Bijlage Onderzoeksrapport Streamingdiensten

Inleiding

Jullie gaan een onderzoek doen naar de mogelijkheden van streaming binnen dit project. De bedoeling is dat er met behulp van een camera een livestream wordt opgezet van het voetbaltoernooi. Deze stream moet overal live bekeken kunnen worden. Denk bijvoorbeeld aan het thuisfront, of in het groot op de beamer in de kantine.

Leervragen

In het onderzoeksrapportworden de volgende leervragen beantwoord:

* **Wat is streaming?**

Via internet doorsturen van video- en geluidsopname die direct op een computer te bekijken of te beluisteren zijn, wordt streamen genoemd.

* **Leg in eigen woorden uit hoe videostreams precies werken.**

Video en geluidsfragmenten die op het moment dat ze opgenomen worden direct via het internet worden uitgezonden. Een voorbeeld van live streaming is pcstreams waarbij voetbalwedstrijden live via internet wordt uitgezonden.

* **Welke streamingdiensten zijn gratis beschikbaar?**

Ustream

Justin.tv

Youtube

Twitch

Hitbox

* **Geef van bovengenoemde streamingdiensten een aantal voor- en nadelen.**

**Ustream:**

Voordelen: Je kunt er alles mee streamen wat je wil.

Nadelen: Lastige controls, onoverzichtelijke site.

**Justin.tv:**

Voordelen: Je kunt er alles mee streamen wat je wil.

Nadelen: Geld betalen om advertenties te verwijderen.

**Youtube:**

Voordelen: Je kunt er alles mee streamen wat je wil.

Nadelen: Vervelende interface, chat update langzaam.

**Twitch:**

Voordelen: Mooie interface, makkelijk te gebruiken.

Nadelen: Alleen voor games.

**Hitbox:**

Voordelen: Nagenoeg géén delay van actie – op het scherm

Nadelen: Alleen voor games.

* **Wat is er nodig om een livestream op een website te krijgen? (denk aan materialen en middelen**)

Om een livestream op een website te krijgen heb je om te beginnen een streamingsdienst nodig zoals wij op dit moment gaan gebruiken, ustream. Om de stream op je website te laten zien kun je d.m.v. embedden de stream op je website plaatsen. Verder hebben we nog (een) camera(‘s) nodig zodat we beeld krijgen op de livestream