios conectarse, interactuar con fotos, audios, videos, mensajes, sobre un interés en común o propio. (Canelo, 2010. Como se citó en Landeta, Salamea y Montecè, 2019, p. 152). En síntesis, los autores nos muestran que las masas pueden engancharse al mundo tecnológico intercambiando datos.

A continuación, se presentará algunas definiciones de *periodismo inmersivo*.

El periodismo ha tenido nuevas formas y maneras de ofrecer información ya sean ciencias avanzadas o literales, el periodismo inmersivo se desenvuelve con la rutina de creaciones en 360<sup>a</sup> que se proyectan por YouTube o Facebook, nace a fin de crear un nuevo perfil del quehacer periodístico. (Colussi y Assunção Reis, 2020, p. 22). Asimismo (Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 85) define a las noticias como presentaciones más estructuradas mejor proyectadas, los periodistas muestran la noticia que envuelve al espectador con la historia generando una interacción, va depender de la interfaz del contexto informativo. (Pérez, 2016, como se citó en Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 85). En efecto se deduce que existe una interacción con el contenido pero que va sopesar el formato de la noticia.

Los videos 360<sup>a</sup> son un formato que proyecta al público la ilusión de estar en otra realidad de modo que pueda experimentar emociones que representa al involucrarse bajo aparatos tecnológicos. (Benítez De Gracia y Herrera Damas, 2018, p. 68). La utilidad inmersivo multimedia avanzado se proyecta en un *software* en 3D como *realidad virtual virtual (RV2)*, y a cualquier aquella búsqueda multimedia derivado por medio de aparatos de video y fotografía para formato 360° o *realidad virtual real (RVR)*. (Cantero de Julián, Sidorenko y Herranz de la Casa, 2018, p.82). En efecto los videos 360<sup>a</sup> utiliza mecanismos tecnológicos que van a permitir desarrollarse y fusionarse con la realidad virtual.

La realidad virtual ayuda al proceso de información a los periodistas, los reportajes en videos 360°. La RA preexistiría más inminente del contenido actual, mientras que la RV se situaría en uno de los extremados, residiendo en el fondo la “Realidad Virtual Aumentada” o “Realidad Mixta”; ciencias aplicadas esta moderna que reúne compendios de R y RV, y que en las actuales estaciones se reside desarrollando. (Cabero y Fernández, 2018, p.126). Asimismo, la notoriedad del usuario en entornos digitales de realidad virtual se refiere al nivel de concentración al estar sumergido en otro contexto, el cual se puede experimentar por medio de dispositivos móviles y equipos tecnológicos como los gadgets que puedan conectarse a la interfaz. (Cantero de Julián, Sidorenko y Herranz de la Casa, 2018

p. 83). En síntesis, los autores nos indican que la realidad virtual puede envolver al usuario a tal punto de sentir emociones como si estuviera presente.

Mundo virtual: Un lugar ficticio o la representación de una serie de cosas en un sitio, pautas y recomendaciones entre ellos. (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Dicho de otra manera, es un mundo donde la noticia se convierte más interactivo, por sus particularidades porque es donde sucede todo.

Inmersión: Impresión de habitar en un medio ambiente; inmersión material es una particularidad determinante de la realidad virtual; La inmersión cerebral es el ecuaníme de la totalidad de los medios inventores (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Hay que tener en cuenta que el autor nos indica que es la sensación de estar como sumergido total, como sentirse dentro de una piscina, lo que permite la tecnología al periodismo.

Interacción: poseer el dominio del procedimiento creado para que las medidas que el espectador realice cambios. Para conseguir esta interacción coexisten otros interfaces que van desde los más naturales como teclado y ratón hasta otros más avanzados como guantes o trajes sensoriales. (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Es como decir la respuesta al estímulo que ofrecen los algoritmos que la tecnología se presenta con la interacción.

Retroalimentación sensorial: Réplica del método asentada en el enfoque físico del interesado; en todo el mundo los temas es un prototipo visual, únicamente en ambientes de realidad virtual, es de ejemplo háptico. (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Es decir, una de las respuestas positivas de esta tecnología es seguir la cadena de aprender y compartir esa experiencia sensorial.

Hay que mencionar además que en el periodismo inmersivo interpreta una forma de narrar de contar la noticia, es notable el cambio a diferencia de la forma tradicional, ya que expone los avances tecnológicos como Storytelling, es una tecnología inmersiva que cambia el lenguaje según los escenarios puesto que son

más amplio por ello debe ser una narrativa general que potenciados con la interactividad de la tecnología y el periodista que es el acompañante. (Fernández, 2019, p. 20). En efecto es una manera de atrapar los sentidos con palabras ya que esta tecnología jaquea el cerebro humano y ocurre la inmersión como nos indica el autor, los periodistas desafían una transformación importante que se debe conocer.

Asimismo, se exhibirá el caso

Grupo Casa Mais en Sao Paulo, Brasil, en el año 2011 surgió una oficina emprendedora preexistieron captando popularidad yaciendo los fundadores en promover videos de cobertura en Realidad Virtual, Realidad Aumentada y otras tecnologías innovadoras, proponiendo estilos extraordinarios, ideales e individualizadas, como es el caso del video en YouTube, Documentario 360<sup>a</sup> Covid-19 na cidade de SP, el cual se conciben varios lugares, en la que el periodista va narrando y aparecen sobre la realidad otra realidad, el video da una inmersión y la experiencia con la noticia te atrapa inmediatamente.

En el Perú, en el año 2011 una empresa que inició a desarrollar tecnologías interactivas llamadas Verbum producida en la Universidad Peruana Simón Bolívar, fue ejecutada por alumnos de Ciencias de la comunicación de la Universidad Cesar Vallejo y 15 minutos de la empresa telefónica Claro, utilizaron la Realidad Aumentada en libros. (Fernandez, 2019, p.24). En efecto estos primeros pasos del uso de la Realidad Aumentada en libros son como si cobrara vida y como una película en tiempo real.

Uno de los primeros medios en proponer la realidad virtual en tareas informativas inmersivas fue en el año 2015 en Estados Unidos, publicado por el diario El registro de Des Moines con un caso titulado Cosecha de cambio, de una granja perteneciente a la familia Damann, se explicó los cambios espaciales y financieros pues que aquejo a los habitantes rurales de Iowa. (Caerols, Sidorenko y Garrido, 2020, p. 347). En síntesis, este formato tuvo gran impacto de experiencia con esa comunidad y con la gente que pudo consumir esos informes.

Aquel nuevo desafío tecnológico fue aplicado también por el medio estadounidense The New York Times, a finales del 2015 hizo un convenio con

Google para regalar los Google Cardboards de realidad virtual elaborados con cartón, cuyo fin fue aseverar que a audiencia adquiriese el objeto y con ello podrían visualizar en nuevo estreno llamado, Los desplazados, una labor sobre la vida de tres menores de distintos países (Gutiérrez, Pérez y López, 2020, p.152). En síntesis, la nueva forma de comunicar y colocar a la audiencia en el recuadro de la información sin duda que logra el enganche.

Ahora bien, en este caso el periodista es quien va convertir esta herramienta para mejorar la comunicación según sea el objetivo, Es una composición de elementos informativos que están diseñados para desarrollarse con dispositivos tecnológicos para situar a la persona en otra realidad con un entorno artificial. (Cabero y Fernández, 2018, p. 126). En ese sentido el autor nos indica que el objetivo principal de este tipo de periodismo es la interactividad

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1.1. Tipo de investigación.**

La auténtica tesis es de tipo aplicado, cuando la pesquisa obtiene un discernimiento destinado que permita dar soluciones de dificultades hábiles. (Alvarez, 2020, p. 2) Por otra parte el enfoque de este estudio es cualitativo, discurren sobre datos (Schettini y Cortazzo, 2015, p.16). En efecto, los autores nos indican que la investigación acudirá a datos para ser contrastados e interpretados.

#### **3.1.2. Diseño de investigación.**

El diseño de esta tesis es el estudio de caso, sobre la peculiaridad de un asunto ideal, por lo que percibe su actividad en los contextos concretos. (Saavedra, 2017. p.77). En ese sentido los autores nos indican que no se deben aumentar ni quitar datos importantes en esta tesis, así como se estudia un caso o varios de un hecho particular en un momento único. El diseño de esta tesis es no experimental, ya que no se manipulan las variables, sino que estudian en momentos específicos. (Álvarez, 2020, p. 4). En efecto por ser de un análisis sobre un hecho en un momento determinado.

### **3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.**

#### **Categoría: Realidad virtual.**

La realidad virtual ayuda al proceso de información a los periodistas, los reportajes en videos 360°. La RA preexistiría más inminente del contenido actual, mientras que la RV se situaría en uno de los extremados, residiendo en el fondo la “Realidad Virtual Aumentada” o “Realidad Mixta”; ciencias aplicadas esta moderna que reúne compendios de R y RV, y que en las actuales estaciones se reside desarrollando. (Cabero y Fernández, 2018, p.126). Asimismo, la notoriedad del usuario en entornos digitales de realidad virtual se refiere al nivel de concentración al estar sumergido en otro contexto, el cual se puede experimentar por medio de dispositivos móviles y equipos tecnológicos como los gadgets que puedan

conectarse a la interfaz. (Cantero de Julián, Sidorenko y Herranz de la Casa, 2018, p. 83). En síntesis, los autores nos indican que la realidad virtual puede envolver al usuario a tal punto de sentir emociones como si estuviera presente.

### **Subcategorías:**

Mundo virtual: Un lugar ficticio o la representación de una serie de cosas en un sitio, pautas y recomendaciones entre ellos. (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Dicho de otra manera, es un mundo donde la noticia se convierte más interactivo, por sus particularidades porque es donde sucede todo.

Inmersión: Impresión de habitar en un medio ambiente; inmersión material es una particularidad determinante de la realidad virtual; La inmersión cerebral es el ecuaníme de la totalidad de los medios inventores (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Hay que tener en cuenta que el autor nos indica que es la sensación de estar como sumergido total, como sentirse dentro de una piscina, lo que permite la tecnología al periodismo.

### **Categoría: Videos 360<sup>a</sup>.**

Los videos 360<sup>a</sup> son un formato que proyecta al público la ilusión de estar en otra realidad de modo que pueda experimentar emociones que representa al involucrarse bajo aparatos tecnológicos. (Benítez De Gracia y Herrera Damas, 2018, p. 68). La utilidad inmersivo multimedia avanzado se proyecta en un *software* en 3D como *realidad virtual virtual* (RV2), y a cualquier aquella búsqueda multimedia derivado por medio de aparatos de video y fotografía para formato 360° o *realidad virtual real* (RVR). (Cantero de Julián, Sidorenko y Herranz de la Casa, 2018, p.82). En efecto los videos 360<sup>a</sup> utiliza mecanismos tecnológicos que van a permitir desarrollarse y fusionarse con la realidad virtual.

### **Subcategorías:**

Interacción: poseer el dominio del procedimiento creado para que las medidas que el espectador realice cambios. Para conseguir esta interacción coexisten otros interfaces que van desde los más naturales como teclado y ratón hasta otros más avanzados como guantes o trajes sensoriales. (Cantero de Julián

Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Es como decir la respuesta al estímulo que ofrecen los algoritmos que la tecnología se presenta con la interacción.

Retroalimentación sensorial: Réplica del método asentada en el enfoque físico del interesado; en todo el mundo los temas es un prototipo visual, únicamente en ambientes de realidad virtual, es de ejemplo háptico. (Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2018, p. 82). Es decir, una de las respuestas positivas de esta tecnología es seguir la cadena de aprender y compartir esa experiencia sensorial.

### 3.3. Escenario de estudio

El escenario de este estudio es un video YouTube, el cual se define como el futuro que muestra un suceso el cual debe marcar contextos accidentales (Lechuga y Leyva, 2020, p.149).

### 3.4. Participantes

Se ha seleccionado a dos profesionales de ciencias de la comunicación, especialistas en periodismo y tecnologías emergentes por el cual se va recoger abiertamente su punto de vista.

*Tabla1: Población y muestra.*

<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Especialista en periodismo	1	50
Especialista en tecnologías emergentes	1	50
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

### 3.5. Técnica e Instrumento de recolección de datos

#### 3.5.1. Técnica

La técnica que se va emplear en esta pesquisa es la entrevista, se basa en una serie de interrogaciones preestablecidas, el entrevistador ejecuta su trabajo



persiguiendo una meta de preguntas determinadas. (Escudero y Cortez, 2020, p.79). En ese sentido la entrevista aclarará el objetivo de la investigación.

### **3.5.2. Instrumento**

El instrumento que empleará en esta investigación contará con un guion de entrevista formulada con la finalidad de analizar el objetivo de la tesis. (Granados, 2020, p. 4). En efecto es un paso importante para la investigación.

## **3.6. Procedimiento**

Se consideró al especialista en periodismo y tecnología, Mg. Carlos Fernández García, a quien se le ubicó por su cuenta personal de Facebook, realizándose la entrevista vía zoom. Asimismo, se consideró al especialista en tecnología y producción audiovisual, Rommel Commecca, a quien se le ubico por su cuenta personal de Facebook, realizando la entrevista vía telefónica.

## **3.7. Rigor Científico**

En cuanto al rigor científico se define como un tipo de formación que patrocine una averiguación, la validez es un juicio de diligencia tanto dudosa como practica (Escudero y Cortez, 2020, p. 91). En efecto es importante que pase por un estatuto de formalidad en que se verifique la transparencia.

### **3.7.1. Validez**

Con respecto a la valides se entiende por los resultados de las técnicas e instrumentos que se aplicaron para analizar y medir los datos de la investigación. (Escudero y Cortez, 2018, p. 91). En síntesis, luego de recoger los datos mediante la entrevista, pasan por un proceso de subida de la data al programa Excel para aplicar una formula *V de aiken* y finalizar con un resultado que va a dar la validez de los resultados.

## **3.8. Método de análisis de datos**

### **3.8.1. V de Aiken**

La evaluación se realizará mediante el coeficiente de V de Aiken, por el cual los jueces emitirán un valor no menor de 0.50 o superior a 0.75, de acuerdo a las

sugerencias de los expertos. (Martínez, Palacios y Juárez, 2020, p. 3). En otras palabras, este resultado indicara el nivel de pertinencia, relevancia y claridad.

### **3.8.2. La técnica de análisis interpretativo.**

En la investigación cualitativa, la postura debe ser subjetiva puesto que se interpretará los resultados obtenidos. (Gallardo, 2017, p. 83). En otras palabras, el investigador tiene una gran responsabilidad de mantener una postura de inicio a fin.

### **3.10. Aspectos éticos**

Esta investigación tiene la completa confiabilidad de respetar las normas APA y el sistema de turniting, reglamentos que se estipulan para este proyecto, los entrevistados autorizaron esta investigación con su firma, número de DNI, y su criterio, de modo que aplican una veracidad. En ese sentido bajo esas premisas nos alineamos a la ética profesional.

#### **3.9.1. Beneficencia**

Se entiende por poner en práctica el bien, de actuar en beneficio de la humanidad, de la sociedad. (Zerón, 2019, p. 306). Se infiere que las buenas prácticas deben estar presente.

#### **3.9.2. No Maleficencia**

Definido por no hacer daño, conocer las limitaciones de las acciones en ese aspecto puesto que debe recordar la ética profesional. (Zerón, 2019, p. 306). Se deduce que esta condición no debe afectar en las prácticas.

#### **3.9.3. Autonomía**

Se considera a los valores, anhelos, sueños, ética, que deben aplicarse en la práctica con mucha rigurosidad. (Zerón, 2019, p. 307). En otras palabras, es importante tener en cuenta siempre la ética y los valores.

#### **3.9.4. Justicia**

Se define como las acciones que defienden a los seres humanos, dentro de los parámetros que estén compuesta dicha sociedad. (Hernández, 2015).

p.107). En efecto se entiende que la justicia siempre velara en beneficio de la sociedad.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Con respecto al objetivo general, describir las características del periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360ª corona virus na cidade de SP”, 2020. Los resultados obtenidos en la tabla 3: guía de entrevistas<sup>1</sup> efectuado por el especialista Carlos Fernandez García quien señaló que la tecnología de realidad virtual ofrece varios escenarios, por el cual el usuario debe contar con unos lentes para experimentar la noticia. Los resultados paralelamente se comparan con la tabla 4: Guía de entrevistas<sup>2</sup> realizado al especialista Rommel Commecca quien mencionó que la realidad virtual es la aplicación de estar en otro escenario simulado. Por consiguiente, se deduce que el periodismo inmersivo es una herramienta que ofrece contenidos innovadores en videos 360ª y realidad virtual que se proyectan en las plataformas digitales como YouTube, con la finalidad de que el periodista pueda desarrollar su capacidad y habilidad, datos que al ser comparados con Sánchez y Utne (2019), quienes estipularon que los profesionales deben estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías y ejercer la labor periodística con la ética para cibermedios.

Resultados que al ser comparados por Díaz (2020), quien estableció que el periodismo digital en Arequipa muestra un desarrollo limitado: 29 de los 30 medios periodísticos digitales estudiados se han desarrollado en la plataforma de Facebook, mientras que aproximadamente la mitad poseen cuentas de Twitter y YouTube. Con estos resultados se afirma que los periodistas deben estar buscando nuevas formas de contar historias mediante las tecnologías de la comunicación e información. Por tanto, se relaciona con la teoría del estructuralismo mostrado por Estefanía y Guamán (2020), quienes exteriorizaron que un grupo o conjunto de elementos permite la interacción de las masas, de acuerdo a las estructuras sociológicas y culturales. Además, corresponde con la teoría de las redes sociales expuesto por Landeta, Salamea y Montecè (2019), quienes indicaron que las redes sociales son espacios donde se puede intercambiar información que permite a los usuarios conectarse, interactuar con fotos, audios, videos, mensajes, sobre un interés en común o propio. En tal sentido por lo ya mencionado en los resultados de la entrevista comparándolos con los antecedentes confirmamos que el periodismo

inmersivo es una herramienta de información eficaz que el usuario va a experimentar de forma significativa ya que todo periodista debe adaptarse a las nuevas tecnologías de la comunicación e información.

En relación al objetivo específico, indicar las características de la realidad virtual como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360<sup>a</sup> corona virus na cidade de SP”, 2020. Los resultados obtenidos en la tabla 3: guía de entrevistas<sup>1</sup> realizado al especialista Carlos Fernández García, quien señaló que una de las principales características de la realidad virtual en cuanto a la subcategoría de mundo virtual indicó que ofrece un mundo de experiencias únicas en diversos escenarios. Respuesta que igualmente se compara con la tabla 4: Guía de entrevistas<sup>2</sup> realizado al especialista Rommel Commecca quien mencionó que unas de las principales características de la realidad virtual en cuanto a la subcategoría de mundo virtual indican que la virtualidad tiene elementos como gráficos, animaciones que van a reforzar la información. Deducciones que serán comparados con Caerols, Sidorenko y Garrido (2020), quienes concluyeron evidenciando la complejidad de la segmentación de audiencias en el ámbito digital, aunque los individuos pertenezcan al mismo entorno social.

Resultados que de igual forma serán comparados por Ortiz (2018), quien determinó que los periodistas que quieran asumir retos en el entorno digital deben saber cómo posicionarse, con la redacción periodística, una suma de habilidades, actitudes y experiencias. Resultados que ratifica la importancia que el periodismo requiere al ser nuevo y de ciertas habilidades que debe poseer para que el acompañamiento del periodista a usuario tenga un buen feedback. Por tal motivo se relaciona con la teoría del estructuralismo expuesto por Estefanía y Guamán (2020), quienes demostraron que un grupo o conjunto de elementos permite la interacción de las masas, de acuerdo a las estructuras sociológicas y culturales. En tal sentido se relaciona con la teoría de las redes sociales expuesto por Landeta, Salamea y Montecè (2019), quienes mencionaron que las redes sociales son espacios donde puede intercambiar información que permite a los usuarios conectarse, interactuar con fotos, audios, videos, mensajes, sobre un interés en común o propio. Analizando los resultados de las entrevistas comparándolo con los antecedentes,

se infiere que la realidad virtual aplicada al periodismo inmersivo, se desarrolla en un mundo virtual con la principal característica que el usuario se sienta parte de la noticia, para ello los periodistas deberán adquirir nuevos conocimientos, salir de lo tradicional y avanzar al siguiente nivel, hacia la era informativa tecnológica ya que aún no se segmenta a los consumidores porque no se practica.

De acuerdo al objetivo específico, indicar las características de la realidad virtual como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360<sup>a</sup> corona virus na cidade de SP”, 2020. Los resultados obtenidos en la tabla 3: guía de entrevistas<sup>1</sup> realizado al especialista Carlos Fernández García quien señaló que una de las principales características de la realidad virtual en cuanto a la subcategoría de interactividad alego que son evidencias y experiencias que ocurren en la realidad virtual, el contacto con la noticia será distinto. De igual modo los resultados serán comparados con la tabla 4: Guía de entrevistas<sup>2</sup> realizado al especialista Rommel Commecca quien mencionó que unas de las principales características de la realidad virtual en cuanto a la subcategoría de mundo virtual señalaron se produce cuando el usuario se relaciona con los elementos que se relaciona en el contexto de la noticia. Fundamentos que al ser comparado con Fernández (2019), quien concluyo que hay motivos que se desconoce de la Realidad Aumentada en el Perú en contraste con España, siendo un instrumento innovador que proporciona información pero que es limitado el desarrollo tecnológico en el país.

Resultados que paralelamente serán comparados por Cantero de Julián, Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa (2018), quienes establecieron que los medios pequeños locales tienen el objetivo de innovar con formatos inmersivos a diferencia de los medios masivos quienes ya tienen un público segmentado. Por consiguiente, se deduce que hay un contraste de los medios digitales con los medios tradicionales, qué a largo plazo la tecnología será más habitual para las audiencias quienes están en constante búsqueda de las tendencias, hecho que debería ser aprovechado por todos los periodistas. En tal sentido se relaciona con la teoría del estructuralismo expuesto por Estefanía y Guamán (2020), quienes mencionaron que un grupo o conjunto de elementos permite la interacción de las masas, de

acuerdo a las estructuras sociológicas y culturales. Al mismo tiempo recae con la teoría de las redes sociales expuesto por Landeta, Salamea y Montecè (2019), quienes indicaron que las redes sociales son espacios donde se puede intercambiar información que permite a los usuarios conectarse, interactuar con fotos, audios, videos, mensajes, sobre un interés en común o propio. Por consiguiente, analizado las respuestas de las entrevistas comparándolas con los antecedentes, se deduce que la realidad virtual aplicada al periodismo inmersivo, genera que el usuario interactúe con la noticia porque estará en primera persona y sentir que está en otra realidad. Ahora si bien en el Perú los medios digitales se están aventurando por explorar estas tecnologías a diferencia de los medios televisivos que les cuesta adaptarse porque su público ya está segmentado por lo que no se desarrollan muchas producciones con la utilización de la realidad virtual aplicadas al periodismo inmersivo.

En relación al objetivo específico, describir las características del video 360° como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020. Los resultados obtenidos en la tabla 3: guía de entrevistas<sup>1</sup> realizado al especialista Carlos Fernández García quien marcó que una de las principales características del video 360<sup>a</sup> en cuanto a la subcategoría inmersión, precisó que es el proceso que el usuario siente cuando se adentra en la noticia, puesto que se sentirá tan envuelto que su experiencia será única e inolvidable. Resultados que al mismo tiempo serán comparados con la tabla 4: Guía de entrevistas<sup>2</sup> realizado al especialista Rommel Commecca quien sugirió que unas de las principales características del video 360<sup>a</sup> en cuanto a la subcategoría inmersión, indicó que la realidad virtual es la aplicación de estar en otro escenario simulado. Por consiguiente, los resultados serán comparados por Toursel y Userille (2019), quienes fijaron que la mixtura de periodismo y tecnologías inmersivas admite el avance de acontecimientos en la información partiendo de la innovación ofreciendo una experiencia. Resultados que paralelamente serán comparados por Quispe (2017), quien señaló que el periodismo tradicional y digital en los medios radiales se caracteriza por la utilización de las mismas fuentes de información y estilo de redacción para radio e internet. Sin embargo, siempre enfocados en

generar más audiencia, dejando de lado las actualizaciones del periodismo en la era digital.

Por tal razón hay un contraste pues muestra la situación actual de profesionales que desconocen las nuevas tendencias digitales, como es el periodismo tradicional y digital, a comparación del periodismo inmersivo puesto que ofrece una experiencia inolvidable con la noticia, además del entendimiento del mensaje es más eficaz, esta tecnología seguirá transformándose hacia nuevos paradigmas periodísticos. Por consiguiente, se relaciona con la teoría del estructuralismo expuesto por Estefanía y Guamán (2020), quienes señalaron que un grupo o conjunto de elementos permite la interacción de las masas, de acuerdo a las estructuras sociológicas y culturales. Por tal razón se relaciona con la teoría de las redes sociales expuesto por Landeta, Salamea y Montecè (2019), quienes indicaron que las redes sociales son espacios donde puede intercambiar información que permite a los usuarios conectarse, interactuar con fotos, audios, videos, mensajes, sobre un interés en común o propio. Analizado las respuestas de las entrevistas comparándolas con los antecedentes se deduce que el periodismo inmersivo ofrece un panorama de 360<sup>a</sup> por lo que la inmersión que el usuario experimenta le permite interactuar con la noticia. Los medios digitales tienen la necesidad de buscar nuevas formas de generar más público.

En cuento al objetivo específico, describir las características del video 360° como herramienta de información en una crisis sanitaria, video “documentario 360 corona virus na cidade de SP”. 2020. Los resultados obtenidos en la tabla 3: guía de entrevistas<sup>1</sup> realizado al especialista Carlos Fernández García quien selló que una de las principales características del video 360<sup>a</sup> en cuanto a la subcategoría retroalimentación sensorial, indicó que la realidad virtual despierta los sentidos sensoriales del usuario, esto le permite vivir la noticia. Resultados que al mismo tiempo se compara con la tabla 4: Guía de entrevistas<sup>2</sup> ejecutado al especialista Rommel Commecca quien sugirió que unas de las principales características del video 360<sup>a</sup> en cuanto a la subcategoría retroalimentación sensorial, alego que la existencia de sonidos envolventes en 360<sup>a</sup>, los sentidos se conectan que dan la sensación de estar dentro de ese lugar. Por consiguiente, estos resultados serán



comparados por Benítez De Gracia y Herrera Damas (2018), quienes decretaron un mayor interés en temas relevantes de reportajes inmersivos con técnicas que aun necesitan mejorar.

Resultados que paralelamente serán comparados por Bravo (2016), quien indicó que hay dilemas en la ética puesto que las redes sociales muestran información que generan problemáticas. En efecto la norma de ética y el uso de redes sociales, son los dilemas que los periodistas deben tener cuidado, ya que la noticia podría ser tergiversada. Por el cual se relaciona con la teoría del estructuralismo expuesto por Estefanía y Guamán (2020), quienes señalaron que un grupo o conjunto de elementos permite la interacción de las masas, de acuerdo a las estructuras sociológicas y culturales. Por tal razón se relaciona con la teoría de las redes sociales expuesto por Landeta, Salamea y Montecè (2019), quienes revelaron que las redes sociales son espacios donde puede intercambiar información que permite a los usuarios conectarse, interactuar con fotos, audios, videos, mensajes, sobre un interés en común o propio. Por consiguiente, analizado los datos de las respuestas de los entrevistados comparándolos con los antecedentes se deduce que los periodistas si bien deben proponer noticias inmersivas, pero que deben ser objetivos, teniendo en cuenta la ética profesional.

## IV. CONCLUSIONES

1. El periodismo inmersivo es una herramienta de información de evidencias y experiencias que ocurren en la realidad virtual, el contacto con la noticia será distinto. muy eficaz que el usuario puede experimentar de forma significativa ya que todo periodista debe adaptarse a las nuevas tecnologías de la comunicación e información.

2. La realidad virtual es una herramienta de información con la principal característica que el usuario se sienta parte de la noticia dentro del mundo de experiencias que ofrece diversos escenarios que se desarrollarán que va facilitar el acceso a la información, retención de la misma, puesto que hay una diferencia que el periodista diga lo que sucede y otra que el usuario este donde están ocurriendo todas las cosas.

3. Los videos 360<sup>a</sup> es una herramienta de información que ofrece al usuario le permite interactuar con la noticia puesto que los medios digitales tienen la necesidad de buscar nuevas formas de generar más público ya que dicha tecnología despierta los sentidos sensoriales del usuario, esto le permite vivir la noticia porque dan la sensación de estar dentro de una pelota, hay múltiples cámaras que se pueden ser movibles o estáticas con buena calidad.

## V. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere desarrollar más investigaciones sobre el periodismo inmersivo como herramienta de información con la utilización de realidad virtual y videos 360<sup>a</sup> ya que urge realizar investigaciones científicas y tecnológicas.
2. Se sugiere desarrollar contenidos periodísticos utilizando la realidad virtual como herramienta de información que puedan ejecutarse en los medios digitales y masivos, con la finalidad de ofrecer noticias innovadoras.
3. Se sugiere desarrollar contenidos periodísticos en videos 360<sup>a</sup>, para ofrecer nuevas formas de informar para que el espectador pueda tener mejores experiencias con un panorama completo sobre lo que está sucediendo con la noticia y tecnología pueda ser explorada e impulsada desde la formación universitaria.

## REFERENCIAS

- Adnan, M., Khan, S., Kazmi, A., Bashir, N. y Siddique, R. (2020). COVID-19 infections: Origin, transmission, and characteristics of human coronaviruses. *Journal of Advanced Research*, 24, 91-98. <https://doi.org/10.1016/j.jare.2020.03.005>
- Alvarez, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Economicas, Carrera de Negocios internacionales. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/10818>
- Benítez De Gracia, M. J. y Herrera Damas, S. (2018). El reportaje inmersivo en video en 360° en los medios periodísticos españoles, *Revista de Comunicación*, 17(2), 66-100. <https://doi.org/10.26441/RC17.22018-A3>
- Benítez, M. y Herrera, S. (2017). El reportaje inmersivo a través del video en 360°: caracterización de una nueva modalidad de un género periodístico clásico. *XXIII Congreso Internacionalidad de la SEP: Mediamorfosis: perspectivas sobre la innovación en periodismo*. Elche: Universidad Miguel Hernández. 196-212. <http://innovacionumh.es/editorial/SEP.pdf>
- Bravo, S. (2016). *Factores que generan dilemas éticos en el periodismo digital peruano*. (Tesis de pregrado), Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, *Repositorio Académico UPC*. <http://hdl.handle.net/10757/620984>
- Burgos, V. y Paris, D. (2020). The Individual Versus the Community in Times of Health Crisis. *Propósitos y Representaciones*, 8(SPI), e502, <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE1.502>
- Cabero, J. y Fernández, B. (2018). Las tecnologías digitales emergentes entran en la Universidad: RA y RV. *Revista Iberoamericana de Educación a distancia*. 21(2). 119-138. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20094>
- Caerols, R., Sidorenko, P. y Garrido, P. (2020). Hacia un modelo de narrativa en periodismo inmersivo. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75,341- 365. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1430>

- Cantero de Julián, J., Sidorenko Bautista, P., & Herranz de la Casa, J. (2018). Realidad virtual, contenido 360° y periodismo inmersivo en los medios latinoamericanos. Una revisión de su situación actual. *Contratexto*, 29, 79-103. <http://dx.doi.org/10.26439/contratexto2018.n029.1816>
- “Coronavirus: Japón y el COI acuerdan posponer los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 por la pandemia”. (24 de marzo, 2020). BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/deportes-52011114>
- “Cronología del coronavirus: así empezó y se ha extendido por el mundo el mortal virus pandémico”. (14 de mayo, 2020). CNN Español. <https://cnnespanol.cnn.com/2020/05/14/cronologia-del-coronavirusasiempezo-y-se-ha-extendido-por-el-mundo-el-mortal-viruspandemico/>
- Colussi, J. y Assunção, T. (2020). Periodismo inmersivo. Análisis de la narrativa en aplicaciones de realidad virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 19-32. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1447>
- Díaz, E. (2020) *Estudio del periodismo digital como opción laboral para los egresados de la especialidad de periodismo de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa 2019. (Tesis de postgrado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Repositorio Institucional* <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10498>
- Estefanía, S., y Abarca, G. (2020). Gestión de los stakeholders como base para la planificación de la comunicación en el GADP Chimborazo, periodo enero–junio 2019” (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo 2020).
- El Poder de la prensa en tiempos de pandemia, periodistas debatieron el tema.* (2020, 22 mayo). La Nación. <https://www.lanacion.com.py/politica/2020/05/22/elpoder-de-la-prensa-en-tiempos-de-pandemia-periodistas-debatieron-el-tema/>
- Escudero, C. y Cortez, L. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación

científica. [http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-  
MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf) ISBN: 978-9942-24-092-7

Fernandez, C. (2019), Experiencias de Realidad Aumentada en los medios de comunicación impresos en el Perú. *Comunifé, Revista de comunicación social* 1 (17), 13-28

Fernández, K. y Rodríguez, J. (2019). Vulneración al derecho a la salud por contaminación del plomo, en ventanilla, 2017, Perú. *Repositorio Institucionalucv.* 5(1), 128-156. [http://dx.doi.org/10.12795/IETSCIENTIA\\_2019.i01.06](http://dx.doi.org/10.12795/IETSCIENTIA_2019.i01.06)

Fernandez, F. y Ramírez, M. (2020). Reflexiones sobre gestión de crisis. [http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_analisis/2020/DIEEEA10\\_2020FEDAZN\\_crisis.pdf](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_analisis/2020/DIEEEA10_2020FEDAZN_crisis.pdf)

Gallardo, E. (2017). Metodología de la investigación: manual autoformativo interactivo. Universidad Continental. Huancayo. <http://repositorio.continental.edu.pe/>

García, E. (14 de abril, 2020). “Nueve maneras en la ONU apoya la lucha contra el coronavirus COVID-19”. UNICEF. Noticias ONU. <https://news.un.org/es/story/2020/04/1472832>

Gutiérrez, B., Pérez, S. y López, X. (2020). Las secciones y Apps de RV y vídeo 360° a examen. Estudio de caso de siete medios con impacto en Europa. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75, 149-167. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1420>

Herrera, K. (2016). *La verdad informativa y los temas de salud pública. Distorsión de la verdad informativa en el tratamiento impreso sobre la gripe AH1N1* (Tesis de pregrado), Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Perú. Repositorio Académico UPC. <http://hdl.handle.net/10757/622197>

- Hidalgo, P. y Peña, P. (2017). *Propuesta del sistema de comunicación de radioenlaces para el sistema de referencia y contrareferencia de pacientes en situación de emergencia entre los establecimientos de salud de Quico y Ocngate*. Universidad Andina del Cusco (Tesis de pregrado), Universidad Andina del Cusco, Perú. Repositorio Digital UANDINA. <http://repositorio.uandina.edu.pe/handle/UAC/1300>
- Landeta, Z., Salamea, V. y Montecè, F. (2019), Redes sociales y periodismo ciudadano: Investigación documental. *Journal of science and research* (5) 1, 149-164. Doi: 10.5281/7zenodo,3599276.
- Lazo, C., Rodríguez, J. y Peñalva, S. (2020). Competencias digitales en periodismo. Revisión sistemática de la literatura científica sobre nuevos perfiles profesionales del periodista. *Revista Latina*- 53-68. 10.4185/RLCS-2020-1216.
- Lechuga, J. y Leyva, O. (2020). Escenarios 2020 del Orden Mundial. Análisis desde la Prospectiva Estratégica *Ánfora*, 27(48), 141-166. DOI: <https://doi.org/10.30854/anf.v27.n48.2020.672>. Universidad Autónoma de Manizales. ISSN 0121-6538 / e-ISSN 2248-6941
- Loureiro, G. y Sá, M. (2020). A pandemia de COVID-19 no Brasil: crónica de uma crise sanitária anunciada. *Cad. Saúde Pública*, 36(5). <https://doi.org/10.1590/0102-311X00068820>
- Martínez, J. Palacios, G. y Juárez, L. (2020). Diseño y validación del instrumento “enfoque directivo en la gestión para resultados en la sociedad del conocimiento”. *Revista espacios*. 41(1). 1-13.
- Martínez, R. (2020). *Sociedades monitorizadas: prácticas de control social y vigilancia a través de la tecnología*. Universidad de Murcia Tesis doctoral. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/86263/1/tesis-final.pdf>
- Lazo, M., Rodríguez, J. y Peñalva, S. (2020). Competencias digitales en periodismo. Revisión sistemática de la literatura científica sobre nuevos perfiles profesionales del periodista. *Revista Latina*, 75, 53-68.

- Lechuga, J. y Leyva, O. (2020). Escenarios 2020 del Orden Mundial. Análisis desde la Prospectiva Estratégica *Ánfora*, 27(48), 141-166. DOI: <https://doi.org/10.30854/anf.v27.n48.2020.672>. Universidad Autónoma de Manizales. ISSN 0121-6538 / e-ISSN 2248-6941
- Loureiro, G. y Sá, M. (2020). A pandemia de COVID-19 no Brasil: crónica de uma crise sanitaria anunciada. *Cad. Saúde Pública*, 36(5). <https://doi.org/10.1590/0102-311X00068820>
- Martinez, J. Palacios, G. y Juárez, L. (2020). Diseño y validación del instrumento “enfoque directivo en la gestión para resultados en la sociedad del conocimiento”. *Revista espacios*. 41(1). 1-13.
- Martinez, R. (2020). Sociedades monitorizadas: prácticas de control social y vigilancia a través de la tecnología. Universidad de Murcia Tesis doctoral. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/86263/1/tesis-final.pdf>
- Lazo, M., Rodríguez, J. y Peñalva, S. (2020). Competencias digitales en periodismo. Revisión sistemática de la literatura científica sobre nuevos perfiles profesionales del periodista. *Revista Latina*, 75, 53-68. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2020-1416> caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, 20. 165-193. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=646/64602005>
- Mamani, Y. E. (2019). *Estrategias de comunicación en la prevención de la neumonía en niños menores de 5 años en la red de salud de puno 2018* (Tesis de pregrado), Repositorio Institucional UNA-PUNO. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11042>
- Matamoros, C., Nascimento, B., y Langbecker, A. (2020), El contenido visual publicado en prensa durante una crisis sanitaria: El caso del Ébola, España 2014. *Interface (Botucatu)*, 24, 1-18. <https://doi.org/10.1590/Interface.190271>
- Murillo, F. (2015). *Aplicación móvil de realidad virtual inmersiva con carboard como apoyo al aprendizaje sobre la cultura tahuanacota*. (Tesis de grado). Universidad Mayor de San Andrés. Repositorio umsa.



- Mullor, A. (2015). *“Gestión de la comunicación de crisis de salud pública por enfermedades infecciosas en instituciones sanitarias de Región de Murcia”*. (Tesis de grado). Universidad Católica de Murcia, España. Repositorio UCAM. <https://hdl.handle.net/10952/1375>
- Niño, L. (2018). *Protocolo preventivo para disminuir incidencias de crisis febriles en menores de cinco años, en una clínica privada de Chiclayo*. (Tesis de posgrado), Repositorio Institucional – ucv. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/31860>
- Neil, E. (2020, 19 marzo). *El papel del periodismo de soluciones en la cobertura del COVID-19*. Red Internacional de Periodistas. <https://ijnet.org/es/story/el-papeldel-periodismo-de-soluciones-en-la-cobertura-del-covid-19>
- Netter, G. (2017). *La influencia del programa radial de la maestría en gerencia social “Espacio de gestión” en la agenda pública a través de la concertación, debate y generación de propuestas en temas de gerencia social durante los años 2014-2015* (Tesis de postgrado), Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio de Tesis – PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/9686>
- Ortiz, C. (2018). *El perfil profesional para ejercer periodismo en el entorno digital, según los periodistas de la web del Grupo La Republica, 2018*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Repositorio Institucional – ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37109>
- Pierre, R., & Harris, P. (2020). COVID-19 en América Latina: Retos y oportunidades. *Revista Chilena de Pediatría*, 91(2), 179-182. <https://doi.org/10.32641/rchped.v90i2.2157>
- Mullor, A. (2015). *“Gestión de la comunicación de crisis de salud pública por enfermedades infecciosas en instituciones sanitarias de Región de Murcia”*. (Tesis de grado). Universidad Católica de Murcia, España. Repositorio UCAM. <https://hdl.handle.net/10952/1375>
- Niño, L. (2018). *Protocolo preventivo para disminuir incidencias de crisis febriles en menores de cinco años, en una clínica privada de Chiclayo*. (Tesis de

- Neil, E. (2020, 19 marzo). *El papel del periodismo de soluciones en la cobertura del COVID-19*. Red Internacional de Periodistas. <https://ijnet.org/es/story/el-papeldel-periodismo-de-soluciones-en-la-cobertura-del-covid-19>
- Netter, G. (2017). *La influencia del programa radial de la maestría en gerencia social “Espacio de gestión” en la agenda pública a través de la concertación, debate y generación de propuestas en temas de gerencia social durante los años 2014-2015* (Tesis de postgrado), Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio de Tesis – PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/9686>
- Ortiz, C. (2018). *El perfil profesional para ejercer periodismo en el entorno digital, según los periodistas de la web del Grupo La Republica, 2018*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Repositorio Institucional – ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37109>
- Pierre, R., & Harris, P. (2020). COVID-19 en América Latina: Retos y oportunidades. *Revista Chilena de Pediatría*, 91(2), 179-182. <https://doi.org/10.32641/rchped.v90i2.2157>
- Quispe, R. (2017). *Percepción de los periodistas de las emisoras en amplitud modulada sobre el periodismo tradicional y digital. Puno, 2016*. (Tesis de pregrado), Universidad Nacional del Altiplano, Perú. Repositorio Institucional UNA-PUNO. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5014>
- Rodriguez, I. y Paino, A. (2020). Periodismos emergentes. Transformación y revitalización del periodismo en la era digital del 17 al 20 de noviembre de 2020. <http://periodismocomunicacionglobal2020.org/wpcontent/uploads/2020/06/LI-BRO-RESUMENES-CONGRESOPERIODISMOS-EMERGENTES-VERSIÓN-JUNIO.pdf>
- Quispe, R. (2017). *Percepción de los periodistas de las emisoras en amplitud modulada sobre el periodismo tradicional y digital. Puno, 2016*. (Tesis de pregrado), Universidad Nacional del Altiplano, Perú. Repositorio Institucional UNA-PUNO. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5014>

- Rodriguez, I. y Paino, A. (2020). Periodismos emergentes. Transformación y revitalización del periodismo en la era digital del 17 al 20 de noviembre de 2020.  
<http://periodismocomunicacionglobal2020.org/wpcontent/uploads/2020/06/LIBRO-RESUMENES-CONGRESOPERIODISMOS-EMERGENTES-VERSIÓN-JUNIO.pdf>
- Saavedra, M. (2017). El estudio de caso como diseño de investigación en las Ciencias Administrativas. *Iberoamerican Business Journal*. 1. 72-97. 10.22451/3002.ibj2017.vol1.1.11005.
- Sánchez, A. y Utne, T. (2019). ETHics Guidelines for immersive Journalism, *Front Robot*, 8, 1-13. <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00028>
- Schettini, P. y Cortazzo, I. (Edulp). (2015). Análisis de datos cualitativos en la investigación social. Buenos Aires, Argentina, Editorial de la Universidad de la Plata.
- (Torres, et al., 2020). Youtube y la comunicación del siglo XXI. 10-1691/ciespal.14.6
- Toursel, A. y Useille, P. (2019). Periodismo inmersivo, una “nueva frontera” de experiencia informativa? *Brazilian Journalism Research*, 2019, 15(2), 336-357. <https://doi.org/10.25200/BJR.v15n2.2019.1230>
- Vargas, F. (2020, 16 julio). *Suena la hora de la ciencia: ¿se escuchará en América Latina?* Puntos sobre la i. <https://blogs.iadb.org/innovacion/es/hora-de-laciencia-en-america-latina/>
- Vidales, C. (2015). Historia, teoría e investigación de la comunicación, *nueva época*, 23, 11-43.
- Zerón, A. (2019). Beneficencia y no maleficencia. *Revista de la Asociación Dental Mexicana*, 76(6), 306-307.

## ANEXOS

Tabla 2: Matriz de categorización apriorística.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS	ITEMS	TECNICA	INSTRUMENTO	METODOLOGIA
¿Cuáles son las características del periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video "documentario 360 corona virus na cidade de SP". 2020?	Explicar las características del periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video "documentario 360 corona virus na cidade de SP". 2020.	Realidad Virtual.	Mundo virtual	¿Cómo describe el mundo virtual aplicado al periodismo inmersivo?	Entrevista Dirigida	Guía de entrevistas	<b>Enfoque:</b> Cualitativo. <b>Tipo de Estudio.</b> Aplicado. <b>Diseño:</b> estudio de caso. <b>Sub Diseño:</b> Estudio de Caso. <b>Técnica:</b> Entrevista Dirigida. <b>Participantes:</b> Dos profesionales expertos en tecnologías y periodismo. <b>Unidad de análisis:</b> Video de YouTube Documentario 360° corona virus na cidade de SP <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eH4cF52vj7k">https://www.youtube.com/watch?v=eH4cF52vj7k</a>
<b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>		Interacción	¿Cuál es el impacto de la interactividad y percepción de la realidad virtual en el periodismo inmersivo?			
¿Qué características tiene la realidad virtual en el periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video "documentario 360 corona virus na cidade de SP". 2020?.	Indicar las características de la realidad virtual como herramienta de información en una crisis sanitaria, video "documentario 360 corona virus na cidade de SP". 2020.	°Videos 360°.	Immersion	¿Cómo explica los videos 360° aplicadas en el periodismo inmersivo?			
¿Qué características tienen los videos 360° en el periodismo inmersivo como herramienta de información en una crisis sanitaria, video "documentario 360 corona virus na cidade de SP". 2020?	Describir las características del video 360° como herramienta de información en una crisis sanitaria, video "documentario 360 corona virus na cidade de SP". 2020.		Retroalimentación Sensorial	¿Cómo interpreta la retroalimentación sensorial aplicada en el periodismo inmersivo?			

## Guía de Entrevista

En este punto se va analizar un video de YouTube titulado Documentario 360ª corona virus na cidade de S.P. del medio Agência Casa Mais, el cual va dirigido para dos especialistas de tecnologías emergentes aplicados al periodismo inmersivo.

*Tabla 1: Guía de entrevistas*

Nombres y apellidos:	Mg. Carlos Fernández García.
Especialización:	Especialista en tecnologías y Periodismo.
Lugar o medio de la entrevista:	Video llamada Zoom.
Fecha:	25/06/2020

Nombres y apellidos:	Rommel Commecca.
Especialización:	Especialista en tecnología y producción audiovisual.
Lugar o medio de la entrevista:	Llamada Telefónica.
Fecha:	25/06/2020

Nro.	Preguntas	Respuestas - Entrevistado 2	Respuestas – Entrevistado 2	Interpretación
1	¿Cómo explica la realidad virtual aplicada en el periodismo inmersivo?	<i>La realidad virtual es el uso de simulación de escenarios, la realidad aumentada es agregar información a la noticia, puede ser en vivo o grabado.</i>	<i>La realidad virtual tiene su propio escenario al que tú puedes acceder a través de dos elementos importantes como son los lentes, te pones los lentes y desaparece tu entorno físico como tal, esa es la primera característica.</i>	<p>1- La realidad virtual es la aplicación de estar en otro escenario simulado.</p> <p>2- La tecnología de realidad virtual ofrece varios escenarios, por el cual el usuario debe contar con unos lentes para experimentar el contexto.</p>
2	¿Cómo describe el mundo virtual aplicado al periodismo inmersivo?	El entorno virtual aparece gráficos sobre el video y líneas e imagen animada te van a reforzar la información que tú puedas ver en el mundo virtual.	<i>Es un mundo de experiencias, cuando la gente quiere trabajar la virtualidad es por la experiencia, vivir la experiencia de estar en el lugar y escenario de los hechos, es la primera característica sustancial del periodismo inmersivo.</i>	<p>1- La virtualidad tiene elementos como gráficos, animaciones que van a reforzar la información</p> <p>2- La realidad virtual ofrece un mundo de experiencias únicas en diversos escenarios.</p>

3	¿Cómo interpreta la realidad virtual como herramienta de información?	<i>A partir de la experiencia, de evidencias por eso lo que ocurre con la realidad virtual no te lo vas a olvidar, esa es la primera característica que vamos a producir escenarios y nuestra forma, nuestro contacto con la noticia va ser mucho más experimental nos va a dar u universo distinto de cosas.</i>	<i>La realidad virtual y la realidad aumentada son elementos que normalmente van hacer que tenga mayor acceso, sobre todo mayor retención de información una cosa es que un reportero me diga lo que está sucediendo y otra diferente es que yo viva en el escenario donde están ocurriendo todas estas cosas.</i>	<p>1- De evidencias y experiencias que ocurren en la realidad virtual, el contacto con la noticia será distinto.</p> <p>2- Es una tecnología va facilitar el acceso a la información, retención de la misma, puesto que hay una diferencia que el periodista diga lo que sucede y otra que el usuario este donde están ocurriendo todas las cosas.</p>
4	¿Cuáles son las ventajas y desventajas de realizar realidad virtual en el periodismo inmersivo?	<i>Las ventajas son muchas porque recreas la realidad tal cual, desde el punto de vista del escenario de la información, la desventaja es que uno termina terriblemente conectado con estas tecnologías y la impresión es tremenda, puede ser manipulado fácilmente.</i>	<i>La desventaja, te quita la inmediatez, hay que crear puntos específicos en tus imágenes para que emerja la información, la otra desventaja es los costos que puede haber, no cualquier persona tiene un caso, un sensor.</i>	<p>1- Siendo una tecnología inmersiva experimental, el usuario al poder estar en varios escenarios podría enviarse.</p> <p>2- Los costos que hay para estas tecnologías es cara, otro punto es que no hay la inmediatez.</p>
5	¿Por qué los medios digitales en el Perú, no desarrollan el periodismo en realidad virtual?	<i>Hay una precariedad, resulta una tecnología todavía cara, pero los medios no les dan la prioridad a la realidad aumentada y a la realidad virtual, a pesar de que pueden darles un estirón más de vida, porque en el mundo van cayendo en cuanto a tirada.</i>	<i>Son muy costosos, no todo mundo tiene un casco de realidad virtual, no todos van a poder recorrer esa foto, o podrían ir al lugar, no todo el mundo va abrir mi web, y no van a tener la inmersión.</i>	<p>1- La inversión para acceder a tecnologías como realidad virtual aun no es considerada por los medios.</p> <p>2- Los recursos que se necesitan son costosos como los cascos, y no podrán tener la inmersión.</p>

6	¿Cuál es su apreciación de la realidad virtual empleada en el video mostrado?	<i>Quiero partir de que el video es real, es un video que tiene realidad aumentada, la novedad es que la realidad está dentro de un video 360, eso hace que la cosa comience a ver de una manera interesante.</i>	<i>Me pareció muy bonito, muy interesante, pero me parece un proyecto piloto, no creo que se use en el día a día, porque me parece muy costoso, implica recursos, va ser llamativo un momento después ya no.</i>	<p>1- Un video real e interesante porque dentro del video 360<sup>a</sup>, hay realidad aumentada y es novedoso.</p> <p>2- Un video real e interesante pero que parece piloto porque la producción es cara.</p>
7	¿Cómo explica los videos 360° aplicadas en el periodismo inmersivo?	<i>Como la reconstrucción del lugar noticioso de la información donde se quiere descubrir cómo es que se produjo la noticia, es recrear las sensaciones y los escenarios para que tú puedas vivir la noticia en la manera en la que puedas experimentar.</i>	<i>Los videos 360 te da la sensación de que estas dentro de una pelota, hay una técnica mucho más profesional que te permite usar múltiples cámaras de un solo lente, alineadas que cubren todos los ángulos de una imagen en 360, eso es más costoso, pero tiene calidad muy buena.</i>	<p>1- Una producción tecnológica que puede recrear contextos para que el usuario pueda experimentar.</p> <p>2- Dan la sensación de estar dentro de una pelota, hay múltiples cámaras que se pueden ser movibles o estáticas con buena calidad.</p>
8	¿Cómo interpreta la retroalimentación sensorial aplicada en el periodismo inmersivo?	<i>La realidad virtual puede echar mano a todo, al tacto, al gusto, a todo lo puede sentir, esa es la idea, que te sientas en el mar, que sientas la brisa, todos esos elementos mientras tengas los lentes de realidad virtual, es netamente sensorial no hay otra forma que puedas experimentar.</i>	Existe un sonido envolvente en 360 muy poca gente sabe de eso, es muy trabajoso, requería mucho tiempo de elaboración, en el caso de una imagen sensorial lo que me puede permitir, si yo bajo un plano para armarme un casco, es que yo puedo girar la cabeza y me da la sensación de estar dentro de ese lugar.	<p>1- La realidad virtual despierta los sentidos sensoriales del usuario, esto le permite vivir la noticia.</p> <p>2- Desde la existencia de sonidos envolventes en 360<sup>a</sup>, los sentidos se conectan que dan la sensación de estar dentro de ese lugar.</p>



9	<p>¿Cómo describe los videos 360° como herramienta de información?</p>	<p><i>Los videos 360 tienen su propia gramática, es totalmente diferente, lo que tú vas a poder dar apreciar es distintos el 360 tiene que tener un nuevo lenguaje una nueva gramática porque es sensorial.</i></p>	<p><i>Es una herramienta muy buena, brinda la información necesaria, si tú ves una foto estática no vas a lograr la atracción del público.</i></p>	<p>1- Los videos 360<sup>a</sup> ofrecen un panorama completo de la noticia, el cual requiere de una gramática diferenciada.</p> <p>2- Como una herramienta muy buena de información tecnológica.</p>
10	<p>¿Cuál es la ventaja y desventaja de realizar videos 360° en el periodismo inmersivo?</p>	<p><i>La ventaja que no das a conocer el encuadre en la realidad virtual esas convecciones no existen, con una mirada subjetiva, realizar un video en 360 te permite recrear mejor la realidad, y la desventaja es que no puedes hacer planos, tienes que hacer una nueva gramática, a veces están mal cocidas las uniones que hacen los videos 360.</i></p>	<p><i>La desventaja es que la producción requiere equipamiento, es muy trabajoso a lo mucho si yo soy el reportero yo tengo que tener una cámara 360 aparte tengo que tener un arnés para que este más lejos de mi brazo y no todo el mundo tiene esos equipos.</i></p>	<p>1- Las ventajas es que puedes recrear un mundo virtual, sin embargo la desventaja es que no se puede hacer encuadres.</p> <p>2- Las desventajas la producción requiere de un equipamiento muy riguroso.</p>

11	<p>¿Qué opina sobre el abordaje de realizar periodismo en videos 360° en medios digitales peruanos?</p>	<p><i>Los gobiernos no apuestan para educación y no apuestan para cosas importantes, hay un problema económico, los periodistas buscamos nuevas formas para contar historias, porque nuestro trabajo es ese, que mejor que contar historias de un nuevo formatos, que atraiga, que sirvan para que tu experimentes lo que otras personas pasan un acoso sexual, el bullying, cuando te llevan a la cárcel, no sería una mejor forma de concientizar a la sociedad, yo creo que sí, porque te van hackeando el cerebro para que experimentes en carne propia.</i></p>	<p>Que no hay capacidad de producción es muy difícil producir videos en 360 editar implica toda una técnica muy completa y los medios de comunicación no van a invertir su tiempo en algo que fue una moda.</p>	<p>1- Hay una ausencia de apoyo por parte del gobierno, los medios no apuestan por ofrecer novedades innovadoras. 2- Que no hay capacidad de producción, editar requiere de una técnica compleja que los medios de comunicación no lo ven rentable.</p>
12	<p>¿Cuál es su apreciación del periodismo inmersivo con respecto al video mostrado?</p>	<p><i>Tomando en consideración que si es un fake New, diré que no, el periodismo está muy ligado a las sensaciones a las vivencias, cosas que yo no veo con otro medio, la realidad aumentada nos va a dar otras herramientas, no son los únicos escenarios.</i></p>	<p>Si me gustó mucho, fue llamativo, creo que es una experiencia única, tiene que poner los gráficos, tiene que haber un desarrollo, tiene que hacerse muy rápido pierdes la primicia, no hay la inmediatez que uno requiere del periodismo.</p>	<p>1- No es un video falso, por el contrario el periodismo busca despertar las sensaciones a través de herramientas tecnológicas. 2- Fue llamativo, me gustó mucho, es una experiencia única es por los gráficos que aparecen.</p>

<b>Max</b>	4
<b>Min</b>	1
<b>K</b>	3

$$V = \frac{\bar{x} - l}{k}$$

V = V de Aiken

$\bar{X}$  = Promedio de calificación de jueces

k = Rango de calificaciones (Max-Min)

l = calificación más baja posible

**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Con valores de V Aiken como V= 0.70 o más son adecuados (Charter, 2003).

		J1	J2	J3	J4	J5	Media	DE	V Aiken	Interpretación de la V
ITEM 1	Relevancia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 2	Relevancia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 3	Relevancia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 4	Relevancia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido

	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 5	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 6	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 7	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 8	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 9	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 10	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 11	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 12	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
ITEM 13	<i>Relevancia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Pertinencia</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido
	<i>Claridad</i>	4	4	4	4		4	0.00	1.00	Valido

ITEM 14	Relevancia	4	4	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Pertinencia	4	4	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido
	Claridad	4	4	4	4	4	4	0.00	1.00	Valido

The screenshot shows a Zoom meeting in progress. The main window displays a Microsoft Word document titled "Entrevista" (Interview) with the following content:

**Variable: Periodismo Inmersivo**

**CATEGORIA 1: Realidad Virtual.**

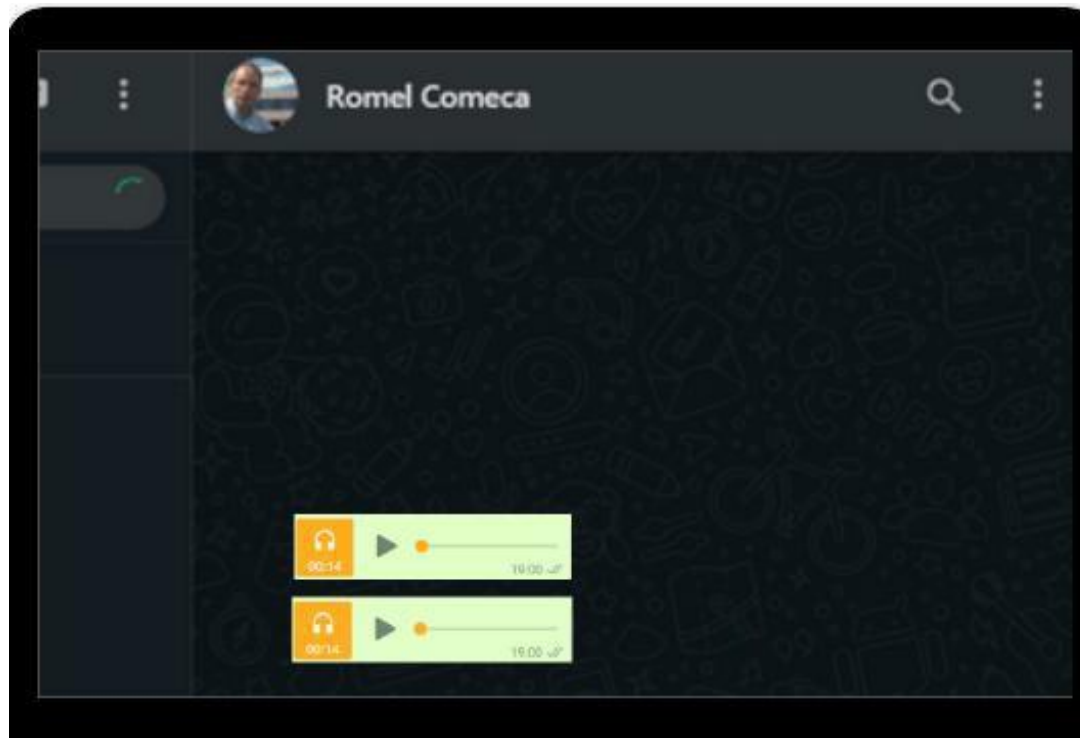
- ¿Cómo explica la realidad virtual aplicada en el periodismo en plataformas digitales?
- ¿Cuál es la importancia de la simulación en la realidad virtual del periodismo inmersivo?
- ¿Cuál es el impacto de la interactividad y percepción de la realidad virtual en el periodismo inmersivo?
- ¿Cómo interpreta la realidad virtual como herramienta de información?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de realizar realidad virtual en el periodismo inmersivo?
- ¿Por qué los medios digitales en el Perú, no desarrollan el periodismo en realidad virtual?
- ¿Cuál es su apreciación de la realidad virtual empleada en el video mostrado?

**CATEGORIA 2: Videos 360°.**

- ¿Cómo explica los videos 360° aplicadas en el periodismo inmersivo?
- ¿Cómo describe el mundo virtual aplicado al periodismo inmersivo?
- ¿Como describe los videos 360° como herramienta de información?
- ¿Cómo interpreta la retroalimentación sensorial aplicada en el periodismo inmersivo?
- ¿Cuál es la ventaja y desventaja de realizar videos 360° en el periodismo inmersivo?
- ¿Qué opina sobre el abordaje de realizar periodismo en videos 360° en medios digitales peruanos?
- ¿Cuál es su apreciación del periodismo inmersivo con respecto al video mostrado?

The Zoom interface shows two participants: a woman in the top right and a man in the bottom right. The document is displayed in a OneDrive web browser window.

Ilustración 1: Entrevista con especialista



*Ilustración 2: Entrevista con especialista*

**Observaciones:**

---

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]            Aplicable después de corregir [ ]            No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Orbegoso Castillo Katherine Janet    DNI: 40479590

Especialidad del validador: Audiovisuales\_

17 de Junio del 2020

**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**

---

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador: Matos Chura Rubén Javier        DNI: 40321574**

**Especialidad del validador: Comunicador Social**

**18 de JUNIO del 202**

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante**



Observaciones: \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]


Apellidos y nombres del juez validador: Cesar Augusto, Smith Corrales      DNI: 40090002

Especialidad del validador: Comunicador Social.

23 de Junio del 2020

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
(Firma por encargo)



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, ESPINOZA ERAZO ISABEL LESLIE estudiante de la FACULTAD DE CC. COMUNICACION de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PERIODISMO INMERSIVO COMO HERRAMIENTA DE INFORMACIÓN EN UNA CRISIS SANITARIA VÍDEO DOCUMENTARIO 360° CORONA VIRUS NA CIDADE DE SP 2020", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
ESPINOZA ERAZO ISABEL LESLIE <b>DNI:</b> 76766320 <b>ORCID</b> 0000-0001-6378-0717	Firmado digitalmente por: IESPINOZAE3 el 22-12- 2020 19:56:35

Código documento Trilce: INV - 0021591