

EMISIONES OTT



12 de septiembre de 2024

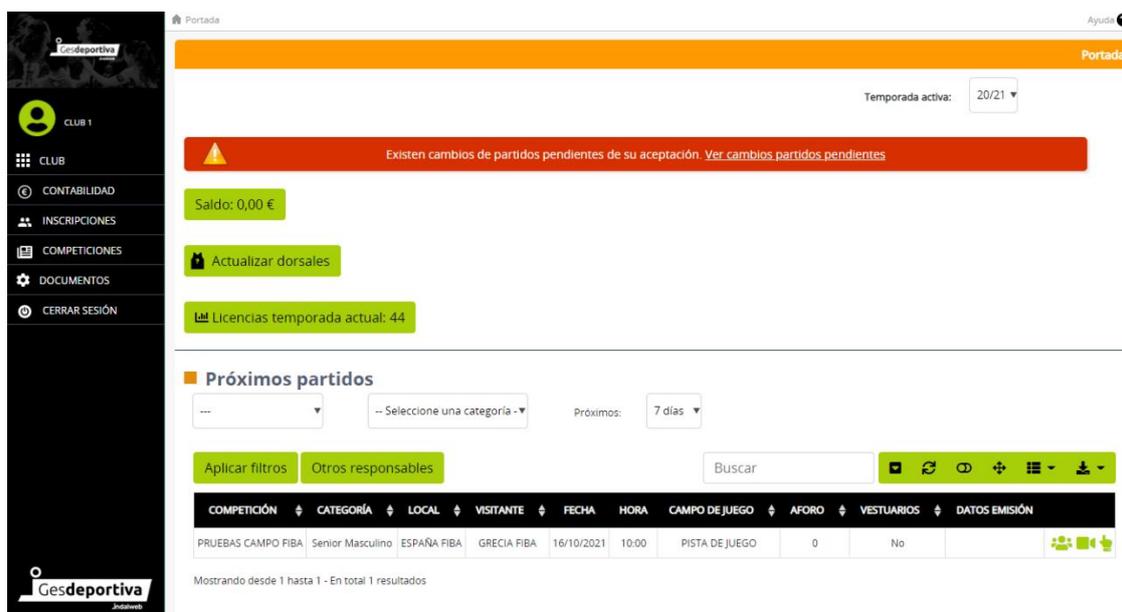
Índice

1 - Solicitar una emisión	3
2 - Emisión con OBS	6
3 - Emisión con Streamlabs APP	16
3.1 Escenas	34
4 - Emisión con Streamlabs PC	37
5 - Recomendaciones	42
6 - Ayuda	42

1 - Solicitar una emisión

Antes de poder emitir un partido, a través de la plataforma, se ha de solicitar la emisión de dicho partido.

Para solicitar una emisión tenemos que entrar al perfil club, en la página de inicio aparecerán los próximos partidos según indiquemos en los filtros. En el caso del ejemplo vemos que aparece un partido, "ESPAÑA FIBA" vs "GRECIA FIBA".



Portada

Temporada activa: 20/21

Existen cambios de partidos pendientes de su aceptación. [Ver cambios partidos pendientes](#)

Saldo: 0,00 €

Actualizar dorsales

Licencias temporada actual: 44

Próximos partidos

-- Seleccione una categoría -- Próximos: 7 días

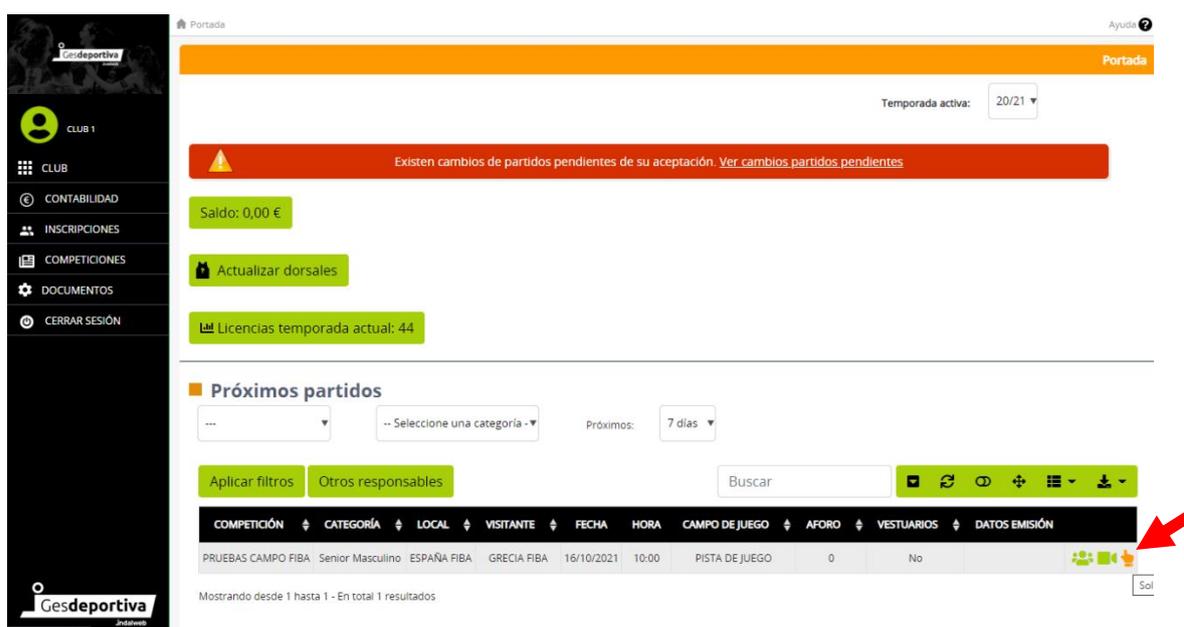
Aplicar filtros Otros responsables

Buscar

COMPETICIÓN	CATEGORÍA	LOCAL	VISITANTE	FECHA	HORA	CAMPO DE JUEGO	AFORO	VESTUARIOS	DATOS EMISIÓN
PRUEBAS CAMPO FIBA	Senior Masculino	ESPAÑA FIBA	GRECIA FIBA	16/10/2021	10:00	PISTA DE JUEGO	0	No	

Mostrando desde 1 hasta 1 - En total 1 resultados

Para solicitar la emisión de dicho partido se ha de pulsar en el icono de la mano, en la siguiente imagen podemos observar dicho icono resaltado con el color naranja.



Portada

Temporada activa: 20/21

Existen cambios de partidos pendientes de su aceptación. [Ver cambios partidos pendientes](#)

Saldo: 0,00 €

Actualizar dorsales

Licencias temporada actual: 44

Próximos partidos

-- Seleccione una categoría -- Próximos: 7 días

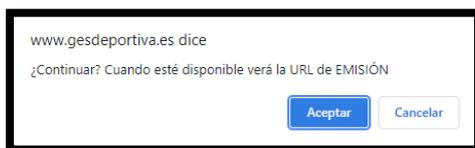
Aplicar filtros Otros responsables

Buscar

COMPETICIÓN	CATEGORÍA	LOCAL	VISITANTE	FECHA	HORA	CAMPO DE JUEGO	AFORO	VESTUARIOS	DATOS EMISIÓN
PRUEBAS CAMPO FIBA	Senior Masculino	ESPAÑA FIBA	GRECIA FIBA	16/10/2021	10:00	PISTA DE JUEGO	0	No	

Mostrando desde 1 hasta 1 - En total 1 resultados

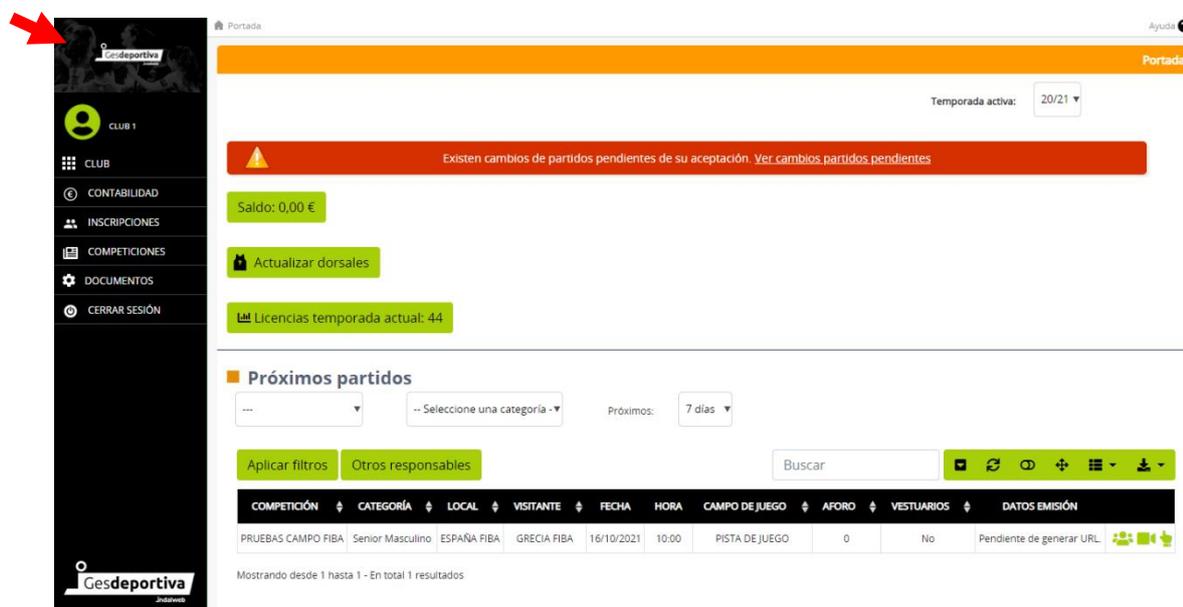
Una vez pulsado el botón de la mano, nos aparecerá un mensaje en la parte superior indicándonos si deseamos continuar, pulsamos en Aceptar.



Una vez aceptada la petición, nos aparece un mensaje en “DATOS EMISIÓN” indicando que está pendiente de generar URL.

Este proceso de generar la URL se realizará en la semana del partido. Es decir, si se pide una emisión para dentro de tres semanas, los datos de emisión no se obtendrán hasta llegar a la semana del partido. Si el partido es el sábado, el lunes tendremos dicha información.

En el caso de solicitar la emisión de un partido de la misma semana el proceso puede tardar hasta 10 minutos. No aparece automáticamente, debemos actualizar la página de inicio. Para ello se ha de pulsar en el logotipo de la federación en la parte superior del menú.



Portada

Temporada activa: 20/21

Existen cambios de partidos pendientes de su aceptación. [Ver cambios partidos pendientes](#)

Saldo: 0,00 €

Actualizar dorsales

Licencias temporada actual: 44

Próximos partidos

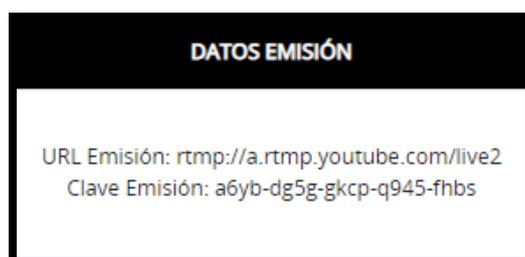
Selección de categoría: -- Seleccione una categoría -- Proximos: 7 días

Aplicar filtros Otros responsables Buscar

COMPETICIÓN	CATEGORÍA	LOCAL	VISITANTE	FECHA	HORA	CAMPO DE JUEGO	AFORO	VESTUARIOS	DATOS EMISIÓN
PRUEBAS CAMPO FIBA	Senior Masculino	ESPAÑA FIBA	GRECIA FIBA	16/10/2021	10:00	PISTA DE JUEGO	0	No	Pendiente de generar URL.

Mostrando desde 1 hasta 1 - En total 1 resultados

Una vez generado el video aparecerá en “DATOS DE EMISIÓN” los datos necesarios para retransmitir en partido en directo a través de la plataforma.



Por norma general, la URL emisión será igual para todos los partidos solicitados. La clave emisión ira cambiando en el caso de ser varios los partidos a emitir en un día.

Que no os genere confusión si cada semana los datos son idénticos, ya que será así en la gran mayoría de los casos.

2 - Emisión con OBS

**Una vez iniciada una transmisión
NO SE PUEDE PARAR NI COMENZAR DE NUEVO**

OBS Studio es un programa de grabación de vídeo que te permite, en este caso, emitir los partidos con un ordenador y una cámara.

Antes de comenzar se tienen que cumplir los siguientes requisitos:

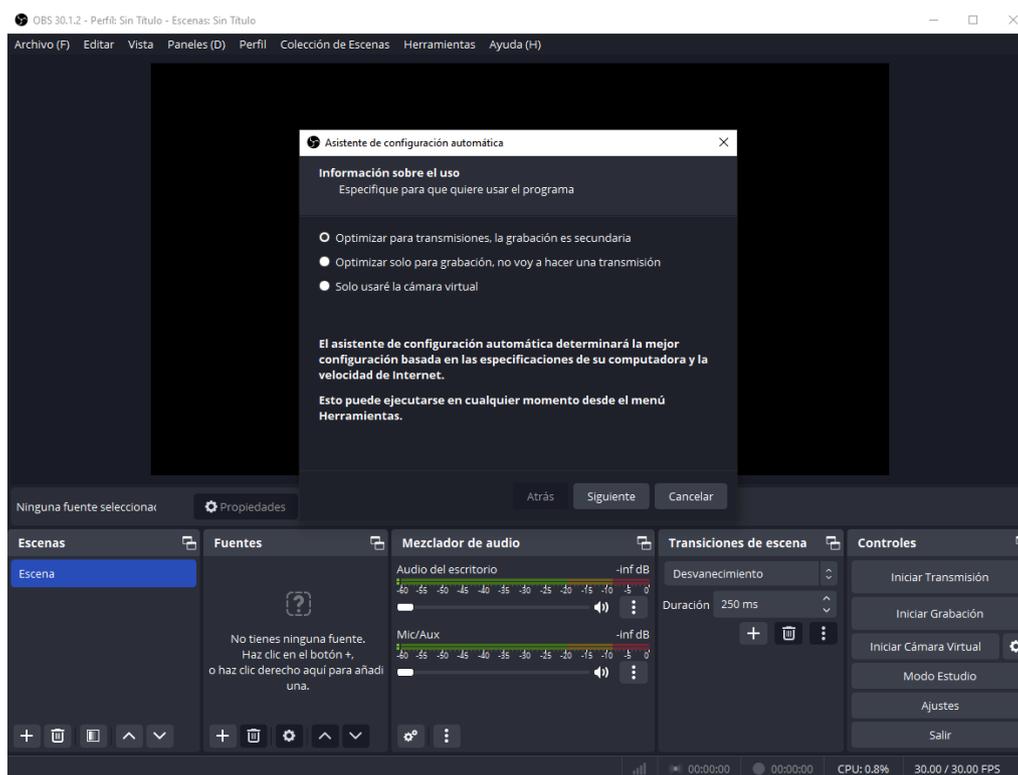
- Una conexión a internet, sin límite de datos en caso de usar la de un móvil. Se recomienda una buena conexión wifi o directamente conectados con cable a la red de internet.
- Una cámara con la que poder grabar el partido.
- Un ordenador

Para poder hacer uso del programa hay que instalarlo previamente en el ordenador. Para ello hay que ir a la página oficial de OBS Studio <https://obsproject.com/es> descargar el programa para nuestro sistema operativo e instalarlo.

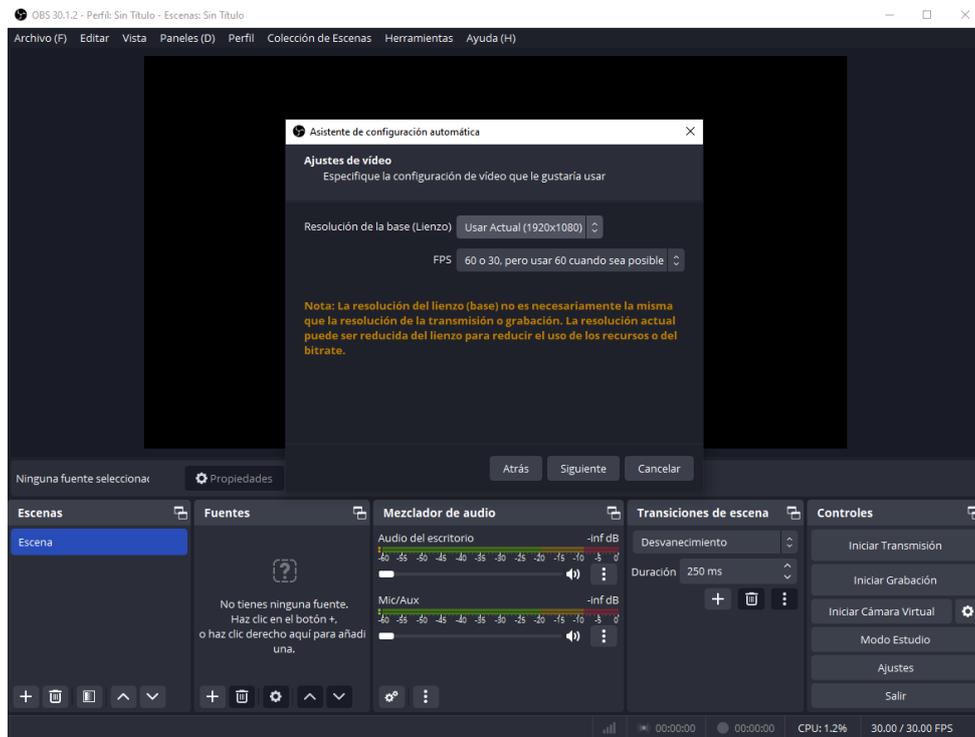
Una vez instalado hay que configurarlo. La primera vez que se abre OBS Studio nos aparece un asistente que nos guiará en el proceso de configuración.

Si realizamos el proceso con las opciones reales de emisión del partido (conexión a internet, cámara...), se configurará lo más óptimo con los recursos que disponemos.

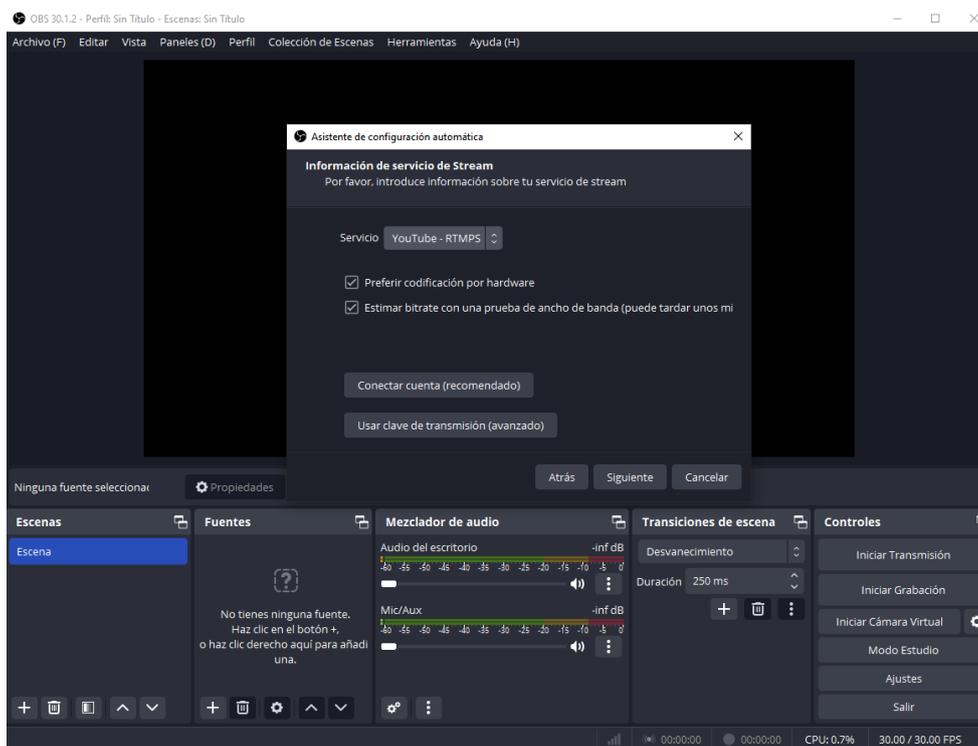
Seleccionaremos la opción que se ve en la siguiente imagen, ya que nuestra intención es transmitir el video y pulsamos en siguiente.



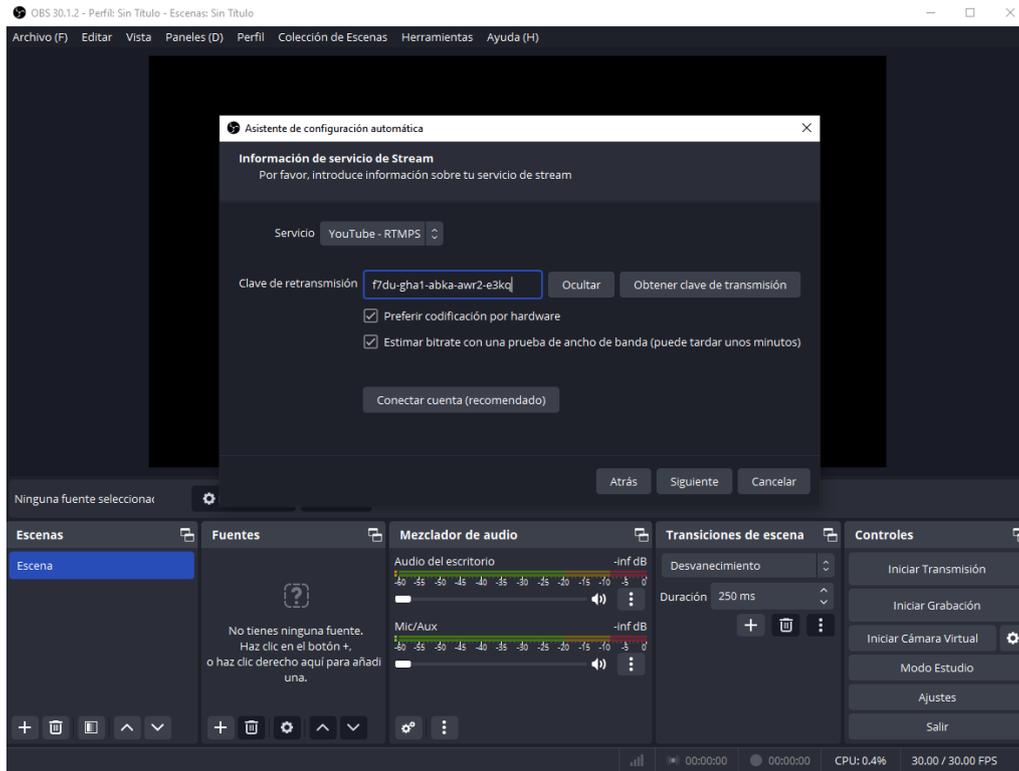
Continuamos con el asistente y seleccionamos la configuración por defecto. Tenemos que tener en cuenta, si la cámara graba a más de 30fps. En el caso de que la cámara no grabe a más de 30fps, seleccionamos del combo de FPS 30fps. Si no estamos seguros, dejamos la que viene por defecto.



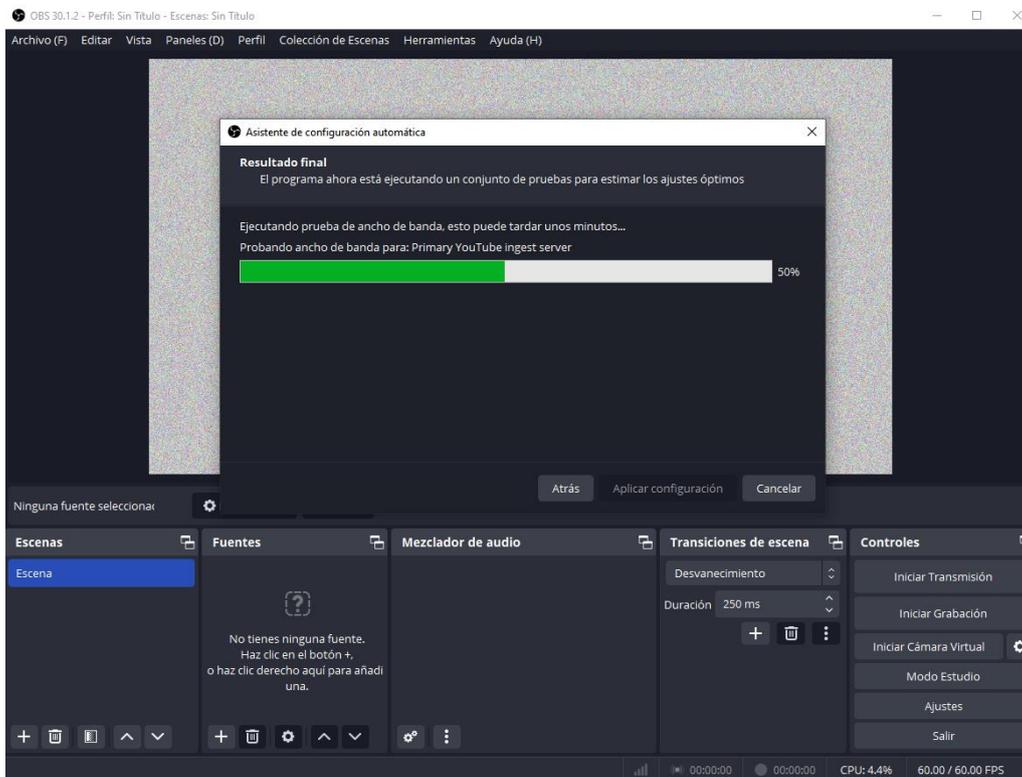
En la siguiente pantalla seleccionamos el servicio de YouTube – RTMPS, ya que sera la opción con la que se tiene que transmitir en la plataforma. Pulsamos sobre el botón “Usar clave de transmisión”.



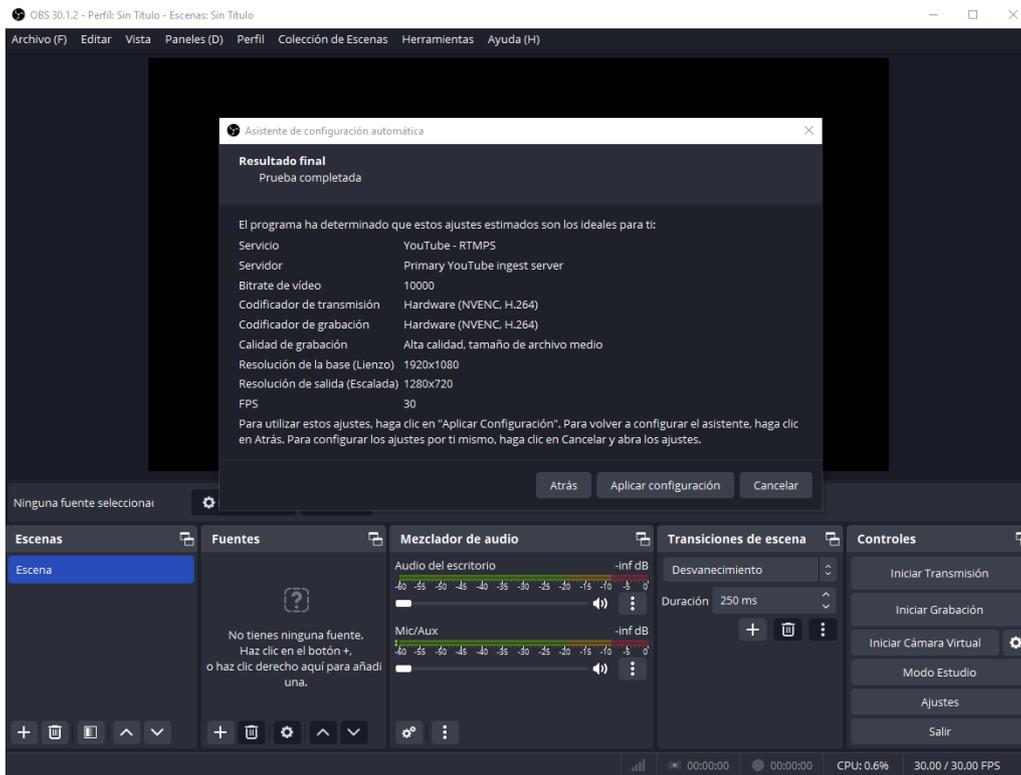
Insertamos la clave que se obtiene en el perfil club al solicitar la emisión.



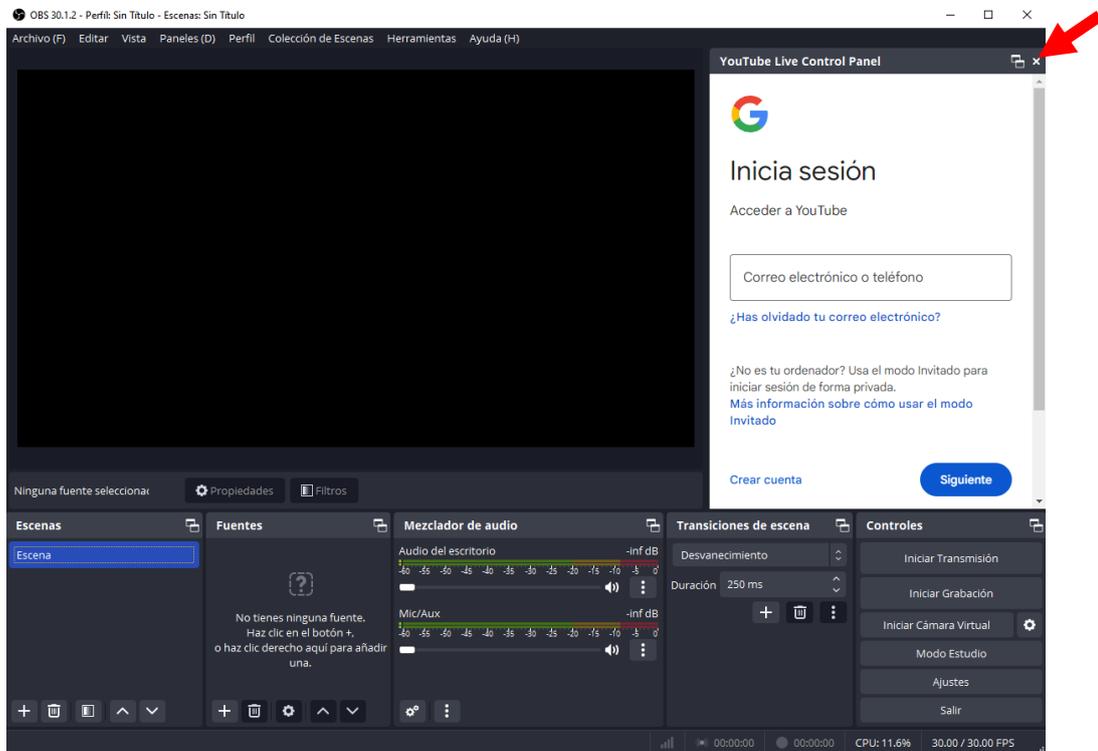
Pulsamos en siguiente y esperamos a que se haga una prueba de ancho de banda.



Una vez acabada la prueba nos mostrara el resultado y pulsamos sobre “Aplicar configuración”.

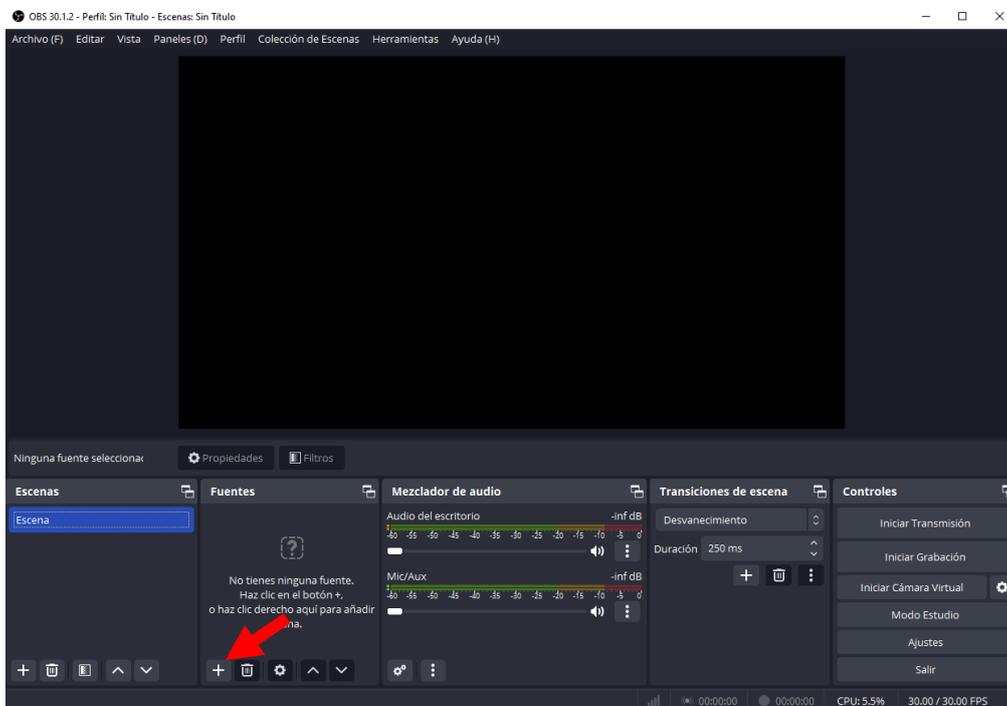


Aplicada la configuración nos aparece una ventana para iniciar sesión en google y acceder a YouTube. Esta ventana la cerraremos para no tener confusiones.

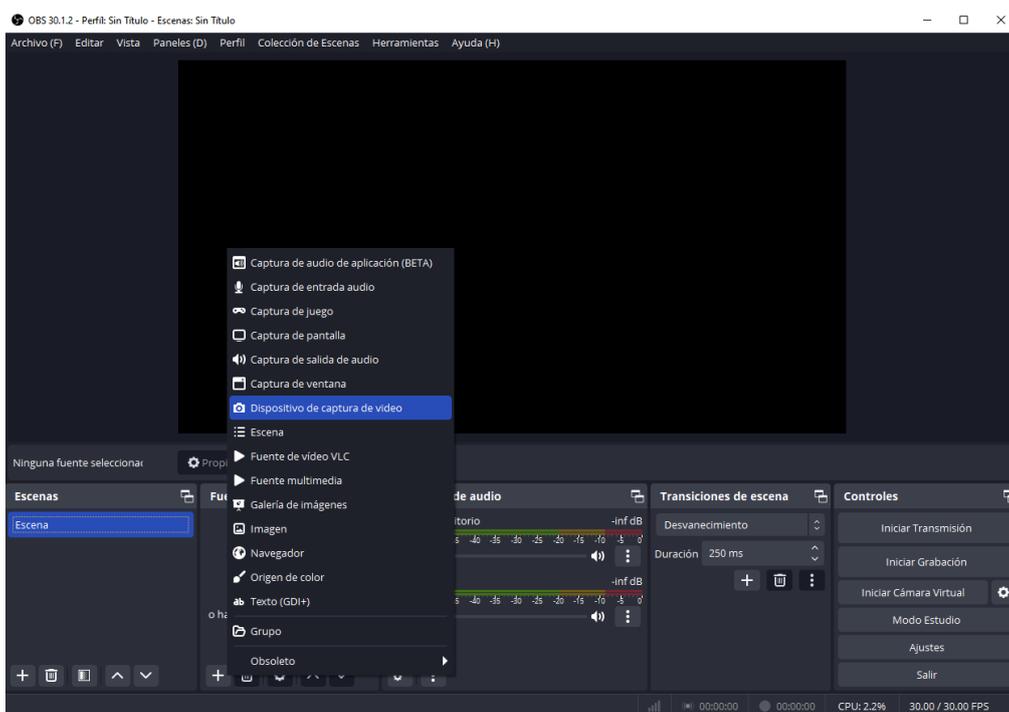


Ahora tenemos que agregar el dispositivo de video que sera el que capture la imagen para poder transmitirla. En el caso de no saber conectar la camara al ordenador, consultar con alguien que os pueda ayudar. En la filmoteca adjunta al manual podeis encontrar ayuda al respecto.

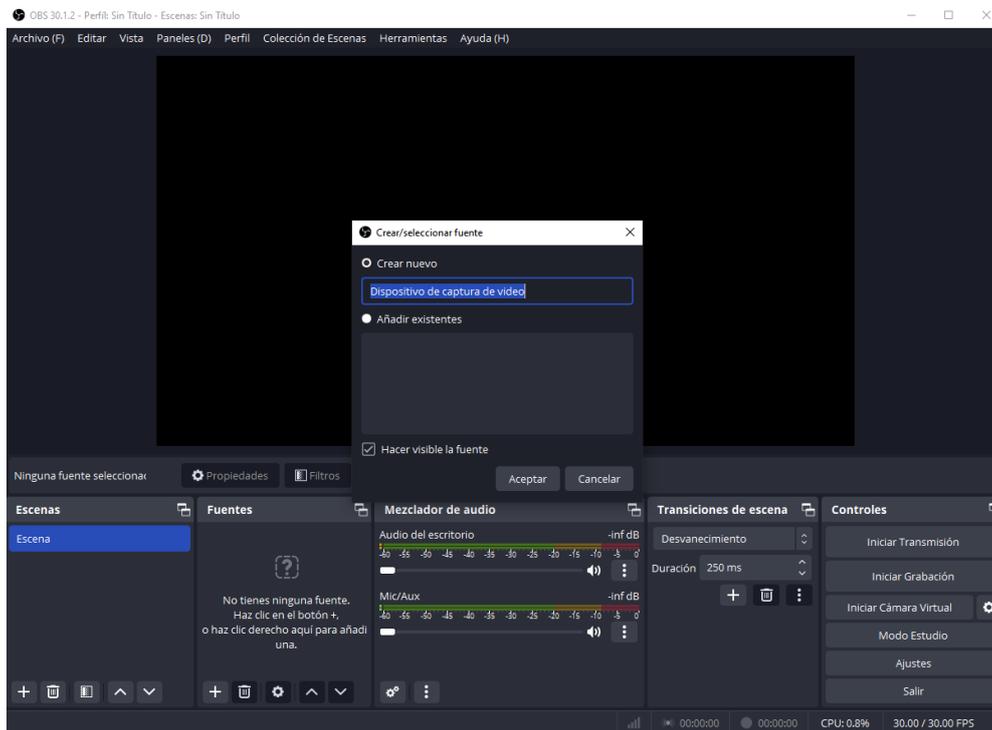
Para añadir la imagen de la camara a la transmisión, pulsamos en el “+” que hay en “Fuentes”, en la siguiente imagen lo podemos ver sombreado de blanco en la parte inferior izquierda.



Seleccionaremos “Dispositivo de captura de video”



Creamos uno nuevo y le indicamos el nombre para identificarlo, podemos dejar el que viene por defecto y aceptamos.



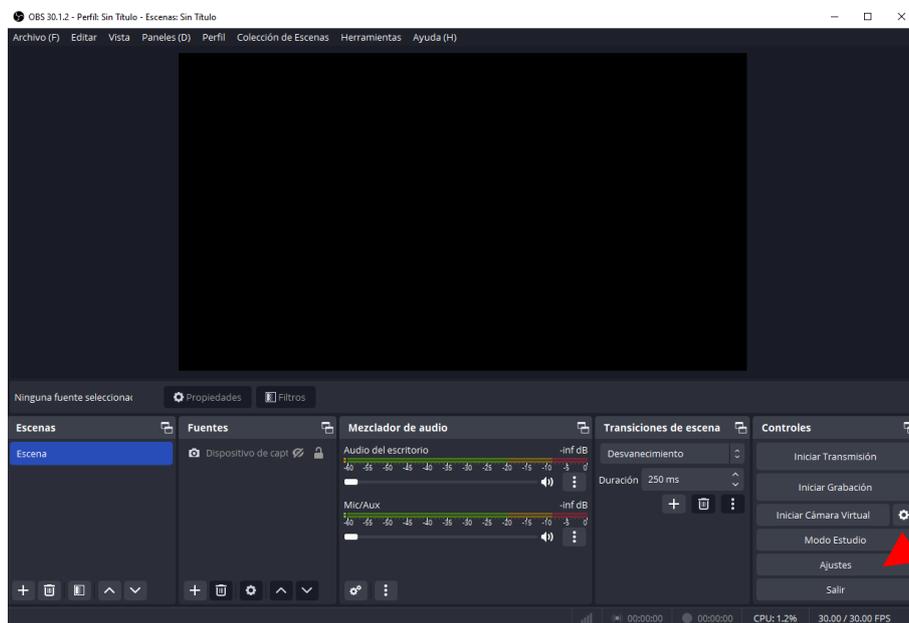
Se nos abrirá una nueva ventana donde poder configurar la entrada de video. En la primera opción “Dispositivo” podremos elegir la cámara conectada al ordenador, normalmente aparecerá como “USB Video”. Al seleccionar esta opción ha de aparecer la imagen de la cámara en el cuadrado superior. En este ejemplo se ha seleccionado una diferente para seguir con el manual.

Una vez tengamos el video de la camara, pulsamos en Aceptar.



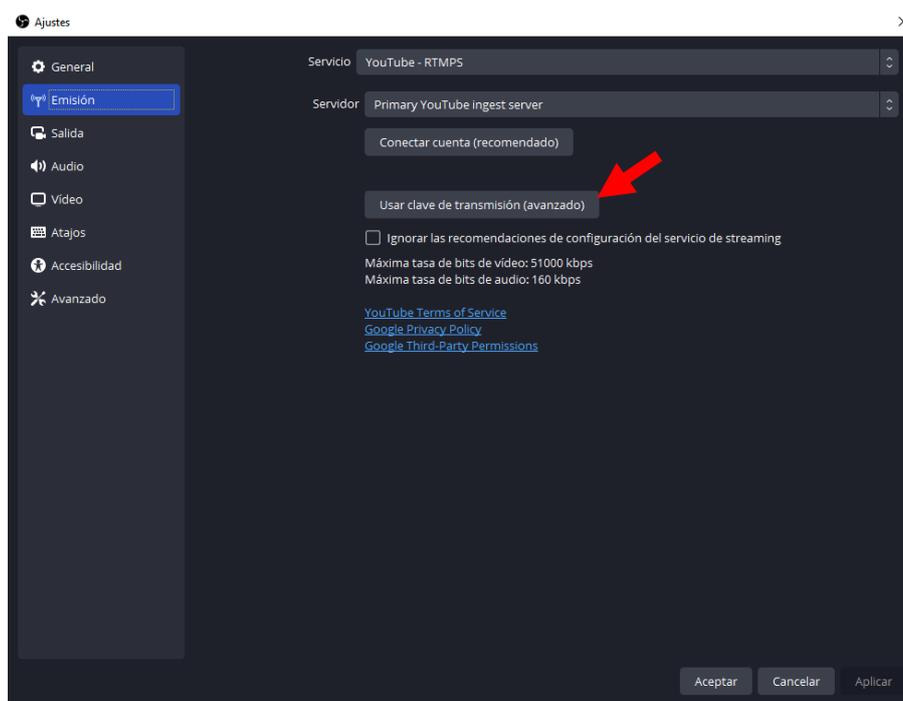
Ya tenemos el video seleccionado y preparado para transmitir.

Ahora solo tenemos que pulsar sobre “Iniciar Transmisión” en la parte inferior derecha, pero en algunos casos aparecerá un mensaje que no está configurada la clave. Para ello nos vamos a “Ajustes”.

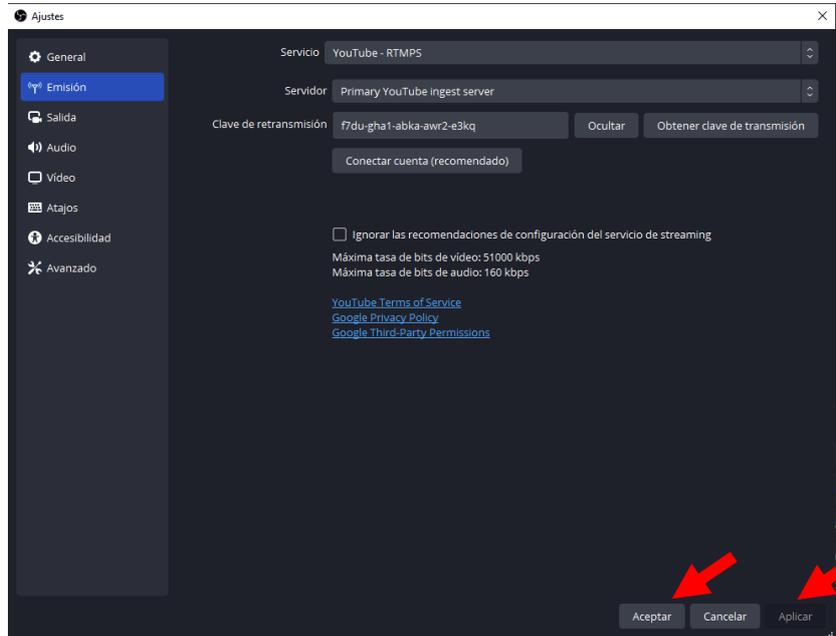


En los ajustes nos dirigimos a “Emisión” y si todo está bien configurado con el asistente, ya tendremos todo bien seleccionado. Comprobar que las opciones de la imagen corresponden a las de vuestro programa.

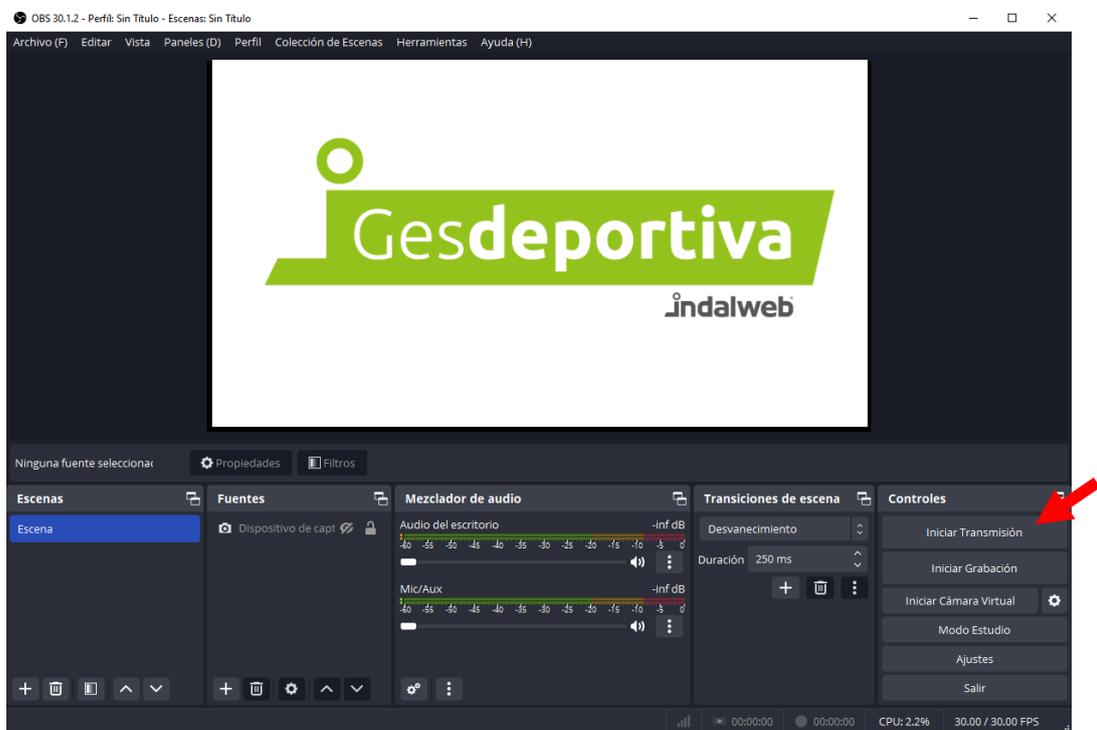
Pulsamos sobre “Usar clave de transmisión” e insertamos la clave que se obtiene en el perfil club.



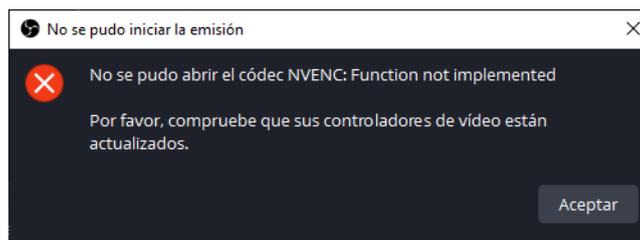
En esta imagen se puede observar una clave para transmitir el video, la cual no os servira, es un ejemplo. Una vez insertada la clave proporcionada al solicitar la emisión, pulsamos sobre Aplicar y Aceptar.



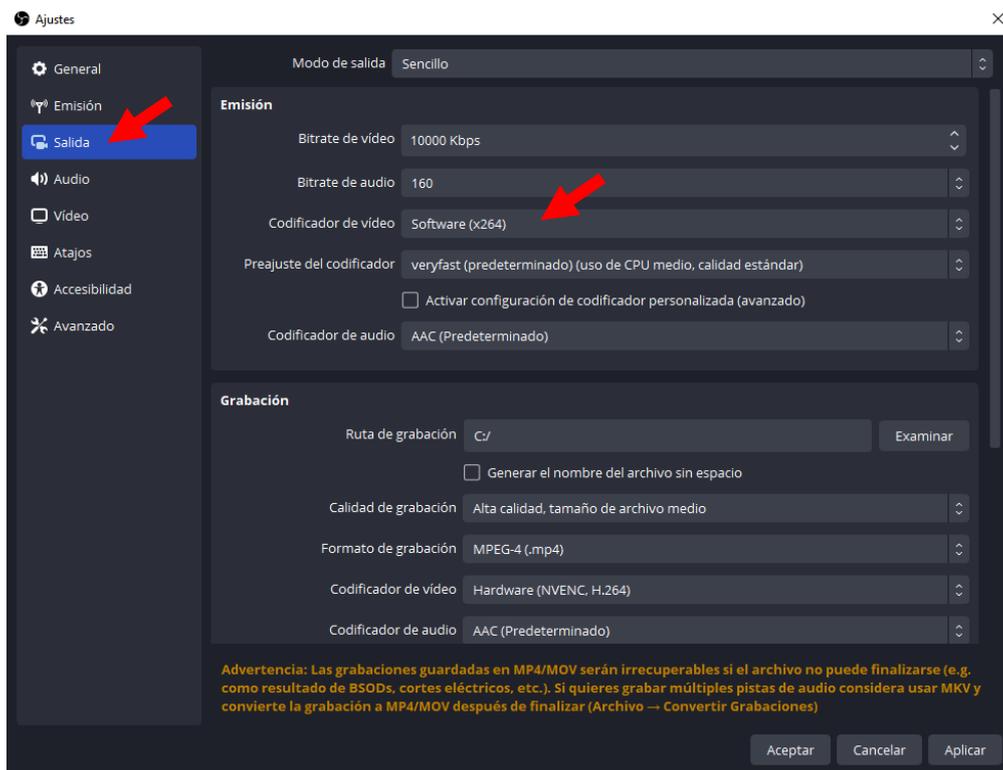
Ya podemos retransmitir el video pulsando sobre Iniciar Transmisión en la parte inferior derecha. Primeramente verificamos que el partido se esta viendo donde aparece el logo de Gesdeportiva.



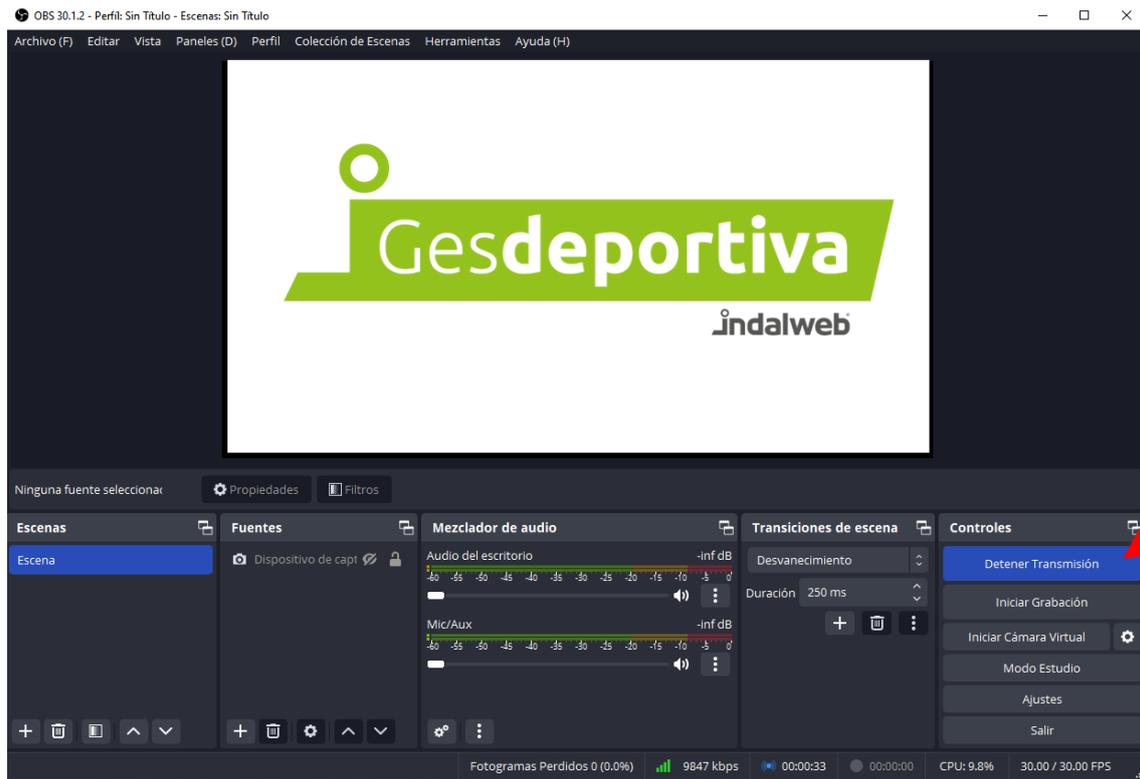
Dependiendo de la configuración del ordeador nos puede aparecer este mensaje



Para darle solución accederemos a “Ajustes” en la opción de “Salida” en el apartado de “Codificador de vídeo” seleccionaremos “Software (x264)”



Ahora si podremos iniciar la transmisión



Una vez acabado el partido pulsaremos “Detener transmisión”.

3 - Emisión con Streamlabs APP

**Una vez iniciada una transmisión
NO SE PUEDE PARAR NI COMENZAR DE NUEVO**

Streamlabs es un software de servicio de retransmisión en directo. Existen varias formas de usarlo, en nuestro caso vamos a explicar cómo usarlo con un móvil o tablet para la retransmisión de los partidos.

Antes de comenzar se tienen que cumplir los siguientes requisitos:

- Una conexión a internet, sin límite de datos en caso de usar la de un móvil. Se recomienda una buena conexión wifi.
- Una trípode donde poder anclar el móvil.

Lo primero que tenemos que hacer es instalar la aplicación en nuestro dispositivo desde la tienda oficial.

Google Play

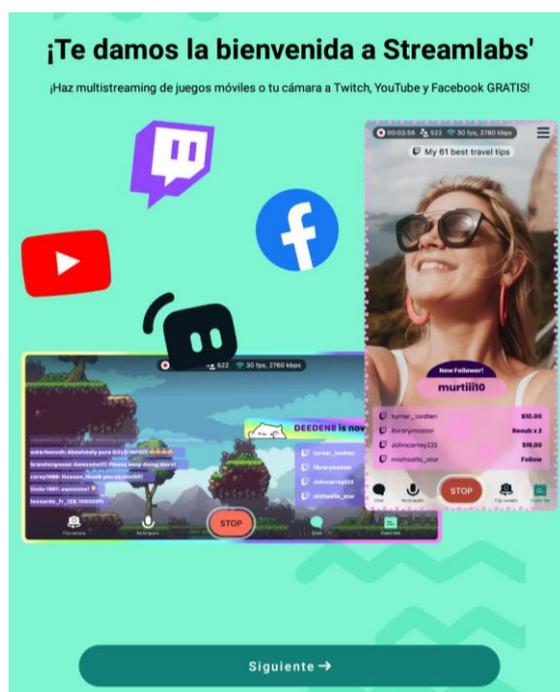
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.streamlabs&hl=es&gl=US>

APP Store

<https://apps.apple.com/es/app/streamlabs-live-streaming-app/id1294578643>

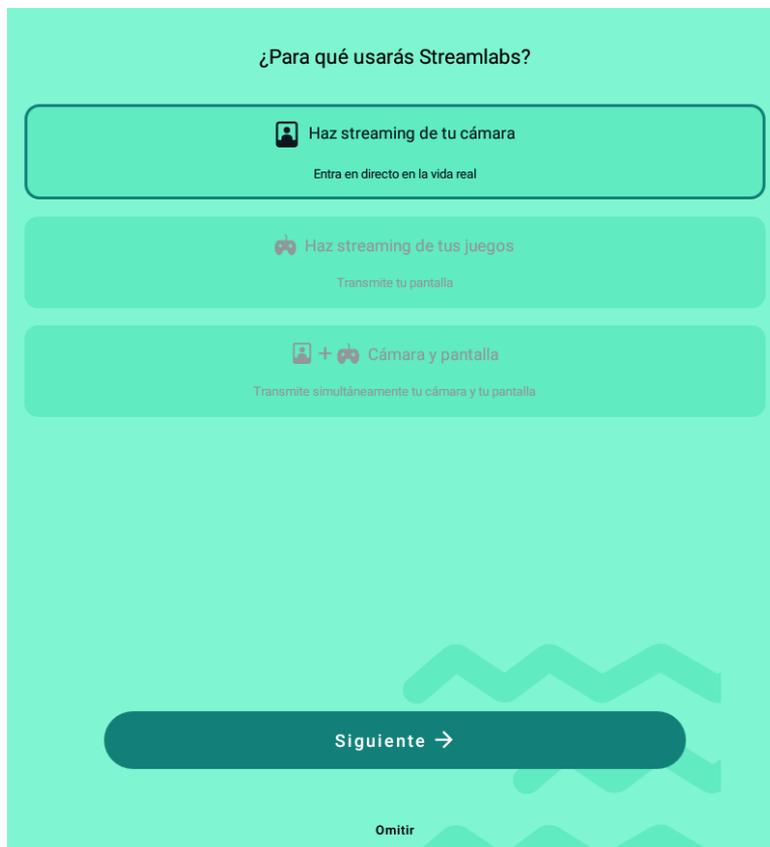
Una vez instalada la aplicación iniciamos el proceso de configuración.

La primera vez que accedemos a la aplicación nos aparecen un mensaje de bienvenida. Pulsamos en “siguiente”.



Ahora se ha de seleccionar la opción de como vamos a usar la aplicación. En nuestro caso vamos a usar la cámara del dispositivo.

*También podemos pulsar en “omitir” e ir a la parte final de configuración.



Seleccionamos el tipo de configuración de la pantalla y pulsamos en “guardar”



Nos solicitara darle permisos a la aplicación de la cámara y el micrófono. Pulsaremos en “Activar cámara” y le daremos a “PERMITIR”, igualmente haremos con el micrófono.



¿Permitir a **Streamlabs** acceder directamente a la cámara para hacer fotos o vídeos?

RECHAZAR

PERMITIR

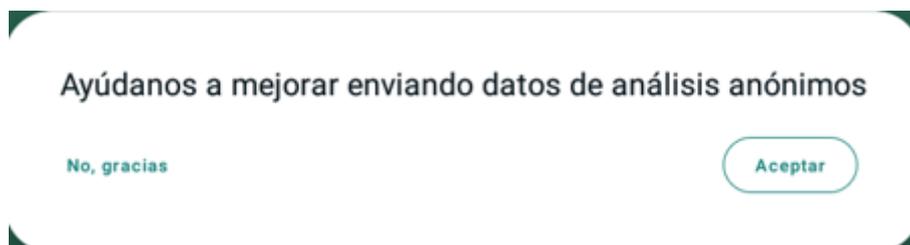


¿Permitir a **Streamlabs** acceda directamente al micrófono para grabar audio?

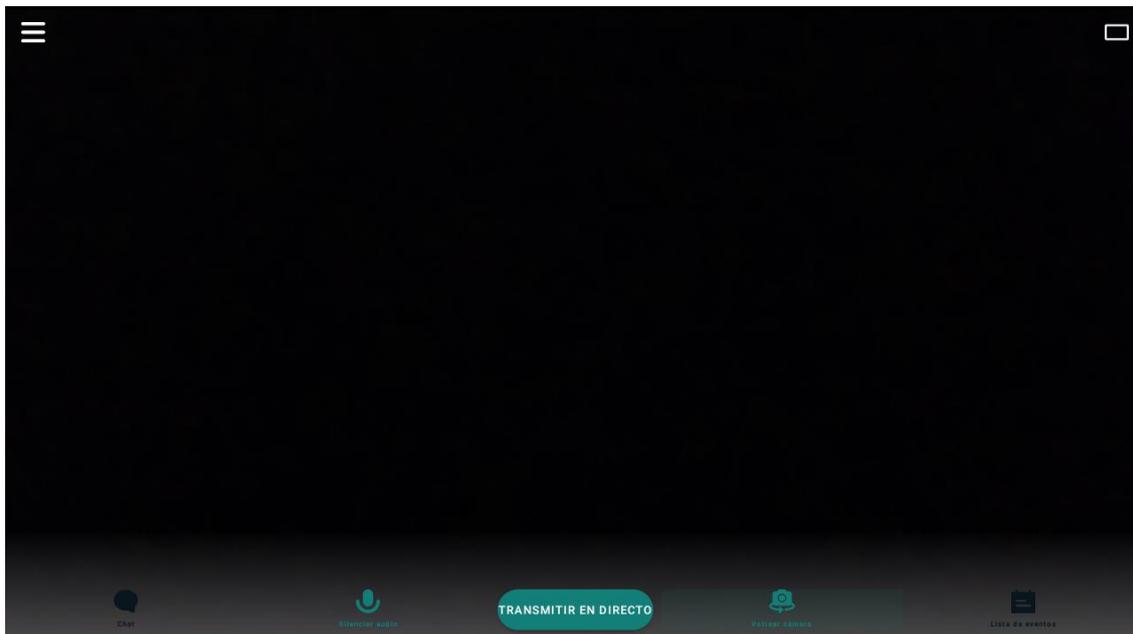
RECHAZAR

PERMITIR

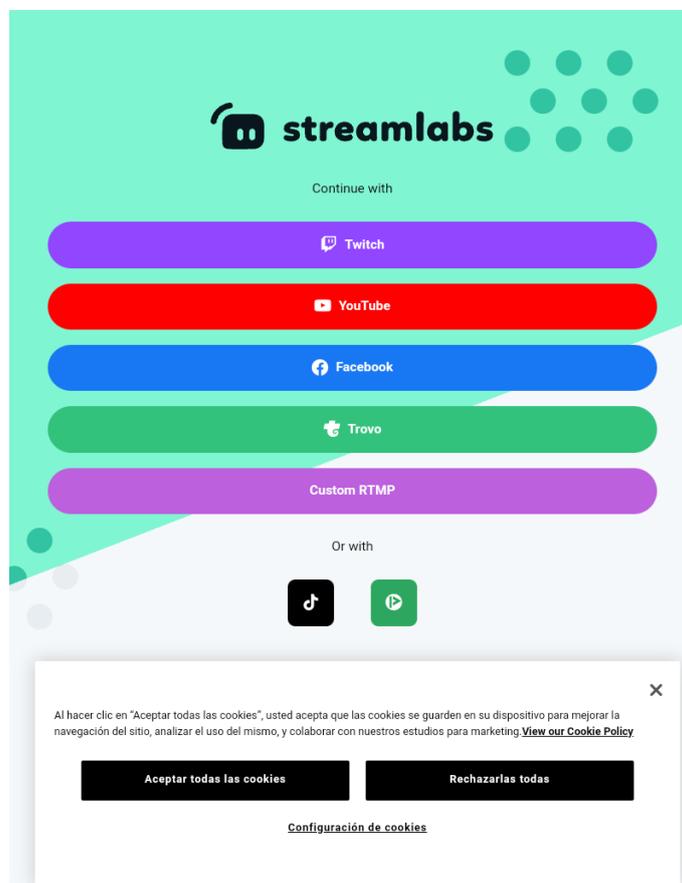
Una vez concedidos los permisos, nos pide que enviemos datos de análisis, en este punto sois libres de elegir. Esta elección no influirá en la retransmisión, incrementará el consumo de datos por los envíos relacionados. Recomendación, pulsar en “No, gracias”



Una vez configurado y concedidos los permisos nos aparecerá la pantalla para la retransmisión.

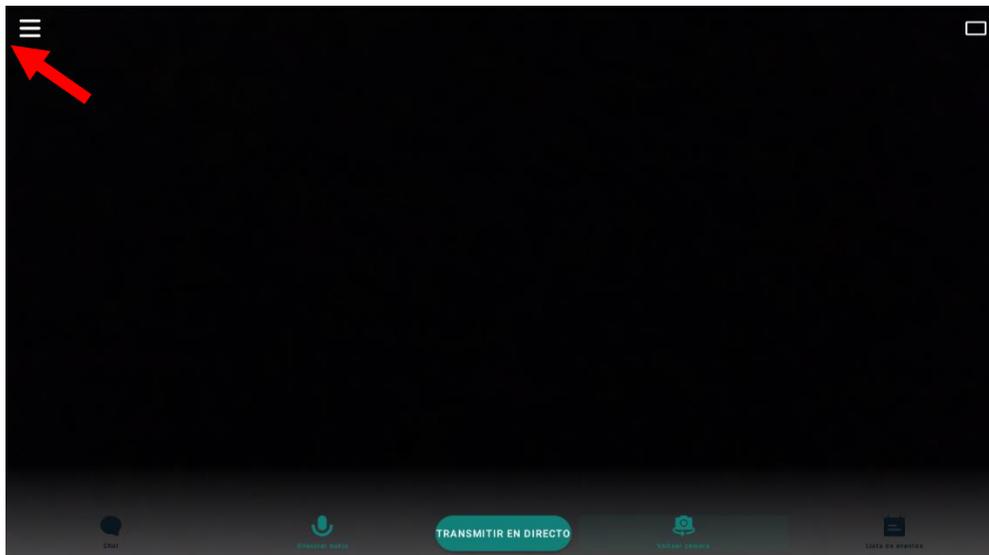


Una vez accedemos, si por ejemplo cambiamos la cámara delantera a la trasera, nos aparece una pantalla para para aceptar cookies y acceder a la configuración de un tipo de retransmisión.



Las cookies quedan a elección de cada usuario, si nos aparece esta ventana pulsamos “atrás” en el teléfono para volver a la pantalla anterior y poder seguir con el manual.

Antes de comenzar a retransmitir hay que identificarse con una cuenta de Streamlabs y configurar los datos de retransmisión. Para ello abrimos el menú y seleccionamos “Configuración de cuenta”



Lo primero que tendremos que hacer es identificarnos con una cuenta de Streamlabs. Si aun no tenemos cuenta, tendremos que crearnos una.



Cuando se pulsa sobre el botón de Iniciar sesión nos aparece un formulario para registrarnos, donde si ya tenemos cuenta, le daremos a iniciar sesión en la parte inferior del formulario.

Para registrarnos tenemos que rellenar los tres campos indicados en el formulario, aceptar los términos de servicio y la política de privacidad y pulsar sobre el botón de registrarse.



Registrarse

Crea una cuenta de **Streamlabs ID** para usar **Streamlabs**

Establecer un correo electrónico

Establecer una contraseña 

Fecha de nacimiento

Acepto los [Términos de servicio](#) y la [Política de privacidad](#) de Streamlabs.

Registrarse →

¿Ya tienes un Streamlabs ID? [Iniciar sesión](#)

Con tecnología de Streamlabs

Para finalizar el registro nos pedirá verificar el email. Se recibirá un email con un código que se deberemos introducirlo para finalizar el registro.



Verificar su correo electrónico

Busque en su correo electrónico un código de 6 dígitos de Streamlabs e introdúzcalo a continuación.

maillo@indalweb.net

Código de 6 dígitos de correo electrónico

[Solicitar nuevo código](#)

Verificar correo electrónico →

[Regresar](#)

Con tecnología de Streamlabs

Una vez finalizado el registro, podremos iniciar sesión.



Iniciar sesión

Inicia sesión en **Streamlabs** con **Streamlabs**
ID

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

¿Todavía no tienes una cuenta? [Registrarse](#)

Con tecnología de Streamlabs

Una vez pulsado el botón de iniciar sesión, pulsaremos sobre la cuenta creada anteriormente y pulsaremos sobre autorizar.



Elija una cuenta

para continuar a **Streamlabs**

 maillo
maillo@indalweb.net

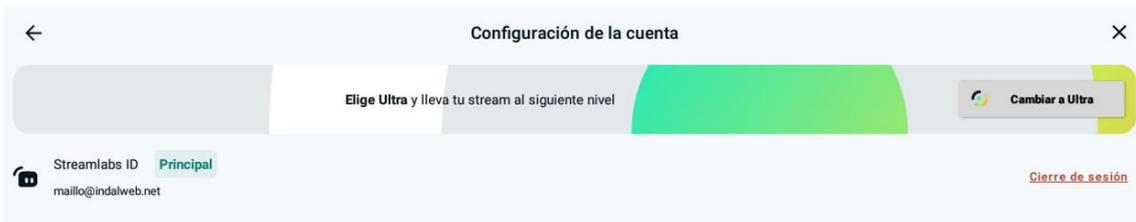
 Usar otra cuenta

Para continuar, Streamlabs compartirá su nombre, dirección de correo electrónico, preferencia de idioma e imagen de perfil con **Streamlabs**. Antes de usar esta aplicación, puede revisar la [política de privacidad](#) y los [términos de servicio](#) de Streamlabs.

[Cancelar](#)

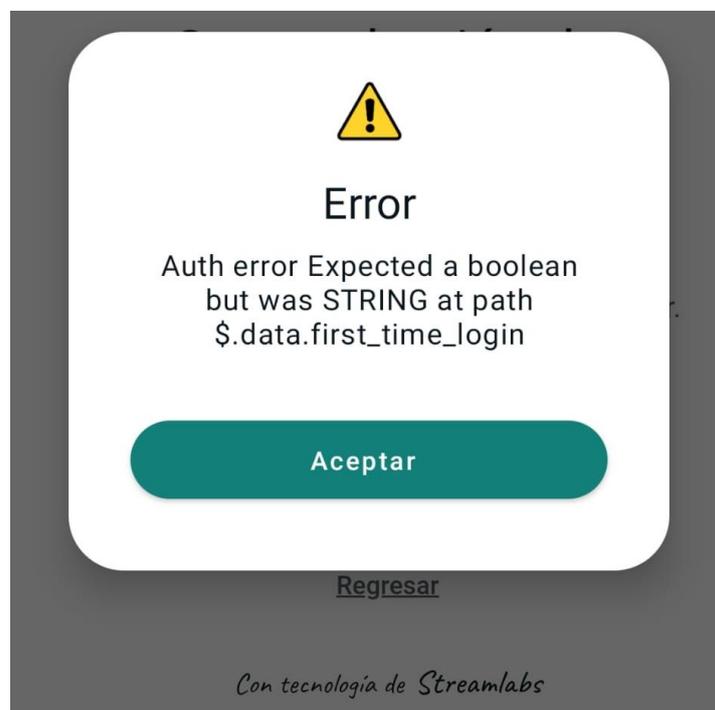
Con tecnología de Streamlabs

Automáticamente se identifica y podremos pasar al siguiente paso.



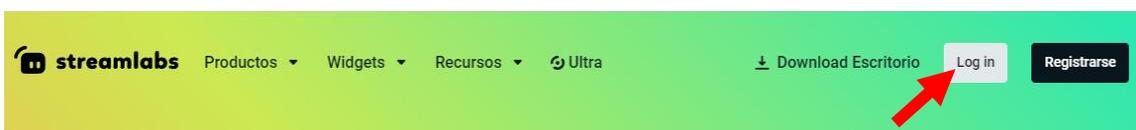
Si cuando nos identificamos nos aparece este error, aunque lo resuelven a las pocas semanas con alguna actualización, podremos autenticarnos, pero será algo más tedioso.

Para ello, en vez de iniciar sesión con una cuenta de Streamlabs, tendremos que asociar una cuenta de YouTube a nuestra cuenta de Streamlabs e iniciar sesión en Streamlabs con la cuenta de YouTube.

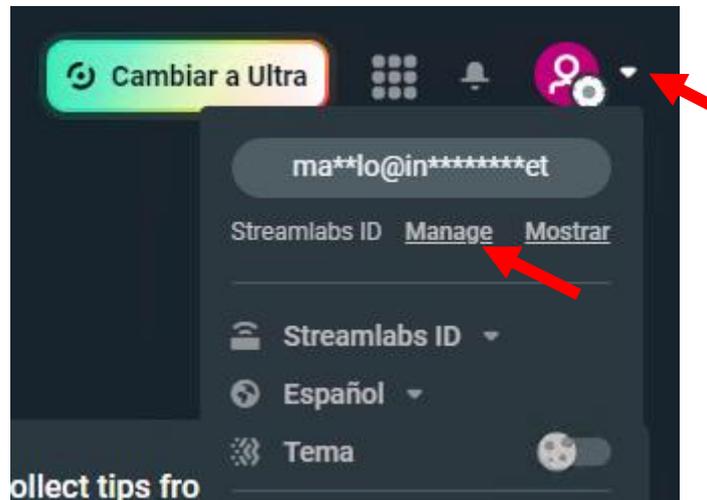


Para poder iniciar sesión con una cuenta de YouTube y que todo funcione correctamente ingresaremos a la página web de Streamlabs <https://streamlabs.com/es-es/>

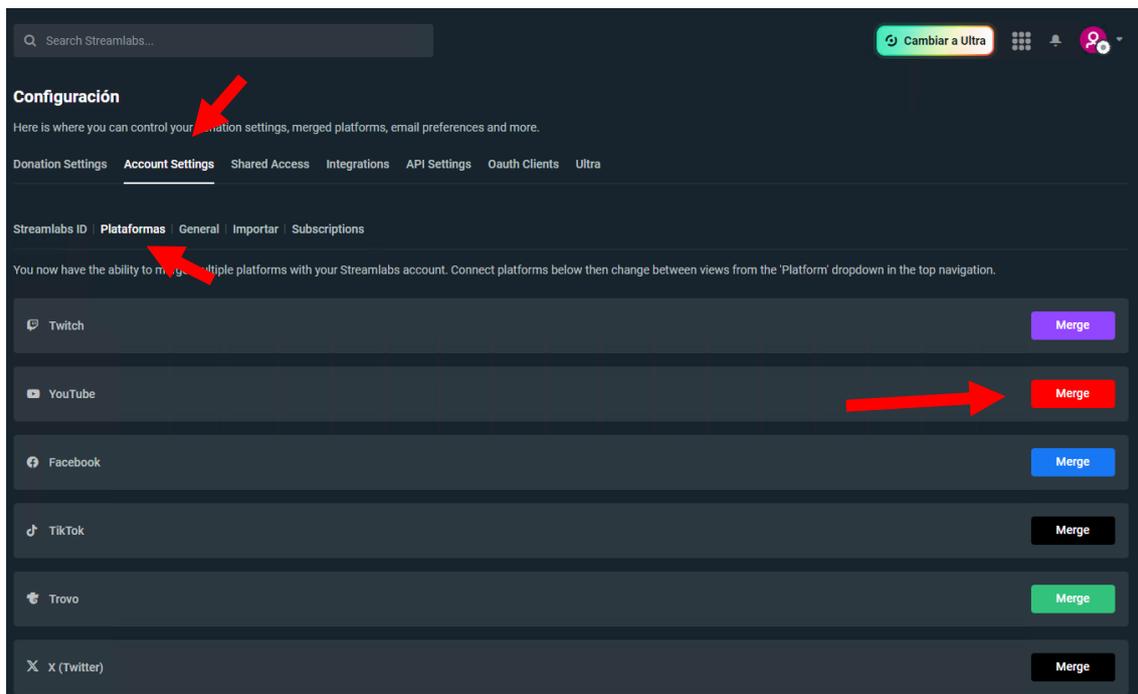
Una vez dentro, tendremos que identificarnos con la cuenta que hemos creado en Streamlabs. Para ello pulsamos en "Log in", introducimos los datos de la cuenta y pulsamos sobre iniciar sesión.



Una vez identificaos, nos vamos a la parte superior izquierda, pulsamos en el desplegable y sobre “Manage”.



Una vez dentro, tendremos que pulsar sobre la pestaña “Account Setting” y en “Plataformas”. Ahora pulsaremos en “Merge” de la cuenta de YouTube para enlazar nuestra cuenta de YouTube a la de Streamlabs y así poder iniciar sesión en la app de Streamlabs.



Ahora es el momento de darle permisos a Streamlabs para que acceda a nuestra cuenta de YouTube.

Tras pulsar en “Merge” nos aparecerá una ventana para iniciar sesión con Google. En la siguiente imagen podemos observar cómo nos aparecen las cuentas de Google que tenemos en el dispositivo/ordenador con las que iniciar sesión.

Pulsaremos sobre la cuenta de Google que queremos asociar con la de Streamlabs.

 Iniciar sesión con Google



Selecciona una cuenta

para ir a [Streamlabs](#)

 Pruebas
baloncesto@gmail.com

 Pruebas
baloncesto@gmail.com

 Usar otra cuenta

Para continuar, Google compartirá tu nombre, tu dirección de correo electrónico, tu preferencia de idioma y tu foto de perfil con Streamlabs. Antes de usar esta aplicación, puedes leer la [política de privacidad](#) y los [términos del servicio](#) de Streamlabs.

Una vez seleccionada la cuenta de Google, toca indicar que cuenta de YouTube queremos asociar.

 Iniciar sesión con Google



Elige tu cuenta o una cuenta de marca

para ir a [Streamlabs](#)

 Canal 22
YouTube

 Canal 2
YouTube

Una vez seleccionada la cuenta de YouTube, nos solicita iniciar sesión en Streamlabs con YouTube, tenemos que pulsar en continuar.

 Iniciar sesión con Google



Iniciar sesión en Streamlabs

 baloncesto@gmail.com

Cancelar

Continuar

Si continúas, Google compartirá tu nombre, tu dirección de correo electrónico, tu preferencia de idioma y tu imagen de perfil con Streamlabs. Consulta la [Política de Privacidad](#) y los [Términos del Servicio](#) de Streamlabs.

Puedes gestionar Iniciar sesión con Google en tu [cuenta de Google](#).

A continuación, tendemos que permitir el acceso de Streamlabs a la cuenta de YouTube y para ello tenemos que pulsar en el botón de "Permitir". Así, acaba el proceso de vincular la cuenta de YouTube con la de Streamlabs.

Iniciar sesión con Google



Streamlabs quiere acceder a tu cuenta de Google

 baloncesto@gmail.com

Esto permitirá a **Streamlabs** hacer lo siguiente:

-  Ver una lista con los miembros activos del canal, su nivel y la fecha en la que se unieron 
-  Ver, cambiar y eliminar de forma permanente tus videos, puntuaciones, comentarios y subtítulos de YouTube 
-  Ver tu cuenta de YouTube. 

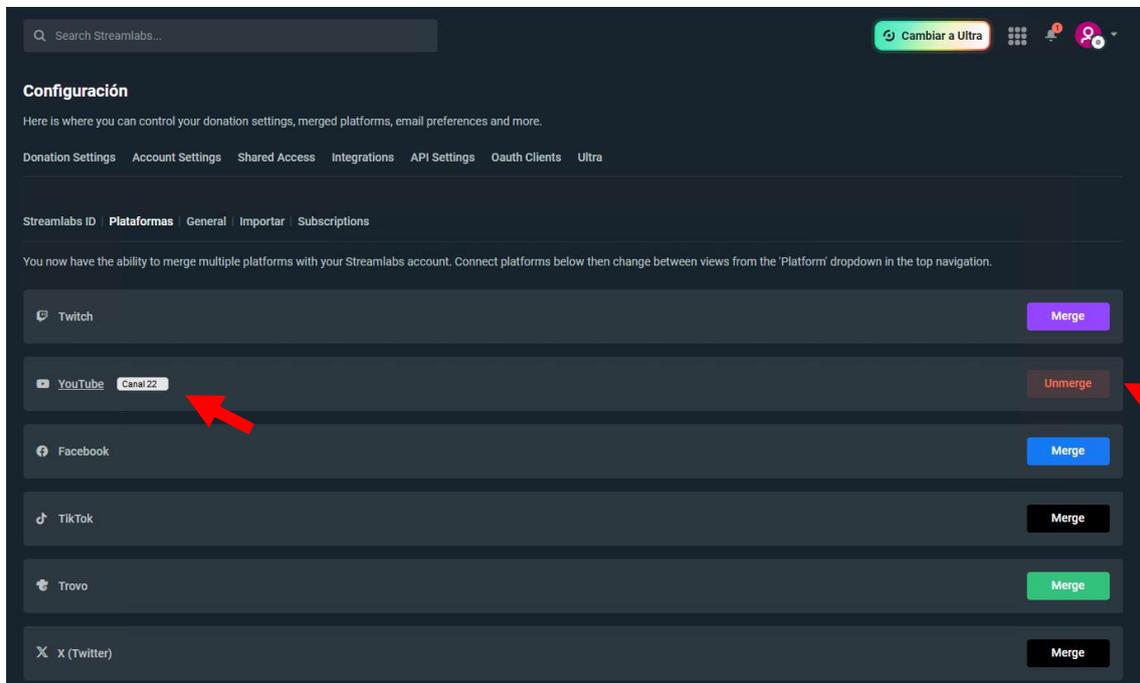
Confirma que confías en Streamlabs

Puede que estés compartiendo información sensible con este sitio web o esta aplicación. Consulta los [términos del servicio](#) y las [políticas de privacidad](#) de Streamlabs para saber cómo se tratarán tus datos. Puedes ver o retirar el acceso en cualquier momento en tu [cuenta de Google](#).

[Más información sobre los riesgos](#)



Tras el proceso, regresaremos automáticamente a la página de Streamlabs y podremos observar que la cuenta de YouTube se vinculo a la de Streamlabs. Desde ahí podremos desvincularla si es nuestra intención en un futuro.



Una vez establecida la vinculación, es cuando regresamos a la APP de Streamlabs para iniciar la sesión.

Esta vez tendremos que pulsar sobre iniciar sesión, pero desde la cuenta de YouTube.



Nos aparecerá la ventana de Google para seleccionar una cuenta de Google del teléfono con la que iniciar sesión. Una vez seleccionada la cuenta nos aparece otra para confirmar que quieres iniciar sesión en Streamlabs con dicha cuenta. Pulsaremos en continuar y nos aparecerá otra ventana para conceder permisos a Streamlabs para acceder a la cuenta de YouTube.

Una vez concedidos tenemos iniciada la sesión tanto con la cuenta de Streamlabs como con la de YouTube.

¡Ya podríamos continuar!

Introducir las credenciales de YouTube para poder realizar la emisión.

Para ello debemos pulsar en el botón de “Configuración”, la última opción que es RTMP personalizado.



Aquí insertamos los datos proporcionados por el sistema Gesdeportiva. El nombre es identificativo, por lo que podeis insertar el nombre que os identifique la retransmisión configurada.

RTMP personalizado

Rellena para configurar RTMP personalizado

Nombre
Emisión Gesdeportiva

URL
rtmp://a.rtmp.youtube.com/live2

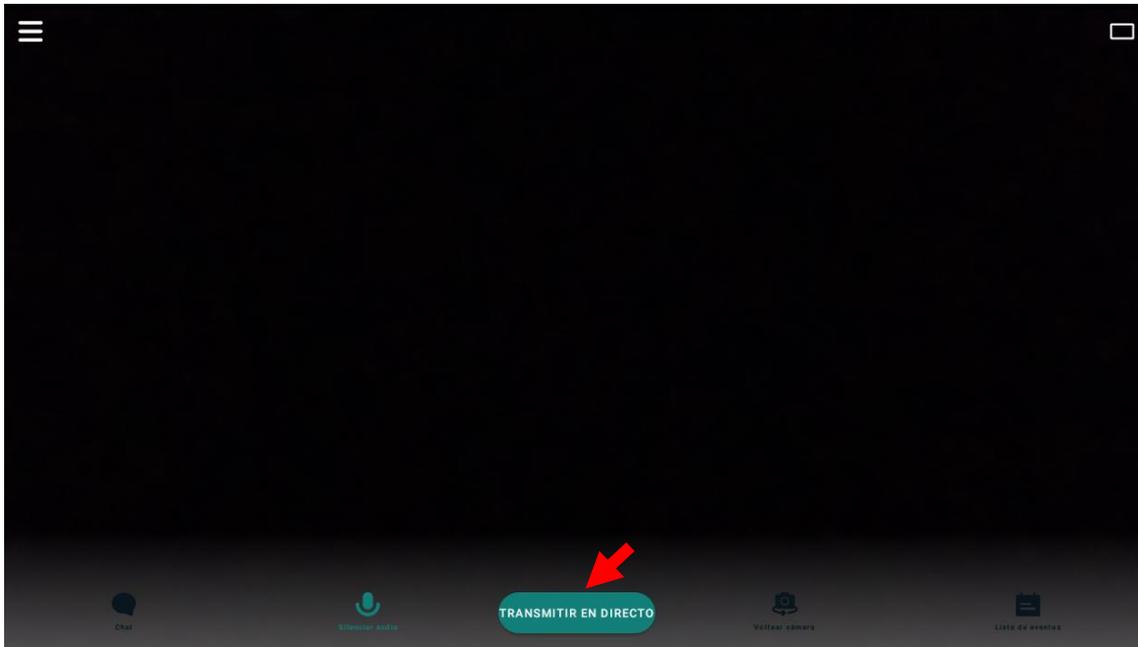
Clave de stream
a6yb-dg5g-gkcp-q945-fhbs

Cancelar Guardar

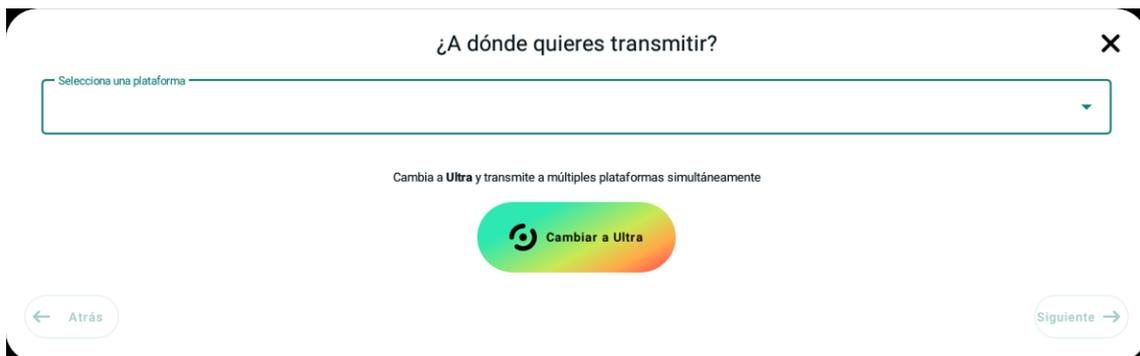
Los datos mostrados son de ejemplo. Se han de insertar los proporcionados para cada emisión.

Ya tenemos configurada la retransmisión, podemos retransmitir el partido.

Ahora estaremos listos para comenzar a transmitir el partido. Con el partido visionado en la pantalla pulsaremos en “Transmitir en directo”. *En la imagen se ve la pantalla en negro para el ejemplo, pero se ha de ver lo que capta la cámara del dispositivo.*



Ahora tenemos que seleccionar donde queremos transmitir el partido. Pulsamos en el combo “Seleccionar plataforma”.



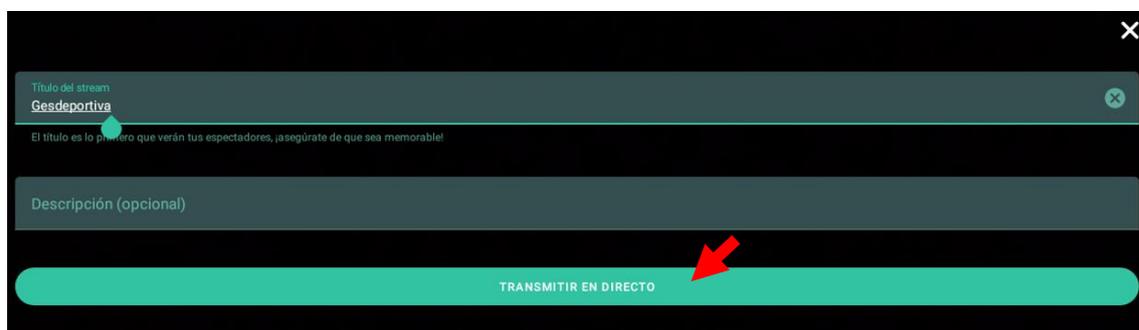
Seleccionamos “Emisión Gesdeportiva” que en este caso de ejemplo, es la configuración que se ha realizado previamente para la retransmisión.



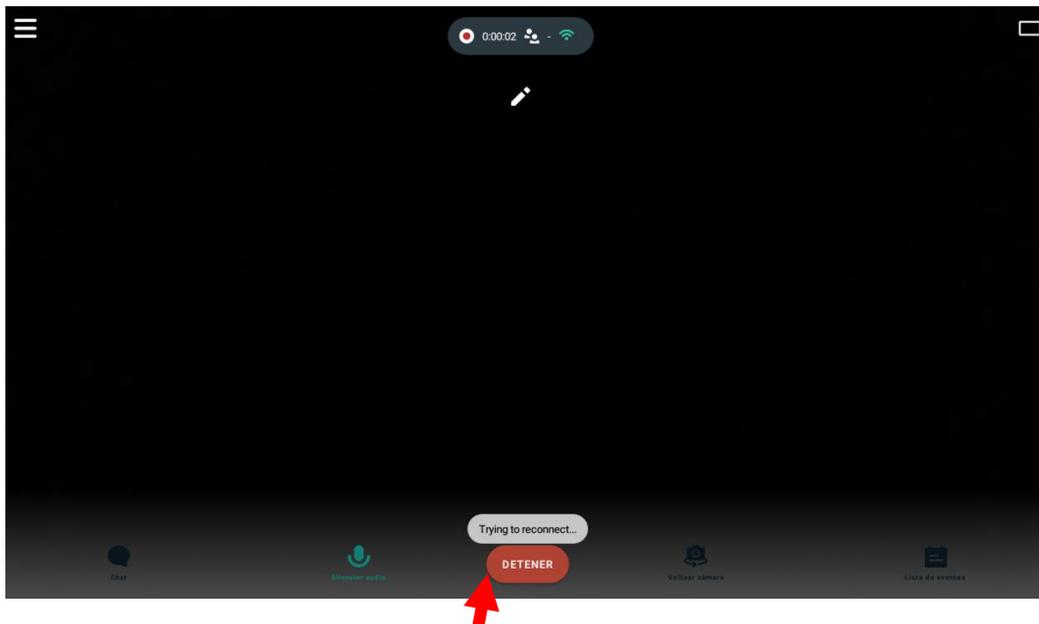
Una vez seleccionado, podremos continuar pulsado sobre el botón de “Siguiete →”

Ahora se ha de insertar un título obligatoriamente, introducimos el que creamos conveniente para el evento en cuestión y pulsaremos en “TRANSMITIR EN DIRECTO”.

La opción de la descripción es opcional.



Ya se ha comenzado a transmitir el partido. *Se ve la pantalla en negro por el ejemplo, pero se ha de ver lo que la cámara este captando.*



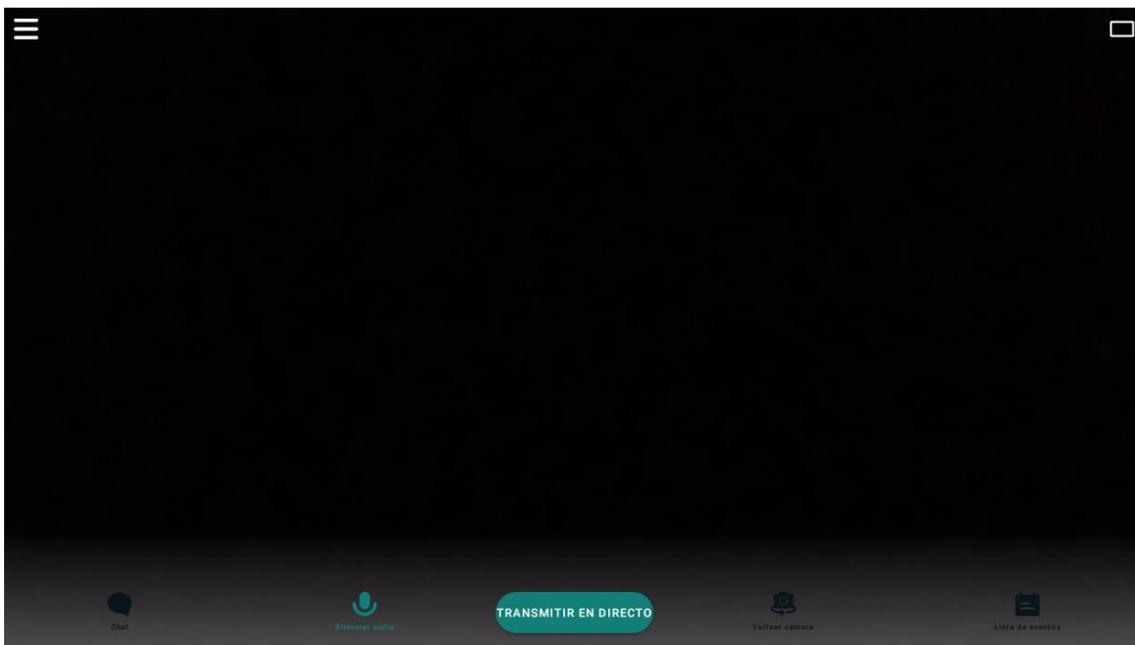
Una vez acabado el partido pulsaremos en el botón “DETENER” y nos aparecerá un mensaje para confirmar que queremos parar la transmisión.



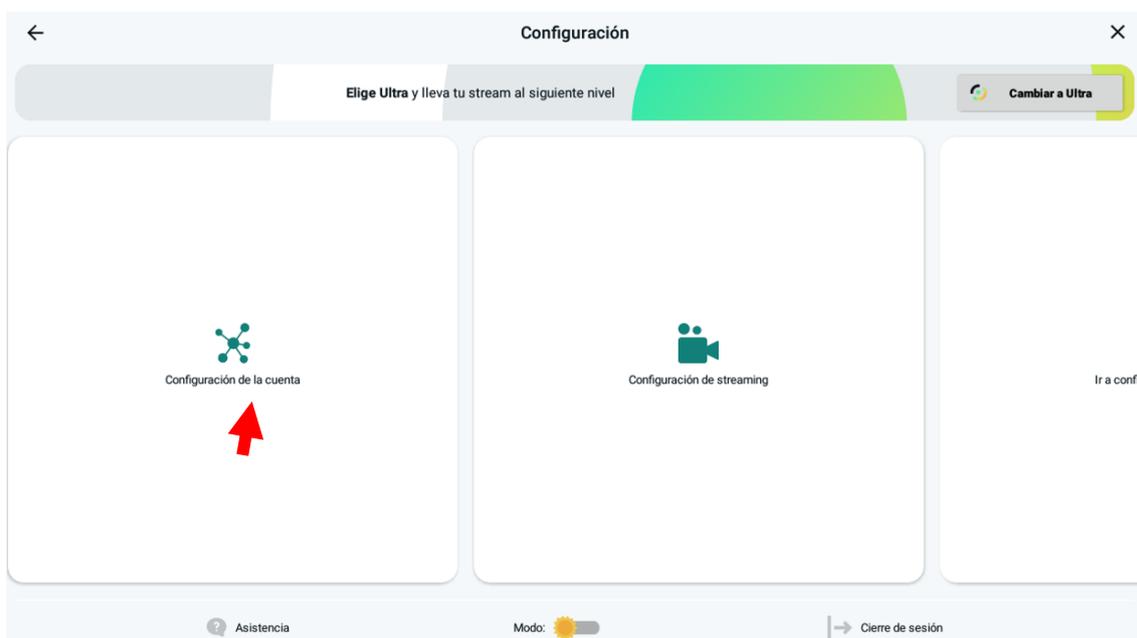
Configurar RTMP

Cuando se tenga que configurar una nueva emisión, tenemos que comprobar las claves que hay configuradas en el dispositivo y cambiarlas si fuese necesario.

Para ello en la parte superior izquierda de la pantalla está el botón del menú. Al pulsar nos aparecerá la pantalla de configuración.



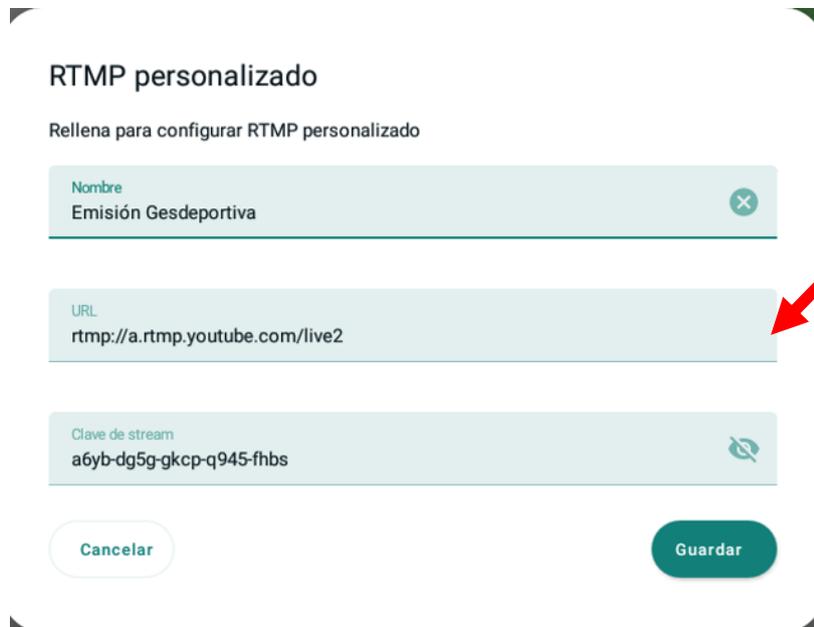
En la pantalla de configuración pulsaremos sobre “Configuración de la cuenta”.



Ahora pulsaremos en el botón de “EDITAR” de la configuración que realizamos anteriormente de Custom RTMP.



Comprobaremos si las credenciales para el partido que están insertadas, son las que ya tenemos guardas o hay que cambiarlas.



Los datos mostrados son de ejemplo. Se han de insertar los proporcionados para cada emisión.

Consumo de datos

Una retransmisión con este programa durante una hora puede consumir aproximadamente 1'5 GB.

3.1 Escenas

Las escenas son donde eliges cómo será el diseño de tu grabación, añadiendo ventanas, aplicaciones, webcams, imágenes superpuestas, etc.

En este manual nos vamos a limitar a indicar como hacer para que no aparezcan en tu retransmisión, ya que hacen que se vea en el vídeo una “mancha” gris.



Si nos aparece posiblemente es porque lo hemos activado.

Para quitarlo accedemos al menú y en el caso de no tener el botón de “Escenas” seleccionamos “Ir a la configuración avanzada” y pulsamos en continuar. A continuación, se muestra una imagen en referencia a cada mención realizada.



Escenas

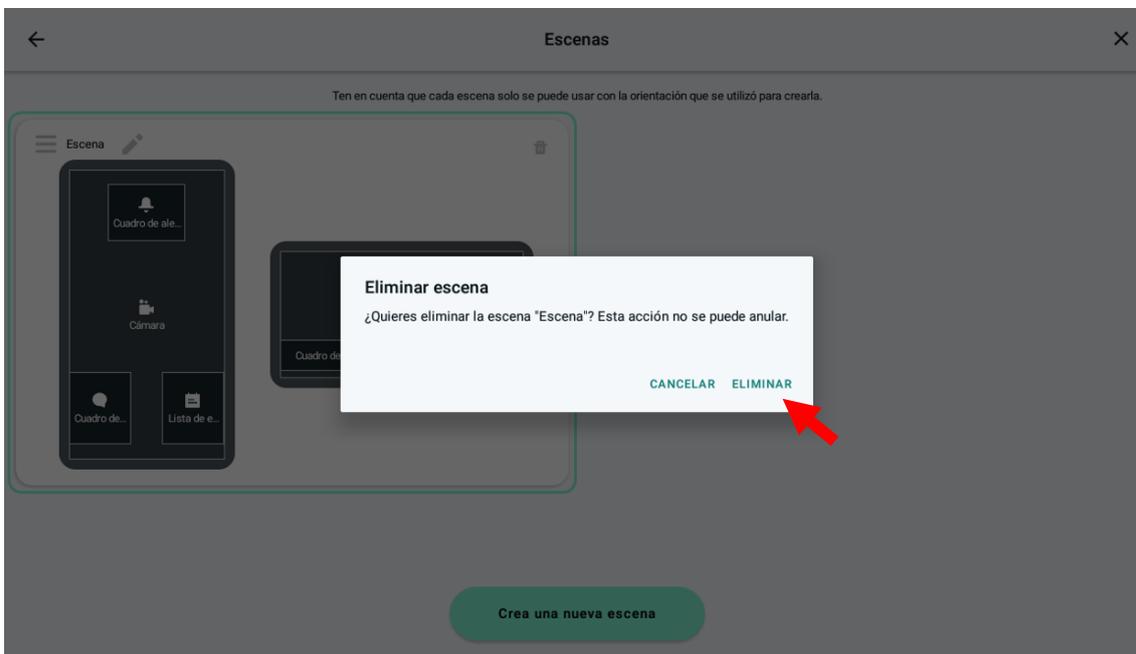
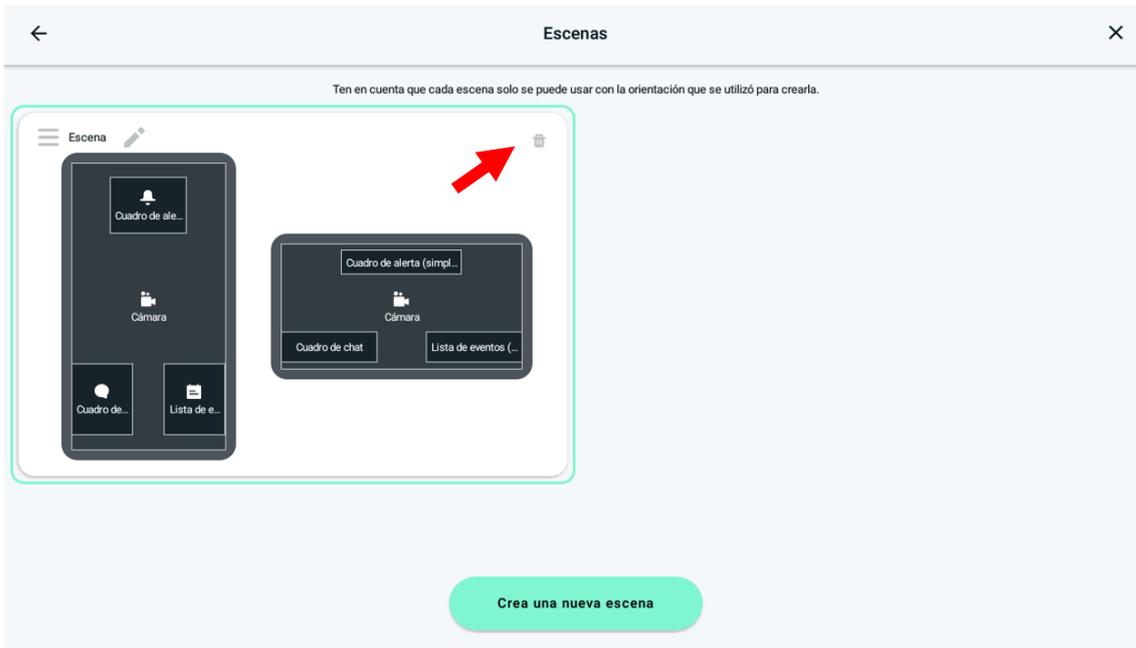
Botón de escenas



Ir a configuración avanzada

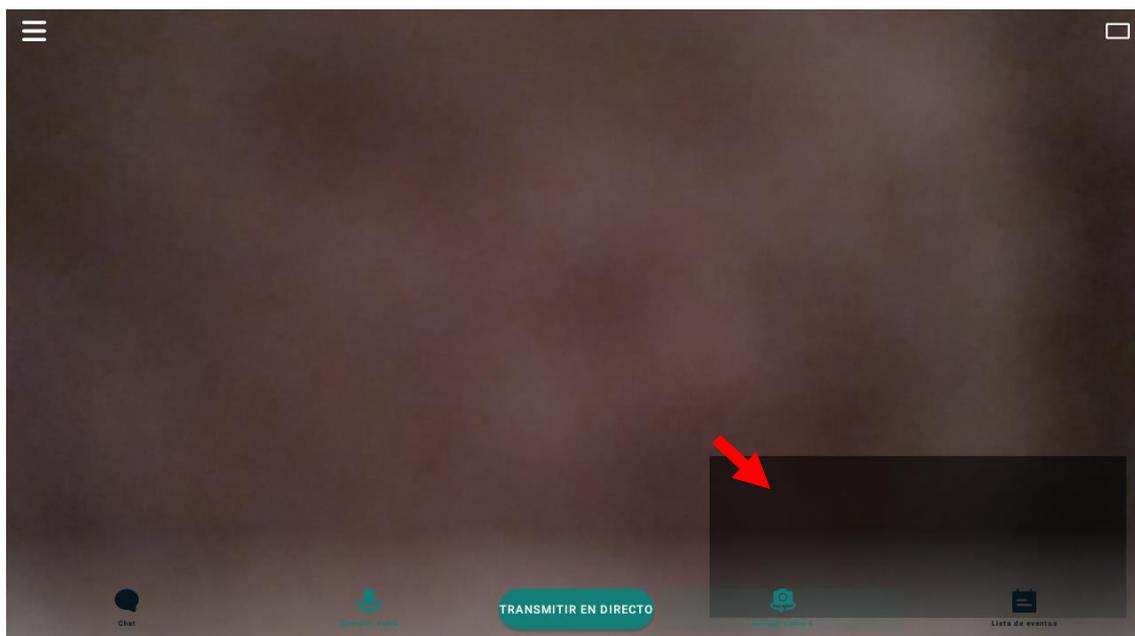
Botón para activar las opciones avanzadas

Una vez activada las opciones avanzadas nos aparecerá el botón de “Escenas”. Accedemos y nos aparecerá unas escenas que tenemos que eliminar. Para ello pulsamos el botón de la papelera, le indicamos que queremos borrarla.



Ahora podemos retransmitir sin la escena.

¿Cómo se ve la escena a la hora de retransmitir?



4 - Emisión con Streamlabs PC

**Una vez iniciada una transmisión
NO SE PUEDE PARAR NI COMENZAR DE NUEVO**

Streamlabs es un programa de grabación de vídeo que te permite, en este caso, emitir los partidos con un ordenador y una cámara.

Antes de comenzar se tienen que cumplir los siguientes requisitos:

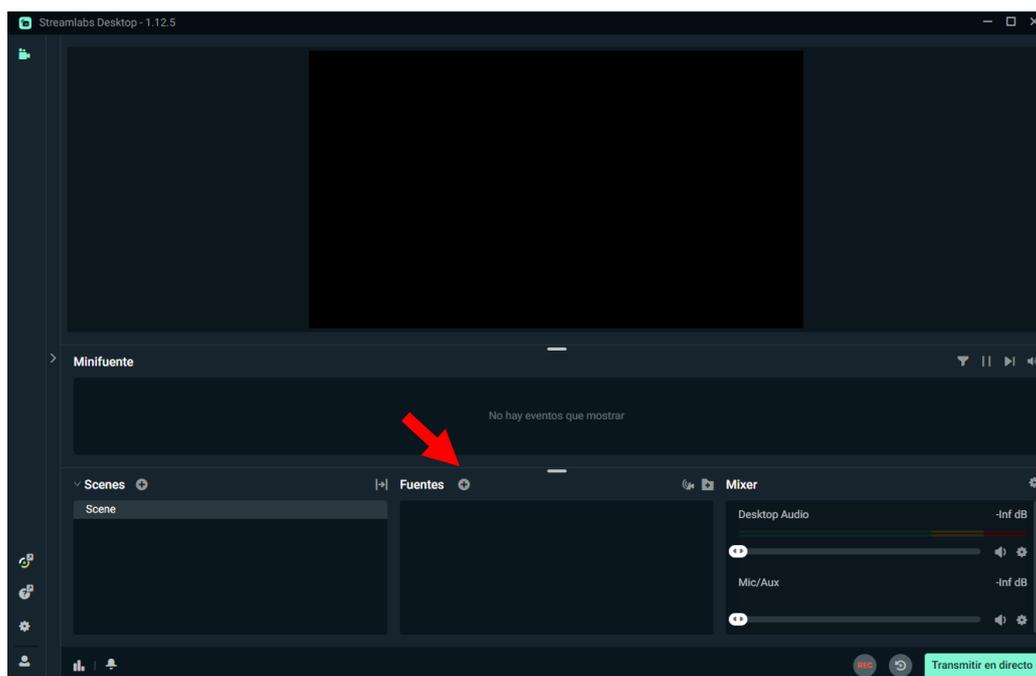
- Una conexión a internet, sin límite de datos en caso de usar la de un móvil. Se recomienda una buena conexión wifi o directamente conectados con cable a la red de internet.
- Una cámara con la que poder grabar el partido.
- Un ordenador

Para poder hacer uso del programa hay que instalarlo previamente en el ordenador. Para ello hay que ir a la página oficial de Streamlabs <https://streamlabs.com> descargar el programa para nuestro sistema operativo e instalarlo.

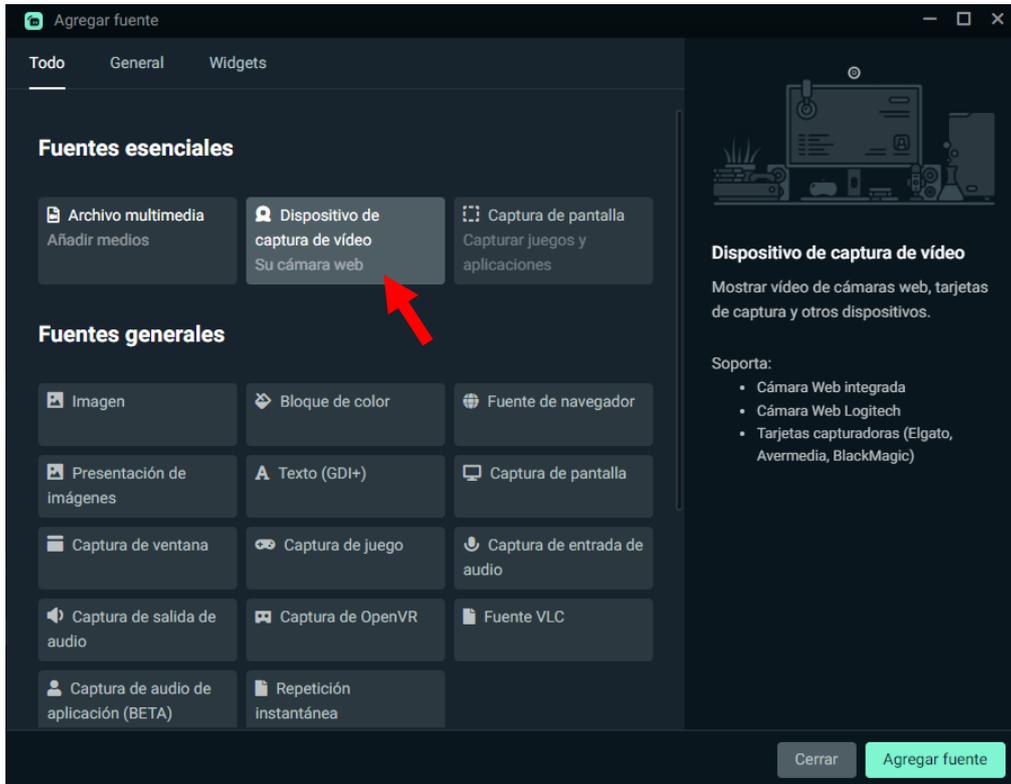
Una vez instalado hay que configurarlo.

Primero vamos a agregar el dispositivo de video que sera el que capture la imagen para poder realizar la transmisión. En el caso de no saber conectar la camara al ordenador, consultar con alguien que os pueda ayudar. En la filmoteca adjunta al manual podeis encontrar ayuda al respeto.

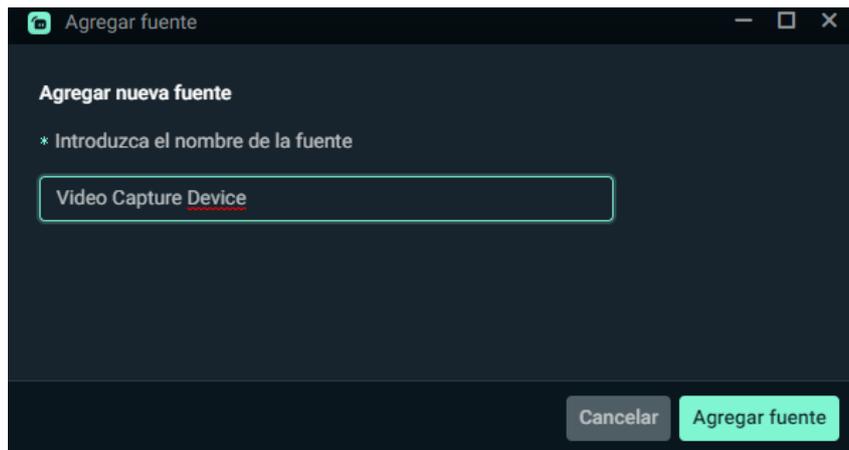
Para añadir la imagen de la camara a la transmisión, pulsamos en el “+” que hay en “Fuentes”.



Seleccionaremos “Dispositivo de captura de video”

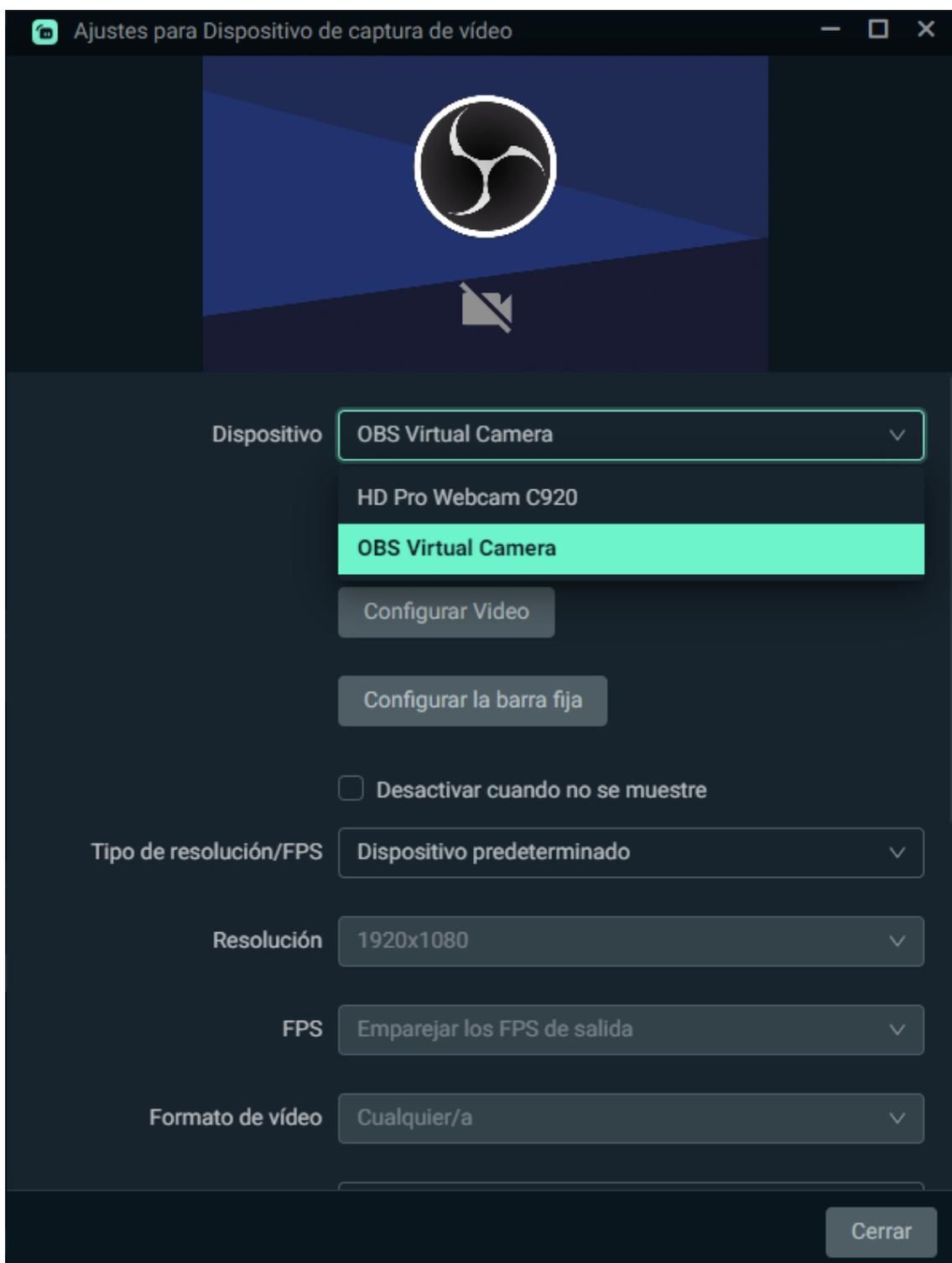


Creamos una nueva y le indicamos el nombre para identificarlo, podemos dejar el que viene por defecto y agregamos fuente.



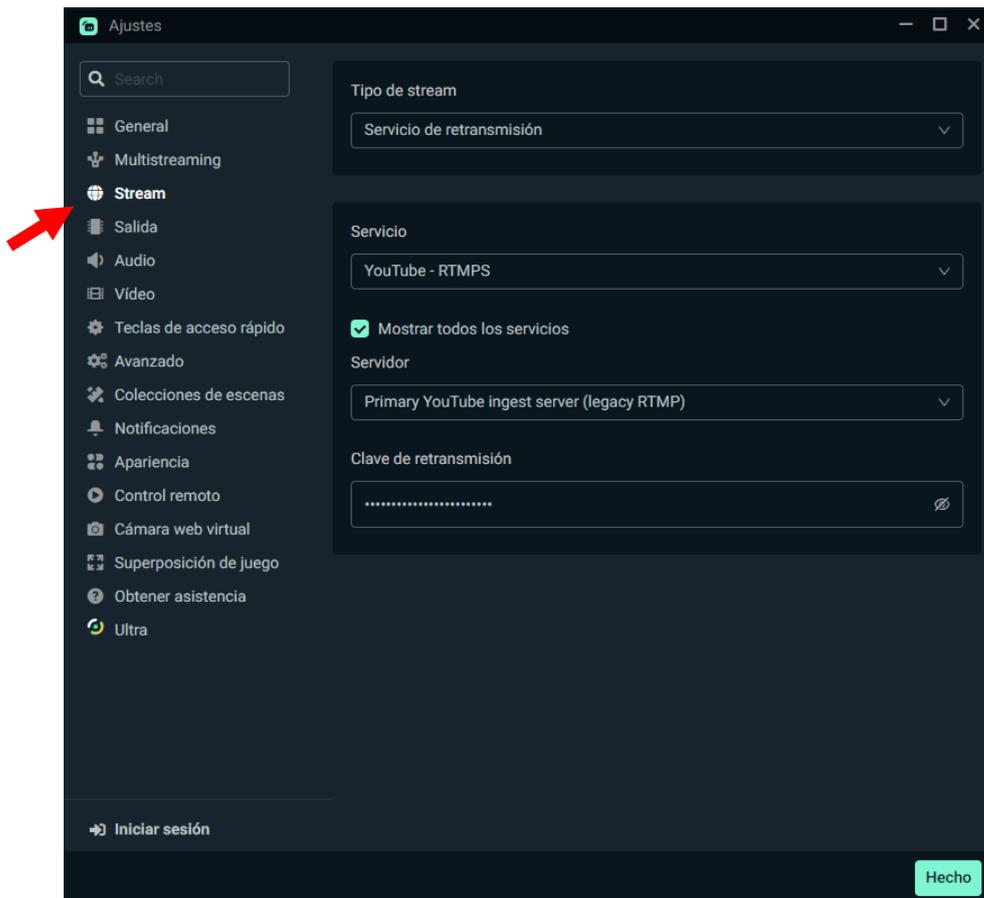
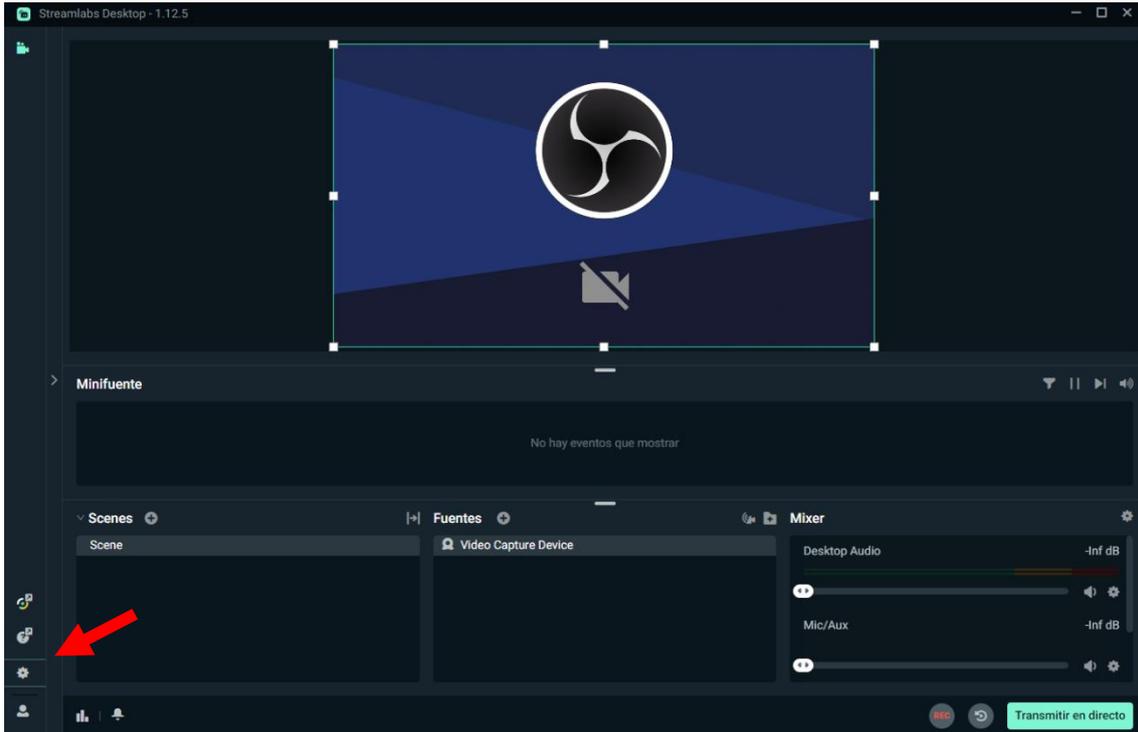
Se nos abrirá una nueva ventana donde poder configurar la entrada de video. En la primera opción “Dispositivo” podremos elegir la cámara conectada al ordenador, normalmente aparecerá como “USB Video”. Al seleccionar esta opción ha de aparecer la imagen de la cámara en el cuadrado superior. En este ejemplo se ha seleccionado una diferente para seguir con el manual.

Una vez tengamos el video de la camara, pulsamos en Cerrar.



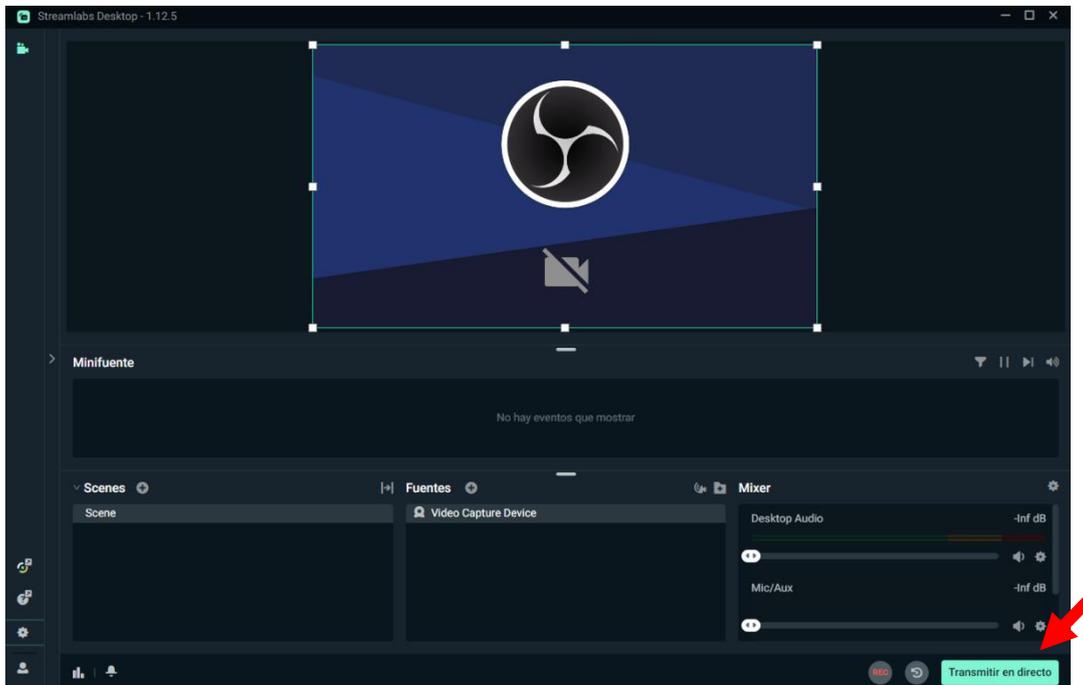
Ya tenemos el video seleccionado y preparado para transmitir.

Ahora en los ajustes nos dirigimos a “Stream” para configurar los datos de la transmisión.

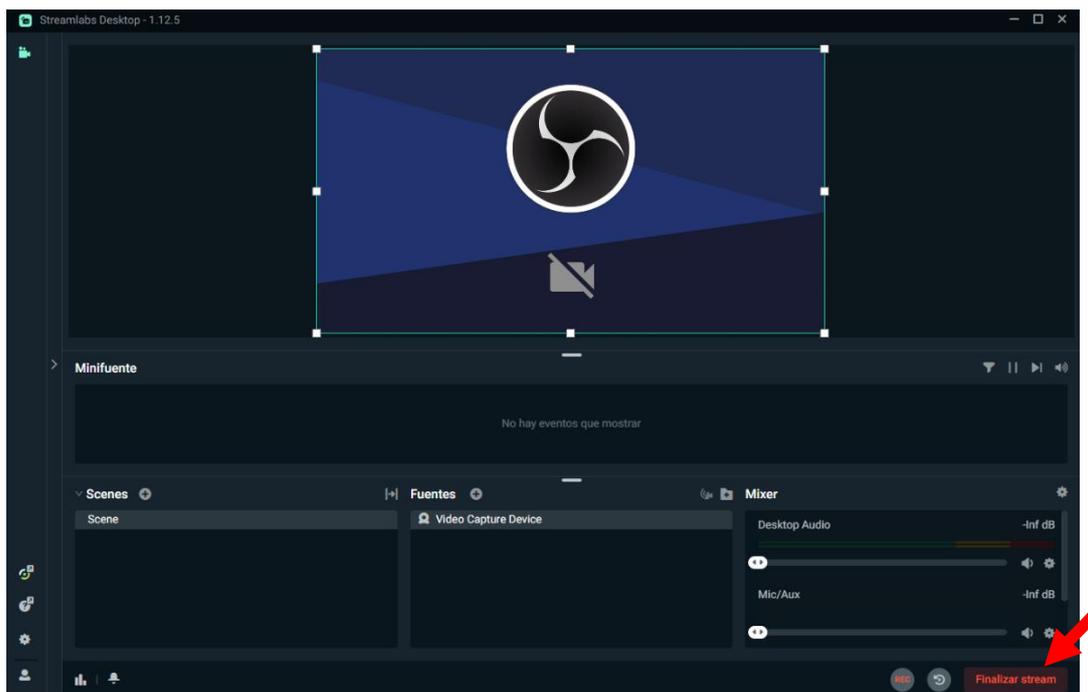


En la imagen podemos ver la configuración que se ha de seleccionar para poder realizar la transmisión. En la opción de “Clave de retransmisión” tendremos que insertar la clave proporcionada de Gesdeportiva. Una vez terminada la configuración pulsaremos sobre “Hecho”.

Ya podemos retransmitir el video pulsando sobre “Transmitir en directo” en la parte inferior derecha.



Una vez acabado el partido pulsaremos “Detener transmisión”.



5 - Recomendaciones

**Una vez iniciada una transmisión
NO SE PUEDE PARAR NI COMENZAR DE NUEVO**

Si iniciamos la transmisión y la paramos, automáticamente la plataforma entenderá que el partido ha finalizado y ya no podrá volver a transmitirse.

Casos en los que podemos parar la transmisión.

Una vez iniciada la transmisión y pasados unos minutos, accedemos a la plataforma de emisión y comprobamos que el video se está emitiendo.

En el caso de que el video no este transmitiéndose pasados unos minutos, comprobar que la clave insertada es la clave para ese partido y que este correctamente escrita.

6 - Ayuda

Conectar cámara a pc. **En ningún caso recomendamos comprar los productos que aparecen en los enlaces facilitados a continuación, son una referencia para la comprensión.**

<https://www.xataka.com/fotografia-y-video/como-usar-cualquier-camara-salida-hdmi-como-webcam-para-tener-mejor-calidad-imagen-videollamadas>

https://www.youtube.com/watch?v=OW_irsxBAdI&ab_channel=MarcSoul