

Grado en Periodismo
TRABAJO FINAL DE GRADO

eFUTbol

URL: <http://efutbol.es>



[@eFUTbolESP](https://twitter.com/eFUTbolESP)



[@eFUTbolESP](https://www.instagram.com/eFUTbolESP)



[eFUTbol](https://www.youtube.com/eFUTbol)

Autor del trabajo: Gerard Gálvez Álvarez

Tutor del trabajo: Amador Iranzo Montés

Modalidad de trabajo: Línea C2. Medio digital especializado

Curso: 2020 - 2021

Índice

1. Introducción.....	1
1.1 Justificación del nombre	2
1.2 Objetivos a conseguir	2
1.3 Público objetivo	2
2. Diseño de la publicación	3
2.1 Análisis de la competencia	3
2.2 Características básicas de diseño e identidad corporativa	5
2.3 Estructura del medio	6
2.4 Plataforma que se ha utilizado	7
2.5 Redes sociales	8
2.6 Previsión de gastos	10
3. Contenidos de la publicación	11
4. Valoración personal	13
5. Resumen ejecutivo en inglés	16
6. Anexos	20
6.1 Listados de contenidos.....	20
6.2 Publicaciones en redes sociales	23
6.3 Redes sociales	29

1. Introducción

La web *eFUTbol.com* es una web dedicada a los torneos profesionales de los jugadores españoles de FIFA 21. Según un estudio realizado el año pasado por la web *gamestat.com*, más de 30 millones de personas disfrutaban del mayor juego de fútbol virtual en el mundo. Sin embargo, los medios tradicionales no promueven la industria de los videojuegos en su radio de información a la sociedad. Es más, la mayoría de las informaciones, vídeos y noticias que circulan por estos medios y que se encuentran relacionados con los videojuegos siempre son de la misma índole. Se tratan de piezas informativas donde este sector siempre sale mal parado, ya sea porque muestran un exceso de violencia, porque generan una adicción excesiva o porque entorpecen las relaciones sociales de aquellas personas a las que les gusta jugar. Por lo tanto, e-FUTbol aporta su granito de arena para que la gente pueda conocer más sobre esta industria desde un lado lo más objetivo posible, sin prejuicios y desde un conocimiento amplio de lo que se habla, para que puedan formar su opinión por ellos mismos y sin ser influenciados por terceros.

Volviendo al FIFA, entre tantos millones de jugadores hay algunos que son la élite, son los mejores. Estos se dedican profesionalmente al videojuego y dedican su vida exclusivamente a jugar partidos tanto en la PlayStation como en la Xbox. Sin embargo, no hay ningún medio de comunicación que se encargue de cubrir todos los eventos que tienen lugar durante la temporada, para que todos los aficionados puedan conocer los resultados de sus representantes.

Es por eso por lo que la web e-FUTbol se encarga de cubrir todos los torneos que disputen los jugadores españoles, tanto de talla europea, como pueda ser la Fifa Global Series, como de talla nacional, por ejemplo, la eLaLiga Santander. En la actualidad, la única forma de seguir los partidos es mediante las plataformas de Twitter, donde los clubes y los propios jugadores ponen sus resultados, y Twitch, donde se hacen directos de los partidos desde los canales de los propios jugadores. No obstante, en ningún caso hay un sitio donde el espectador pueda conocer todos los resultados a la vez y no tenga que ir buscando, cuenta por cuenta, los marcadores de cada partido.

1.1 Justificación del nombre

He decidido seleccionar el nombre de e-FUTbol para la web ya que se trata de un nombre simple, corto y que, con leerlo una vez, ya se sabe de qué trata. El nombre está separado en dos partes, la primera se trata de la letra 'e', que ya hace indicar que se trata de algo electrónico.

La segunda parte del nombre (FUTbol) indica qué tipo de contenido se podrá ver en la web. El 'FUT' va en mayúsculas porque 'FUT' (*Fifa Ultimate Team*) es el modo de juego principal del FIFA y donde se desarrolla todo el juego *online*. La idea principal era haber llamado a la web e-FUT, pero hay una web con el mismo nombre que se está "enfocada a la creación de las nuevas tecnologías aplicadas a mejorar y optimizar el trabajo y gestión diaria de las empresas". Por lo tanto, tuve que buscar una alternativa y le añadí "-bol", para no perder la esencia inicial.

1.2 Objetivos a conseguir

1	Desarrollar una web con el contenido adecuado para todos aquellos que quieran conocer los resultados de los jugadores profesionales españoles de FIFA
2	Ofrecer una información lo más objetiva posible y sin prejuicios vinculada a los videojuegos, en especial, al FIFA.
3	Realizar entrevistas a las diferentes profesionales dentro del mundo del FIFA, que va mucho más allá de los propios jugadores
4	Demostrar, desde un punto profesional, que los videojuegos pueden ser beneficiosos para las personas y que aportan muchas cosas a quienes los juegan

1.3 Público objetivo

El *target* de este medio de comunicación son todas aquellas personas que juegan al FIFA y que están interesadas en conocer mejor el funcionamiento del competitivo y que quieren conocer los resultados y las diferentes competiciones de FIFA 21 de los jugadores españoles.

Pero no solo ellos, también los padres de los niños que juegan al videojuego o las personas que no estén tan involucradas en ellos, para que puedan conocer de primera mano aquello a lo que tanto tiempo dedican sus hijos, por ejemplo. La misión principal es informar sobre los resultados de estas competiciones, pero también concienciar a la gente de todos los aspectos positivos que conllevan el convivir con los videojuegos, debido a la mala imagen que se proyectan sobre ellos y que, en su gran mayoría, son falacias.

1. Diseño de la publicación

2.1 Análisis de la competencia

La presencia de webs profesionales vinculadas al mundo competitivo del FIFA es nula. No hay ninguna página que se dedique a tratar este tipo de información. La única que ofrece algo de información sobre esto es la web oficial de EA Sports (ea.com), la empresa que ha desarrollado el videojuego, y la información que se puede encontrar ahí es escasa, pues no se centra en el competitivo, sino que trata de ofrecer información general del juego. En ella, puedes observar el calendario de los torneos que se juegan internacionalmente, pero solo los promocionados por ellos, en ningún caso aparecen los demás torneos que se juegan. Por lo tanto, como empresa que son, muestran sus propios productos, al margen de lo que ocurra más allá de sus dominios. No es una web de información, es una web de autopromoción.

Sin embargo, hay perfiles de Twitter que, pese a que su contenido principal no se base en el competitivo, ofrecen algo de información sobre él. Todo esto, sumado a que ya poseen una gran base de gente detrás que los conoce por diferentes motivos, hacen que buscarse un posicionamiento privilegiado en los usuarios se convierta en un reto. El punto a favor de *eFUTbol* son los conocimientos periodísticos que se poseen y que no tienen las demás cuentas, pues se tratan de gente aficionada al mundo del FIFA pero sin un criterio profesional establecido debido a su falta de formación. Por tanto, poco a poco, la web cada vez ha ido obteniendo más visitas en base a un trabajo profesional.

Entre los perfiles que son competencia para la web, hay que destacar dos de Twitter:

- **Team Besoccer:** Se trata de una cuenta conducida por la aplicación *BeSoccer*, que trata todos los resultados de fútbol del mundo. En *Team Besoccer* se trata toda la actualidad del FIFA y la parte del competitivo es una de las cosas de las que se informan en la cuenta. Pese a ello, la misión principal de ellos sigue siendo la de informar de todo aquello que sucede en el modo de juego *Ultimate Team* dirigido a los jugadores más *amateurs* y no tanto competitivo. De hecho, la cuenta ya existía desde hace bastante tiempo, sin embargo, hasta que no han contratado a “Doumbia” (Una persona bastante conocida dentro del mundo del FIFA) como CM, no han dado un salto en cuanto a seguidores y repercusión.



- **World Gaming Arena:** La cuenta *World Gaming Arena* es lo más parecido que podría haber en Twitter a *eFUTbol*, pues sí que trata de manera algo más profesional el ámbito de los deportes electrónicos. No solo trata FIFA, pero es uno de sus pilares fundamentales. De momento, está mejor posicionada que nuestra web, pero no tiene ninguna página en la que publique entradas. Es decir, se limita a comentarlo por Twitter y a crear documentos en blanco donde va poniendo los resultados de los jugadores.



2.2 Características básicas de diseño e identidad corporativa

El lugar elegido para la creación de la web es Wordpress, ya que es un sistema de creación de páginas web fácil de manejar, con muchas posibilidades dentro de la web en cuanto a personalización y es intuitiva de utilizar para el usuario. La web tiene una página de inicio, donde están las noticias más actuales publicadas en el medio. Además, en la parte superior aparece una fila donde se puede acceder a cada sección de la web, por si se quiere buscar algo en concreto.

En cuanto al logotipo de la web, este es el elegido:



Me parece un diseño que va muy acorde al medio de comunicación. Solo con ver el logo se aprecia de qué trata la web, con ese mando de la PlayStation. Además, el color elegido es el rojo, haciendo una pequeña referencia a que se va a tratar sobre competidores españoles. No es nada muy especial, pero había que elegir un color y el rojo me parece el más acertado. Asimismo, se le ha añadido, alrededor del logo, esa “aura” reflectante, haciendo referencia un poco a luces led, muy utilizadas en los *set-up* de los jugadores. En cuanto a la tipografía usada, aparecen dos fuentes diferentes, para señalar las dos partes del logo, como se ha mencionado anteriormente, utilizando una para la “e” y otra diferente

para el “FUTbol”. La tipografía utilizada para la letra “e” es la *Bradley Hand ITC*, pues la “e” significa “electrónico” y su estilismo refinado hace reflejo, en cierta manera, de esa electricidad. Por otro lado, la palabra “FUTbol” está diseñada con el tipo de letra *CASTELLAR*, además de algo retocada con el Photoshop para que quedara más a mi gusto. Esta elección ha sido porque me parece un tipo de letra algo más serio y que, estéticamente, quedaba bastante bien.

Los colores de la web, principalmente, son el rojo y el negro, ya que van acorde con el logo de la web y aportan una buena imagen corporativa.

2.3 Estructura del medio (explicación y justificación de secciones)

Las secciones que aparecen en la web son las siguientes:

Ultimate Team: En este apartado se desarrollan todas las novedades del juego. Todas las semanas aparecen nuevas promociones y nuevas actualizaciones que cambian por completo el juego. Las principales noticias que se han publicado en este apartado son las de la introducción de nuevas cartas que son muy útiles para los jugadores profesionales.

#DeCharlaCon. En esta sección aparecen todas las entrevistas que se han realizado. Este es un lugar donde el usuario puede disfrutar de estas charlas con todas las personas relacionadas con el FIFA. En ella, aparecen charlas para conocer nuevas profesiones relacionadas con el juego, como la del *coach* o el *caster*, entrevistas sobre la influencia de los videojuegos en la mente de las personas o entrevistas a jugadores profesionales.

A los mandos. Aquí se encuentran las previas y las crónicas de todos los torneos que se hayan disputado, como la eLaLiga Santander o las Fifa Global Series, por ejemplo, que son los dos torneos más importantes que se han disputado esta temporada. Sobre todo, hay mucho contenido sobre la eLaLiga Santander, ya que es un torneo donde se decide al mejor jugador de España de FIFA21.

Internacional. Aquí se ofrecen el resultado de las competiciones a nivel internacional, pese a que no se siguen con tanta exhaustividad como las españolas. Pese a ello, se mantiene informado a todo aquel que quiera saber los resultados de otros torneos, pese a que no haya excesivo protagonismo de los españoles.

¿Quiénes somos? Página en la que se expone el motivo de creación de la web, se justifica el interés de esta y se explica el público objetivo del proyecto. Además, se ofrece un email de contacto por si el lector tiene alguna duda o sugerencia.

2.4 Plataforma que se ha utilizado y justificación

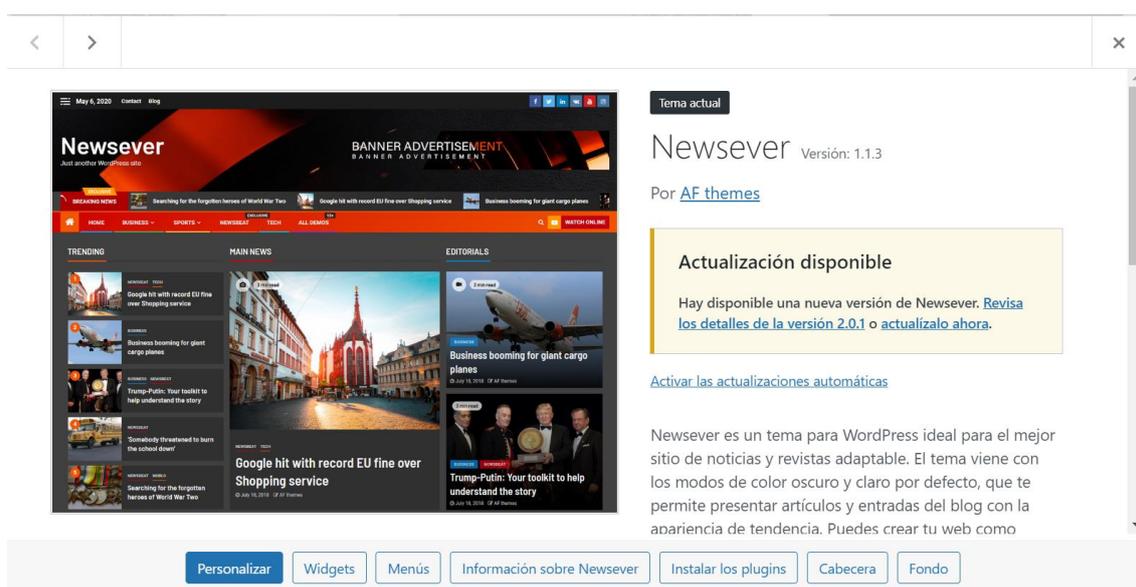
La plataforma seleccionada para crear la web fue Wordpress, la cual ofrece muchas más posibilidades y ofrece muchas ventajas respecto a sus competidoras. Wordpress es gratis y de código abierto, ya que todo el mundo puede modificar, probar e informar de errores, por lo que la plataforma va solucionando errores y actualizándose constantemente. Es muy versátil, se personaliza muy fácil con los *plugins* y está preparado para el SEO, ya que poder posicionarte en los primeros lugares de Google, sobre todo al principio, es un buen impulsor del medio.

El hecho de que se haya enseñado durante el Grado, añadido al previo conocimiento que ya poseía sobre esta plataforma, debido a su uso en otras webs, ha condicionado ampliamente mi decisión de elegirla. Resulta ser la que más posibilidades te ofrece, además de que ya se tienen ciertos conocimientos sobre ella.

Después, era el momento de elegir la plantilla sobre la que empezar a trabajar. Personalmente, buscaba algo que fuera dinámico, que no fueran simplemente un listado interminable de entradas colocadas sin más. Buscaba algo que pudiera impactar al lector nada más entrase en la web. Es por eso, por lo que, tras muchas plantillas probadas, se optó por *Newsever* (captura adjunta al final del epígrafe). La opción de poner las últimas noticias de forma que vayan moviéndose es muy atractiva. Además, las múltiples opciones de

personalización y la opción de ponerlo en modo nocturno han sido definitivas para la elección, pues un fondo negro con todas las entradas es mucho más estético que un fondo blanco. Por último, permite poner las redes sociales y colocar más herramientas para facilitar la navegación al lector, conectar y complementar la información de las entradas.

Como aspecto negativo, el editor del Wordpress que uso no tiene la posibilidad de añadir subtítulos, por lo que se pierde una parte importante de un artículo. Sin embargo, creo que todos los aspectos positivos superan con creces a los negativos y es algo que se puede asumir.



2.5 Redes sociales

En cuanto a las redes sociales utilizadas, hay una que es la más importante y utilizada en el mundo del FIFA, y es Twitter. De hecho, es la única, ya que nadie utiliza otras redes. La web, pese a ello, tiene cuenta de Twitter y de Instagram, con dos funciones bien diferenciadas. Finalmente, se decidió abrir un canal de YouTube para colgar los contenidos audiovisuales y radiofónicos.

Twitter: Es la herramienta principal y la que se usa diariamente. En esta red social se publican las entradas dos veces, una nada más publicar la noticia y la segunda, unas horas después. Asimismo, se utiliza para informar acerca de sucesos que ocurren en el mundo de FIFA que no tienen suficiente interés como

para realizar una pieza únicamente para ello. Además de publicar las entradas, en Twitter hay una interacción mucho mayor con el lector. Es una red mucho más amplia que te permite abarcar mucho terreno. La importancia de poder intercambiar mensajes de texto es fundamental para la interacción. Es por ello que, toda la comunidad del FIFA utiliza esta red social. De hecho, está comprobado que las visitas a la web suben mucho más cuando se publica la entrada en esta red social, pues el lector solo tiene que hacer un *click* que ya le aparece en su pantalla. La gente tiene una visión de Twitter en la que se puede hablar con todo el mundo de muchas cosas, sin sentir la necesidad de conocer a la persona/cuenta con la que estás interactuando. Una persona que no te sigue puede buscar en Twitter un tema y, si has escrito sobre ello, esta persona puede consultar tu contenido al instante.

Por último, en Twitter se hizo una cobertura muy gráfica partido a partido de la eLaLiga Santander, poniendo un largo hilo de *tweets* en los que se puede consultar todos los resultados del torneo y donde se explicaban, al momento, matices del funcionamiento del torneo para que nadie se perdiera el transcurso de este. Aquí comienza el hilo:

<https://twitter.com/eFUTbolESP/status/1391016335912706049?s=20>

Instagram: Esta red social se utiliza mucho menos. Es decir, solo se utiliza para poner publicaciones con las entradas de la web, pese a que no resulte muy útil. La gente utiliza esta red social solo para comunicarse con sus amigos, no para informarse de nada. La imposibilidad de mantener una conversación dentro de una comunidad bloquea mucho las oportunidades de darse a conocer. De hecho, las visitas apenas suben cuando se publica una entrada en el perfil y esto se debe a que Instagram no permite poner enlaces directos en las publicaciones, solo en el perfil principal de la cuenta. Entonces, para que alguien vea tu entrada debe ver tu publicación, entrar en el perfil principal, pinchar en el enlace que le lleva a la página web y, una vez allí, entrar a la noticia que le interese. Demasiados pasos para una sociedad que está acostumbrada a la inmediatez. Por último, Instagram te deja la opción del “deslizar” en las historias, donde sí puedes poner un enlace. Sin embargo, solo te deja a partir de 10 000 seguidores. Pese a todos estos inconvenientes, la web tiene cuenta en Instagram, porque

siempre hay gente que utiliza esta red social y el gasto de tiempo que produce para subir publicaciones es mínimo.

YouTube: A última hora se decidió abrir un canal de Youtube, con el único objetivo de colgar los reportajes realizados por la web. No tiene mucho uso, pero, en un futuro podría ser muy útil para seguir creando contenido. La repercusión no ha sido muy grande, debido a que el posicionamiento del canal no es demasiado bueno. A medida que vayan subiendo el número de vídeos y de visitas se irá colocando mejor en el buscador de la plataforma.

2.6 Previsión de gastos e ingresos

En cuanto a los gastos, han sido más o menos los planificados. Hubo dos viajes a Madrid para la realización de las galerías fotográficas. No había otra opción, pues lo único relacionado con el FIFA que se hacía de manera presencial eran los partidos de fútbol real del DUX Internacional de Madrid, un club propiedad de un equipo de FIFA, intentando el ascenso al fútbol profesional. De esta forma, me tocó viajar desde Valencia hasta Villaviciosa de Odón para cubrir ambos encuentros. De hecho, solo ha habido un torneo de FIFA presencial durante el año, sin embargo, la solicitud de acreditación no fue contestada y no estaba permitida la entrada al público.

Los gastos fueron los siguientes:

VIAJES A MADRID	GASTOS
Trenes de ida y vuelta VLC-MAD	220,55€
Buses y metros Madrid	13,80€
Hostal: Una noche	25€
Comida	20,29€
TOTAL	279,64€

2. Contenidos de la publicación

Noticias, crónicas y previas: Aquí se encuentran la gran mayoría de contenidos relacionados con las competiciones de FIFA. Resúmenes de las jornadas, previas de los torneos más importantes y crónicas de los eventos de competición. Además, también hay noticias de actualidad que van saliendo durante el día y análisis de actuaciones que se suceden durante los torneos. Cobertura general de todos los eventos y la más pura actualidad publicada prácticamente al momento.

Entrevistas: La parte que más visitas reporta a la web. Saber escoger la persona a la que le realizas la entrevista y preguntarle lo realmente aprovechable hace que se produzcan entrevistas muy interesantes para el lector. Son las publicaciones que más he disfrutado haciendo y que más repercusión han tenido dentro de la web. Entrevistas a [Javi Villar](#), *coach* de DUX, para conocer más acerca de esta profesión reciente que, poco a poco, se va a ir asentando. Otra entrevista fue a [Sergio Alloza](#), psicólogo especializado en los videojuegos para conocer más acerca de los efectos que producen los videojuegos en los jugadores, con el objetivo de desmontar los mitos que la gente se cree acerca de ellos. Por último, una entrevista a [Nacho Abella 'Pepeelbotellu'](#), reciente subcampeón de la eLaLiga Santander, para repasar su buena actuación en el torneo y conocer sus sensaciones a lo largo de un intenso fin de semana.

Como *feedback*, me alegró que el periodista Gerard Amigó, *caster* de la propia eLaLiga Santander y periodista con formación en medios como *Radio Marca* o *Rac1* me felicitara por privado por la entrevista a Pepeelbotellu. Comentarios así suponen un impulso moral para continuar adelante con el proyecto más allá de este periodo.



Reportajes: En cuanto a reportajes radiofónicos, he hecho un *podcast* hablando sobre la relación entre los videojuegos y el periodismo, tratando la evolución histórica que ha existido entre estos dos sectores. He hecho un *podcast* en lugar de un reportaje radiofónico más puro porque me parece una forma más dinámica de presentar el tema que quería tratar. Es una de las piezas que más trabajo cuestan y no ha tenido una gran repercusión en cuanto a visitas. Aún así, el ámbito radiofónico es algo que, personalmente, me gusta, por lo que se podría crear una sección de podcasts con cierta frecuencia en un futuro.

También se ha realizado un reportaje audiovisual, tratando una de las problemáticas más comunes con los videojuegos como es el gasto de dinero real a cambio de sobres con un contenido aleatorio, siendo el caso de los *Fifa Points* para comprar sobres en el juego. Para su realización se han utilizado dos fuentes diferentes, una que se encuentra directamente relacionada con el videojuego, como lo es Pablo Nezo, *streamer* de FIFA en Twitch. Por su parte, también aparece Marta Miquel, psicóloga especializada en adicciones y ludopatías en el juego. Por ello, conocer ambas opiniones ayuda a formar opinión y concienciar sobre este tipo de apuestas.

Fotogalerías: Este apartado ha sido bastante difícil y costoso. La COVID-19 ha provocado que prácticamente la totalidad de los torneos sean *online*. Jugar al FIFA es algo que se puede hacer desde casa y, por tanto, no es una necesidad urgente hacer los torneos presenciales. Además, en el único que se hacía presencial, dejaban entrar a contados medios de comunicación entre los que no estaba *eFUTbol*. Por eso se llevaron las fotogalerías al fútbol real, ya que el DUX Gaming compró hace un par de años al Internacional de Madrid, pasando a llamarse DUX Internacional de Madrid. Este año se jugaban ascender al fútbol profesional, un hito histórico para la industria de los videojuegos. Por eso, *eFUTbol* estuvo presente en su camino en busca del fútbol profesional hasta en dos ocasiones.

3. Valoración final

La web *eFUTbol* ha sabido encontrar el hueco y la necesidad informativa dentro de un sector que se encuentra en expansión constante y cada vez va a requerir de más plataformas que velen por informar al lector. *eFUTbol* ha sabido colocarse de los primeros en la rampa de salida y, poco a poco, han ido creciendo las visitas a la web y los seguidores en Twitter. Al principio, la media de visitas no subía de 20, mientras que, al final, las entradas llegaban a 50 visitas de media. Lo que comenzó como un proyecto de TFG entre un mar de dudas, se ha ido encontrando a sí mismo hasta llegar a una web, con contenido multimedia, de la que ya han oído hablar las personas de dentro del sector. Alejada de los prejuicios e intentos de viralidad sin fundamentos de los medios más tradicionales y de las cuentas con una falta de criterio periodístico, *eFUTbol* va creciendo poco a poco dentro de una de las comunidades más grandes de la industria de los videojuegos. Además, se ha logrado defender, de cierta manera, la industria de los videojuegos, ofreciendo un contenido especializado en este sector que ha demostrado que no todo lo que se dice sobre ellos es cierto. Sí que es verdad, que todavía queda mucho camino por recorrer hasta conseguir algo de tal magnitud, pero, poco a poco, se va haciendo un camino necesario para todos aquellos que quieran seguirlo.

Todos los conocimientos adquiridos durante el Grado han supuesto una gran ventaja a la hora de realizar las piezas informativas. El tipo de enfoque a las piezas, la redacción de estas o todos los conocimientos necesarios para hacer los reportajes de manera correcta. Cómo locutar para el reportaje radiofónico o cómo realizar las entrevistas. Todo esto ha resultado muy útil para poder ofrecer un contenido de calidad.

Como aprendizaje, hay muchos aspectos que servirán de cara a un futuro profesional. Personalmente, hay dos o tres que destacaría. La planificación es un apartado fundamental a la hora de desarrollar un proyecto. Comenzar a hablar con las fuentes con tiempo de antelación y no tener miedo a que no contesten o te digan que no es muy importante si quieres cumplir unos plazos determinados. Tampoco tener miedo a hacer las cosas por si se hacen mal. Has estado cuatro años formándote y se tienen los conocimientos suficientes para poder desarrollar el proyecto de manera satisfactoria.

Sin embargo, el hecho de ser uno de los pioneros dentro de este sector exige una gran responsabilidad en cada pieza que se publica, pues *eFUTbol* debe dar la imagen de que los medios de comunicación están evolucionando.

Por tanto, hay una serie de aspectos de la web que merece la pena destacar:

- **La necesidad de las redes sociales.** Puede parecer un aspecto menor, pero es uno de los mayores ingresos de visitas a la web. Ha sido comprobado cómo, cada vez que se publicaba una noticia en la web, las visitas de la entrada comenzaban a subir. Sin embargo, una vez pasaba un tiempo, se estancaban y no aumentaban hasta que no volvían a ser recordadas por Twitter. El *feedback* ha sido muy positivo y la gran mayoría de fuentes han sido localizadas por Twitter o Instagram. Seguir explotando esta vía para obtener repercusión es fundamental para un medio de comunicación dedicado a este tipo de sectores.
- **Lograr un hueco desde el rigor periodístico.** Hay muchas formas de crecer y aumentar las visitas de una web. Sin embargo, *eFUTbol* ha crecido desde una base periodística fundamentada y alejada de los típicos *clickbait* o anuncios de sorteos para ganar seguidores. Cada uno de los seguidores de la cuenta lo es porque confían en la web y en su manera de contar los hechos. Ha sido clave ser fiel a unos valores que predicán el trabajo desde la profesionalidad.
- **La amabilidad de las fuentes a la hora de contactar con ellos.** Puede ser algo que se pase por alto, pero al ser una comunidad en la que la gente de la élite aún no tiene un nivel de seguidores demasiado elevado, la mayoría son gente cercana con el prójimo y están agradecidos de que quieras colaborar con ellos. De esta manera, se produce un beneficio para las dos partes, en las que facilitan el trabajo a los periodistas y ellos consiguen un reconocimiento público que antes no tenían.

Por último, hay ciertos aspectos a mejorar de cara a un futuro no tan lejano. Estos son algunos de las propuestas para ir desarrollando con el paso del tiempo:

- **Crear un podcast semanal.** Esta me parece una buena idea. Crear un podcast por donde vayan pasando personas relacionadas con el mundo del FIFA. Sería un podcast en el que se vayan combinando entrevistas con debates en torno a las novedades que vayan saliendo sobre el juego.
- **Abrir canal de Twitch.** Twitch es el futuro, si no es ya el presente. Un canal puede ser buena idea para aumentar la relación con el lector. Un *feedback* directo y al instante puede fidelizar al lector. Aquí podría estar jugando yo, personalmente, al FIFA e ir hablando con la gente del chat, creando una buena comunidad y, por supuesto, conseguir algo de ingresos.
- **Conseguir acreditaciones para los eventos.** Esto puede ser un objetivo más a corto plazo. A base de trabajo, se podría ir entrando a los eventos con acreditación, una vez todo vuelva a la normalidad y los torneos sean presenciales. De esta manera se podrían conseguir más contacto y darse a conocer en persona ante la gente del FIFA competitivo.
- **Realizar publicaciones elaboradas más frecuentemente.** Es muy importante tener una variedad de géneros dentro de la web, no realizar solo noticias o crónicas. Esto es algo que se podría mejorar, ya que no hay tantas publicaciones de este tipo como me hubiese gustado, pero no se han podido realizar, tanto por tiempo como por dificultad a la hora de conseguir recursos audiovisuales, por el simple hecho de que no hay eventos presenciales, que es de donde podría salir el mejor contenido.

RESUMEN EJECUTIVO EN INGLÉS

Introduction

eFUTbol.com website is a website dedicated to professional tournaments for Spanish FIFA 21 players. The website is in charge of covering all the tournaments that Spanish players play, both of European and national competitions. Traditional media do not promote the video game industry to society. Moreover, most of the information, videos and news that circulate through these media and that are related to video games are always of the same nature. They are informative pieces where this sector always goes wrong. Therefore, *eFUTbol* was born, to try to provide information about this industry from the most objective and possible perspective. The name of *eFUTbol* is divided into two parts. In the first (e) it already indicates that it is something electronic, while the second (FUTbol) specifies that it will be about FIFA, because 'FUT' is the main game mode of this video game. So, it is an easy name to remember and a clear one.

Currently, there are many FIFA competitions throughout the year. However, there is no media dedicated to reporting on this type of event. The video game sector is constantly expanding and, looking at the audience numbers, it deserves that people are informed of the results of Spanish players.

There are many objectives to achieve. One of the most important was to develop a website with the appropriate content for all those who want to know the results of the Spanish professional FIFA players. However, there was another big objective, that was to demonstrate, from a professional point of view, that video games can be beneficial for people and that they contribute many things to those who play them.

Website layout

The presence of professional websites linked to the competitive world of FIFA is nil. There is no website dedicated to dealing with this type of information. The only one that offers some information about this is the official website of EA Sports (ea.com), the company that has developed the video game, and the information that can be found there is scarce, because it is not focused on the competitive, it tries to offer general information about the game. Related to the

competitive, they only inform about tournaments that themselves produce. They do not inform about anything else.

Then, there are Twitter profiles that, although their main content is not based on competitive content, offer some information about it. Although they have quite a few followers, they are fans of FIFA but without an established professional criterion due to their lack of training. Therefore, *eFUTbol* has a great advantage in terms of journalistic knowledge to deal with the information.

As for social networks, there is a very different use of each one. While, on Twitter, communication was very good, there was great feedback and people entered to read the posts that were posted, on Instagram it was the opposite. Because you cannot link to posts, people had to do a lot of things to get to the news. That is why, on Instagram, only the posts were published, without much more interaction.

Finally, the reports made have been posted on YouTube, so that people could see them on a specialized site for it. Without a doubt, the most important, unsurprisingly, has been Twitter.

The platform selected to create the web was Wordpress, which offers many more possibilities and offers many advantages over its competitors. It is very versatile, it is very easy to customize with plugins and it is prepared for SEO, because being able to position yourself in the first places of Google, especially at the beginning, is a good promoter of the medium. In addition, achieving a web model that adapts to the characteristics of the web is essential to achieve a symbiosis between corporate identity and the image of the web.

Regarding expenses, the two trips to Madrid have been a good expense of money. In total, almost 280€ has been spent, due to the difficulty of creating photographic galleries outside of Madrid.

Web content

There are different types of publications within the web. The most common are the news, chronicles and previous. Summaries of the sessions, previews of the most important tournaments and chronicles of the competition events. In addition, there are also current news that are coming out during the day and analysis of performances that take place during the tournaments.

There are also interviews, which is the part that reports the most visits to the web. Knowing how to choose the person to whom you interview and ask what is useful makes very interesting interviews for the reader. Here, we can

Interviews with Javi Villar, DUX coach, to learn more about this profession. Another interview was with Sergio Alloza, a psychologist specializing in video games to learn more about the effects that video games produce on players, with the aim of dismantling the myths that people believe about them. Finally, an interview with Nacho Abella 'Pepeelbotellu', eLaLiga Santander runner-up, to review his good performance in the tournament.

As for the reports, a podcast has been made talking about the relationship between video games and journalism, dealing with the historical evolution that has existed between these two sectors. A podcast was chosen because it is closer to what web users enjoyed, because they are young people who are moving away from more traditional journalism and looking for something newer.

In this section, an audiovisual report has been made dealing with the problem of spending money on game coins in exchange for a chest with random content. This can turn into gambling and become a much more serious problem. This has been made with the statements of a FIFA streamer and a specialized psychologist.

Photographic galleries have been the most expensive section. The Covid-19 has caused that practically all the tournaments are online. Playing FIFA is something that can be done from home and, therefore, it is not an urgent need to do face-to-face tournaments. Therefore, it was necessary to look for an issue related more indirectly to FIFA. *eFUTbol* went to Madrid to cover the playoff phase of promotion to professional football for DUX, a team owned by DUX Gaming, a FIFA team. If they had risen, it would have been a historic milestone for the video game industry.

Final assessment

The *eFUTbol* website has been able to find the gap and the need for information within a sector that is constantly expanding and will increasingly require more platforms to ensure that the reader is informed. *eFUTbol* has managed to place

itself among the first on the starting ramp and, little by little, visits to the web and followers on Twitter have grown. What began as a TFG project with many doubts, has been finding itself until it reaches a website, with multimedia content, which people from within the sector have already heard about.

In addition, it has managed to defend, in a certain way, the video game industry, offering specialized content in this sector that has shown that not everything that is said about them is true. Certainly, this was a more personal challenge than a professional one, because there are times when people can be ashamed to say that they like to play video games because of what the other person may prejudge them.

As a strong point, highlight the fact of having known how to apply all this previous knowledge in a practical way, obtaining as a result a professional journalistic product. Highlight, among other things, the use of social networks, especially Twitter, dealing with sources and having managed to achieve a place in the industry from journalistic rigor.

On the other hand, there are always things that can be improved for the future and ideas to continue growing. Create a weekly podcast, where you have interviewees or organize informal talks between people in the community. In this way you can make yourself known and establish relationships with more people. Looking ahead, create a Twitch channel to get much more direct feedback with people and to be able to have direct conversations with them. Another objective is to obtain accreditations for future face-to-face events. Getting a position on these sites offers you many possibilities to create content. Live interviews, full reports and make more contacts. Little by little it can be achieved.

To sum up, *eFUTbol* has established itself from the bases of journalism to expand the video game sector and create content without prejudice and based on journalistic professionalism. The conclusions are positive, the objectives initially set have been achieved and it has been reflected in the content published on the web. What started as a TFG project may become a project beyond the university and continue to be reported. Personally, I have enjoyed much more than I had in mind and I am satisfied with the final product.

ANEXOS

ANEXO I

Listado de contenidos

Nº	FECHA	TITULAR	GÉNERO
1	10/04/2021	Adriman es CAMPEÓN de la eLaLiga Santander Cup	Noticia
2	10/04/2021	Alfonso Ramos se desvincula de Vodafone Giants	Noticia
3	10/04/2021	Brasil ya tiene sus representantes para la FIFAE Nations Cup	Noticia
4	10/04/2021	Conoce el resumen de los españoles en el 'Qualy 5' de la FGS	Crónica
5	10/04/2021	Ya se conocen los 8 candidatos de PS4 para representar a España en la FIFA eNations Cup	Crónica
6	11/04/2021	Ya se conocen los 8 candidatos de Xbox para representar a España en la FIFA eNations Cup	Crónica
7	14/04/2021	Conoce los resultados de las jornadas 17 y 18 del Grupo A de la eLaLiga Santander	Crónica
8	14/04/2021	Javi Villar (DUX): «Si no tienes coach vas un paso por detrás del rival»	Entrevista
9	16/04/2021	Conoce los resultados de las jornadas 17 y 18 del Grupo B de la eLaLiga Santander	Crónica
10	19/04/2021	H1dalgo y Cone representarán a España en la FIFA eNations Cup	Noticia
11	20/04/2021	Fotogalería DUX Internacional de Madrid 1-0 Extremadura	Fotogalería

12	22/04/2021	La eLaLiga Santander ya tiene a sus ocho clasificados del Grupo A	Crónica
13	23/04/2021	El Valencia vence al Sporting y cierra el TOP8 del Grupo B de la eLaLiga Santander	Crónica
14	23/04/2021	Ya están aquí los TOTS Consistentes y los TOTS de la EFL	Noticia
15	25/04/2021	Andoni y Zidane caen el en la fase final del 'Qualy 5' de la FGS	Crónica
16	28/04/2021	Guitux11 se corona como mejor jugador <i>amateur</i> de FIFA 21 en España	Crónica
17	30/04/2021	Ya están aquí los TOTS de la Premier League	Noticia
18	03/05/2021	Neat se clasifica para las finales de la eChampionsLeague	Crónica
19	03/05/2021	Fotogalería DUX Internacional de Madrid 2-0 CF Talavera	Fotogalería
20	04/05/2021	PODCAST Periodismo y videojuegos: Una relación condenada al entendimiento	Reportaje
21	06/05/2021	Sergio Alloza (Psychogaming): «Los videojuegos tienen efectos muy positivos en la mente de los jugadores»	Entrevista
22	07/05/2021	PREVIA Arranca la final de la eLaLiga Santander	Previa
23	08/05/2021	Neat y Pepeeelbotellu se posicionan como favoritos para ganar la eLaLiga Santander	Crónica
24	10/05/2021	Neat revalida el título de la eLaLigaSantander	Crónica

25	11/05/2021	#LaGala de premios de eFUTbol sobre la eLaLiga Santander	Noticia
26	12/05/2021	DUX Gaming acaba la eLaLiga Santander con sabor agridulce	Noticia
27	13/05/2021	Pepeelbotellu: «Creo que he dado un golpe sobre la mesa»	Entrevista
28	14/05/2021	España ya conoce a sus rivales en la FIFA eNations Cup	Noticia
29	17/05/2021	Ya se conocen todos los detalles de la FIFA eWorld Cup	Noticia
30	21/05/2021	REPORTAJE Fifa Points: Una ludopatía ¿encubierta?	Reportaje
31	21/05/2021	España no acaba con buenas sensaciones el primer día de la FIFA eNations Cup	Crónica

Anexo 2

Publicaciones en las redes sociales

Twitter

Nº	FECHA	CONTENIDO	COMENTARIOS
1-5	08/04/2021	Jugadores clasificados para la final de FIFAeNationsCup	Comentando qué jugadores se iban clasificando para este torneo
6	10/04/2021	Enlace a noticia - Brasil ya tiene sus representantes para la FIFAeNationsCUP	
7	10/04/2021	Enlace a noticia - Resumen de los españoles en el 'Qualy 5'	
8	11/04/2021	Enlace a noticia - 8 candidatos de Xbox para representar a España en la FIFAeNationsCUP	
9	13/04/2021	Tweet a modo de previa de la eLaLiga Santander	
10	13/04/2021	Anuncio de la entrevista con Javi Villar que saldría próximamente	
11	14/04/2021	Enlace a crónica de la jornada de la eLaLiga Santander en PS4	
12	14/04/2021	Enlace a entrevista - Entrevista con Javi Villar	
13	16/04/2021	Enlace a crónica de la jornada de la eLaLiga Santander en Xbox	
14	18/04/2021	Tweet explicativo semifinalistas FIFAeNationsCUP	
15-16	18/04/2021	Dos tweets demostrando que estaba en el partido del DUX e iba a haber fotogalería	Uno antes del partido y otro al finalizar este

17-18	18/04/2021	Tweets haciendo un pequeño resumen de la final de la FIFAeNationsCUP	Al estar en Madrid, informé del resultado y avisé de que iba a haber crónica
19	19/04/2021	Pregunta sobre la SuperLiga y cómo afectaría al FIFA el año que viene	
20	19/04/2021	Enlace a crónica final de la FIFAeNationsCUP	
21	20/04/2021	Enlace a fotogalería del partido del DUX	
22-24	21/04/2021	Tweet comentado el final de una jornada de la eLaLiga Santander y la previa de la siguiente	Comentando la actualidad del torneo antes de escribir la crónica
25	22/04/2021	Enlace a la crónica de la jornada de la eLaLiga Santander PS4	
26	23/04/2021	Enlace a la crónica de la jornada de la eLaLiga Santander Xbox	
27	23/04/2021	Enlace a noticia de la salida de los TOTS	
28-29	25/04/2021	Tweet comentando la fase final del 'Qualy 5', posteriormente, enlace a la crónica	
30	28/04/2021	Enlace a crónica de eLaLiga Santander Fan Cup	
31	30/04/2021	Enlace a noticia de los TOTS de la Premier League	
32	01/05/2021	Tweet comentando los resultados del primer día de la eChampionsLeague	
33-34	02/05/2021	Dos tweets demostrando que estaba en el partido del DUX e iba a haber fotogalería	

35-36	03/05/2021	Enlace a crónica de la eChampionsLeague y tweet recordando la publicación	
37	03/05/2021	Foto de la fotogalería para avanzar que se iba a publicar	
38	04/05/2021	Enlace a fotogalería del partido del DUX	
39	04/05/2021	Tweet recordando la crónica de la eChampionsLeague y enlace a la publicación	
40	04/05/2021	Enlace a <i>podcast</i>	
41	05/05/2021	Enlace recordando el <i>podcast</i>	
42	06/05/2021	Enlace a entrevista - Entrevista con Sergio Alloza	
43	07/05/2021	Recordatorio de la entrevista con enlace a esta	
44	07/05/2021	Enlace a previa de la final de la eLaLiga Santander	
45-46	08/05/2021	Tweet explicativo de los enfrentamientos de octavos de la eLaLiga Santander	
47	08/05/2021	Recordatorio de la previa de la eLaLiga Santander con enlace a la entrada	
48-118	08/05/2021	Hilo en Twitter, partido a partido, de toda la final de la eLaLigaSantander	Hilo muy completo de los dos días de competición, con resultados, encuestas y explicaciones de lo que estaba sucediendo
119	08/05/2021	Enlace a crónica del primer día de competición de la eLaLiga Santander	

120	09/05/2021	Enlace a la crónica del día anterior recordando lo que sucedió antes del último día	
121-123	09/05/2021	Tweets felicitando al campeón y subcampeón de la eLaLiga Santander	
124	10/05/2021	Enlace a crónica de la final de la eLaLigaSantander	
125	11/05/2021	Recordatorio de la final de la eLaLiga Santander y enlace a la crónica	
126-128	11/05/2021	Enlace a #LaGala, noticia repartiendo los premios individuales de la eLaLiga Santander	Unos premios que otorga la web según el papel desarrollado en el torneo
129	12/05/2021	Enlace a noticia - DUX Gaming acaba la eLaLiga Santander con sabor agridulce	
130-131	13/05/2021	Enlace a entrevista - Entrevista a Pepeeelbotellu y, más tarde, recordatorio de la entrevista	
132	14/05/2021	Enlace a noticia - La selección española ya conoce a sus rivales de la FIFAE NationsCUP	
133	17/05/2021	Enlace a noticia - Ya se conocen todos los detalles de la FIFAE WorldCUP	
134- 150	20/05/2021	Hilo en Twitter, partido a partido, de los resultados de España en la FIFAE NationsCUP	
151	21/05/2021	Enlace a la crónica del primer día de la FIFAE NationsCup	
152	21/05/2021	Tweet con enlace al reportaje audiovisual en YouTube	

Instagram

Todas las publicaciones iban seguidas de su correspondiente historia para que la gente viera que había nueva noticia.

Nº	FECHA	CONTENIDO
1	08/04/2021	Post de anuncio de la web
2	11/04/2021	Aviso de publicación en la web – Adriman campeón de la eLaLiga Santander Cup
3	11/04/2021	Aviso de aviso de publicación en la web - Alfonso Ramos se desvincula de Vodafone Giants
4	11/04/2021	Aviso de publicación en la web - Brasil ya tiene sus representantes para la FIFAE Nations Cup
5	11/04/2021	Aviso de publicación en la web - Ya se conocen los 8 candidatos de PS4 para representar a España en la FIFA e Nations Cup
6	11/04/2021	Aviso de publicación en la web - Ya se conocen los 8 candidatos de Xbox para representar a España en la FIFA e Nations Cup
7	14/04/2021	Aviso de publicación en la web - Conoce los resultados de las jornadas 17 y 18 del Grupo A de la eLaLiga Santander
8	16/04/2021	Aviso de publicación en la web - Javi Villar (DUX): «Si no tienes coach vas un paso por detrás del rival»
9	16/04/2021	Aviso de publicación en la web - Conoce los resultados de las jornadas 17 y 18 del Grupo B de la eLaLiga Santander
10	20/04/2021	Aviso de publicación en la web - H1dalgo y Cone representarán a España en la FIFA e Nations Cup
11	20/04/2021	Aviso de publicación en la web - Fotogalería DUX Internacional de Madrid 1-0 Extremadura
12	24/04/2021	Aviso de publicación en la web - Conoce los resultados de la última jornada de los Grupo A y B de la eLaLiga Santander
13	28/04/2021	Aviso de publicación en la web - Andoni y Zidane caen el en la fase final del 'Qualy 5' de la FGS
14	29/04/2021	Aviso de publicación en la web - Guitux11 se corona como mejor jugador <i>amateur</i> de FIFA 21 en España

15	03/05/2021	Aviso de publicación en la web - Neat se clasifica para las finales de la eChampionsLeague
16	06/05/2021	Aviso de publicación en la web - PODCAST Periodismo y videojuegos: Una relación condenada al entendimiento
17	08/05/2021	Aviso de publicación en la web - PREVIA Arranca la final de la eLaLiga Santander
18	09/05/2021	Aviso de publicación en la web - Neat y Pepeelbotellu se posicionan como favoritos para ganar la eLaLiga Santander
19	11/05/2021	Aviso de publicación en la web - Neat revalida el título de la eLaLigaSantander
20	12/05/2021	Aviso de publicación en la web - Sergio Alloza (Psycogaming): «Los videojuegos tienen efectos muy positivos en la mente de los jugadores»
21	16/05/2021	Aviso de publicación en la web - #LaGala de premios de eFUTbol sobre la eLaLiga Santander
22	19/05/2021	Aviso de publicación en la web - Pepeelbotellu: «Creo que he dado un golpe sobre la mesa»
23	20/05/2021	Aviso de publicación en la web - DUX Gaming acaba la eLaLiga Santander con sabor agridulce
24	21/05/2021	Aviso de publicación en la web - España ya conoce a sus rivales en la FIFA eNations Cup
25	21/05/2021	Aviso de publicación en la web - Ya se conocen todos los detalles de la FIFA eWorld Cup
26	21/05/2021	Aviso de publicación en la web - REPORTAJE Fifa Points: Una ludopatía ¿encubierta?

Anexo 3

Redes Sociales

Twitter



Instagram



YouTube

The screenshot shows the YouTube channel page for 'eFUTbol'. At the top, there is a search bar with the text 'Buscar' and a microphone icon. The channel name 'eFUTbol' is displayed with a profile picture and '2 suscriptores'. Below this, there are two buttons: 'PERSONALIZAR CANAL' and 'GESTIONAR VÍDEOS'. A navigation menu includes 'INICIO', 'VÍDEOS', 'LISTAS DE REPRODUCCIÓN', 'CANALES', 'COMENTARIOS', and 'MÁS INFORMACIÓN'. The main content area is titled 'Subidas' and features a video thumbnail with the title 'Fifa points: Una ludopatía ¿encubierta?'. The video has 4 visualizations and was uploaded 'hace 1 hora'. The description of the video reads: 'Reportaje sobre el uso de los Fifa Points y el gasto de dinero en sobres con un contenido aleatorio. ¿Qué consecuencias tienen? ¿Qué papel juegan los youtubers? Pablo Nezo, streamer de...'. The video duration is 4:59. On the left side, there is a sidebar with navigation options: 'Inicio', 'Explorar', 'Suscripciones', and 'Biblioteca'.