

# PLATAFORMA STREAMING

INFORMÁTICA Y DESARROLLO

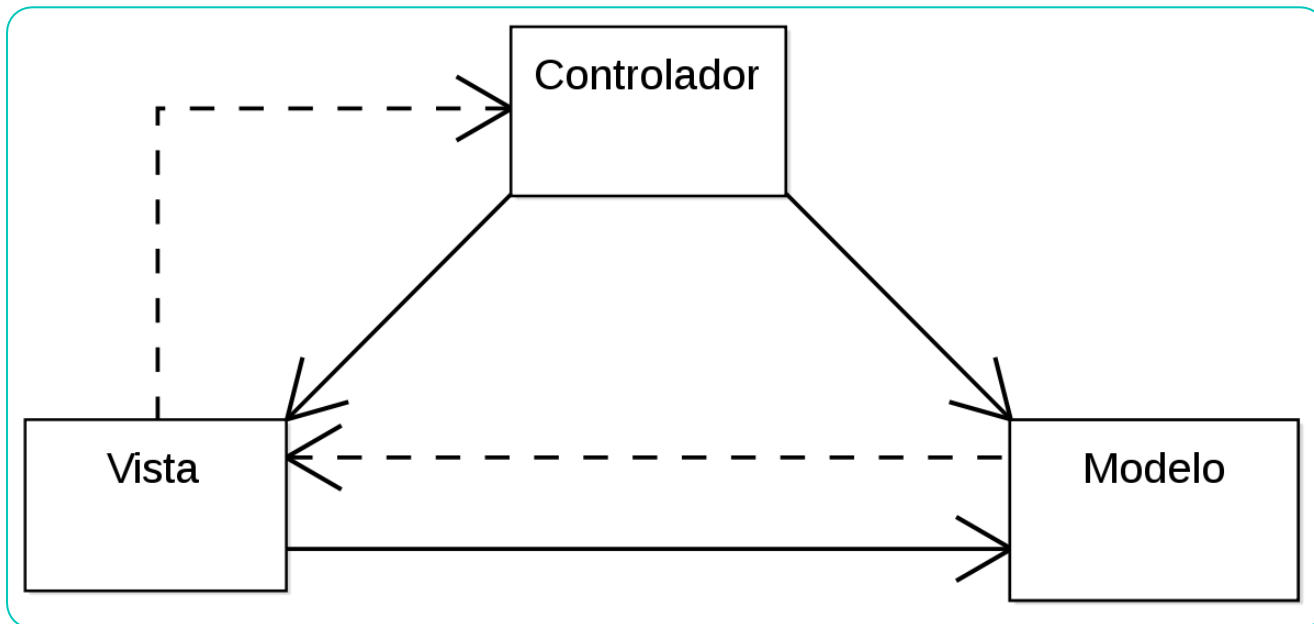
SCOPE

# HERRAMIENTAS A USAR

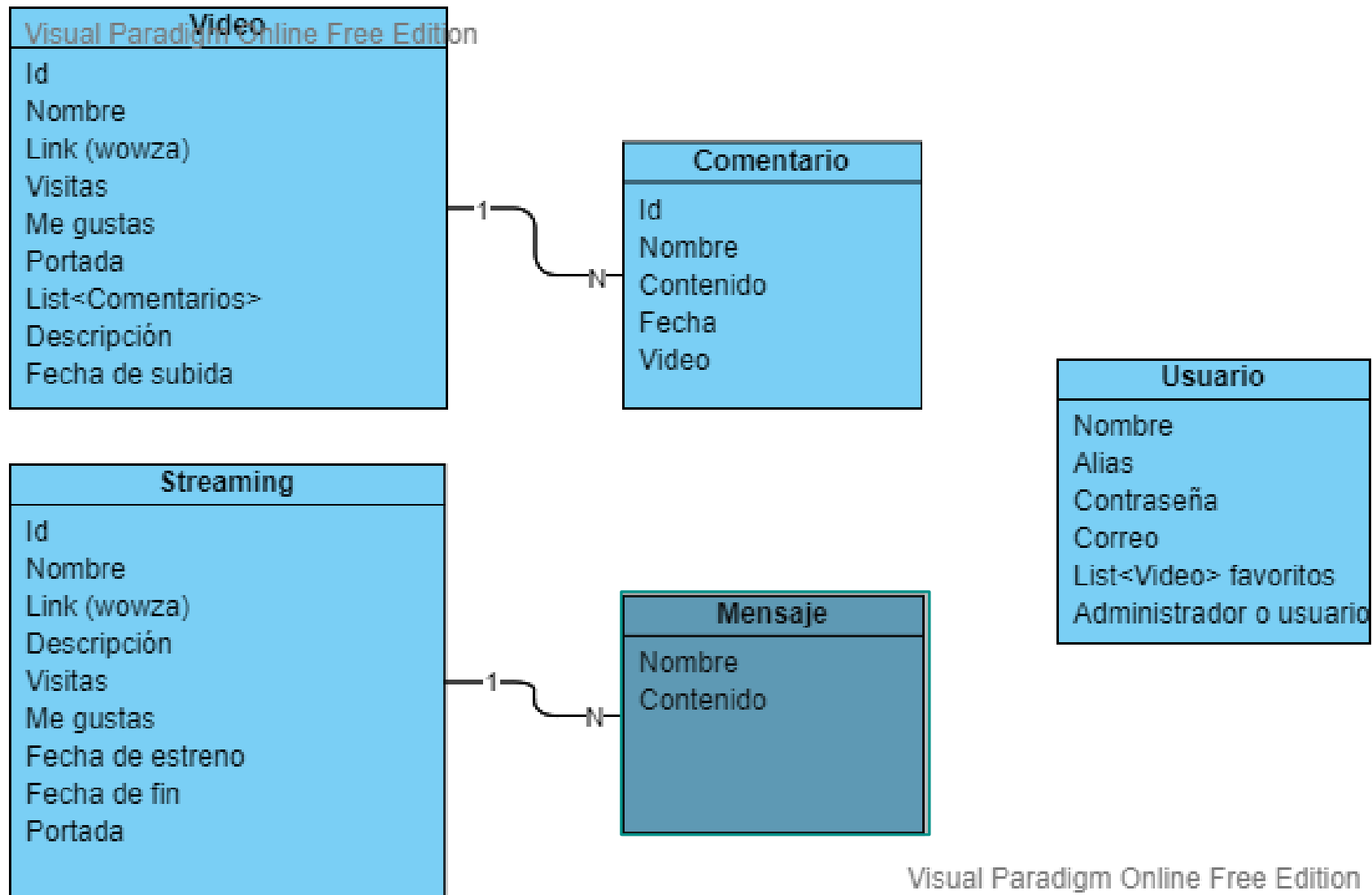


OBS Studio





# ESQUEMA DE TRABAJO EN SPRING



# MODELO

# ¿INSERTAMOS USUARIO O NO?

## CON USUARIO

- Los nombres de usuario no se repiten
- Deben registrarse o iniciar sesión para chatear o comentar
- Pueden guardar vídeos favoritos
- Se puede dar “me gustas”
- Formato más serio

## SIN USUARIO

- Los nombres de usuario se pueden repetir
- Más rápido para los espectadores
- “Me gustas” descontrolados
- Formato más pasajero

# Etapas de desarrollo

Definición de entidades

Incluir persistencia

Programar funcionalidades

Implementar seguridad

Maquetado CSS HTML

Desplegar la aplicación

Testear aplicación

# WOWZA

OBS para transmitir en directo

Dirige de OBS a servidor WOWZA

WOWZA reproduce en HLS

Link de HLS insertamos como reproductor en la plataforma

# OTROS TEMAS A TRATAR WOWZA



Latencia de 30 segundos



Engine vs Cloud



Probar en la oficina (Abrir puertos) - Engine