**Calidad De Voz**

**Sistemas que afectan la calidad de la voz**

Enuncia los problemas que afectan la calidad de voz es difícil, pero a lo largo de los años no lo hemos encontrado con muchos, algunos muy parecidos a otros y de lo cual hace difícil entender algunos significados

**ECO:**

El eco es uno de los síntomas más comunes es más fácil reconocerlo. Se produce cuando una parte de la señal de ida se refleja en la señal de vuelta. Hay algunas causas del eco, pero una de las comunes se produce en las líneas analógicas cuando se combinan las señales en el convertidor

El problema agravia cuando la impedancia de la línea telefónica varía mucho. Mucho de la tarjeta telefónica disponible para Asterisk

**BAJA NIVEL O VOLUMNE**

Muchas redes telefónicas de bajo calidad atenderán la señal de manera más significativa haciendo que oigamos volumen muy bajo. Esta ovinamente afecta la calidad de voz haciendo la conversión muchas veces es inatendible haciendo que no se puede detectar los dígitos

El parámetro para modificar la ganancia de la señal de transmisión se llama TXGUAN y el que sirve para modificar la ganancia de la señal de recepción se llama RXGAIN

**RETARDO**

El retardo no es otra cosa que la demora de la voz en llegar a su destino. Usualmente el intervalo es decir a un segundo que es menor a 200 ms pasa casi desapercibido

**14.1 Protocolo SIP**

Es un [protocolo](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_(inform%C3%A1tica)) desarrollado por el [grupo de trabajo MMUSIC](http://web.archive.org/web/http:/www.ietf.org/html.charters/mmusic-charter.html) del [IETF](https://es.wikipedia.org/wiki/IETF) con la intención de ser el estándar para la iniciación, modificación y finalización de sesiones interactivas de usuario donde intervienen elementos multimedia como el [video](https://es.wikipedia.org/wiki/Video), [voz](https://es.wikipedia.org/wiki/Voz_(fonolog%C3%ADa)), [mensajería instantánea](https://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea), [juegos en línea](https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_en_l%C3%ADnea) y [realidad virtual](https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual).

**DETALLES DEL PROTOCOLO**

RTP son las siglas de Real-time Transport Protocol (Protocolo de Transporte de Tiempo real). Es un protocolo de [nivel de sesión](https://es.wikipedia.org/wiki/Nivel_de_sesi%C3%B3n) utilizado para la transmisión de información en tiempo real, como por ejemplo audio y vídeo en una video-conferencia. Está desarrollado por el grupo de trabajo de transporte de Audio y Video del [IETF](https://es.wikipedia.org/wiki/IETF), publicado por primera vez como estándar en[1996](https://es.wikipedia.org/wiki/1996) como la [RFC 1889](https://tools.ietf.org/html/rfc1889), y actualizado posteriormente en [2003](https://es.wikipedia.org/wiki/2003) en la [RFC 3550](https://tools.ietf.org/html/rfc3550), que constituye el estándar de Internet STD 64.

Inicialmente se publicó como protocolo [multicast](https://es.wikipedia.org/wiki/Multicast" \o "Multicast), aunque se ha usado en varias aplicaciones [unicast](https://es.wikipedia.org/wiki/Unicast" \o "Unicast). Se usa frecuentemente en sistemas de [streaming](https://es.wikipedia.org/wiki/Streaming" \o "Streaming), junto a [RTSP](https://es.wikipedia.org/wiki/RTSP), [videoconferencia](https://es.wikipedia.org/wiki/Videoconferencia) y sistemas [push to talk](https://es.wikipedia.org/wiki/Push_to_talk" \o "Push to talk) (en conjunción con H.323 o [SIP](https://es.wikipedia.org/wiki/Session_Initiation_Protocol)). Representa también la base de la industria de [VoIP](https://es.wikipedia.org/wiki/VoIP" \o "VoIP).

**Conclusiones**

Por medio de esta práctica se dieron a conocer los conceptos que nos pueden ayudar a comprender más sobre la elaboración del proyecto que se llevara a cabo en el segundo parcial el cual esta es la parte de fundamentos que debemos de tener antes de empezar con un desarrollo