

## Plataformas streaming



- 1. Streaming
- 2. Live Streaming
- 3. Evolución hacia el streaming
  - Redes
  - Códecs y piratería
  - Popularización de las grabadoras de CD
  - Programas de intercambio de archivos P2P
  - Mejoras en la conexión
- 4. Streaming hoy en día
  - 4.1. Servicios Over the top
  - 4.2. Modelos de servicios
- 5. Modelo basado en suscripción
- 6. Servicios más populares
  - 6.1. Netflix
    - Netflix original
  - 6.2. HBO
  - 6.3. Movistar plus
    - Movistar+ Lite
  - 6.4. Amazon prime video
    - Asociación con otros servicios
  - 6.5. Disney plus
  - 6.6. Comparativa suscripciones
- 7. Visualización
  - 7.1 Visualización online y dispositivos
  - 7.2. Chromecast
- 8. Spotify
- 9. Google stadia

# 1. Streaming

---



- Permite acceder a contenidos antes de que se hayan descargado por completo.
- Al reproducir contenidos en Streaming se ahorra espacio en memoria.
- Videos y música están en la nube
- Se van descargando progresivamente
- Se guardan de forma temporal, por lo que no se suelen almacenar.

## 2. Live Streaming

---

- Permite el consumo y publicación de contenidos en directo
- Una de las partes, o todas ellas, emiten contenidos que acaban de ser grabados, para que puedan consumirse de la misma forma.
- Todo ello con muy poco tiempo de retardo, dependiendo de factores como velocidad de conexión, pero en directo.



## 3. Evolución hacia el streaming

---

### Redes

- Primeros accesos a la red eran hechos a través de líneas de teléfono convencionales
  - Interrumpiendo las llamadas telefónicas
  - Tarifa plana horaria
- Lo máximo que se podía conseguir de velocidad eran 56kbps
  - Tiempo descarga archivo mp3: 30 minutos.
- Prácticamente imposible hacer transmisiones en tiempo real.

### Códecs y piratería

Aparición de primeros códecs de audio y video MP3 y DivX.

MP3 fue el primer formato de compresión de audio popularizado gracias a Internet, ya que hizo posible el intercambio de ficheros musicales.

Estos codecs permitían convertir audio (CD) y video (DVD) en archivos de ordenador que generalmente ocupaban una décima parte del tamaño original.

## Popularización de las grabadoras de CD

- Se empiezan a comercializar las grabadoras de CD domésticas.
- En un CD podían caber aproximadamente 100 archivos MP3.
- Una película en DVD (4,7 GB) se podía comprimir en el tamaño de un CD (650 MB).



## Programas de intercambio de archivos P2P

Paralelamente, surgen los programas de intercambio de archivos a través de redes P2P, con **Napster** como su exponente más importante.

Algunos de los más populares fueron, entre otros:

- Emule
- Bittorrent
- Ares



## Mejoras en la conexión

- Crecimiento en infraestructura como ADSL o fibra óptica
- Se desarrolló la tecnología de banda ancha (mayor velocidad) lo que posibilitó la transmisión de video.
- Comercialización del Internet con costos cada vez menores
- Avances en las capacidades de hardware de los ordenadores

Los navegantes empezaron a tener la posibilidad de descargar contenido para disfrutarlo. Era necesario esperar a que la descarga se realizase por completo y no era un proceso rápido precisamente.



Todo lo que se descargaban se hacía de manera local y utilizando la poca capacidad que por aquel entonces tu disco duro podía ofrecerte. Se debía eliminar unas descargas para poder almacenar contenido nuevo.

## 4. Streaming hoy en día

---

- Las plataformas audiovisuales de Streaming son entornos informáticos que utilizan sistemas compatibles entre sí.
- Ofrecen contenido audiovisual mediante conexión a internet para poder visualizar en línea.
- También podemos descargar el contenido a un dispositivo portátil para visualizarlo sin conexión.
- Acceso de los usuarios a contenidos a través de métodos como el Streaming está causando un importante cambio en las formas de creación, distribución y consumo de contenidos.

### 4.1. Servicios Over the top

Permiten ver productos populares en PC, Tablet, consolas y otros dispositivos.

Estos tipos de servicios se han convertido en una prioridad estratégica para empresas de entretenimiento o cadenas de televisión.

### 4.2. Modelos de servicios

Estas empresas necesitan beneficios para funcionar, y por tanto han de ganar dinero de alguna forma. Existen diferentes estrategias:

- Modelos basados en la **publicidad**: YouTube, Google.
- Modelos basados en el **revenue-sharing**: VeVo, Blinkx, BlipTV.
- Modelos **mixtos**: BBC, FreeSat, Hulu, ITV Player, etc.
- Modelos basados en **suscripciones** o **pago por contenidos**: Netflix, Apple, Hulu Plus, Sky, Amazon, Time Warner, Ultraviolet, Qriocity, TiVo, HBO, etc.

Algunos de los servicios más conocidos son:



## 5. Modelo basado en suscripción

---

Se trata del servicio más habitual en España. Dan acceso a películas, programas y series de diferentes de canales. Para ello se han adquirido previamente derechos vía pago de una cuota mensual o pagando por la opción de ver un título concreto

En España, los más populares son:

- Netflix, Filmin, Sky
- HBO, Rakuten TV, Movistar + y Amazon Prime Video



## 6. Servicios más populares

---

El 37% de los hogares españoles con internet declaran tener algún tipo de estas plataformas. Vamos a ver algunas de las más conocidas.

### 6.1. Netflix

- Originariamente era un servicio de alquiler y venta de DVD. Introducción de Streaming desde 2007.
- Llega a España en 2005
- Principal Servicio Premium de suscripción mensual del mundo

Netflix original

Desde 2013 entra en la industria de producción de contenido: House of cards.

Netflix lanzó 126 series originales o películas en 2016, más que cualquier otra red o canal de cable.



## 6.2. HBO



Propiedad de **Time Warner**, existe desde 1972 en USA.

En 1999, HBO se convirtió en el primer canal de cable de los EE. UU. Fue el primer canal de televisión por cable y satélite que no usaba la red de difusión terrestre de televisión habitual.

- HBO España desde 2016
- Tiene acuerdo exclusivo con **Vodafone**
- Estrategia basada en series de actualidad





### 6.3. Movistar plus



- Telefónica compra **Canal+** a PRISA (primer operador audiovisual de pago)
- Lanzado en 2015 como fusión Canal+ y Movistar TV
- Características principales
  - 80 canales TV, 5000 títulos cine y series
  - Grabación en la nube, contenido HD y VoD
  - Visionado multidispositivo mediante Yomvi
  - No pretenden contenido de terceros, sinó ser dueños de su propio contenido y crearlo



#### Movistar+ Lite

Movistar+ Lite es un nuevo servicio de Movistar, que a diferencia de su Movistar+ convencional no necesita que seas cliente de Movistar, y lo puedes contratar por separado.





## 6.4. Amazon prime video



### Características

- Lanzado en 2006 (USA)
- Desarrollado y propiedad de Amazon

### Asociación con otros servicios

Los clientes también tienen también:

- Amazon Prime (envíos)
- [Amazon Drive](#)
- [Reproducción sin anuncios en Twitch](#)
- Acceso prioritario a ofertas flash

## 6.5. Disney plus

Desde el 12 de noviembre funciona en Estados Unidos, Canadá y en los Países Bajos.

A diferencia de Netflix, no habrá varios planes de suscripción y precios. Sólo habrá uno: el precio de Disney Plus es actualmente de 6,99 dólares en Estados Unidos y de 6,99 euros en Holanda.

El 31 de marzo de 2020 llegará Disney Plus a España y a otros países europeos como Alemania, Francia, Italia, Irlanda y Reino Unido.

### Características:

- Cuatro transmisiones simultáneas
- Hasta siete perfiles de usuario por cada cuenta creada. Cada uno de los perfiles mantendría sus propias recomendaciones y su propio historial de visionado.





## 6.6. Comparativa suscripciones

	Netlix	HBO	Prime Video
<b>Precio</b>	7,99 €/mes 10,99 €/mes 13,99 €/mes	7,99 €/mes	19,99 €/año
<b>Cuentas</b>	1 2 4	5	1
<b>Simultáneas</b>	1 2 4	2	1
<b>Calidad</b>	720p - 4K UHD	1080p	1080p - 4K UHD
<b>Contenido</b>	13 Razones MCU The Walking Dead ...	Juego de Tronos Westworld El cuento de la criada ...	Man in the High Castle Philip K. Dick Vikingos ...
<b>Abonados* (% España)</b>	9,10%	2,30%	3,50%
*CNMC. Porcentaje de hogares con el servicio contratado			

## 7. Visualización

### 7.1 Visualización online y dispositivos

Los servicios de streaming los podemos utilizar:

- Desde un navegador conectando a la página web de la plataforma

- A través de una app en caso de un móvil, tablet o SmartTV.
- En caso de no disponer de SmartTV, se pueden utilizar otros dispositivos para añadirle funcionalidades, como el chromecast.

En general existen limitaciones de dispositivos:

- Número máximo de equipos registrados
- Número máximo de dispositivos conectados simultáneamente.

## 7.2. Chromecast

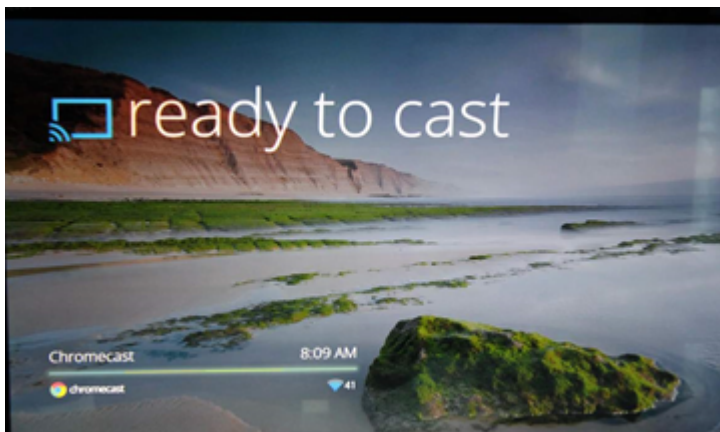


**Chromecast** es un adaptador de transmisión de medios de Google que permite a los usuarios reproducir contenido en línea como videos y música en un televisor digital.

El adaptador es un **dongle** que se conecta al puerto **HDMI** del televisor; un cable se conecta a un puerto USB para alimentar el dispositivo.

Una **aplicación móvil** hace posible usar esencialmente un teléfono inteligente, tableta, computadora portátil o computadora de escritorio como control remoto de TV.

Una vez que comienza la transmisión, no es necesario mantener abierta la aplicación, y el dispositivo se puede usar para otros fines. Chromecast puede transmitir contenido desde un número creciente de fuentes, incluidas Netflix, Hulu Plus, YouTube, música y películas de Google Play y el navegador Chrome.



## 8. Spotify

Spotify es una aplicación de música, que permite al usuario transmitir (reproducir) música, canciones o incluso podcasts. Aunque los usuarios pueden disfrutar escuchando sin conexión descargándolo en la aplicación.

- La versión **gratuita** tiene anunciosL
- La versión **premium** es de pago.

Spotify fue creado por Daniel Ek y Martin Lorentzon. Ambos son empresarios suecos. Se desarrolló en 2006 en Suecia. Su sede se encuentra en Londres, Reino Unido.



Otros productos parecidos han aparecido más recientemente como:

- [Youtube Music](#)
- [Amazon Music](#)

## 9. Google stadia

Stadia es el nombre del servicio de streaming de videojuegos de Google. Permite jugar a videojuegos en prácticamente cualquier dispositivo por streaming.

No se necesita una consola física para jugar, sino que se puede hacer con dispositivos de los que ya disponemos.



Versiones de stadia:

Stadia Pro: Part of Founder's Edition	Stadia Base: Coming next year
<b>\$9.99 / mo</b> Three months included in Founder's Edition.	<b>Free</b>
Resolution: Up to 4K	Resolution: Up to 1080p
Frame rate: 60 FPS	Frame rate: 60 FPS
Sound: 5.1 surround sound	Sound: Stereo
Buy games whenever you want: Yes	Buy games whenever you want: Yes
Additional free games released regularly: Yes, starting with Destiny 2: The Collection	Additional free games released regularly: No
Stadia Pro-exclusive discounts on select game purchases: Yes	Stadia Pro-exclusive discounts on select game purchases: No