



Colaboraciones digitales: más allá del stream

Yhainner Estiven Giraldo Suárez

Comunicación, Trabajo de Grado

Asesor: Norberto Díaz Duarte

Índice

1- Sinopsis	3
2- Nota Autoral	4
3- Motivación	8
4- Fundamentos conceptuales	9
5- Tratamiento	12
6- Diseño del producto	18
7- Guión	22
8- Guión Técnico	29
9- Cronograma	34
10- Presupuesto	36
11- Audiencias del documental	37
12- Metodología	39
13- Pesquisas	42
14- Anexos	44
15- Referencias	48

Sinopsis

Colaboraciones digitales: más allá del stream es un documental que analiza cómo los creadores de contenido hispanohablantes en plataformas como Twitch y YouTube construyen alianzas para potenciar su crecimiento y fortalecer sus comunidades. A partir del caso del colectivo Estamos en Beta, se profundiza en cómo las colaboraciones pueden impactar la producción de contenido, la interacción con las audiencias y el desarrollo profesional dentro del ecosistema digital.

Estamos en Beta es un grupo de creadores de contenido que surge en 2017, inicialmente integrado por cuatro youtubers: El Anónimo (del canal Desde el Anonimato), Lea (del canal Entre Mates y Reseñas), Fran (de Franchesco Channel) y Dustman. Con el tiempo, el grupo evoluciona hasta consolidarse con tres integrantes activos —Gapa (de FAP Bros), Fran y Dustman— y dos creadores asociados —SmashuFlashu y Kariix (de Super Kariix World)— quienes colaboran regularmente. Más que una alianza ocasional, este colectivo opera como una comunidad de apoyo mutuo entre amigos creadores donde se comparten conocimientos técnicos, se trabaja en conjunto en proyectos creativos y se fomenta el crecimiento colectivo mediante la colaboración constante, sin dejar de lado el contenido individual que cada uno hace.

El documental propone un recorrido por la historia del contenido en YouTube y Twitch, explorando cómo evolucionan las formas de creación, distribución y consumo. Desde esta perspectiva, se analizan tanto los beneficios como los desafíos de colaborar, con el objetivo de ofrecer a nuevos creadores herramientas y reflexiones para integrarse a dinámicas similares o desde cero de manera efectiva y sostenible.



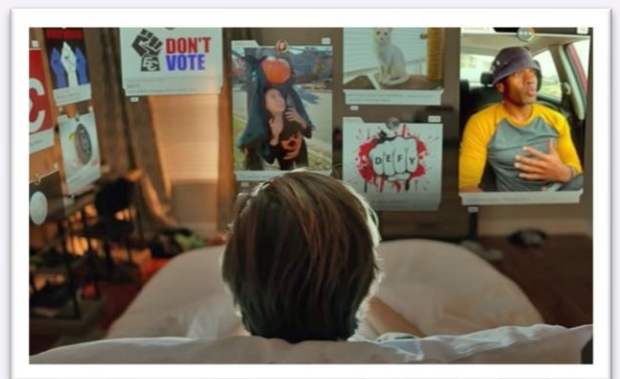
Póster del documental, Yhainner Giraldo (2024)

Nota Autoral

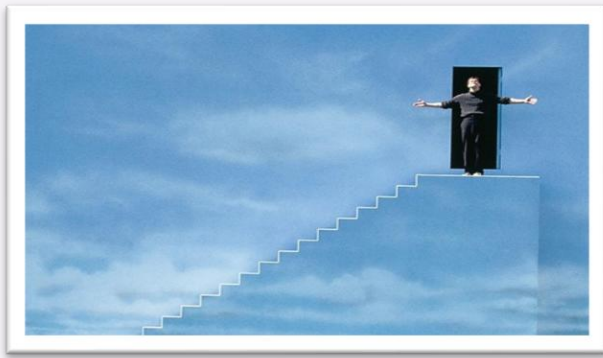
La propuesta documental *Colaboraciones digitales: más allá del stream* surge del interés por comprender cómo la colaboración entre creadores de contenido hispanohablantes puede convertirse en una estrategia para afrontar los desafíos del ecosistema digital actual. En lugar de enfocarse exclusivamente en los aspectos técnicos o algorítmicos de plataformas como YouTube y Twitch, el documental se concentra en el caso del colectivo *Estamos en Beta*, una comunidad de creadores que consolida una red de apoyo mutuo desde 2017. A partir de su experiencia, se plantea una reflexión sobre cómo se construyen dinámicas de crecimiento compartido en un entorno donde la visibilidad, la autenticidad y la interacción con la audiencia funcionan como mecanismos de validación y sostenibilidad.

El enfoque narrativo del documental busca capturar no solo los beneficios que emergen del trabajo colaborativo, sino también las complejidades y tensiones que lo atraviesan. A través de entrevistas con dos integrantes/colaboradores de *Estamos en Beta*, el uso de material de archivo de sus transmisiones y videos, y secuencias animadas que permiten representar ideas abstractas o procesos internos, el relato se construye de forma orgánica, vinculando lo personal con lo estructural. La animación se introduce como una herramienta narrativa que permite traducir visualmente aspectos que no son fácilmente capturables con imagen documental directa: desde la presión constante de las métricas hasta la percepción de estar bajo vigilancia continua por parte del público. Estos recursos no buscan adornar la historia, sino expandirla hacia niveles de análisis más sutiles.

En cuanto a sus referentes narrativos y estéticos, el documental dialoga con obras que abordan críticamente los entornos digitales. *The Social Dilemma* (2020) ofrece una estructura que permite integrar animaciones explicativas y gráficos que ilustran dinámicas complejas, especialmente en torno al funcionamiento de los algoritmos y la interacción entre creadores. Esta influencia se adapta aquí para mostrar cómo la colaboración incide en la visibilidad y permanencia dentro de las plataformas.



The Social Dilemma (Telva, 2020)



Escena final de The Truman Show (1998)

Asimismo, *The Truman Show* (1998) resulta útil para pensar la noción de exposición constante en el streaming: sus elementos visuales y compositivos se reinterpretan a través de las animaciones que representan la mirada persistente del espectador y la percepción de que la vida en línea nunca se desconecta.

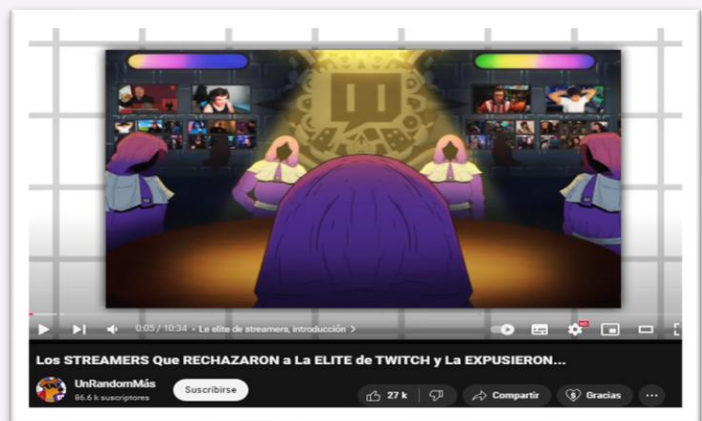


Escena de Black Mirror, capítulo Nosedive (2016)

Otra referencia clave es el episodio “Nosedive” de *Black Mirror* (2016), que ofrece una estética que, al mismo tiempo, transmite un ambiente de presión social continua. Esta dualidad se incorpora en el diseño del documental, en el que la paleta de colores. La inspiración principal de este producto se debe al

tema que trata el capítulo, y es el impacto de las acciones realizadas públicamente sobre un determinado número de audiencias.

Se retoman también modelos narrativos más cercanos a la producción independiente en YouTube, como el video “Los streamers que rechazan a la élite de Twitch y la exponen” de *UnRandomMás* (2024), que integra entrevistas, material de archivo y análisis del contexto del streaming hispano.



Formato de elementos gráficos usado en el video mencionado



Formato de elementos gráficos usado en el video mencionado

Del mismo modo, “*Rabia.*” (*El Último de Tv-nauta*, 2024) se considera una influencia en cuanto al ritmo de montaje y al uso del sonido, especialmente en la creación de pausas significativas que permiten que el espectador se tome un momento para reflexionar sobre lo que el narrador y los entrevistados comenten.

Desde el plano teórico, el documental se sostiene sobre estudios contemporáneos que exploran las lógicas sociales y culturales del streaming. Stein et al. (2024) abordan la manera en que las audiencias interpretan la autenticidad a partir de la cercanía emocional y la representación de lo cotidiano. Esta noción se integra en el análisis del grupo *Estamos en Beta*, evidenciando cómo los vínculos con la comunidad se construyen desde la identificación mutua. Atasanova y Svensson (2022) ofrecen un marco para comprender cómo se establecen normas internas dentro de las comunidades digitales, distinguiendo prácticas de inclusión y exclusión que también afectan las colaboraciones. Estas ideas se articulan en el documental a partir de testimonios sobre cómo se definen los límites de lo colectivo sin perder la autonomía individual.

Por su parte, Johnson et al. (2019) desarrollan el concepto de economía moral de la visibilidad, donde la presencia sostenida en línea se convierte en una forma de capital simbólico. El documental recoge esta noción para mostrar cómo la necesidad de mantenerse activo dentro del algoritmo lleva a los creadores a establecer estrategias de colaboración que les permiten sostener su relevancia. Finalmente, Dohlen (2022) enfatiza que más allá de las métricas numéricas, la conexión emocional con la audiencia constituye un elemento central en la trayectoria de los streamers. En ese sentido, el documental busca reflejar cómo la colaboración contribuye a consolidar comunidades afectivas que fortalecen el vínculo entre creador y público.

En cuanto al enfoque visual y narrativo, se opta por una estética que remite a las interfaces digitales de las plataformas de streaming. El montaje intercala entrevistas, segmentos de transmisiones o videos reales, además de animaciones con estilo de *sketchbook* para los fragmentos narrados. El diseño sonoro utiliza elementos reconocibles por los usuarios de las plataformas de Twitch y YouTube, principalmente notificaciones. La banda sonora que se utiliza es de uso libre, es decir, aquella que se puede encontrar en plataformas como Envato, Pixabay, YouTube Library o Epidemic Sound. Sin embargo, se seleccionan piezas

que están compuestas por sintetizadores, *chiptunes* y teclados para darle peso a la estética digital que se busca.

Colaboraciones digitales: más allá del stream no pretende establecer una conclusión definitiva sobre las dinámicas colaborativas entre creadores, sino abrir un espacio para pensar nuevas formas de hacer comunidad en lo digital. A través de la observación de un caso específico y de una estructura narrativa que combina teoría, experiencia personal y lenguaje visual, el documental propone una mirada situada sobre los procesos colaborativos como práctica cotidiana, como estrategia adaptativa y como posibilidad de transformación en un contexto marcado por la competencia, la exposición permanente y las exigencias algorítmicas.

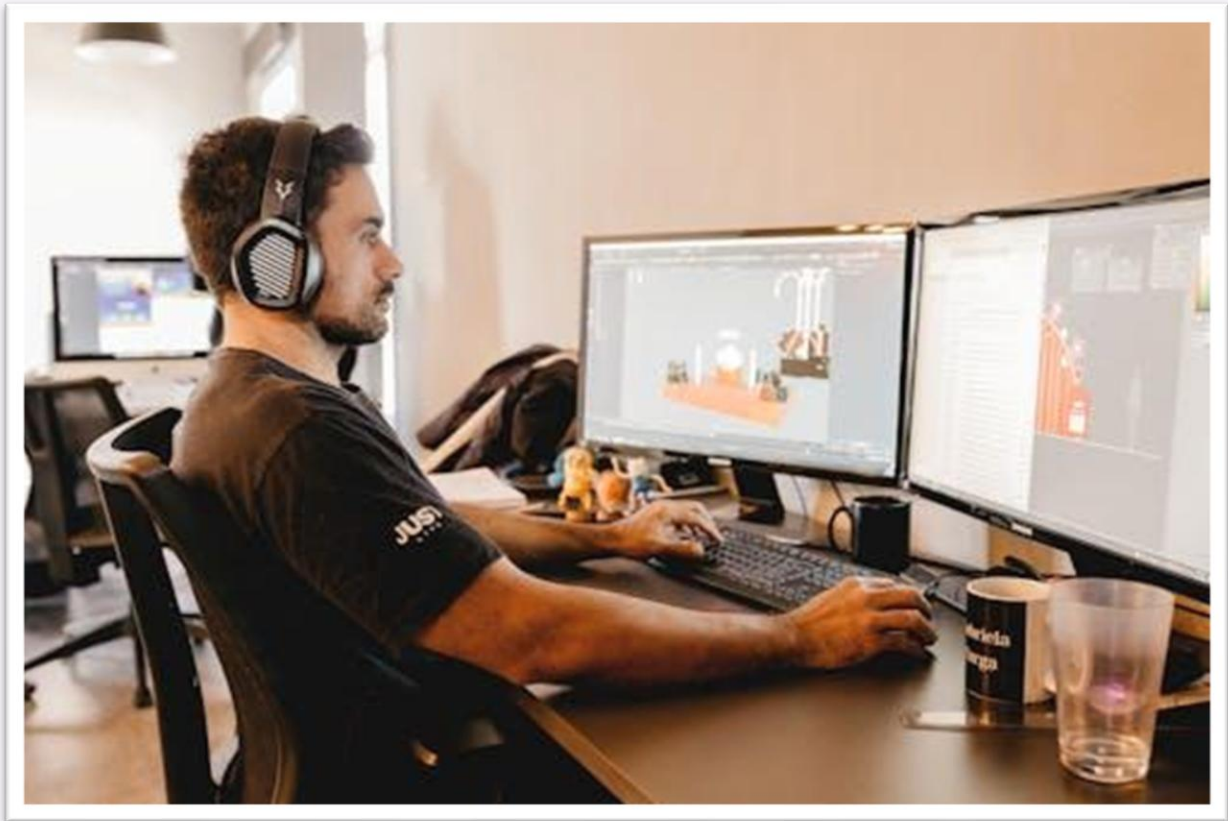


Imagen de Apoyo, Pexels (2024)

Motivación

Este proyecto surge del interés por comprender cómo las colaboraciones entre creadores de contenido hispanohablantes en plataformas como Twitch y YouTube pueden consolidarse como estrategias de crecimiento, posicionamiento y sostenibilidad dentro del entorno digital. Lejos de limitarse al análisis de métricas o algoritmos, se propone explorar las dinámicas humanas y comunitarias que permiten a los creadores desarrollar vínculos de cooperación, compartir conocimientos técnicos y enfrentar colectivamente los desafíos de la creación constante.

La elección de este enfoque se fundamenta en una experiencia personal que, sin ser central en el relato, funciona como punto de partida para su elaboración. El autor del documental conoce al colectivo *Estamos en Beta* en el año 2020 a través del canal *FAP Bros*, lo cual marca un giro en su relación con el entorno digital. Ese descubrimiento motiva un interés por la edición audiovisual, el arte digital y, eventualmente, influye en la decisión de estudiar la carrera de Comunicación. A través de un vínculo indirecto (una amistad con alguien cercano a los miembros del grupo) recibe orientación y consejos prácticos sobre el crecimiento en YouTube, así como conocimientos técnicos esenciales para iniciarse como editor de video. Si bien no existe una relación directa con los integrantes del colectivo, la red de apoyo que se desprende de su entorno genera un efecto inspirador y formativo, que pone en evidencia el alcance que puede tener una comunidad digital sólida y colaborativa.

Este trabajo busca entonces no solo analizar el fenómeno de la colaboración desde una perspectiva externa, sino también integrarlo con una comprensión situada, alimentada por experiencias cercanas. La atención se centra en los efectos concretos que la colaboración puede tener en los procesos creativos, el desarrollo profesional y la construcción de comunidades afectivas en línea. Para ello, se toma como caso de estudio al grupo *Estamos en Beta*, una comunidad de creadores que desde 2017 trabaja colectivamente sin dejar de lado sus proyectos individuales, generando un modelo de cooperación sostenible y flexible.

La intención de esta producción es ofrecer una mirada crítica y aplicable que sirva tanto para creadores emergentes como para investigadores o comunicadores interesados en las prácticas colaborativas digitales. Al incorporar entrevistas, análisis contextual y elementos visuales que representan tanto lo tangible como lo abstracto de estas dinámicas, el documental se convierte en una herramienta para repensar el modo en que se construyen comunidades en el streaming, desde la experiencia cotidiana hasta las estrategias adaptativas frente a la exposición constante y las exigencias algorítmicas.

Fundamentos Conceptuales

El presente proyecto parte del análisis de cómo las estrategias de colaboración entre creadores de contenido hispanohablantes pueden configurarse como mecanismos para el fortalecimiento de comunidades digitales, la ampliación del alcance comunicativo individual y la gestión de desafíos propios de un entorno mediático estructurado por la lógica algorítmica. Estas dinámicas se insertan en el ecosistema del streaming, concebido como un modelo de transmisión digital en tiempo real, caracterizado por la interacción directa con las audiencias, la producción en simultáneo al consumo y la generación de vínculos comunicativos constantes entre emisores y receptores.

Desde una perspectiva comunicativa, el streaming modifica los esquemas tradicionales de producción y recepción audiovisual. Castro Agirre y Martínez Fernández (2024) señalan que plataformas como Twitch y YouTube consolidan entornos participativos que permiten a los usuarios establecer relaciones sostenidas con los creadores. Este modelo transforma el paradigma unidireccional de los medios convencionales, promoviendo una estructura de comunicación más horizontal, donde la audiencia participa activamente en la construcción de sentido.

En este contexto, la colaboración entre creadores constituye una práctica relevante. Según Buitrago, Martín García y Torres Ortiz (2022), estas colaboraciones diversifican los formatos en Twitch, incorporando propuestas como el coworking digital, la cocreación de contenido audiovisual y la articulación de comunidades con intereses compartidos. Atasanova y Svensson (2022), desde una perspectiva sociológica, sostienen que este tipo de prácticas se encuadran dentro de sistemas normativos implícitos, basados en la reciprocidad y el apoyo mutuo, lo cual favorece la cohesión y sostenibilidad de los espacios digitales.

El concepto de economía moral de la visibilidad, propuesto por Johnson et al. (2019), resulta pertinente para comprender cómo la presencia sostenida en las plataformas digitales se convierte en una forma de capital simbólico, que debe ser gestionada mediante estrategias como la colaboración. En entornos donde la atención se distribuye de manera fragmentada, estas alianzas permiten mantener niveles de exposición estables. Dohlen (2022), por su parte, indica que el desempeño de los creadores no puede ser comprendido únicamente a partir de métricas cuantitativas. La construcción de vínculos sostenidos con la audiencia, a través de interacciones significativas, es un elemento fundamental que puede verse fortalecido mediante el trabajo colaborativo.

El análisis de las dinámicas colaborativas en el contexto del streaming se estructura a través del lenguaje del documental, entendido como una forma discursiva que articula observación, representación y argumentación. En este sentido, Nichols (1997) propone una tipología de modos de representación documental, entre los que destacan el modo observacional y el modo reflexivo. El primero se caracteriza por registrar el mundo social sin intervenciones explícitas del autor, mientras que el segundo introduce elementos que permiten cuestionar las condiciones de producción y recepción del contenido, destacando la construcción discursiva del propio documental. Este proyecto adopta una combinación de ambos enfoques: por un lado, documenta prácticas concretas de colaboración mediante entrevistas y archivo audiovisual; por otro, utiliza animaciones y recursos visuales que remiten al diseño de plataformas como Twitch y YouTube para hacer visibles aspectos estructurales del ecosistema digital contemporáneo, tales como las exigencias algorítmicas o las estrategias de autopromoción.

En paralelo, Plantinga (2014) sostiene que el documental debe ser comprendido no solo como un medio para representar la realidad, sino como una práctica retórica que construye sentido mediante decisiones formales específicas. Estas decisiones —la selección del material, el ordenamiento narrativo, la puesta en escena, el tratamiento sonoro y el uso de recursos visuales— configuran lo que el autor denomina “la voz” del documental, es decir, el conjunto de estrategias que orientan la interpretación del espectador. El documental en cuestión se posiciona dentro de esta lógica discursiva, construyendo una narrativa que integra testimonios, material de archivo y segmentos animados para analizar fenómenos de carácter abstracto o intangible, como la presión asociada al rendimiento en métricas digitales, la relación con las audiencias y las tensiones entre lo colectivo y lo individual. La voz del documental, en este caso, no impone una lectura unívoca, sino que propone un marco de reflexión crítica sobre las dinámicas de producción en plataformas participativas.

Desde una perspectiva cultural, el estudio de Pereira, Moura y Fillol (2018) sobre el fenómeno youtuber permite comprender cómo los creadores de contenido se integran en un modelo de cultura participativa donde se diluyen las fronteras entre producción y consumo. Su investigación identifica tres dimensiones valoradas por el público juvenil: la autenticidad, entendida como la percepción de cercanía y coherencia entre el creador y su contenido; el entretenimiento, asociado a la capacidad del creador para generar interés sostenido; y la dimensión pedagógica, relacionada con el aprendizaje de habilidades o conocimientos específicos. Estas características permiten establecer vínculos de identificación simbólica que, a su vez, favorecen la consolidación de comunidades afectivas en torno al contenido. En el caso del grupo *Estamos en Beta*, estas dinámicas se observan en una práctica colaborativa estable que promueve el intercambio de saberes técnicos, la producción conjunta y el apoyo

entre pares, aspectos que refuerzan la sostenibilidad del proyecto colectivo sin diluir las trayectorias individuales.

Por otro lado, el trabajo de Salgado (2016) profundiza en la relación entre el streaming y los procesos de socialización de la generación millennial, señalando que el consumo de contenido en vivo a través de dispositivos móviles se incorpora como parte estructural de la experiencia cotidiana. Según la autora, esta modalidad de consumo implica una



Imagen de Apoyo, Pexels (2024).

redefinición de los modos de interacción, la construcción de identidad y la apropiación tecnológica, en la medida en que los jóvenes utilizan estas plataformas no solo para entretenerse, sino también como espacios de expresión personal y pertenencia cultural. Esta perspectiva permite enmarcar el análisis del streaming más allá de las herramientas técnicas o los formatos de contenido, situándolo en el entramado sociocultural de los usos y significados que los usuarios otorgan a estas prácticas. En este sentido, el estudio de casos como el de *Estamos en Beta* se vuelve relevante para observar cómo se materializan estas transformaciones en experiencias colaborativas concretas que dan forma a nuevas formas de producción, circulación y consumo audiovisual.

Asimismo, Nichols (1997) plantea que el documental implica una relación activa con el espectador, al proponer una forma de conocimiento situada. Esta noción respalda el uso de una estructura narrativa que no busca ofrecer conclusiones cerradas, sino abrir un espacio para la reflexión sobre las prácticas colaborativas en entornos digitales. En línea con esta visión, Peinado, Carrero-Márquez y García-Chamizo (2024) argumentan que el documental contemporáneo ha incorporado elementos visuales y sonoros que facilitan la comprensión de fenómenos complejos. Este proyecto recurre a animaciones con estilo de sketchbook, gráficos superpuestos y fragmentos narrados para representar procesos que no pueden ser documentados de forma directa.

El análisis se estructura metodológicamente a partir del estudio de caso del colectivo *Estamos en Beta*, considerando su trayectoria como una experiencia que permite observar las implicaciones sociales, comunicativas y creativas de la colaboración digital. La combinación de referentes teóricos, análisis contextual y recursos del lenguaje documental permite elaborar una narrativa que contribuye al estudio de las formas actuales de producción cultural en plataformas participativas.

Tratamiento

[INTRODUCCIÓN]

La pantalla aparece completamente oscura. Se escuchan clics de teclado y el murmullo de voces distantes. Un degradado de tonos azulados y violáceos comienza a iluminar la imagen, simulando la transición del día a la noche. En el centro, un cursor parpadea sobre la interfaz de una plataforma de streaming.

Narrador en off: “Desde sus inicios, plataformas como Twitch modifican la forma en que las personas se vinculan con el contenido digital. Este documental explora cómo una comunidad de creadores convierte la colaboración en una herramienta de crecimiento y sostenibilidad.”

Mientras el narrador habla, se despliegan animaciones que ilustran la evolución del entorno del streaming, destacando elementos clave como la incorporación de nuevas funciones, el aumento de usuarios y la transformación de las audiencias. Aparecen íconos de chats en vivo, ventanas emergentes de notificaciones y estadísticas que refuerzan visualmente el contexto.



Boceto de una sección del segmento, Yhainner Giraldo (2024)

[SEGMENTO 1: EL IMPACTO DE TWITCH EN LA CULTURA DIGITAL]

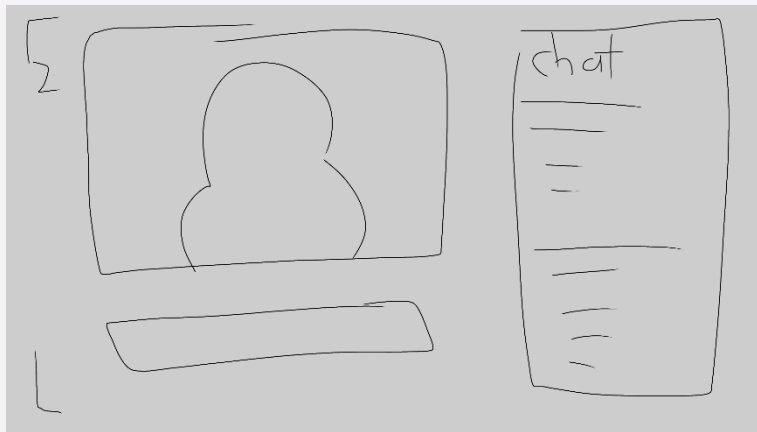
Se presenta una composición animada del grupo Estamos en Beta. Aparecen los canales de sus miembros activos —Gapa, Fran y Dustman— junto a los creadores asociados SmashuFlashu y Kariix. Las imágenes transitan entre clips de transmisiones compartidas, fragmentos de conversaciones en vivo y capturas de pantallas colaborativas.

Narrador en off: “Fundado en 2017, este colectivo mantiene una dinámica constante de cooperación, en la que la producción individual convive con el trabajo conjunto. La colaboración se manifiesta en directos compartidos, asesorías técnicas y espacios de retroalimentación.”

Se muestran secuencias de interacción entre los integrantes, con efectos visuales que destacan los momentos de apoyo y construcción colectiva.

Narrador en off: “Para los integrantes, colaborar no implica perder la voz propia, sino establecer relaciones que amplifican el alcance sin diluir las identidades individuales.”

Durante este segmento, el montaje alterna entre escenas de archivo y animaciones que ilustran la conexión digital entre los miembros del colectivo.



Boceto de una sección del segmento, Yhainner Giraldo (2024)

[SEGMENTO 2: APORTES DE LOS ENTREVISTADOS]

El documental introduce las perspectivas de los tres entrevistados. Cada uno aparece en su entorno habitual de creación, con iluminación cálida y elementos personales en segundo plano.

Narrador en off: “Desde experiencias distintas, los creadores asociados al grupo comparten cómo la colaboración ha moldeado su recorrido en el entorno digital.”

Gapa menciona que, si bien cada uno tiene su estilo propio, los espacios de conversación y apoyo dentro del grupo han sido fundamentales para adaptarse a las exigencias técnicas y narrativas del streaming:

“Cuando inicié con FAP Bros no sabía nada de Youtube y era bastante nervioso, muchas de las decisiones que tomé se basaron en lo que aprendí de mis compañeros años después. No fue solo un consejo puntual, fue una construcción colectiva de saberes que se fue dando con el tiempo, nos apoyamos mutuamente con mis amigos de la comunidad.”

Kariix, por su parte, explica cómo su integración se dio de manera orgánica, gracias a interacciones previas y al reconocimiento de afinidades en el estilo y el tipo de contenido. Destaca que la colaboración no se limita al aspecto técnico, sino que abarca también la dimensión relacional del trabajo en red.

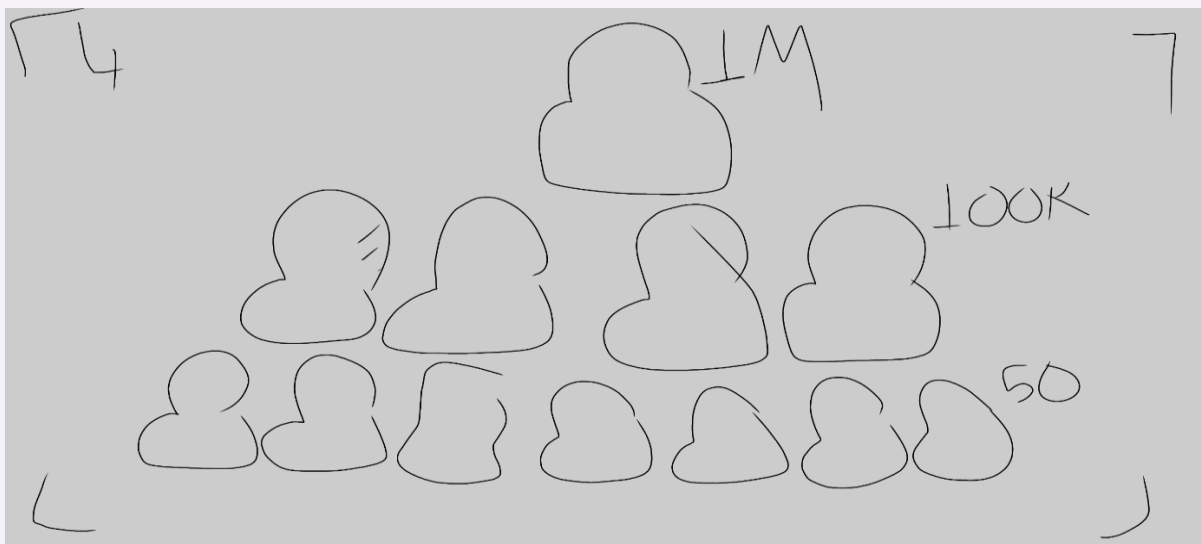
“No se trata solo de grabar juntos o aparecer en directos. Es compartir juntos, escucharse, pensar en conjunto cómo mejorar lo que uno hace. Al final somos un grupo de amigos y por eso es que nos damos consejos y nos apoyamos mutuamente.”

Durante estos testimonios, se incluyen animaciones que simbolizan las conexiones entre los creadores, ilustrando cómo circula el conocimiento dentro del grupo. Elementos visuales como cables interconectados, íconos de contenido en edición y gráficos de interacción refuerzan la idea de comunidad articulada por el intercambio.

[SEGMENTO 3: LA COLABORACIÓN COMO ESTRATEGIA SOSTENIBLE]

Narrador en off: “En un entorno regido por algoritmos y métricas de rendimiento, el trabajo colaborativo ofrece a los creadores una forma de redistribuir el peso de la exposición constante. En lugar de competir, el grupo prioriza la construcción de redes que les permitan sostener sus procesos creativos.”

En este punto, se proyectan datos animados sobre frecuencia de transmisiones, evolución de audiencias compartidas y ejemplos de sinergia entre canales del grupo. Para especificar, se muestra el impacto del canal FAP Bros antes y después de unirse a *Estamos en Beta*, él pasó de videos de 5k de vistas y 2k de suscriptores a un promedio de 90k-100k de visitas con 300k de suscriptores.



Boceto de una sección del segmento, Yhainner Giraldo (2024)

A medida que el documental avanza, el enfoque se centra en las dinámicas de colaboración entre streamers en general como TheGrefg, Ibai y el Rubius. Se presentan imágenes de streamers colaborando en tiempo real en el evento la Velada del año y Karmaland, utilizando efectos de montaje que simulan la conexión entre ellos.

Narrador en off: “Las colaboraciones son fundamentales para el crecimiento en Twitch. Permiten a los creadores combinar audiencias y expandir su alcance, creando sinergias que benefician a todos los involucrados.”

A lo largo de este segmento, se utilizan clips de transmisiones colaborativas, donde se muestran momentos de interacción entre streamers, resaltando la energía y camaradería que estas colaboraciones generan. La música de fondo se intensifica, generando un sentido de emoción y comunidad mientras los streamers comparten risas y comentarios en vivo.

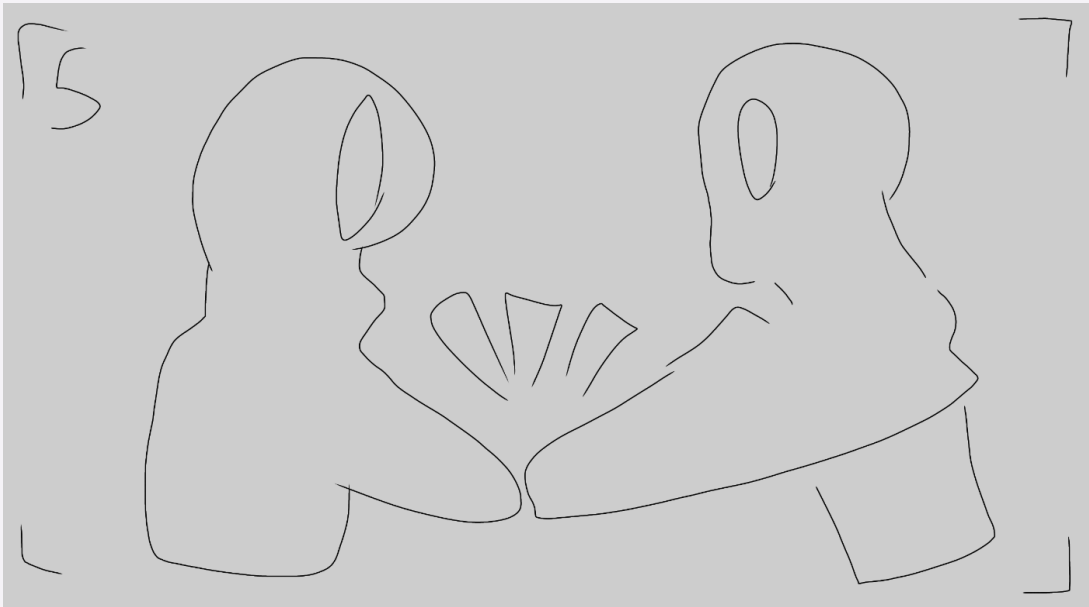
Se hace énfasis en cómo las colaboraciones no solo se limitan a Twitch, sino que se extienden a otras plataformas, como YouTube e Instagram, reflejando lo mencionado por Adniel sobre la necesidad de diversificar las estrategias de contenido para crecer (Bai & Tan, 2024). Las animaciones muestran una red interconectada de plataformas, simbolizando la complejidad de las relaciones digitales en la era del streaming.

Narrador en off: gracias a los entrevistados, se evidenció cómo las colaboraciones pueden potenciar la visibilidad y el impacto de los creadores en la comunidad hispanohablante.” Se incluyen clips de los grupos.

Para concluir este segmento, el narrador menciona que la colaboración no solo es beneficiosa para el crecimiento individual, sino que también fomenta un sentido de comunidad entre los creadores.

Narrador en off: “La verdadera esencia de Twitch radica en su capacidad para unir a personas de diversos orígenes, formando una comunidad rica y diversa que trasciende fronteras.”

El montaje culmina con una secuencia rápida de imágenes que muestran la variedad de contenido disponible en Twitch, desde juegos hasta arte y música, mientras la música de fondo alcanza su punto culminante, dejando al espectador con una sensación de optimismo y posibilidad.



Boceto de una sección del segmento, Yhainner Giraldo (2024)

[CONCLUSIÓN]

El documental llega a su cierre, invitando a los espectadores a reflexionar sobre lo visto y aprendido. Se inicia con un montaje visual que repasa momentos destacados de las colaboraciones y dinámicas exploradas a lo largo del documental. Narrador en off: “A través de la exploración de las colaboraciones en el streaming, se observa cómo estas benefician a los creadores y promueven la conexión entre comunidades y audiencias.”

Mientras el narrador comparte esta reflexión, se presenta un collage animado que muestra imágenes de los entrevistados y momentos de interacción en transmisiones. Se incorporan efectos de sonido que evocan el bullicio de un evento en vivo, resaltando la sensación de comunidad y conexión.

Narrador en off: “Las plataformas de streaming como Twitch transforman el panorama del entretenimiento digital, permitiendo a los creadores de contenido interactuar de manera más cercana y auténtica con sus audiencias (Leith, 2022).” A medida que estas palabras resuenan, se muestran clips de streamers agradeciendo a sus seguidores, destacando el valor de la comunidad en el éxito de un creador.

La animación fluye hacia una representación visual de las distintas plataformas de streaming, destacando cómo cada una contribuye a la diversidad del contenido disponible. Narrador en off: “Aún persisten barreras en este ecosistema, desde la clasificación social hasta el acceso desigual a recursos (Johnson et al., 2019).” Se utilizan gráficos animados que ilustran estas desigualdades, mostrando las oportunidades de mejorar el entorno digital.

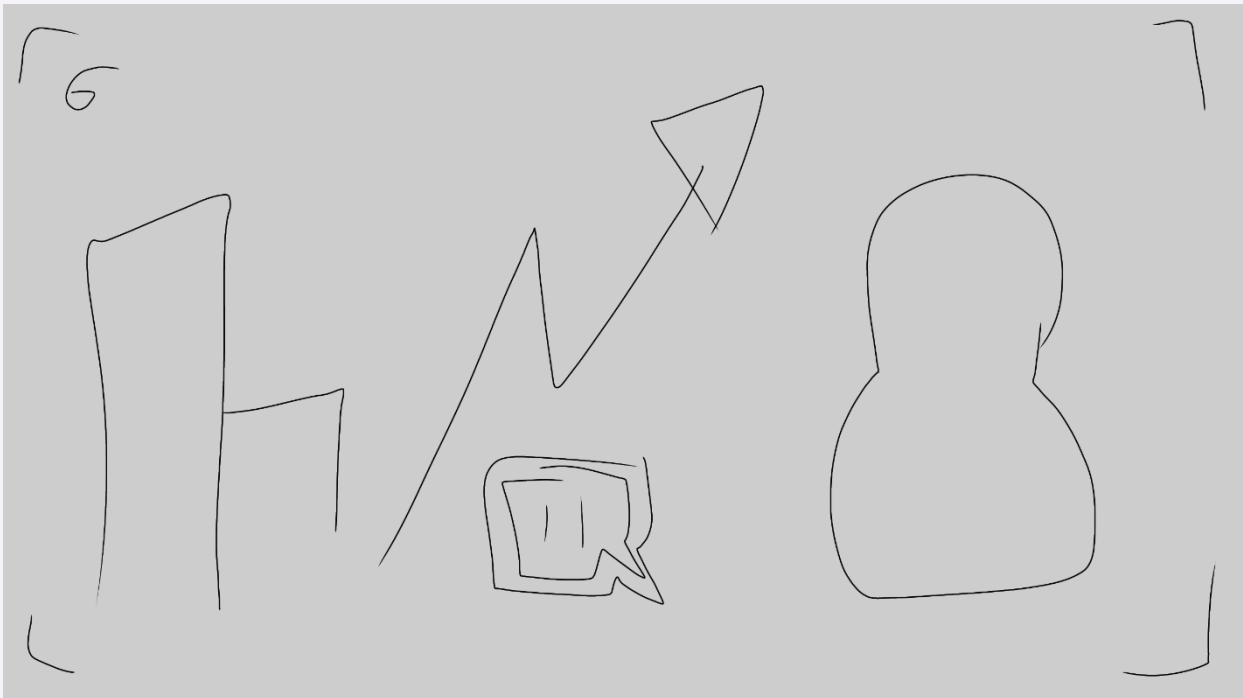
Las últimas escenas muestran fragmentos recientes de transmisiones donde los miembros interactúan entre sí, con la audiencia y con otros creadores. La música de fondo retoma la línea melódica del inicio, cerrando el ciclo narrativo.

Narrador en off: “la colaboración en el streaming no solo impulsa el crecimiento; refleja una cultura digital que fomenta la interacción entre sus miembros (Atasanova & Svensson, 2022).” En este momento, se presentan imágenes de eventos comunitarios y colaboraciones que han permitido la creación de redes más dinámicas.

Finalmente, el documental culmina con una serie de animaciones que simbolizan el futuro del streaming.

Narrador en off: “El camino hacia un futuro mejor en el streaming depende de la conciencia y la acción colectiva de todos los actores involucrados, desde los creadores hasta los espectadores.” Las imágenes se desvanecen en una visualización artística de un horizonte digital que representa posibilidades y transformaciones.

La música de fondo, que ha ido aumentando en intensidad, llega a su clímax mientras se muestran las palabras “Colaboración, Dinámicas y Futuro” en una tipografía vibrante. Narrador en off: “¿Qué tipo de cambios podrían en la creación de contenido podría generar un entorno digital con mayor número de colaboraciones entre creadores? ¿Serás parte de esto?”



Boceto de una sección del segmento, Yhainner Giraldo (2024)

Diseño del producto

Fotografía

El estilo de fotografía del documental *"Colaboraciones digitales: más allá del stream"* se define principalmente en función de los segmentos animados, dado que la producción se centra en un trabajo de montaje. Aunque no se utilizan cámaras en locaciones físicas, se establece una base visual que guía la animación, asegurando una narrativa visual coherente y atractiva.

Planos generales

En los segmentos animados, se utilizan planos generales para establecer el contexto y la atmósfera de la narrativa. Estos planos permiten al espectador situarse en el entorno digital, mostrando representaciones gráficas de plataformas como Twitch y YouTube. Esto ayuda a transmitir la vastedad y la diversidad de la comunidad de streamers.



Ejemplo de Plano General, Pexels (2024).

Planos medios

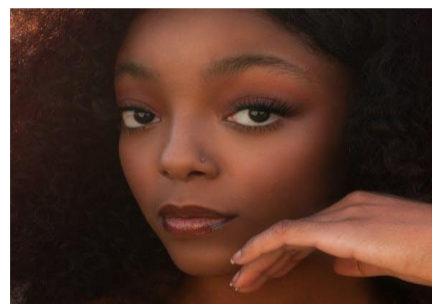
A medida que se desarrollan las ideas y se introducen temas específicos, se recurre a planos medios que representan interacciones entre personajes o situaciones en el entorno del streaming. Estos planos facilitan una conexión más cercana con los protagonistas, permitiendo al espectador observar sus expresiones y reacciones mientras discuten sus experiencias.



Ejemplo de Plano Medio, Pexels (2024).

Primeros planos

Se incorporan en momentos clave para enfatizar emociones y puntos críticos de las entrevistas, así como en las animaciones que representan testimonios de los streamers. Al centrarse en los rostros, se busca captar la intensidad emocional de sus relatos y resaltar la importancia de sus palabras, promoviendo empatía y comprensión en la audiencia.



Ejemplo de Primer Plano, Pexels (2024).

Estilo de luz

La iluminación en los segmentos animados se diseña para crear un ambiente que refleja la energía de la comunidad de streaming. Se utilizan contrastes de luz y sombra para enfatizar momentos de tensión o revelación, mientras que las secciones más reflexivas cuentan con una luz más suave y uniforme, favoreciendo la contemplación.

Movimientos de cámara virtuales

Aunque no se filma material en locaciones físicas, se exploran movimientos de cámara virtuales en la animación, como paneos y zooms, para simular una experiencia cinematográfica y guiar al espectador a través de la narrativa. Estos movimientos contribuyen a mantener el interés y la atención del público a lo largo del documental.

Sonido

El sonido es un componente crucial del documental ya que acompaña los segmentos animados, por ende, se prevé lo siguiente:

Sonido directo

Se capta el audio de las entrevistas a los streamers a través de la red social Discord, utilizando el programa de grabación llamado OBS para asegurar una calidad de sonido óptima. Esto permite que la voz de los entrevistados resuene con claridad, reflejando sus emociones y perspectivas sobre el tema. Además, se graba foley para las animaciones, principalmente de efectos de sonido para las transiciones.

Narradores en off

Se utiliza una voz en off que guía al espectador a lo largo del documental, proporcionando contexto adicional durante los segmentos explicativos. Esta narración complementa las entrevistas y ofrece un hilo conductor que une las diferentes partes del relato.

No se opta por una película sin diálogo, dado que la narración y las voces de los entrevistados son fundamentales para transmitir el mensaje y las experiencias de los creadores de contenido.

Cantidad de entrevistas

Se llevan a cabo dos entrevistas con streamers que tienen un promedio de 100 a 300 espectadores. Esto permite explorar diversas experiencias y enfoques dentro de la comunidad, enriqueciendo el relato. Incluye el perfil de un individuo ya entrevistado, quien es un manager de creadores de contenido que aporta su experiencia sobre las dinámicas del streaming.

Música

La música utilizada en el documental es libre de derechos y se selecciona a partir de la biblioteca de Envato Elements. Se busca que la banda sonora sea contemporánea y energética, acompañando las transiciones y el ritmo del montaje.

Dirección

La dirección del documental se centra en una intervención puramente de montaje, sin grabación con equipos de filmación tradicionales. El principal enfoque es:

Recoger material de archivo

Se buscan fragmentos de videos, imágenes y otros recursos visuales que complementan las entrevistas y las animaciones, creando un contexto rico para las historias que se cuentan. Este material de archivo sobre transmisiones y videos de los diferentes streamers ayuda a construir una narrativa más amplia sobre la cultura del streaming.

Entrevistas a través de Discord

Las entrevistas se realizan mediante Discord, capturando las conversaciones en OBS. Esta metodología permite una conexión directa y personal con los entrevistados, facilitando un espacio para que compartan sus experiencias sin las limitaciones de un entorno de grabación físico.

Trabajo de montaje

La dirección se enfoca en combinar las animaciones, las entrevistas y el material de archivo de manera coherente. Esto implica la edición cuidadosa de los segmentos para asegurar que la narrativa fluya de manera natural y que los temas se conecten entre sí de forma efectiva. La intervención es sutil, permitiendo que las voces de los protagonistas y la narración en off prevalezcan, mientras que los elementos visuales y sonoros apoyan el mensaje sin sobrecargarlo.

Ritmo

El montaje de "*Colaboraciones digitales: más allá del stream*" se diseña para ofrecer una experiencia visual dinámica que mantenga la atención del espectador. En los segmentos animados, se combinan planos generales, medios y primeros planos para crear una narrativa visual coherente.

Los planos generales establecen el contexto al inicio de cada segmento, mostrando representaciones gráficas de plataformas como Twitch y YouTube, transmitiendo la amplitud y diversidad de la comunidad de streamers. A medida que se introducen temas específicos, se

usan planos medios para mostrar interacciones entre personajes, facilitando una conexión más cercana con sus expresiones y reacciones.

Los primeros planos se utilizan en momentos clave para captar la intensidad emocional de los testimonios, resaltando la importancia de las palabras de los streamers y promoviendo empatía con la audiencia. La edición alterna fluidamente entre estos tipos de planos, con transiciones rápidas en momentos de tensión y suaves en las secciones informativas para mantener el flujo narrativo.

El ritmo es rápido durante las secuencias animadas que presentan datos, creando un sentido de urgencia, y se ralentiza en las entrevistas o narraciones en off, permitiendo una reflexión más profunda.

Guión

Colaboraciones Digitales: Más Allá del Stream

ESCENA 1

EXT. NOCHE - CIUDAD (MONTAJE) - NOCHE

Imágenes de rascacielos iluminados. Calles transitadas con luces de vehículos difuminadas. Transición a planos detalle de pantallas de ordenador. Móviles. Tablets. Reflejan rostros concentrados. Murmullo de ciudad. Clics de teclado suaves y distantes. Notificaciones de móvil.

INT. HABITACIÓN DE STREAMER (SIMULADA) - NOCHE

La pantalla está completamente OSCURA. Clics de teclado rítmicos. El murmullo de VOCES distantes y superpuestas. Proviene de múltiples streams. Lentamente. Un DEGRADADO de tonos AZULADOS y VIOLÁCEOS comienza a iluminar la imagen. Un CURSOR parpadea sobre la interfaz de una plataforma de streaming (genérica, similar a Twitch o YouTube).

NARRADOR (V.O.)

Streamers, Youtubers, Influencers... todos los conocemos actualmente, seguimos su contenido. Pero, ¿hasta qué punto sabemos todo lo que hay detrás que impacta de forma positiva a su crecimiento? ¿Cuántas comunidades no nacen para dar apoyo mutuo? Porque sí, conocemos las polémicas, pero no nos hemos puesto a pensar...

Aparece gradualmente el LOGO de "ESTAMOS EN BETA" mientras el narrador continúa.

NARRADOR (V.O.)

...en las cosas que pueden ser positivas, aquellas Colaboraciones Digitales que van más allá del stream.

Todo se ilumina completamente mostrando la interfaz de streaming. ANIMACIONES dinámicas ilustran la evolución del entorno del streaming. Incorporación de nuevas funciones (emotes, suscripciones, raids). Aumento exponencial de usuarios (gráficos animados). Transformación de las audiencias (iconos representando diversidad).

Aparecen ÍCONOS de chats en vivo flotando. Ventanas emergentes de NOTIFICACIONES ("Nuevo seguidor". "Alguien se ha suscrito". "Host recibido"). ESTADÍSTICAS animadas (curvas de crecimiento de canales. Horas visualizadas).

NARRADOR (V.O.)

Desde sus inicios, plataformas como Twitch han modificado la forma en que las personas se vinculan con el contenido digital. Este documental explora cómo una comunidad de creadores ha convertido la colaboración en una herramienta de crecimiento y sostenibilidad.

[SEGMENTO 1: LA EXPERIENCIA COLABORATIVA EN *ESTAMOS EN BETA*]

ESCENA 2

INT. SKETCH ANIMADO - DÍA

Animación sketch del grupo "*Estamos en Beta*". Aparecen los AVATARES Y LOGOS de los canales de sus miembros activos: GAPA (de FAP Bros) , FRAN (de Franchesco Channel) y DUSTMAN. Junto a ellos. Los creadores asociados KARIIX (de Super Kariix World) y SmashuFlashu. CLIPS cortos de transmisiones compartidas (gameplays cooperativos. Podcasts grupales). Fragmentos de CONVERSACIONES EN VIVO (superposiciones de chats de Discord o similar). Fragmentos de audio de los streams. Risas. Discusiones. Debates. Música de fondo de los gameplays.

NARRADOR (V.O.)

Fundado en 2017, este colectivo ha mantenido una dinámica constante de cooperación, en la que la producción individual convive con el trabajo conjunto. La colaboración se manifiesta en directos compartidos, asesorías técnicas y espacios de retroalimentación. Este colectivo opera como una comunidad de apoyo mutuo entre amigos creadores. Comparten conocimientos técnicos. Trabajan en conjunto en proyectos creativos. Fomentan el crecimiento colectivo mediante la colaboración constante. Aún así, no dejan de lado el contenido individual que cada uno hace. Para los integrantes, colaborar no implica perder la voz propia, sino establecer relaciones que amplifican el alcance sin diluir las identidades individuales.

Material DE ARCHIVO de transmisiones en directo de los streamers de *Estamos en Beta*. Animación tipo Sketch ilustra a los avatares de los creadores dándose la mano entre todos.

[SEGMENTO 2: APORTES DE LOS ENTREVISTADOS]

ESCENA 3

INT. SETUP DE GAPA - DÍA

Video de GAPA, del canal FAP Bros. En su entorno habitual de creación. Iluminación cálida. Elementos personales en segundo plano (figuras de acción. Posters de videojuegos. Su placa de 100k

suscriptores si es visible). Ambiente tranquilo. Leve zumbido de su PC.

NARRADOR (V.O.)

Desde experiencias distintas, los creadores asociados al grupo comparten cómo la colaboración ha moldeado su recorrido en el entorno digital.

GAPA

Yo tengo un canal que se dedica a videojuegos, a la comedia y sobre todo hacer que la gente pase un buen momento. Cuando inicié con FAP Bros no sabía nada de Youtube y era bastante tímido, muchas de las decisiones que tomé se basaron en lo que aprendí de mis compañeros años después. No fue solo un consejo puntual, fue una construcción colectiva de saberes que se fue dando con el tiempo, nos apoyamos mutuamente con mis amigos de la comunidad.

ANIMACIÓN tipo sketch de CABLES INTERCONECTADOS, ÍCONOS DE CONTENIDO en edición (thumbnails. Timelines de vídeo). GRÁFICOS DE INTERACCIÓN (comentarios. Likes compartidos)

GAPA

Hoy en día con mi grupo que es *Estamos en Beta*, somos bastante unidos. Hemos tenido nuestros problemas, como en todo grupo de amigos, ¿no? Pero al fin y al cabo creo que la amistad es lo que sobresale. Desde el punto de vista de creador de contenido, me han ayudado muchísimo a crecer, me han dado pautas, me han dado técnicas, me han dado ideas que me hacen a mí lo que soy actualmente.

ESCENA 4

INT. ANIMACIÓN TIPO SKETCH - DÍA

Avatar de Super Kariix World aparece y mira hacia el frente.

KARIIX

Llevo más de siete años en esto. No se trata solo de grabar juntos o aparecer en directos. Es compartir juntos, escucharse, pensar en conjunto cómo mejorar lo que uno hace. Al final somos un grupo de amigos y por eso es que nos damos consejos y nos apoyamos mutuamente.

Piezas de rompecabezas que forman el logo del canal de Super Kariix World.

KARIIX

Considero la comunidad como tal que tenemos en *Estamos en Beta...* es un grupo de amigos, más que nada. Nos apoyamos mutuamente, nos damos consejos. Si alguien tiene algún problema, pues intentamos como que solucionarlo. La colaboración siempre ha sido parte fundamental, desde los inicios hasta el día de hoy.

NARRADOR (V.O.)

Estas conexiones y el apoyo mutuo son vitales en un entorno tan cambiante. Kariix resalta cómo el pertenecer a una comunidad como *Estamos en Beta* ha potenciado su alcance. Le ha permitido sostenerse emocionalmente en momentos difíciles. Mejorar su contenido a través del intercambio constante con otros creadores.

Desplazamiento sobre el canal de Kariix. La escena cambia a desplazamiento sobre el canal de Gapa.

GAPA

La gente con la que conecto... dime con quién te juntas y te diré cómo eres, ¿no? Me han ayudado muchísimo a crecer, me han dado pautas, técnicas, ideas.

Kariix editando un video o participando en un stream conjunto

KARIIX (V.O.)

Siento que la colaboración es importante porque te ayuda a llegar a más gente, te ayuda a aprender de otros creadores. Es una forma de crecer más rápido y también de hacer amigos.

[SEGMENTO 3: LA COLABORACIÓN COMO ESTRATEGIA SOSTENIBLE]

ESCENA 5

INT. MUNDO DIGITAL ANIMADO / INTERFAZ DE PLATAFORMAS - CONTINUO

GRÁFICOS ANIMADOS muestran datos. FRECUENCIA DE TRANSMISIONES antes y después de colaboraciones. Un gráfico muestra el canal FAP BROS. Cifras "ANTES": "5K vistas/video", "2K suscriptores". Flecha de transición. Cifras "DESPUÉS DE *ESTAMOS EN BETA*": "90K-100K vistas/video", "300K suscriptores". Las cifras se animan y crecen.

NARRADOR (V.O.)

En un entorno regido por algoritmos y métricas de rendimiento, el trabajo colaborativo ofrece a los creadores una forma de redistribuir el peso de la exposición constante. En lugar de competir, el grupo prioriza la construcción de redes que les permitan sostener sus procesos creativos. El impacto es tangible.

Sobre los gráficos de crecimiento de FAP Bros.

GAPA (V.O.)

Yo ya había iniciado YouTube hace mucho tiempo con diferentes canales... tratando de hacer YouTube desde los diez años. Y bueno, algo debo estar haciendo bien porque la comunidad creció bastante y yo sigo encaminado.

NARRADOR (V.O.)

La constancia y la adaptación son clave. La comunidad provee el soporte para ello. El grupo ha funcionado como un espacio de intercambio de conocimientos y experiencias útiles para enfrentar los desafíos propios del medio.

KARIIX (V.O.)

(Sobre imágenes animadas de un calendario de contenido diversificado) Siento que es una mezcla de muchos factores, y entre ellos está la suerte de que el algoritmo de YouTube te recomiende... y que uno sepa cómo aprovechar dicho empuje.

[SEGMENTO 4: EL FUTURO DE LAS COLABORACIONES EN TWITCH]

ESCENA 6

MONTAJE - EVENTOS DE STREAMING / COLABORACIONES MASIVAS - CONTINUO

GRANDES STREAMERS hispanohablantes (THEGREFG. IBAI. EL RUBIUS) colaborando en eventos masivos como "LA VELADA DEL AÑO". "KARMALAND" u otros eventos de gran escala. CONEXIÓN GLOBAL entre ellos. Líneas de luz conectando diferentes partes del mundo. Avatares interactuando en un espacio virtual compartido. Gritos del público.

NARRADOR (V.O.)

Las colaboraciones son fundamentales para el crecimiento en Twitch y otras plataformas. Permiten a los creadores combinar audiencias y expandir su alcance, creando sinergias que benefician a todos los involucrados.

Streamers interactuando. Compartiendo risas. Comentarios en vivo con sus chats.

NARRADOR (V.O.)

Se hace énfasis en cómo las colaboraciones no solo se limitan a Twitch, sino que se extienden a otras plataformas, como YouTube e Instagram.

RED INTERCONECTADA de plataformas (logos de Twitch, YouTube, Instagram, TikTok, Discord) con líneas de flujo de contenido y audiencia entre ellas.

NARRADOR (V.O.)

Gracias a los testimonios de creadores como Gapa y Kariix, se evidencia cómo las colaboraciones pueden potenciar la visibilidad y el impacto de los creadores en la comunidad hispanohablante.

Gapa y Kariix en sus propios streams o en colaboraciones con "*Estamos en Beta*".

NARRADOR (V.O.)

La colaboración no solo es beneficiosa para el crecimiento individual, sino que también fomenta un sentido de comunidad entre los creadores. La verdadera esencia de estas plataformas radica en su capacidad para unir a personas de diversos orígenes, formando una comunidad rica y diversa que trasciende fronteras.

[CONCLUSIÓN]

ESCENA 7

MONTAJE VISUAL / ANIMACIONES FINALES - CONTINUO

Momentos de "*Estamos en Beta*". Ecos de las voces de los entrevistados.

NARRADOR (V.O.)

A través de la exploración de las colaboraciones en el streaming, se observa cómo estas benefician a los creadores y promueven la conexión entre comunidades y audiencias.

GAPA y KARIIX. Junto con otros miembros de "*Estamos en Beta*" (representados por sus avatares o logos). Momentos de interacción en transmisiones.

NARRADOR (V.O.)

Las plataformas de streaming como Twitch transforman el panorama del entretenimiento digital, permitiendo a los creadores de contenido interactuar de manera más cercana y auténtica con sus audiencias.

Streamers agradeciendo a sus seguidores. Leyendo comentarios emotivos del chat.

GAPA (V.O.)

Siempre le agradezco, les agradezco todo a mis suscriptores por el apoyo que dan.

KARIIX (V.O.)

Genuinamente es algo que uno disfruta mucho cuando te puedes dedicar a esto y cuando lo haces más allá de la obligación, sino por gusto.

NARRADOR (V.O.)

Aún persisten barreras en este ecosistema, desde la clasificación social hasta el acceso desigual a recursos.

Brechas digitales. Diferencias en monetización. Fragmentos recientes de transmisiones donde los miembros de "*Estamos en Beta*" interactúan entre sí. Con su audiencia. Con otros creadores. Se les ve sonrientes. Disfrutando.

NARRADOR (V.O.)

La colaboración en el streaming no solo impulsa el crecimiento; refleja una cultura digital que fomenta la interacción entre sus miembros.

EVENTOS COMUNITARIOS (convenciones de videojuegos. Encuentros de fans. Transmisiones benéficas). Redes neuronales de luz conectándose. Un horizonte digital brillante y en expansión.

NARRADOR (V.O.)

El camino hacia un futuro mejor en el streaming depende de la conciencia y la acción colectiva de todos los actores involucrados, desde los creadores hasta los espectadores.

Las palabras: "COLABORACIÓN". "DINÁMICAS". "FUTURO" aparecen.

NARRADOR (V.O.)

¿Qué tipo de cambios en la creación de contenido podría generar un entorno digital con mayor número de colaboraciones entre creadores? ¿Serás parte de esto?

FIN

Guión Técnico

Escena	Título de Escena/Parte	Descripción de Edición/Montaje
[INICIO DEL DOCUMENTAL]		
1	Noche en la Ciudad Digital	IMÁGENES de rascacielos iluminados. Calles transitadas con luces de vehículos difuminadas. Transición a planos detalle de pantallas de ordenador, móviles, tablets. Reflejan rostros concentrados. SONIDO: Murmullo de ciudad, clics de teclado, notificaciones.
1.1	La Oscuridad y el Cursor	La pantalla se OSCURECE. SONIDO: Clics de teclado rítmicos. Murmullo de VOCES distantes. Degradado azul-violáceo ilumina imagen. CURSOR parpadea sobre interfaz de streaming genérica.
1.2	Introducción del Narrador y Logo	NARRADOR (V.O.). LOGO "ESTAMOS EN BETA" aparece. MÚSICA INTRO: Electrónica, misterio. Subida gradual, atenuación para narrador.
1.3	Evolución del Streaming Visualizada	Interfaz de streaming. ANIMACIONES: emotes, raids, subs. Gráficos animados. Iconos de diversidad. Chats flotantes. NOTIFICACIONES. ESTADÍSTICAS. ANIMACIÓN tipo sketch de un streamer activando funciones en su panel, reaccionando sorprendido. Sonido: notificaciones, entrevistas.
[SEGMENTO 1: LA EXPERIENCIA COLABORATIVA EN ESTAMOS EN BETA]		

2	Presentación de Estamos en Beta	COMPOSICIÓN ANIMADA con AVATARES de GAPA, FRAN, DUSTMAN, KARIIX. CLIPS de transmisiones cooperativas. CHATS de Discord, brainstorming. Material de archivo. SONIDO: Fragmentos de streams, risas, foley.
2.1	Dinámicas de Cooperación Visualizadas	NARRADOR (V.O.). ANIMACIONES tipo sketchbook: avatares conectándose, nodos de ideas, aura de apoyo. ANIMACIÓN tipo sketch de un streamer enviando enlace de colaboración y otro aceptando en tiempo real.
2.2	Colaboración y Voz Propia	NARRADOR (V.O.). Animaciones y escenas reales. Transiciones rápidas en datos. Ritmo pausado en reflexiones. ANIMACIÓN tipo sketch de un streamer diseñando su overlay con estética propia mientras recibe comentarios positivos.
[SEGMENTO 2: APORTES DE LOS ENTREVISTADOS]		
3	Gapa: Inicio y Aprendizaje Colectivo	INT. SETUP de GAPA. Iluminación cálida, objetos personales. ENTREVISTA directa. ANIMACIÓN: cables conectando setups, iconos de edición. ANIMACIÓN tipo sketch de Gapa subiendo video y revisando comentarios con sonrisa.
3.1	Gapa: Amistad y Crecimiento	Continuación. Primeros planos. ANIMACIÓN tipo sketch de Gapa dibujando ideas en cuaderno digital y mostrándolas por videollamada a sus compañeros.

4	Kariix: Integración Orgánica	INT. SETUP de KARIIX. ENTREVISTA. ANIMACIÓN: ondas de sonido, rompecabezas encajando. ANIMACIÓN tipo sketch de Kariix reaccionando a comentarios de apoyo de su comunidad.
4.1	Kariix: Comunidad como Amigos	Continuación. ANIMACIÓN tipo sketch de Kariix jugando con amigos online y despidiéndose con afecto al cerrar stream.
4.2	Conexiones Vitales y Crecimiento	V.O. GAPA y KARIIX sobre montaje de interacciones. ANIMACIÓN tipo sketch de ambos revisando estadísticas juntos en llamada.
[SEGMENTO 3: COLABORACIÓN COMO ESTRATEGIA]		
5	La Colaboración en el Entorno Algorítmico	ENTORNO DIGITAL ANIMADO. Gráficos de audiencia, frecuencia. Cifras antes/después. ANIMACIÓN tipo sketch de un streamer mirando la caída de vistas y luego organizando colaboración que sube sus datos.
5.1	Constancia y Soporte Comunitario	V.O. GAPA y KARIIX. Animación: calendario de contenido. ANIMACIÓN tipo sketch de un streamer tachando días en pizarra de horarios, celebrando logros pequeños.
[SEGMENTO 4: FUTURO COLABORACIONES TWITCH]		
6	Colaboraciones Masivas en Eventos	CLIPS de IBAI, THEGREFG, etc. EFECTOS de conexión global. SONIDO: Euforia, música épica.

6.1	Energía y Camaradería	CLIPS pequeñas colaboraciones. Chats en vivo. Música intensa.
6.2	Colaboraciones Interplataforma	NARRADOR (V.O.). RED de plataformas. ANIMACIÓN tipo sketch de un streamer compartiendo contenido de Twitch en TikTok y respondiendo reacciones.
6.3	Potencial de Visibilidad e Impacto	CLIPS Gapa y Kariix. ANIMACIÓN tipo sketch de ambos recibiendo mensajes de nuevos seguidores agradecidos.
6.4	Fomento de la Comunidad	NARRADOR (V.O.). Montaje de clips y comunidad.
6.5	Variedad de Contenido	SECUENCIA de contenidos diversos. MÚSICA culminante.
[CONCLUSIÓN]		
7	Reflexión sobre Colaboraciones	MONTAJE de momentos. SONIDO emotivo.
7.1	Transformación del Entretenimiento	COLLAGE ANIMADO. CLIPS de agradecimientos. ANIMACIÓN tipo sketch de streamers leyendo mensajes de apoyo.
7.2	Diversidad de Plataformas y Contenido	ANIMACIÓN de plataformas.
7.3	Barreras y Oportunidades	Gráficos de brechas. ANIMACIÓN tipo sketch de streamer frustrado por cifras bajas y luego encontrando mentoría en colaboración.
7.4	Interacción y Disfrute	Escenas recientes. Cierre melódico.

7.5	Cultura y Fomento de Interacción	Eventos comunitarios. Clips colaboraciones.
7.6	Futuro y Acción Colectiva	ANIMACIONES estilo sketchbook de redes brillando. Voz final. FADE TO BLACK.

Cronograma

Etapa	Actividad	Feb 2025 (Sem 1-4)	Mar 2025 (Sem 5-8)	Abr 2025 (Sem 9-12)	May 2025 (Sem 13-16)
Desarrollo	Investigación, análisis y definición de referentes	✓			
	Búsqueda de material de archivo	✓	✓		
	Selección de material de voz en off y entrevistas		✓		
	Visualización de casos y transmisiones de referencia		✓		
Pre-producción	Escritura de guion/tratamiento/escaleta		✓	✓	
	Plan de producción (rodaje y presupuesto)		✓	✓	
	Definición de música y coherencia narrativa		✓	✓	
	Escritura de guión de edición		✓	✓	
	Gestión de permisos		✓		
Producción	Grabación de entrevistas restantes			✓	✓
	Animación de segmentos (historia de Twitch, entrevistas, etc.)			✓	✓
	Grabación de narración en off			✓	✓

	Finalización de animaciones				<input checked="" type="checkbox"/>
Efectos y composición	Composición de segmentos animados en After Effects			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Post-producción	Montaje			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Grabación de foley y efectos sonoros			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Musicalización y mezcla de audio			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Promoción	Postproducción teaser				<input checked="" type="checkbox"/>
	Envío a festivales				<input checked="" type="checkbox"/>
	Premiere y publicación				<input checked="" type="checkbox"/>
Cierre	Cierre de producción				<input checked="" type="checkbox"/>

Presupuesto

PRESUPUESTO Colaboraciones digitales: más allá del stream

Este presupuesto está realizado tomando de base los roles y recursos que necesitaría el proyecto en un ámbito profesional, por ende los precios también siguen esta referencia. Además, se está calculando el precio de cada rol por separado, pese a que al final, es probable que una sola persona se encargue de varias tareas o que ya se disponga de los recursos descritos. Por ende, este presupuesto es un desglose general de cuanto podría costar hacer un proyecto como este si se quisiera contratar personal para cada labor.

RESUMEN	
DESARROLLO	\$0.00
PREPRODUCCIÓN	\$0.00
PRODUCCIÓN	\$250,000.00
POSTPRODUCCIÓN	\$0.00
PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN	\$0.00
TOTAL	\$250,000.00

Gastos Detallados en Producción

Ítem	Monto
Disco duro para almacenamiento	\$250,000.00

Audiencias del documental

El producto está dirigido a personas interesadas en el mundo del streaming, con un enfoque especial en aquellos streamers que recién están comenzando o que tienen un canal pequeño y desean crecer. Estos creadores buscan estrategias para ampliar su audiencia, mejorar su contenido y establecer conexiones dentro de la comunidad digital. El público principal está compuesto por jóvenes de entre 23 y 26 años que buscan iniciar su carrera en el streaming de videojuegos o que ya crean contenido y desean construir una comunidad digital o establecer contactos en el medio. Se encuentran en una etapa de exploración profesional y desarrollo de habilidades, donde el streaming representa una opción viable para la autoexpresión y la generación de ingresos.

Además, el ecosistema del streaming está marcado por dinámicas de poder que afectan la construcción de audiencias. Los nuevos talentos deben enfrentarse a la concentración de tráfico y visibilidad en plataformas como Twitch y YouTube, donde las figuras más reconocidas capturan la mayor parte de la atención, reduciendo las oportunidades para que otros creadores emergentes puedan destacarse. Johnson, Carrigan y Brock (2019) subrayan que la visibilidad y el reconocimiento son factores fundamentales para el éxito en estas plataformas. Según Leith (2022), la interacción social es un elemento clave para la satisfacción de los usuarios en el streaming, lo que hace que los creadores deban manejar estas dinámicas de manera efectiva para fomentar el compromiso de su audiencia.

Por otro lado, la construcción de una comunidad digital sólida es un objetivo central para muchos creadores. Este documental no solo ofrece herramientas prácticas sobre cómo colaborar con otros streamers, sino que también promueve un espacio para compartir experiencias, estrategias y aprendizajes. En un entorno donde las interacciones en línea son esenciales para el crecimiento y la colaboración, este producto se posiciona como un recurso informativo clave para streamers emergentes. En otras palabras, se busca empoderar a los



Imagen de Apoyo, Pexels (2024)

espectadores para que puedan tomar acciones concretas que les permitan mejorar su presencia en el mundo del streaming, promoviendo un ecosistema más accesible, inclusivo y colaborativo.

Metodología

La metodología del presente documental se inscribe en un enfoque cualitativo con un estudio de caso centrado en el grupo *Estamos en Beta*. La elección de este colectivo como núcleo del análisis responde a su trayectoria de colaboración constante, lo que permite observar de forma concreta las dinámicas de apoyo mutuo, producción conjunta e interacción con audiencias dentro del ecosistema digital hispanohablante.

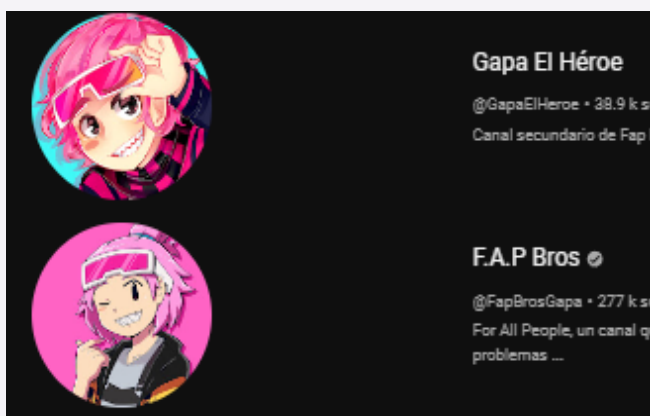
La investigación se desarrolla a través de tres recursos principales: análisis de material audiovisual (videos de YouTube y transmisiones de Twitch), entrevistas en profundidad a dos miembros activos del colectivo y animaciones que darán soporte visual a la narración en Off.

No se realizaron grabaciones en campo. Todo el contenido utilizado proviene de fuentes ya disponibles públicamente (videos en canales de los integrantes, transmisiones grabadas, redes sociales).

Se escoge a *Estamos en Beta* como estudio de caso por tratarse de un colectivo activo que desde 2017 ha desarrollado relaciones de colaboración sostenidas, tanto en la producción de contenido como en el acompañamiento mutuo. Actualmente está conformado por Gapa (FAP Bros), Fran (Franchesco Channel) y Dustman (canal homónimo), con la colaboración y asociación frecuente de Kariix (Super Kariix World) y SmashuFlashu (canal homónimo).

La experiencia de este grupo permite observar cómo la colaboración entre creadores no solo implica apariciones conjuntas en videos o transmisiones, sino también intercambios de saberes técnicos, apoyo emocional, construcción de redes simbólicas y circulación de audiencias.

Perfiles de los participantes:



Canales de Gapa

Gapa (FAB Bros)

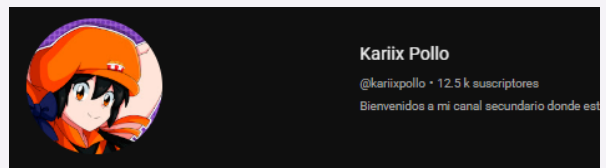
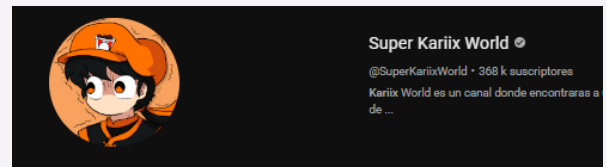
Creador de contenido con más de 300.000 suscriptores. Se especializa en videojuegos y humor, y ha destacado por su capacidad de combinar análisis, entretenimiento y marketing creativo. En su entrevista, destaca la importancia de formar comunidad, el rol emocional del streaming, y cómo el apoyo del grupo *Estamos en Beta*

influyó en el crecimiento de su canal y la mejora de sus estrategias narrativas y visuales (Palomino, comunicación personal, 2025).

Kariix (Super Kariix World)

Creador con más de 7 años en YouTube.

Su canal aborda temas de animación, videojuegos, cine y cultura pop. En su testimonio, resalta cómo el pertenecer a una comunidad como Estamos en Beta ha potenciado su alcance, le ha permitido sostenerse emocionalmente en momentos difíciles y mejorar su contenido a través del intercambio constante con otros creadores (Moreno, comunicación personal, 2025).



Canales de Kariix

Entrevistas realizadas

Durante el desarrollo del trabajo de grado se llevaron a cabo entrevistas con dos creadores de contenido del colectivo Estamos en Beta: Diego Moreno, conocido como Kariix del canal Super Kariix World, y Gabriel, conocido como Gapa del canal FAP Bros. Estas entrevistas aportaron información relevante para comprender cómo se construyen relaciones colaborativas entre creadores y de qué manera estas influyen en el desarrollo individual y grupal dentro del entorno digital de plataformas como YouTube y Twitch (Moreno, comunicación personal, 2025; Palomino, comunicación personal, 2025).

Kariix, con más de siete años de experiencia, explicó que su canal comenzó inspirado por otros creadores como El FedeLobo y GameGrumps. Inicialmente se enfocó en contenido de gameplays, pero con el tiempo evolucionó hacia temas como animación, cine y cultura popular. Señaló que su canal tuvo un crecimiento acelerado tras ser favorecido por el algoritmo de YouTube, lo cual le permitió dedicarse de manera exclusiva a la creación de contenido. Indicó que el grupo Estamos en Beta ha influido significativamente en su desarrollo, ya que ha recibido asesoría técnica y acompañamiento por parte de sus integrantes.

Gapa, por su parte, cuenta con una trayectoria de casi diez años. Inició con un canal compartido con su hermana que luego transformó en FAP Bros. En su caso, su contenido combina videojuegos y entretenimiento, con un enfoque en generar interacción con su audiencia. Destacó que formar parte de Estamos en Beta le ha permitido mejorar elementos estratégicos de su canal, como los títulos y la presentación de los videos. También mencionó que el colectivo ha funcionado como un espacio de intercambio de conocimientos y experiencias útiles para enfrentar los desafíos propios del medio.

Ambos entrevistados coinciden en que la colaboración contribuye al crecimiento. Kariix atribuye parte del aumento en la audiencia de sus transmisiones al apoyo de la comunidad, que permitió que su promedio de espectadores en directo pasara de 20 a más de 70. Gapa resalta que trabajar con otros creadores es una oportunidad para compartir audiencias, intercambiar ideas y ajustar estrategias, lo cual considera fundamental en contextos donde el alcance depende de múltiples factores.

En relación con el streaming, ambos valoran el rol que cumple en la consolidación de sus comunidades. Para Kariix, los directos representan una forma de comunicación más directa con su audiencia y una alternativa complementaria a la edición de videos. Aunque prefiere trabajar de manera individual en sus proyectos, considera que los streamings en compañía permiten generar dinámicas que enriquecen la experiencia. En el caso de Gapa, el streaming es parte integral de su actividad como creador. Utiliza esta herramienta para fortalecer la relación con su audiencia a través de eventos, retos y formatos participativos.

Respecto a las colaboraciones, Kariix prefiere ser invitado en los canales de otros, ya que esto le facilita la gestión de tiempos y evita complicaciones logísticas. Aunque ha colaborado ocasionalmente en su propio canal, prefiere limitar este tipo de contenido. Gapa, en cambio, participa activamente en colaboraciones con otros creadores, tanto en formatos de video como en transmisiones en vivo y podcast, considerando estas actividades parte habitual de su dinámica de trabajo.

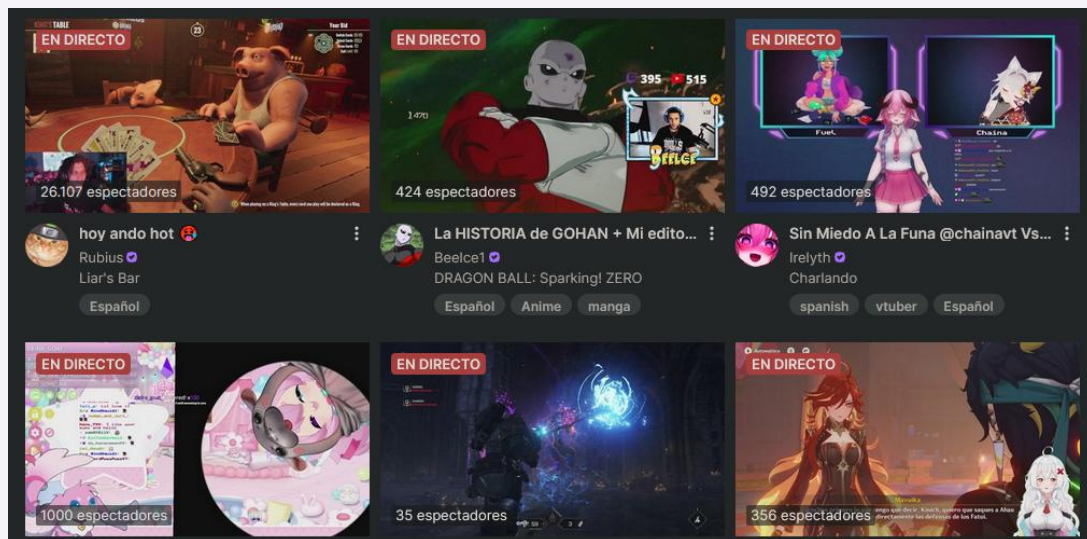
Ambos participantes señalaron que pertenecer a un grupo como Estamos en Beta no solo influye en términos de crecimiento cuantitativo, sino que también permite establecer espacios de diálogo, retroalimentación y cooperación. Según Kariix, este entorno ha sido relevante para mejorar su contenido. Para Gapa, la colaboración ha sido una estrategia para fortalecer su canal y afrontar los efectos de la exposición constante en plataformas digitales.

En conjunto, las entrevistas evidencian que las colaboraciones entre creadores de contenido operan como mecanismos estructurados de apoyo mutuo, intercambio de saberes y circulación de audiencias, contribuyendo así a la sostenibilidad de los proyectos individuales y colectivos.

Pesquisas

La investigación sobre las dinámicas de colaboración en plataformas digitales como Twitch y YouTube ha ganado relevancia en los últimos años, especialmente entre los jóvenes. Diversos estudios han explorado aspectos como la formación de comunidades, comportamiento de usuarios e interacciones sociales en estos entornos.

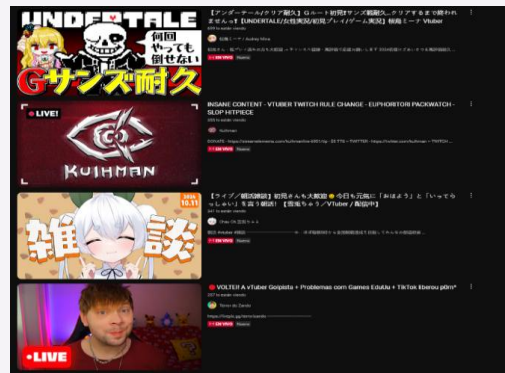
Un enfoque central en la literatura reciente es la influencia de las relaciones parasociales en la experiencia de los espectadores y su comportamiento de consumo. Por ejemplo, el artículo de Stein, Breves y Andres (2024) destaca cómo la percepción de similitud y human-likeness en influenciadores virtuales afecta la interacción del público con el contenido. Esta investigación es crucial para entender cómo los creadores construyen conexiones con sus audiencias y cómo esto influye en la generación de comunidades en plataformas como Twitch.



Transmisiones en directo de Twitch

Asimismo, el estudio de Bai y Tan (2024) sobre la presencia social y física en TikTok durante livestreams proporciona un marco útil para analizar cómo estas dimensiones afectan las decisiones de consumo. Al considerar el fenómeno de Twitch en este contexto, se observa un patrón en la manera en que la interacción social mediada digitalmente impacta la fidelización de la audiencia y el crecimiento de la comunidad en torno a los streamers.

La investigación de Leith (2022) examina el uso de Twitch durante la pandemia de COVID-19 y su relación con la teoría de usos y gratificaciones, sugiriendo que las necesidades de interacción social y liberación de tensión son fundamentales para entender la motivación detrás del consumo de contenido en plataformas de streaming.



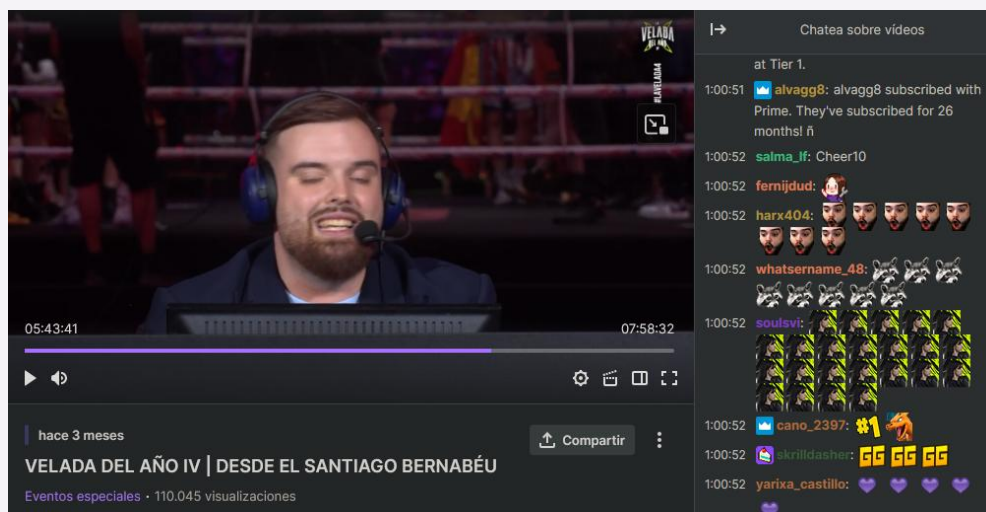
Transmisiones en directo de YouTube

Por otro lado, la tesis de Dohlen (2022) analiza las cualidades necesarias para convertirse en un streamer exitoso, explorando la interacción entre resultados cualitativos y cuantitativos. Este enfoque es esencial para comprender cómo los

creadores navegan las complejidades del ecosistema digital y maximizan su impacto.

Finalmente, la investigación de Johnson, Carrigan y Brock (2019) sobre el imperativo de ser visto en el ámbito del streaming de videojuegos revela cómo las dinámicas de poder y las prácticas de auto-presentación son fundamentales en la búsqueda de la celebridad. Esta perspectiva es clave para identificar las implicaciones éticas de la representación desigual en el consumo digital, un tema central en el análisis del documental.

A través de estas investigaciones, se establece un marco teórico sólido que permite abordar las barreras de acceso y las dinámicas de interacción en plataformas digitales, así como las prácticas para generar y aumentar audiencias. El documental se basa en estos hallazgos para ofrecer una visión comprensiva sobre las experiencias de creadores hispanos y las implicaciones éticas de su representación en el entorno digital.



Evento: La Velada del Año con un pico máximo de 4 millones de espectadores, producido por el creador Ibai Llanos (2024)

Anexos

Permisos Gapa (F.A.P Bros)

Contrato de cesión derechos de imagen


Yo Gabriel Palomino Alvarez, identificado/a con DNI 78901234-A de Perú, en mi condición de entrevistado/a, autorizo a Yhainner Estiven Giraldo Suárez, dentro del proyecto “*Colaboraciones Digitales: Más allá del Stream*”, documental audiovisual realizado como Trabajo de Grado para la Carrera de Comunicación, a incluir en cualquier soporte audiovisual mi participación en la entrevista realizada para dicha producción. Asimismo, autorizo el uso de mi imagen dentro del proyecto, de acuerdo con los propósitos establecidos por Yhainner Giraldo.

Esta autorización se otorga sin perjuicio de mi derecho moral de paternidad e integridad, conforme a las disposiciones sobre derechos de autor y propiedad intelectual aplicables en mi país de residencia y en la legislación internacional.

Declaro que soy el/la titular de los derechos sobre el contenido de mi entrevista y que tengo plena facultad para otorgar esta autorización sin restricciones. En consecuencia, me comprometo a eximir de cualquier responsabilidad a Yhainner Giraldo en caso de que surja algún reclamo relacionado con derechos de autor.

La presente autorización es exclusiva para el documental mencionado y su difusión tendrá un carácter cultural, incluyendo su publicación en el canal de YouTube de Yhainner Giraldo.

Fecha: 14/04/2025

Firma: 

Nombre: Gabriel Palomino Alvarez

Tipo y número de documento: DNI 78901234-A

País de emisión del documento: Perú

Cesión de derechos para utilización de archivo audiovisual
(Noticieros, películas, videos, imágenes electrónicas)

Yo Gabriel Palomino Alvarez, identificado/a con DNI 78901234-A de Perú, en mi condición de propietario/a de los derechos del contenido publicado en el/los canal(es) de YouTube:

Nombre(s) del/de los canal(es): F.A.P Bros y Gapa El Héroe

Autorizo a Yhainner Estiven Giraldo Suárez, dentro del proyecto audiovisual de “*Colaboraciones digitales: más allá del Stream*”, documental audiovisual realizado como Trabajo de Grado para la Carrera de Comunicación, a incluir en cualquier soporte audiovisual cualquier video, short, transmisión en vivo u otro contenido publicado en el/los canal(es) mencionados, con fines de reproducción y comunicación pública, respetando en todo momento mi derecho moral de paternidad e integridad.

Por este medio, declaro que soy el/la titular de los derechos sobre el contenido del/los canal(es) mencionado(s) y garantizo que puedo otorgar esta autorización sin restricciones. En consecuencia, me comprometo a eximir de cualquier responsabilidad a Yhainner Giraldo en caso de que surja algún reclamo relacionado con derechos de autor.

La presente autorización es exclusiva para el documental mencionado y su difusión tendrá un carácter cultural, incluyendo su publicación en el canal de YouTube de Yhainner Giraldo.

Fecha: 14/04/2025

Firma: 

Nombre: Gabriel Palomino Alvarez

Tipo y número de documento: DNI 78901234-A

País de emisión del documento: Perú

Contrato de cesión derechos de imagen

Yo, Diego Alonso Moreno Castillo, identificado/a con (tipo de documento y número) INE 1693095264536 de (país de emisión del documento) México, en mi condición de entrevistado/a, autorizo a Yhainner Estiven Giraldo Suárez, dentro del proyecto “*Colaboraciones Digitales: Más allá del Stream*”, documental audiovisual realizado como Trabajo de Grado para la Carrera de Comunicación, a incluir en cualquier soporte audiovisual mi participación en la entrevista realizada para dicha producción. Asimismo, autorizo el uso de mi imagen dentro del proyecto, de acuerdo con los propósitos establecidos por Yhainner Giraldo.

Esta autorización se otorga sin perjuicio de mi derecho moral de paternidad e integridad, conforme a las disposiciones sobre derechos de autor y propiedad intelectual aplicables en mi país de residencia y en la legislación internacional.

Declaro que soy el/la titular de los derechos sobre el contenido de mi entrevista y que tengo plena facultad para otorgar esta autorización sin restricciones. En consecuencia, me comprometo a eximir de cualquier responsabilidad a Yhainner Giraldo en caso de que surja algún reclamo relacionado con derechos de autor.

La presente autorización es exclusiva para el documental mencionado y su difusión tendrá un carácter cultural, incluyendo su publicación en el canal de YouTube de Yhainner Giraldo.

Fecha: 02 / 04 / 2025

Firma:



Nombre: Diego Alonso Moreno Casillo

Tipo y número de documento: INE 1693095264536

País de emisión del documento: México

Cesión de derechos para utilización de archivo audiovisual
(Noticieros, películas, videos, imágenes electrónicas)

Yo, Diego Alonso Moreno Castillo, identificado/a con (tipo de documento y número) INE 1693095264536 de (país de emisión del documento) México, en mi condición de propietario/a de los derechos del contenido publicado en el/los canal(es) de YouTube:

Nombre(s) del/de los canal(es): Super Kariix World

Autorizo a Yhainner Estiven Giraldo Suárez, dentro del proyecto audiovisual de “*Colaboraciones digitales: más allá del Stream*”, documental audiovisual realizado como Trabajo de Grado para la Carrera de Comunicación, a incluir en cualquier soporte audiovisual cualquier video, short, transmisión en vivo u otro contenido publicado en el/los canal(es) mencionados, con fines de reproducción y comunicación pública, respetando en todo momento mi derecho moral de paternidad e integridad.

Por este medio, declaro que soy el/la titular de los derechos sobre el contenido del/los canal(es) mencionado(s) y garantizo que puedo otorgar esta autorización sin restricciones. En consecuencia, me comprometo a eximir de cualquier responsabilidad a Yhainner Giraldo en caso de que surja algún reclamo relacionado con derechos de autor.

La presente autorización es exclusiva para el documental mencionado y su difusión tendrá un carácter cultural, incluyendo su publicación en el canal de YouTube de Yhainner Giraldo.

Fecha: 02 / 04 / 2025

Firma:



Nombre: Diego Alonso Moreno Castillo

Tipo y número de documento: INE 1693095264536

País de emisión del documento: México

Referencias

- Atasanova, D. & Svensson, O. (2022). *The Social Contract of Live Streaming A Case Study of Four Streams on Twitch.tv* [Tesis de licenciatura, Uppsala Universitet]. Digitala Vetenskapliga Arkivet. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1737896&dswid=-5815>
- Bai, K. y Hua Tan, K. (2024). The Influence of Online Social and Physical Presence on User Consumption Decisions in TikTok Livestreaming: A Scoping Review. *CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING*, 27 (7), 452-466. <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.052>
- Buitrago, Á., Martín García, A. & Torres Ortiz, L. (2022). Trabajemos juntos: Coworking online y sincrónico en Twitch como muestra del potencial colaborativo del live-streaming. *Revista de Comunicación*, 21 (1), 49-65. <https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A3>
- Castro Agirre, I. & Martínez Fernández, G. (2024). Del nicho gamer a medio de masas: las figuras mediáticas y contenidos más populares de Twitch, *Communication & Society*, 37(2), 179-196. doi.org/10.15581/003.37.2.179-196
- Diwanji, V; Reed, A; Ferchaud, A; Seibert, J; Weinbrecht, V. & Sellers, N. (2019). Don't just watch, join in: Exploring information behavior and copresence on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 105 (2020), 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106221>
- Dohlen, V. (2022). *BECOMING A STREAMER: USING QUALITATIVE OUTCOMES AND QUANTITATIVE OUTPUTS TO IMPACT STREAMING SUCCESS* [Tesis de Maestría, University of North Carolina at Chapel Hill]. Carolina Digital Repository. <https://cdr.lib.unc.edu/downloads/pv63g952g>
- Domínguez Armas, A. (2024). El discurso de odio como medio para la exclusión argumentativa. *Revista Iberoamericana de Argumentación*, 1 (2024), 68-79. <https://doi.org/10.15366/ria2024.m1>
- El último Tv-Nauta (2024, 21 de marzo). Rabia. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=EdrblOv1Mt4>
- Johnson, M. R; Carrigan, M. & Brock, T. (2019). The imperative to be seen: The moral economy of celebrity video game streaming on Twitch.tv. *First Monday*, 24 (8 - 5). <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v24i8.8279>

- Landino Calvo, N. (2021). *Yonkay live online. Creación y desarrollo de un streaming 24/7 sobre rutinas de un universitario, artista y videogamer, y análisis de la relación con sus seguidores* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana Cali]. Repositorio Vitela. <https://vitela.javerianacali.edu.co/handle/123456789/1>
- Leith, A. P. (2022). Twitch in the Time of Quarantine: The Role of Engagement in Needs Fulfillment. *Psychology of Popular Media*, 11 (3), 275 -280. <https://doi.org/10.1037/ppm0000372>
- Moreno, D. (2025). Entrevista realizada por Yhainner Giraldo [Comunicación personal].
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós Comunicación Cine.
- OLIVARES-GARCÍA, F. J. y MÉNDEZ MAJUELOS, I. (2022). Periodistas y comunicadores en Twitch: medios más allá de las redes sociales. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 66, 45-61. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3473>
- Palomino, G. (2025). Entrevista realizada por Yhainner Giraldo [Comunicación personal].
- Peinado, F., Carrero-Márquez O. & García-Chamizo. (2024). El "modelo Ibai": ejemplo de ludificación del contenido periodístico deportivo creador de tendencia juvenil. *Comunicación y Medios*, 33(49), 144-158. [10.5354/0719-1529.2024.72197](https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72197)
- Pereira, S; Moura, P; & Fillol, J. (2018). THE YOUTUBERS PHENOMENON: WHAT MAKES YOUTUBE STARS SO POPULAR FOR YOUNG PEOPLE? *Fonseca, Journal of Communication*, 17 (2018), 107-123
- Platinga, C. R. (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. Universidad Nacional Autónoma de México
- Poveda Criado, M. A. (2022). LAS NARRATIVAS PERIODÍSTICAS DE LA PLATAFORMA TWITCH EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN. *Revista Internacional de Cultura Visual*, 2022, 2-8. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3608>
- Rodríguez Uscátegui, M. (2019). *El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Javeriano. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/46694>
- Salgado, C. M. (2016). Los millennials su forma de vida y el streaming. *Gestión y estrategia*, 50, 121-137.
- Stein, J. P., Breves, P. L. y Andres, N. (2024). Parasocial interactions with real and virtual influencers: The role of perceived similarity and human-likeness. *New media & society*, 26 (6), 3433-3453. <https://doi.org/10.1177/14614448221102900>

UnRandomMás. (2024, 4 de marzo). Los STREAMERS Qué RECHAZARON a La ÉLITE de TWITCH y La EXPUSIERON... [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=uKkuk7AVy4M>