



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

LA REVOLUCIÓN DEL BIG DATA BALONCESTO 2.0

GRADO EN PERIODISMO

-PE0932 TRABAJO FIN DE GRADO-

PRODUCTO PERIODÍSTICO TERMINADO

AUTORA

SILVIA SÁEZ RODRIGO

TUTOR

HUGO DOMÉNECH FABREGAT

CURSO ACADÉMICO

2015/2016

ÍNDICE

1. Introducción

1.1. Presentación del tema

1.2. Justificación de su selección

2. Fase de preproducción

2.1. Plan de rodaje

2.2 Previsiones presupuestarias

2.3 Gestiones previas a la producción

3. Fase de producción

3.1 Guion definitivo

3.2 Justificación del enfoque del reportaje

3.3 Justificación de la estructura del reportaje

3.4 Justificación de las fuentes seleccionadas del reportaje

4. Fase de postproducción

5. Fase de emisión

5.1 Espacio de emisión

5.2 Público objetivo

6. Valoración final

7. Resumen ejecutivo (Abstract)

8. Bibliografía

9. Anexos

1.Introducción

1.1. Presentación del tema

En la era de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el uso, manipulación y la posterior visualización de grandes cantidades de datos se ha convertido en algo útil para casi todos los sectores de la sociedad.

El análisis de macrodatos para convertirlos en información relevante resulta una tarea compleja, pero a su vez, se está convirtiendo en la tendencia actual. Tanto es así, que el dato y su análisis lo encontramos en muchas disciplinas de la vida diaria, entre ellas, el deporte.

Este reportaje pretende mostrar cómo el *Big Data* está cambiando las rutinas deportivas del baloncesto. El análisis de datos influye en los diferentes agentes implicados: preparadores físicos, ojeadores, periodistas, jugadores, medios de comunicación, aficionados... Y en función del actor del que estemos hablando, su utilidad varía, así como también lo hace la forma de entender el deporte.

El baloncesto -una disciplina que tradicionalmente se ha apoyado en los datos- está preparado para asumir este nuevo reto y dar el salto a lo que podríamos llamar el baloncesto 2.0, ya que también su comunidad está acostumbrada al estudio del dato. Sirviéndose de las TIC, se abre un nuevo escenario donde se permite la posibilidad de interpretar valores que hasta ahora no habían podido tenerse en cuenta, enriqueciendo este deporte y a la vez haciéndolo evolucionar.

Para realizar el reportaje trataré de contar con los diferentes *stakeholders* que rodean al baloncesto :

- Empresa que desarrolla tecnología *Big Data* aplicada al deporte
- Preparador físico que cuente con datos ya interpretados y modifique sus rutinas de preparación
- Agente de jugadores (*scout*)
- Periodistas deportivos

- Especialista en *Sport Science*

Sirviéndose de estas fuentes y de la documentación previa necesaria para conocer el entorno sobre el cual versa el reportaje , estos serán los principales objetivos que se persiguen mostrar a lo largo de la pieza informativa:

1. Cómo influye el *Big Data* en los diferentes agentes implicados que rodean al baloncesto.
2. Cómo la tecnología puede modificar las rutinas productivas y la forma de entender un deporte.
3. Demostrar el nuevo rumbo que está tomando el baloncesto por la aplicación del *Big Data*.
4. Situación del baloncesto en España

De esta manera se procurará que este producto quede lo más didáctico y divulgativo posible de cara al público objetivo que podría consumir este proyecto audiovisual.

1.2. Justificación de su selección

Tal como se ha introducido anteriormente, la sociedad actual se encuentra inmersa en una nueva era de cambios donde las tecnologías informacionales y el *Big Data* están presentes en todos sus ámbitos.

Como no podría ser de otra manera, el deporte moderno se ha visto influido por el uso de estas tecnologías en su día a día. Así, deportes como el baloncesto han efectuado un cambio de paradigma. Pese a que esta revolución resulta imparable, esta tendencia sigue siendo desconocida para la mayoría del público.

En este sentido, dar a conocer esta realidad a través de un reportaje permitirá acercar al espectador, de una forma más amplia, a la actualidad que lo envuelve.

2. Fase de preproducción

2.1. Plan de rodaje

El plan de rodaje se encuentra detallado en el anexo (9.1 Anexo 1: Plan de rodaje) En él se incluyen las fuentes, las localizaciones, el material necesario para la grabación y el tiempo estimado.

2.2 Previsiones presupuestarias

En principio el gasto más significativo suele ser el material que se necesita para la grabación y posterior edición de la pieza informativa. En este caso, al contar con material propio el coste del reportaje se ha reducido notablemente.

Por ello, el principal gasto será en gasolina, peajes y dietas. El gasto más elevado será el desplazamiento a Badalona (peaje: 70€; dieta: 12 y gasolina: 40€). El resto de localizaciones están concentradas en la ciudad de Valencia por lo que solo se contemplarán gastos de desplazamiento (gasolina 20€).

Otro de los costes del reportaje será la compra del DVD (2€), la impresión de la memoria y su encuadernado (5€) y, también, de la carátula del DVD (3€).

La previsión presupuestaria asciende a un total de: 150 euros.

2.3 Gestiones previas a la producción

La investigación exhaustiva es una parte importante del reportaje. Por ello, una documentación previa del tema que se quiere abordar es fundamental para alcanzar los objetivos con éxito. Al no ser expertos en la materia una de las fases previas de la producción es tener claro qué se quiere contar y cómo se van a preparar las entrevistas para obtener de las fuentes el máximo rendimiento.

Una vez pasada la etapa de investigación se sucedió al contacto con las fuentes. Para contactar con las fuentes entrevistadas se hizo uso de la agenda personal de contactos. Algunas de las fuentes eran directas, por lo que el contacto fue sencillo. Se le propuso participar en el reportaje y aceptaron. El siguiente paso fue ver la disponibilidad y cerrar el día de rodaje.

Otras fuentes no eran directas, pero si lo eran de terceras personas que se tenían en común. Se solicitó vía correo electrónico que se hicieran las presentaciones pertinentes para poder presentarles la propuesta. Cuando aceptaron, el contacto fue directo vía correo electrónico o telefónico.

Una vez confirmada la participación de las fuentes se dispuso a fijar la estructura que tendría el reportaje. Aunque esta podría ser susceptible a cambios según las respuestas que se obtuvieran de los entrevistados.

Otra de las gestiones previas fue la búsqueda de imágenes en YouTube. Teniendo en cuenta que en las entrevistas con las fuentes no se iban a poder grabar recursos que acompañaran sus declaraciones era necesario hacer una buena búsqueda en la red para encontrar imágenes de calidad que enriquecieran la historia.

Por último, para que la producción fuera según lo previsto era necesario plasmar las etapas los procesos de producción. Así que se dispuso en un cronograma los periodos y el tiempo estimado para la realización del reportaje.

3. Fase de producción

3.1 Guion definitivo

El guion definitivo se encuentra detallado en el anexo (9.2 Anexo 2: Guion definitivo)

3.2 Justificación del enfoque del reportaje

“La revolución del Big Data. Baloncesto 2.0” ha intentado conjugar la realidad con la creatividad para investigar lo más a fondo posible (lo que permiten 15 minutos) un tema de actualidad según los diferentes puntos de vista, es decir, indagando y contrastando diversas fuentes que posean conocimientos sobre el tema y así presentar las variantes del mismo.

Asimismo, se ha procurado dar una visión global de este tema pero sin olvidar tratar este asunto desde una perspectiva cercana, mostrando, también, la realidad española.

3.3 Justificación de la estructura del reportaje

Pese a que la voz en off va conectando los diferentes temas que se van tratando en el reportaje, contextualizándolo y aportando los principales datos para hacer comprensible el entorno por el que discurre esta nueva era; son, sin embargo, los entrevistados quienes tienen el peso protagonista y los que van formando el discurso del reportaje.

Se ha considerado que la estructura girara en torno a las declaraciones, puesto que su visión y experiencia son fundamentales para comprender este proceso de cambios.

3.4 Justificación de las fuentes seleccionadas del reportaje

Las cinco fuentes seleccionadas que darán sentido al reportaje son todas expertas en su disciplina. A todas ellas les une un nexo común: el baloncesto. Para poder explicar la revolución que el *Big Data* ha traído a este deporte se ha considerado oportuno prestar atención a cada una de sus voces, puesto que el perfil específico de cada uno de ellos podía aportar una visión diferente desde su perspectiva.

En este sentido, se ha buscado que dos de las fuentes tuvieran contacto directo con la NBA, la liga más avanzada tecnológicamente y que se sirve del Big Data en todos sus ámbitos.

De la misma manera, se ha contado con la experiencia de profesionales en la liga española de baloncesto ACB y con una empresa que desarrolla tecnologías informacionales aplicadas al baloncesto.

Por último, se ha considerado fundamental la opinión de un periodista para este reportaje. Al tratarse de un TFG en Grado en Periodismo la experiencia de esta figura y el criterio al valorar el uso de las nuevas tecnologías y del Big Data en las rutinas periodísticas resultaría esclarecedora.

Johnny Rogers: Ha sido jugador de baloncesto profesional tanto en la NBA (Sacramento Kings) como en la ACB (Real Madrid; Valencia Basket) entre otros. En la actualidad, es ojeador (scout) del equipo de la NBA Oklahoma City Thunder. Su principal cometido es la búsqueda de talento en las ligas de toda Europa para fichar para el club americano futuras promesas. Además, colabora con la Euroleague como comentarista durante los partidos de la competición.

Toni Caparrós: Combina dos disciplinas: la sociología y el INEF especializado en las ciencias del deporte. Ha sido preparador físico del FC Barcelona Lassa y la Selección Española de Baloncesto. Sus innovadoras técnicas en las rutinas deportivas y la aplicación de las tecnologías en los entrenamientos, le

permitieron dar el salto a la NBA donde actualmente trabaja como *Sport Science Advisor* del equipo Memphis Grizzlies.

Javier Bosch: Es el CEO de NBN23, empresa valenciana que desarrolla tecnología aplicada al baloncesto. Uno de sus productos es el seguimiento de jugadores en tiempo real, aportando métricas avanzadas a equipos profesionales.

Juan Carlos Villena: Periodista deportivo en el Diario “Las Provincias”. Está especializado en baloncesto. Además, es quien narra los partidos del Valencia Basket para Gestiona Radio.

Dani Moreno: Preparador físico del equipo de ACB Joventut de Badalona. Su perfil profesional está especializado en la fisiología del ejercicio y en el alto rendimiento deportivo. Compagina su actividad laboral con el Joventut de Badalona con la docencia en la Universidad de Vic en baloncesto y entrenamiento de deportes de equipo.

4. Fase de postproducción

Para la edición del reportaje se barajaron distintos programas (Final Cut , Avid o Premiere) pero finalmente se eligió Premiere porque era el que menos problemas presentaba en el equipo personal que se usó en el montaje. Debido a incompatibilidades horarias entre la jornada laboral y los horarios del LabCom, se decidió hacerlo con equipo propio.

Antes de comenzar la edición se seleccionó, de la hora y media de brutos, los cortes de voz que iban a formar parte del reportaje. Una vez elegidos se pusieron todos en un clip que se importó al Premiere para que la edición fuera más sencilla. El mismo proceso se siguió con la locución. Una vez cortados y dispuestos en el *time line* la duración ya estaba establecida. Durante el montaje se tendría que ajustar con las diferentes técnicas el tiempo exigido (música, coleos, imágenes, efectos...).

Las imágenes de recurso son decisivas para redondear lo que se quiere contar. Están minuciosamente seleccionadas, para que encajen perfectamente e ilustren lo que la voz en off está contando. Así, se facilita la comprensión al espectador. Tanto las de grabación propia, como las obtenidas en YouTube reflejan unos estándares de calidad necesarios para la emisión.

Respecto al audio ha sido, quizás, lo que más ha necesitado de retoques. Se ha precisado ajustar los volúmenes de cada fragmento al igual que pasarle filtros para suavizar el sonido enlatado de la grabación de la locución.

La música tiene un papel muy importante en todo el reportaje. La elección de la misma tenía que ir acorde al contenido. Además, el estilo escogido (Hip-Hop) es un recurso utilizado en televisión para ambientar este tipo de imágenes.

El ritmo de la música también aporta gran dinamismo al montaje, los diferentes planos en los que está dispuesta o, en ocasiones, el papel protagonista que se le ha dado ha facilitado la integración de la misma.

Las canciones seleccionadas son las siguientes:

- Wiz Khalifa “Black and Yellow”
- DR. DRE “Still DRE”
- Eminem “Lose Yourself”
- Macklemore & Ryan Lewis “Wings”

La voz en off se utiliza para presentar los temas principales que los entrevistados van desarrollando en el reportaje. Este recurso se ha utilizado con el objetivo de dar coherencia al discurso, ya que son varios aspectos los que se tratan. Por este motivo, la voz en off se utiliza para contextualizar al espectador de los diferentes temas que se tratan.

Los rótulos que se utilizan son de carácter informativo y sirven para presentar a las personas entrevistadas. Se han utilizado en dos ocasiones: la primera para presentar en la primera intervención a cada entrevistado y la segunda a mitad del reportaje como recordatorio para el espectador. Respecto a la tipografía y diseño del rótulo se ha intentado que fuera acorde con la estética del mismo.

Otro de los aspectos a tener en cuenta es el uso del After Effects. Tanto para la realización de la cabecera como para recursos que se han incorporado durante el montaje han propiciado que el resultado final tenga mayor calidad.

Si algo ha marcado el proceso de montaje ha sido la condición de la duración. Cada movimiento, elección o uso de un recurso tenía que ser pensado en su conjunto y en lo que pudiera afectar al tiempo exigido.

5. Fase de emisión

5.1 Espacio de emisión

Al tratarse de un reportaje temático el espacio de emisión está limitado. Principalmente su emisión se reducirá a canales temáticos con un público objetivo concreto y muy segmentado, pero que valorará el contenido del reportaje positivamente ya que son temáticas de su interés.

Si nos centramos en canales de la TDT en abierto un posible espacio de emisión sería en TeleDeporte (RTVE). Este canal tiene bloques reservados para el baloncesto. Por ejemplo, transmite el partido de la jornada de la ACB, y antes de la previa podría ser un buen momento para emitir el reportaje o bien, al finalizar el encuentro.

Otra de las opciones sería la televisión de pago. En este caso seleccionaríamos a la operadora Movistar +, quien posee los derechos de emisión de la ACB y de la NBA. Por ello, se convierte en la plataforma con mayor número de suscriptores que siguen el baloncesto. Además, el montaje y la realización del reportaje encaja en cualquiera de sus programas deportivos.

Existen también medios específicos de baloncesto que han encontrado su espacio emitiendo en Internet. Concretamente 'Colgados del Aro' es un programa que se emite en la página de Experiencia Endesa TV, canal propio del patrocinador oficial de la Liga española ACB y que es uno de los canales con mayor número de aficionados al baloncesto.

Aunque su principal espacio de emisión sean los canales deportivos, no solo se trata de un reportaje temático, si no que puede considerarse también, un reportaje divulgativo. La revolución que el *Big Data* está llevando a todos los ámbitos es un fenómeno novedoso para la gran mayoría del público. En este sentido, programas como 'Documentos TV' que se emite en La 2 (segundo canal

de RTVE) sería un espacio perfecto para la divulgación de esta nueva tendencia y dar a conocer como *Big Data* y el baloncesto van íntimamente relacionados.

Por ello, la elección de este programa queda justificada ya que este está dedicado a la transmisión de documentales y reportajes de temática variada. Si bien es cierto que la duración mínima de los reportajes que allí se emiten son de 50 minutos, y 'La revolución del Big Data: Baloncesto 2.0' dura a penas 15, sería uno de los inconvenientes que quizás no permitiera su emisión.

5.2 Público objetivo

En este reportaje se aúnan dos conceptos como son baloncesto y tecnología. Mayoritariamente el mundo del deporte y el de la tecnología interesa más a un público masculino. Teniendo en cuenta el espacio de emisión que se ha reservado para este reportaje, el público objetivo oscilará entre los 18 y 50 años y mayoritariamente serán varones.

6. Valoración final

Gracias a la experiencia previa tanto en labores de producción como de grabación el resultado de este reportaje ha sido satisfactorio. Sin estos conocimientos adquiridos antes de iniciar el grado, resultaría muy difícil haberlo sacado adelante siendo una única persona la que se encargue de todo.

Tener interiorizados aspectos como la revisión del material antes de grabar, tiempo estimado para la grabación de recursos, necesidades para el montaje, han facilitado que la preproducción fuera certera, dejando fuera elementos externos que sin la experiencia ni siquiera se contemplan. De esta manera, se han podido cumplir las previsiones estimadas que se efectuaron en la primera etapa del proceso.

Sin embargo, ha sido la primera vez que han tenido que aunarse todos los conocimientos en un mismo proyecto, tanto los previos al grado como los adquiridos en él. La parte periodística ha sido la que ha concentrado gran parte del esfuerzo. Primero en la documentación, siguiendo por la preparación de las entrevistas con preguntas comunes a todos los agentes y particulares para cada uno de ellos y terminando con la elección de los cortes de voz y la locución que los introducía. Sin duda, esta ha sido la parte más difícil de todo. Concretamente, saber extraer de las declaraciones la clave que te ayude a contar esta historia.

Pese a no tener afición por el baloncesto, el proceso de descubrimiento de la materia y el trato con las fuentes han hecho que se despierte un interés creciente en esta disciplina y han surgido ideas para posibles ediciones de reportajes en la misma materia.

En definitiva, la valoración es muy positiva. Las horas dedicadas, el esfuerzo realizado y el entusiasmo aportado para que este producto pudiera ver la luz, han ayudado considerablemente en el aprendizaje obtenido.

7. Resumen ejecutivo

In the era of information and communications technology (ICT), the use, handling and subsequent visualization of large amounts of data have become something very useful for almost all sectors of society.

Macro data analysis for extracting relevant information is a complex task, but in turn, is becoming a current trend. So much so, the data and analysis can be found in many disciplines of daily life, including sports.

This report aims to show how Big Data is changing the basketball routines. Data analysis influences the different agents involved in this sport, like trainers, scouts, journalists, players, media, fans... And depending on the actor, their usefulness changes and so does the way of understanding sport.

The basketball -a discipline that traditionally has relied on the data- is ready to take on this new challenge and take the leap into what we might call the basketball 2.0, considering that their community are used to the study of data. Making use of ICT, a new scenario appears where the possibility of interpreting unknown values until now, enriching and developing this sport.

This TV report has tried to combine reality with creativity to investigate as thoroughly as possible (in just 15 minutes) a topical issue from different points of view, investigating and contrasting different sources with knowledge in this area and presenting different points of view.

Although the voiceover tries to connect the different issues addressed in the TV report, contextualizing and providing key data to understand the environment by running this new era; The respondents are who have the importance and also are who create the speech reportage weight.

The extensive research is an important part of the story. Therefore, a previous and deep documentation of the issue, is essential to achieve the objectives successfully. We are not experts in this field, so it was essential to know what do we want to tell in this TV report and how are we going to prepare the interviews in order to get the best information from our sources.

The five selected sources that give sense to the story are all experts in their discipline. All of them are have a common bond: Basketball.

To explain the revolution that Big Data has brought to the sport we have paid attention to each of the voices, because the specific profile of each one of them could bring a different point of view.

The images are a key resource to illuminate what we want to explain in the TV report. All of them have been carefully selected to fit perfectly and illustrate what the voiceover tells. In this way, we make the viewer's understanding easier. Both self recorded images and the videos downloaded from YouTube fulfill the issue requirements.

Music has a very important role in the whole story. The choice of it goes according to the content. In addition, the chosen style (Hip-Hop) is a resource used in television to acclimate these kind of images.

The rhythm of the music also brings great dynamism, and the video edition has also assisted to give the TV report the expected touch.

The voiceover is used to present the main issues that interviewees explain in the report. This resource has been used in order to give coherence to the discourse, as several aspects that are treated. For this reason, the voiceover is used to contextualize the different topics covered in the TV report.

The fact that this is a thematic report, the emission space is limited. Mainly, it will be reduced to thematic channels with a concrete and highly segmented target, but will assess the content of the report positively as they are topics of interest.

Although its main broadcast space are sports channels, this is not just a thematic report, and can also be considered an informative report. The Big Data revolution is taking all areas and is a phenomenon for the vast majority of the public.

Despite not being basketball fans, discovering this process of matter and dealing with sources, have woken up a growing interest in this discipline and have given us new ideas for future reports in this area.

However, it was the first time to put together all the knowledge in the same project, both pre-degree as those acquired during the degree. The press part has been the one with the most focused effort. First in the documentation, following the preparation of common and different questions for all agents and ending with choosing the best statements and speech that introduces the TV report. Without a shadow of a doubt, this has been the hardest part of all. Specifically, trying how to extract statements, the key that helps telling this story in the best way.

Thanks to prior work experience in production and recording, the outcome of this report has been satisfactory. Without this knowledge acquired before starting the degree, would have been very difficult to accomplish the objective, keeping in mind that, a single person has managed the whole production.

In conclusion, the assessment is very positive. The dedicated hours, the effort and enthusiasm have contributed this product to see the light.

8 Bibliografía

- Big Data. La revolución de los datos masivos [en línea]. Disponible en: https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=uO9FbEcaMpkC&oi=fnd&pg=PA11&dq=big+data&ots=VYBW7hIFxW&sig=ItmEAb0QRWdTn51Z9EK2voVkNyQ#v=onepage&q=big%20data&f=false [Consulta: 7 abril de 2016]
- Los indicadores estadísticos más determinantes en el resultado final en los partidos de baloncesto [en línea]. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd11/sampe.htm> [Consulta: 10 abril de 2016]
- La visualización de datos [en línea]. Disponible en: <http://ambitoscomunicacion.com/2014/la-visualizacion-de-datos/> [Consulta: 14 abril de 2016]
- Big Data el poder de convertir los datos en decisiones [en línea]. Disponible en: <http://aunclidelastic.blogthinkbig.com/wp-content/uploads/eBook-BIG-DATA-AunClicdelasTIC.pdf> [Consulta: 18 abril de 2016]
- Youtube [en línea]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=66ko_cWSHBU [Consulta: 24 abril de 2016]
- YouTube [en línea]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=nxcbuV0_WEM&feature=youtu.be [Consulta: 26 abril de 2016]
- YouTube [en línea]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=B-EtM4KuHSA&feature=youtu.be> [Consulta: 26 abril de 2016]

- YouTube [en línea]. Disponible en: <https://youtu.be/378oN5euecQ>
[Consulta: 26 abril de 2016]
- YouTube [en línea]. Disponible en: <https://youtu.be/YB6s2CKsBgM>
[Consulta: 26 abril de 2016]
- YouTube [en línea]. Disponible en: https://youtu.be/OQRK_9X8HD4
[Consulta: 30 abril de 2016]
- YouTube [en línea]. Disponible en: <https://youtu.be/DEONTaEQm4M>
[Consulta: 30 abril de 2016]
- YouTube [en línea]. Disponible en: <https://youtu.be/k8zrCOTjMqc>
[Consulta: 30 abril de 2016]

9. ANEXOS

9.1 Anexo 1: Plan de rodaje

Fecha estimada	Localización	Fuentes/entrevistas	Grabación recursos	Equipo de trabajo	Material técnico	Permisos necesarios	Observaciones	Horas de trabajo
21 abril	Estadi Olímpic Badalona	Dani Moreno. Preparador físico del Joventut de Badalona	Exteriores del estadio, imágenes de entrenamiento y recursos de la tecnología Pro23	Silvia Sáez	Cámara Sony A7S Trípode Manfrotto Tarjeta SD Micro de corbata Audio Technica ATR3350 Pilas botón	Autorización prensa Joventut Badalona		10horas (7h viaje/3 grabación)
12 abril	Oficinas NBN23 Parc Científic UV	Javier Bosch. Ceo NBN23	Exterior de las oficinas. Recursos de gente	Silvia Sáez	Cámara Sony A7S Trípode manfrotto	No		3h

	Paterna		programando, diseñando, pantallas de ordenador. Interface de las tecnologías que desarrollan		Tarjeta SD Micro de corbata Pilas botón			
2 mayo	Video conferencia	Toni Caparrós Sport Science Advisor Memphis Grizzlies	Grabar plano escorzo de la entrevista por Skype	Silvia Sáez	Cámara Sony A7S Trípode Manfrotto Tarjeta SD	No	Vive en Memphis. Solicitar cuenta de Skype al entrevistado Grabación de pantalla de ordenador mediante programa SoundFlower	1H

28 abril	Diario "Las Provincias" Valencia	Juan Carlos Villena. Periodista	No	Silvia Saez	Cámara Sony A7S Trípode manfrote Tarjeta SD Micro de corbata Pilas botón	Facilitar el DNI para autorizar la entrada a las instalaciones	No autorizan grabar recursos en la redacción	1.30H
5 Mayo	Parc Científic UV Paterna	Johnny Rogers. Scout Oklahoma City Thunder	No	Silvia Sáez	Cámara Sony A7S Trípode manfrote Tarjeta SD Micro de corbata Pilas botón		Está en California. No vuelve hasta principios de Mayo	1 h
		Selección de recursos YouTube			Programa para descargar las		Para completar el reportaje será necesario buscar	6h

					imágenes de YouTube (sin que pierdan calidad) 4K Video Downloader		imágenes que acompañen el OFF (no habrán suficientes con los recursos de grabación propios. A ser posible en HD	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

9.2 Guión definitivo

TÍTULO: La revolución del Big Data. Baloncesto 2.0

Secuencia	Contenido	Minutado	Observaciones	Parte Literaria	Fecha y tiempo estimado montaje
1	Cabecera + música 'Black & Yellow'	00:00-00:14	After effects		6 de mayo / 2,5horas
2	-Imágenes de recurso de baloncesto. -Música 'Black &Jellow' -OFF	00:14- 01:25	En el 00:47 entra el OFF/Fade down Música 2P	Desde hace una década, un cambio tecnológico ha revolucionado la forma de entender el baloncesto...	6 de mayo / 0,5horas
3	Corte de voz Javier Bosch + música 'Black &Jellow' 2P	01:25-01:42	Rótulo (01:26-01:31) JAVIER BOSCH, CEO NBN23	El baloncesto es un mercado enorme para el dato. Desde el principio ha sido un deporte en el que se ha estado hablando...	6 de mayo / 0,5horas
4	Corte de voz Johnny Rogers+ música 'Black &Jellow' 2P	01:42-02:00	Rótulo (01:44-01:49) JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder	<i>Están usándolo hasta los entrenadores, están utilizándolo los scouts, están utilizándolo los médicos...</i>	6 de mayo / 0,5horas

5	Imágenes de recurso OFF +música Black &Jellow' 2P	02:00-02:57	02:29 entra el corte de Toni caparrós pero está tapado con imágenes	Los datos se han convertido en el eje del baloncesto. El uso de estos permite la creación de nuevas formas de trabajo...	7 de mayo / 0,5horas
6	Corte de voz Toni Caparrós +música 'Black &Jellow' 2P	02:57- 03:14	Rótulo (02:58-03:01) TONI CAPARRÓS, sport science advisor Memphis Grizzlies	<i>Bueno, ahora es realmente, es un momento chulísimo porque estamos descubriendo y estamos viviendo el dato...</i>	7 de mayo / 0,5horas
7	Corte de voz Dani Moreno +música 'Black &Jellow' 2P	03:14-03:48	Rótulo (03:16-03:20) DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona Del 03:32-03:43 se le tapa con imágenes recurso del entrenamiento en Badalona	Es fundamental no solo en el momento de rendir, si no en el momento de programar el entrenamiento y controlarlo poder...	7 de mayo / 0,5horas
8	OFF +música 'Still Dre' 2P	03:48-04:08		El gran reto de la ciencia del deporte consiste en interpretar estos datos para adquirir ...	7 de mayo / 0,5horas

9	Corte de voz Johnny Rogers +música 'Still Dre' 2P	04:08-04:32		<i>Tú puedes verlo con tu ojo pero con estos datos confirma todo. Hay tantas cosas que la gente todavía no sabe...</i>	7 de mayo / 0,5horas
10	Corte de voz Dani Moreno +música 'Still Dre' 2P	04:32-04:50		<i>Cuando uno sabe lo suficiente la elección deja de existir...</i>	7 de mayo / 0,5horas
11	Imágenes de recurso OFF +música 'Still Dre' 2P	04:50-05:04		Esta evolución no solo ha llegado a los equipos y a los propios jugadores. Ojeadores, entrenadores e incluso periodistas deportivos...	7 de mayo / 0,5horas
12	Corte de voz Juan Carlos Villena +música 'Still Dre' 2P	05:04-05:32	Rótulo (05:07-05:11) JUAN CARLOS VILLENA, periodista diario "Las Provincias"	<i>Es muy sencillo, yo creo que llegará un momento que cuanto más información veraz más fácil será vender un producto...</i>	7 de mayo / 0,5horas
13	Corte de voz Johnny Rogers +música 'Still Dre' 2P	05:32-06:11		<i>Es muy interesante es que da más información. El ejemplo de un jugador...</i>	8 de mayo / 0,5horas

14	Imágenes de recurso OFF +música 'Still Dre' 2P	06:11-06:30		Gracias a tecnología ahora se pueden realizar muchas y diversas acciones como comparar el rendimiento...	8 de mayo / 0,5horas
15	Corte de voz Javier Bosch + música 'Still Dre' 2P	06:30-06:51		<i>Al final la tecnología no solo ayuda al jugador o no solo ayuda al entrenador...</i>	8 de mayo / 0,5horas
16	Corte de voz Dani Moreno +música 'Still Dre' 2P	06:51-07:26		<i>Creo que es necesario primero para el espectáculo, nosotros trabajamos...</i>	8 de mayo / 0,5horas
17	Corte de voz Juan Carlos Villena +música 'Still Dre' 2P	07:26- 07.39		<i>Cuanta más información mayor veracidad, cuanta más veracidad, mejor se venderá...</i>	8 de mayo / 0,5horas
18	Imágenes de recurso OFF +música 'Still Dre' 2P	07.39-08:25		Cuando se habla de Big Data, no sólo se habla de gestión y análisis de datos. También englobamos infraestructuras...	8 de mayo / 0,5horas
19	Corte de voz Johnny Rogers +música 'Lose Yourself' 2P	08:27- 08:59	Rótulo (08:29-08:34) JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder	<i>Ya ha cambiado por lo menos en la NBA ha cambiado el juego, los equipos juegan más rápido...</i>	8 de mayo / 0,5horas

20	Imágenes recurso (partido euroliga+entrenamiento Grizzlis) OFF +música 'Lose Yourself' 2P	08:59-09:20		Sin embargo el baloncesto europeo muestra un retraso evidente en el uso de esta herramienta si lo comparamos con el baloncesto americano...	9 de mayo / 0,5horas
21	Corte de voz Dani Moreno +música 'Lose Yourself' 2P	09:20-09:37	Rótulo (09:23-09:28) DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona	<i>En EEUU en esto siempre van por delante siempre van por delante y lo tienen muy claro, pero porque ven...</i>	9 de mayo / 0,5horas
22	Corte de voz Toni Caparrós +música 'Lose Yourself' 2P	09:37-09:56	Rótulo (09:39-09:44) TONI CAPARRÓS, sport science advisor Memphis Grizzlies	<i>En la liga española iremos más poco a poco de lo que deberíamos. Lo que al final esto hará...</i>	9 de mayo / 0,5horas
23	Corte de voz Juan Carlos Villena +música 'Lose Yourself' 2P	09:56-10:14	Rótulo (09:58-10:03) JUAN CARLOS VILLENA, periodista diario "Las Provincias"	<i>Yo creo que visto como está el deporte profesional a día de hoy el paso de la tecnología...</i>	9 de mayo / 0,5horas
24	Imágenes de recurso OFF +música 'Lose Yourself' 2P	10:14-10:37		Las nuevas tecnologías son clave para poder explotar el dato como factor de desarrollo exponencial del baloncesto moderno...	9 de mayo / 0,5horas

25	Corte de voz Javier Bosch + música 'Lose Yourself' 2P	10:37-10:55	Rótulo (10:39-10:43) JAVIER BOSCH, CEO NBN23	<i>: A lo mejor no pasa por que haya un experto de Big Data en el club sino porque empresas de nuestro sector...</i>	9 de mayo / 0,5horas
26	Imágenes de recurso OFF +música 'Lose Yourself' 2P	10:55-11:30	11:14 termina OFF/PP Música 11:18PP ambiente imágenes/2P Música	Nadie discute que al final sigue siendo el deportista el que tiene que anotar la canasta, dar la asistencia...	10 de mayo / 0,5horas
27	Corte de voz Dani Moreno +música 'Lose Yourself' 2P	11:30-11:40		<i>No es una moda, es algo que ha venido para quedarse, es algo que dentro de unos años...</i>	10 de mayo / 0,5horas
28	Corte de voz Toni Caparrós +música 'Lose Yourself' 2P	11:40-11:44		<i>El que no se adapte como siempre va a acabar perdiendo, no va a volver a ganar.</i>	10 de mayo / 0,5horas
29	Corte de voz Javier Bosch + música 'Lose Yourself' 2P	11:44-11:55		<i>La tecnología y el baloncesto van a ir de la mano durante los próximos años, porque así ha</i>	10 de mayo / 0,5horas

				<i>venido siendo durante estos años...</i>	
30	Corte de voz Johnny Rogers +música 'Lose Yourself' 2P	11:55-12:11		<i>La vez que lo usen yo creo que una vez que lo usen no van a querer estar sin eso. Yo creo que solo hace falta que lo vean y que lo usen y después de esto no hay marcha atrás.</i>	10 de mayo / 0,5horas
31	OFF +música 'Lose Yourself' 2P	12:11-12:30	12:26 Fundido a Negro+ OFF	La revolución que el big data ha traído al baloncesto no tiene límites y sin duda se producirán avances importantes en los próximos años...	10 de mayo / 0,5horas
32	Imágenes recurso baloncesto + música 'Wings' en PP	12:30-13:51			10 de mayo / 0,5horas
33	Créditos + música 'Wings' PP	13:51-14:25	14: 20 Fundido a Negro		11 de mayo / 2horas

9.3 Transcripción guion del reportaje:

OFF: Desde hace una década, un cambio tecnológico ha revolucionado la forma de entender el baloncesto. El impacto de las tecnologías y la comunicación digital está transformando este deporte en todos sus ámbitos. Son muchos los beneficios que aporta la tecnología al mundo del baloncesto, tanto para jugadores, clubs, aficionados, como para los medios de comunicación. El tratamiento de grandes volúmenes de información o big data permite mejorar la toma de decisiones en terrenos tan dispares como la gestión de los fichajes, la táctica durante el partido o en el rendimiento de un jugador. Gracias a su implantación, la forma de consumir y disfrutar este deporte ha cambiado.

JAVIER BOSCH, CEO NBN23: El baloncesto es un mercado enorme para el dato. Desde el principio ha sido un deporte en el que se ha estado hablando de estadísticas, se ha estado hablando de mejora el juego basándose en números y a mayor cantidad de datos a recoger mejores decisiones se pueden tomar en un futuro.

JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder: *Están usándolo hasta los entrenadores, están utilizándolo los scouts, están utilizándolo los médicos y fisios. Están a todos los niveles están utilizando datos que desde hace cinco, cuatro, tres años no existían.*

OFF: Los datos se han convertido en el eje del baloncesto. El uso de estos permite la creación de nuevas formas de trabajo, innovadoras rutinas deportivas y nuevas métricas cuyo objetivo es medir el rendimiento de los jugadores y aumentar su potencial. En definitiva, dotar de mayor espectacularidad al juego. Así, se ha creado un nuevo entorno en el que los equipos están contratando a especialistas en Big data para encontrar nuevas ventajas competitivas.

TONI CAPARRÓS, sport science advisor Memphis Grizzlies: *Bueno, ahora es realmente, es un momento chulísimo porque estamos descubriendo y estamos viviendo el dato. Ahora lo que hay que hacer es encontrar en esta cantidad de datos cuales son spam o ruido, tal cual se dice en jerga, y cuales*

son realmente útiles. Ese está siendo por el lado de la gestión que hay. Pensad que después de un partido o entrenamiento hay 200 datos por deportista y por minuto. Lo que tenemos que hacer es analizarlo. Pero bueno, las cosas están cada día más claras y, personalmente, creo que estamos encontrando el qué.

DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona: Es fundamental no solo en el momento de rendir, si no en el momento de programar el entrenamiento y controlarlo poder tomar esas decisiones a todos los valores: fisiológicos de carga, si pudiéramos acceder a valores psicológicos... Tomaríamos muchísimas más decisiones, cuantos más datos tenemos más difícil es el proceso de tomar decisiones, pero esa es nuestra parte, para lo que nos tenemos que preparar, para poder gestionar toda esa información.

OFF: El gran reto de la ciencia del deporte consiste en interpretar estos datos para adquirir un mayor rendimiento. El incremento del uso y la implantación de estas tecnologías informacionales han permitido que la recogida y el análisis de enormes cantidades de datos hayan cambiado el paradigma: el baloncesto ya no se sirve de la intuición, la clave reside en el big data.

JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder: *Tú puedes verlo con tu ojo pero con estos datos confirma todo. Hay tantas cosas que la gente todavía no sabe cómo pueden utilizarlos es que cada día hay algo nuevo y la gente ve que sirve para otras cosas. Yo creo que estamos empezando y esto va a ser mucho más lejos.*

DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona: *Cuando uno sabe lo suficiente la elección deja de existir. Cuando yo tengo la información el camino ya está marcado por la propia información. Cuando la he tratado bien ya sé que decisión debo tomar o cual es la mejor entre las posibles.*

OFF: Esta evolución no solo ha llegado a los equipos y a los propios jugadores. Ojeadores, entrenadores e incluso periodistas deportivos solían únicamente confiar en lo que veían y no utilizaban la tecnología para sus análisis.

JUAN CARLOS VILLENA, periodista diario “Las Provincias”: Es muy sencillo, yo creo que llegará un momento que cuanto más información veraz más fácil será vender un producto. Yo lo que he aprendido de la estadística en el basket, tú te basas en un razonamiento estadístico, te estás basando en una realidad, no en una suposición, no en una intuición, no en un feeling, no en una sensación que me da este jugador o este equipo. Cuanta más información objetiva va a ser mejor.

JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder: Es muy interesante es que da más información. El ejemplo de un jugador, tú puedes pensar que un jugador es rápido, pero después tú ves realmente cuanto es más rápido que el otro, tú ves la distancia, qué esfuerzo hace en un partido. Hay muchas cosas que puedes ver y es interesante como los bloqueos si son efectivos haciendo bloqueos. Si el defensor es capaz de salir de los bloqueos rápidos. Es que hay datos que solo estamos empezando.

OFF: Gracias a tecnología ahora se pueden realizar muchas y diversas acciones como comparar el rendimiento de los jugadores, recopilar las estadísticas de los partidos o utilizar aplicaciones para que los aficionados se sientan parte activa del deporte, más allá de ser meros espectadores. Uno de los objetivos de la industria deportiva es que los fans, que cada vez son más exigentes, puedan mejorar su experiencia digital y que, estén donde estén, puedan disfrutar de una nueva forma de consumir y vivir el baloncesto.

JAVIER BOSCH, CEO NBN23: Al final la tecnología no solo ayuda al jugador o no solo ayuda al entrenador. Si no que al final hace que el deporte sea más vistoso, que debería ser uno de los objetivos del deporte profesional.

DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona: Creo que es necesario primero para el espectáculo, nosotros trabajamos para un espectáculo y tenemos que ser conscientes de ello. Yo quiero que mi jugador corra más, salte más y haga cosas mejores, más bonitas y más veces. Y eso es lo que quiere el espectador y por lo que paga. La tecnología me lo facilita a mí, le facilita al entrenador, le facilita al jugador ser mejor y le facilita al espectador la

comprensión de aquello que está pasando o al menos tener datos complementarios, información complementaria sobre aquello que está pasando.

JUAN CARLOS VILLENA, periodista diario “Las Provincias”: *Cuanta más información mayor veracidad, cuanta más veracidad, mejor se venderá el producto, más gente consumirá baloncesto, irá a la canchas, comprará el periódico, escuchará la radio, verá la televisión.*

OFF: Cuando se habla de Big Data, no sólo se habla de gestión y análisis de datos. También englobamos infraestructuras, tecnologías y servicios que han sido creados para dar solución al procesamiento de enormes conjuntos de datos. Por eso, la proliferación de nuevos sistemas como cámaras de análisis de juego, receptores instalados en los estadios o el empleo de dispositivos inteligentes, han posibilitado conocer nuevas métricas avanzadas a tiempo real como distancias recorridas, velocidades, aceleraciones, saltos e incluso han servido para perfeccionar jugadas clave en este deporte como es el *pick and roll*. El uso de esta nueva información, lejos de ser una ayuda menor, ha reconfigurado en este corto periodo de tiempo la forma en la que se juega al baloncesto.

JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder: *Ya ha cambiado por lo menos en la NBA ha cambiado el juego, los equipos juegan más rápido, tiran más de tres. Porque han analizado los datos, ha cambiado los tipos de jugador que están en la pista. Han cambiado las alineaciones a lo mejor tienen jugadores más polivalentes, más pequeños. Y esto ya influye a los jugadores de la NBA y llegará aquí.*

OFF: Sin embargo el baloncesto europeo muestra un retraso evidente en el uso de esta herramienta si lo comparamos con el baloncesto americano. Los clubs españoles y europeos cuentan con equipos técnicos reducidos si se comparan a los disponibles en cualquier franquicia de la NBA. Esto supone un límite a la hora de emprender la apuesta por los datos y por la inversión tecnológica.

DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona: *En EEUU en esto siempre van por delante siempre van por delante y lo tienen muy claro, pero*

porque ven la inversión beneficio muy rápido. Nosotros la inversión beneficio la ven mucho más lenta por lo que al empresario le cuesta más ver ese tipo de necesidad.

TONI CAPARRÓS, sport science advisor Memphis Grizzlies: *En la liga española iremos más poco a poco de lo que deberíamos. Lo que al final esto hará que lo pague no solo los equipos, sino también las selecciones. Porque trabajaremos con mucha menos calidad que otros equipos, que otras selecciones y es donde lo acabaremos pagando y es donde primero se verá.*

JUAN CARLOS VILLENA, periodista diario “Las Provincias”: *Yo creo que visto como está el deporte profesional a día de hoy el paso de la tecnología tiene que ir a través de las ligas, no a través del club determinado porque cada uno va queriendo hacer una cosa. E insisto, si estamos a día de hoy sin aplicarlo es porque ellos no quieren.*

OFF: Las nuevas tecnologías son clave para poder explotar el dato como factor de desarrollo exponencial del baloncesto moderno. Si bien es cierto que las ligas y competiciones europeas no disponen de la misma capacidad de hacer frente a inversiones millonarias como la NBA, empresas como NBN23 trabajan para ofrecer soluciones tecnológicas que les ayuden a contar con herramientas para sumarse a la era del big data.

JAVIER BOSCH, CEO NBN23: *A lo mejor no pasa por que haya un experto de Big Data en el club sino porque empresas de nuestro sector ofrezcan soluciones más fácilmente interpretables que no requieran de un experto concreto de datos sino de un experto del juego al que le estés pasando información tal y como la necesita.*

OFF: Nadie discute que al final sigue siendo el deportista el que tiene que anotar la canasta, dar la asistencia o realizar el bloqueo perfecto. Pero si algo han dejado claro los diferentes agentes que rodean este deporte es que el desarrollo imparable de las métricas avanzadas y el uso de la tecnología forman ya parte del propio espectáculo.

DANI MORENO, preparador físico Joventut de Badalona: *No es una moda, es algo que ha venido para quedarse, es algo que dentro de unos años va a ser natural, obligatorio y evidentemente vamos a conocer mucho más de lo que conocemos ahora mismo.*

TONI CAPARRÓS, sport science advisor Memphis Grizzlies: *El que no se adapte como siempre va a acabar perdiendo, no va a volver a ganar.*

JAVIER BOSCH, CEO NBN23: *La tecnología y el baloncesto van a ir de la mano durante los próximos años, porque así ha venido siendo durante estos años y como no cabe de otra manera así va a ser en un futuro.*

JOHNNY ROGERS, scout Oklahoma City Thunder: *La vez que lo usen yo creo que una vez que lo usen no van a querer estar sin eso. Yo creo que solo hace falta que lo vean y que lo usen y después de esto no hay marcha atrás.*

OFF: *La revolución que el big data ha traído al baloncesto no tiene límites y sin duda se producirán avances importantes en los próximos años puesto que no es una época de cambios, sino un cambio de época ¡Bienvenidos al baloncesto 2.0!*