

EMISIONES OTT



7 de septiembre de 2026

Contenido

1 - Solicitar una emisión	4
2 - Emisión con Streaming GESDEPORTIVA	7
2.1 Acceso a la Aplicación y Uso Básico	7
2.1.1 Iniciar la Aplicación.....	7
2.1.2. Conceder Permisos de Cámara y Micrófono.....	7
2.1.3 Uso Básico de la Aplicación	8
2.2 Métodos de Retransmisión	9
2.2.1 Retransmisión mediante Datos RTMP	9
2.2.2 Retransmisión mediante Autenticación en Streaming GESDEPORTIVA	10
2.2.3 Seleccionar y emitir un partido	11
2.2.4 Detener la grabación	13
2.2.5 Gestionar el micrófono	13
2.3 Generar un usuario de operador en Gesdeportiva	14
3 - Emisión con OBS Studio	16
3.1 Requisitos	16
3.2 Instalar OBS Studio.....	16
3.3 Configuración inicial con el asistente.....	16
3.4 Añadir la cámara	20
3.5 Comprobar la clave de emisión.....	22
3.6 Iniciar la transmisión	23
3.7 Si aparece un aviso del codificador	23
3.8 Durante la emisión y cómo detenerla	24
4 - Emisión con Streamlabs (móvil o tablet)	25
4.1 Requisitos	25
4.2 Instalar la aplicación.....	25
4.3 Configurar la emisión (RTMP personalizado).....	26
4.4 Permisos y avisos de la primera vez.....	27
4.5 Seleccionar el canal	29
4.6 Iniciar la transmisión	29
4.7 Detener la retransmisión	30
4.8 Iniciar sesión con Streamlabs ID (opcional)	30
4.9 Cambiar o añadir una configuración	32
5 - Emisión con Streamlabs (ordenador).....	33
5.1 Requisitos	33
5.2 Instalar Streamlabs Desktop	33

5.3 Añadir la cámara 33

5.4 Configurar los datos de la emisión 36

5.5 Iniciar y detener la transmisión..... 37

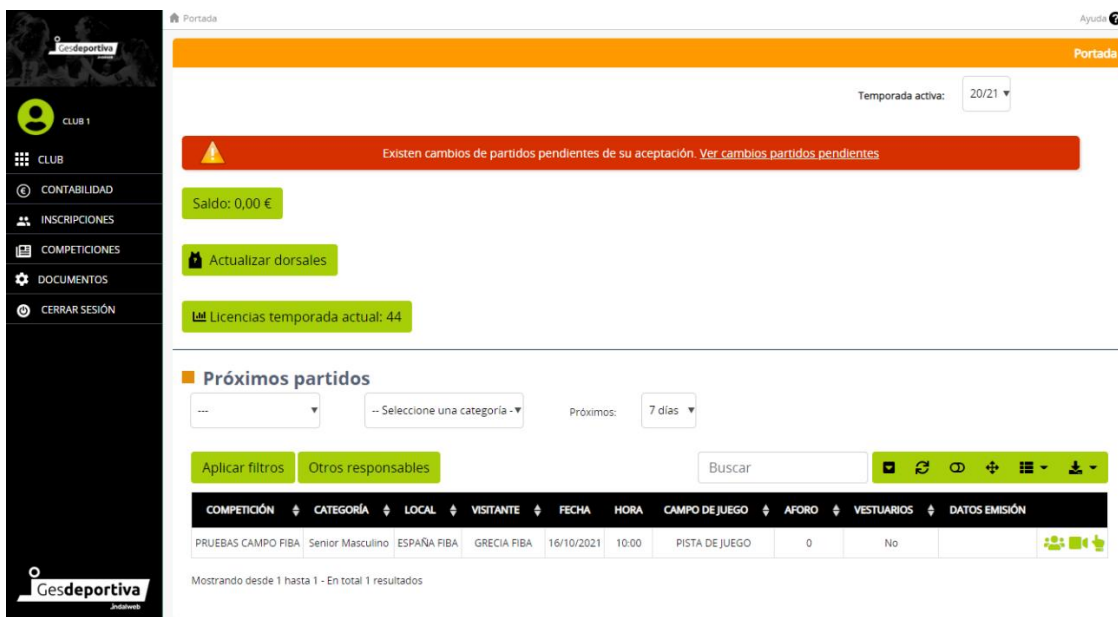
6 - Recomendaciones 39

7 - Ayuda 40

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

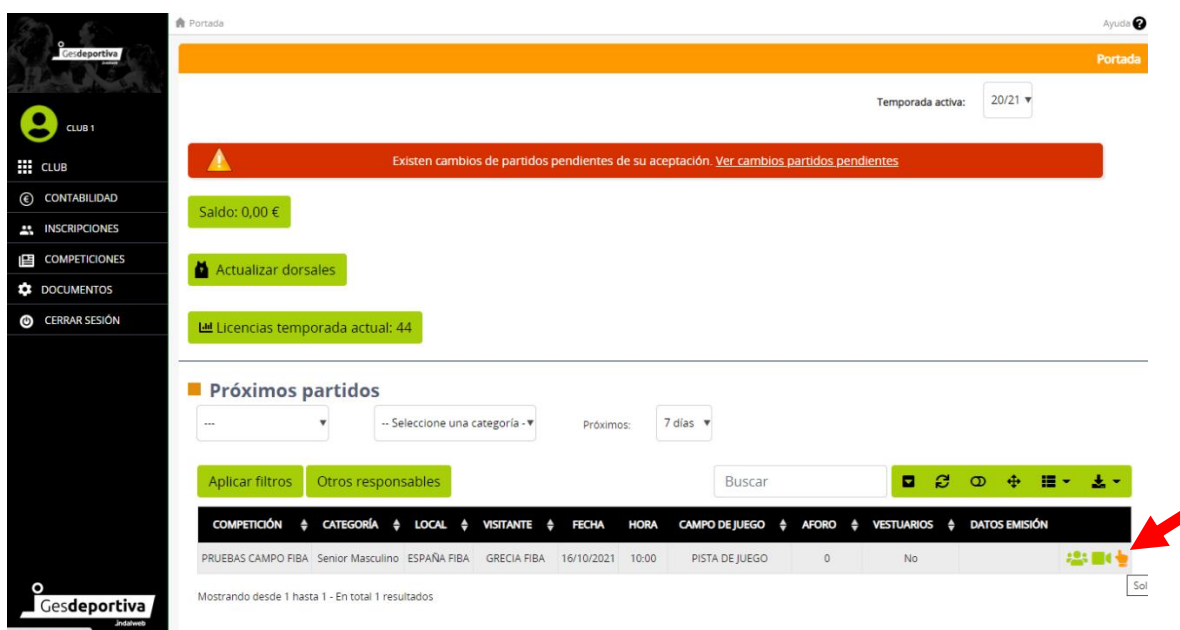
Aplicar filtros Otros responsables

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

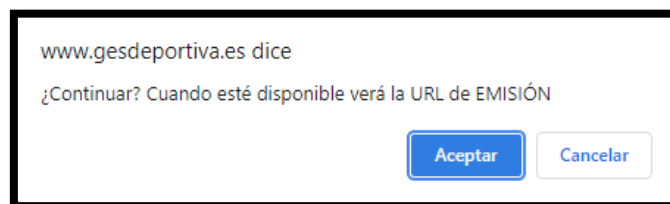
Aplicar filtros Otros responsables

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

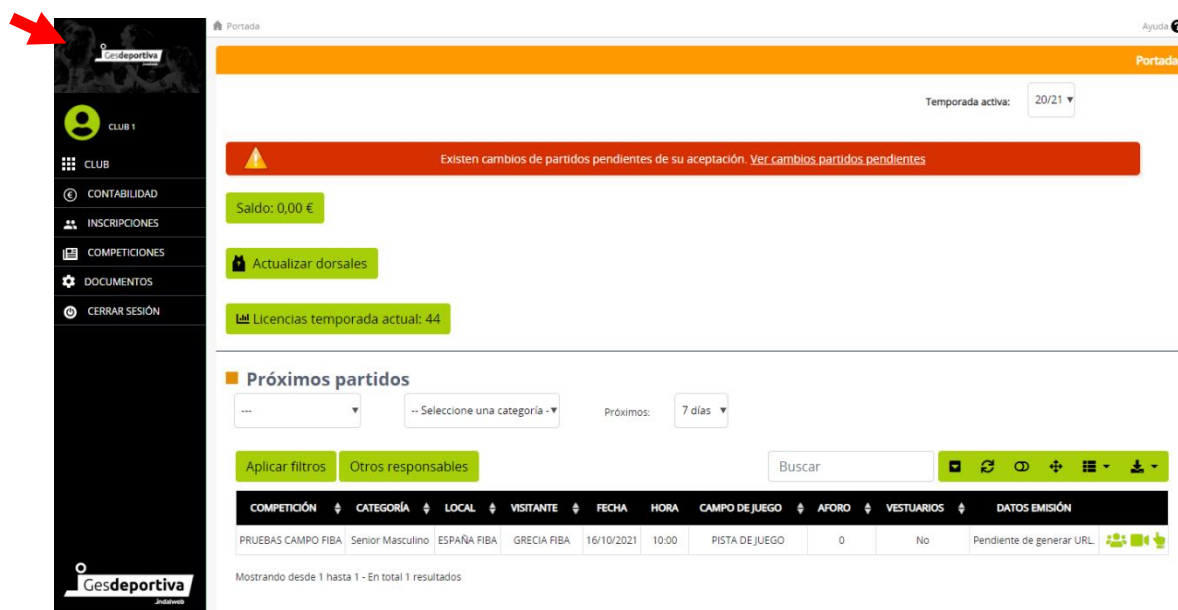
Una vez pulsado el botón de la mano, nos aparecerá un mensaje en la parte superior indicándonos si deseamos continuar, pulsamos en Aceptar.



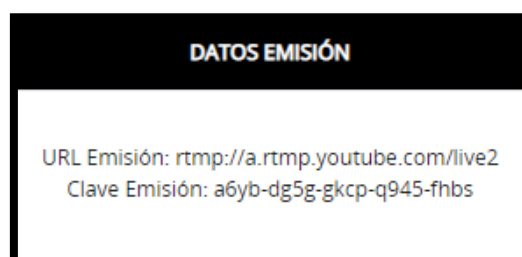
Una vez aceptada la petición, nos aparece un mensaje en “DATOS EMISIÓN” indicando que está pendiente de generar URL.

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.



Una vez generado el vídeo aparecerá en “DATOS DE EMISIÓN” los datos necesarios para retransmitir el 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 Streaming GESDEPORTIVA

Streaming GESDEPORTIVA es una aplicación diseñada para la retransmisión en vivo de partidos a través de las OTT (plataformas de transmisión en línea) de **Gesdeportiva**. Además de permitir las emisiones en directo, la app se integra con el sistema de gestión de ligas y federaciones de baloncesto, lo que la convierte en una herramienta completa para la transmisión y organización de eventos deportivos.

Esta aplicación está pensada para mejorar la experiencia de los usuarios en la visualización de los partidos y facilitar la gestión de contenidos en tiempo real para las competiciones de baloncesto, asegurando un flujo constante y organizado de las transmisiones.

Compatibilidad: La app está disponible exclusivamente para dispositivos Android.

Puedes descargarla desde [Google Play](#).

2.1 Acceso a la Aplicación y Uso Básico

Para poder realizar retransmisiones de partidos, primero necesitas acceder a la aplicación y configurar algunos aspectos básicos.

2.1.1 Iniciar la Aplicación

Una vez descargada la aplicación desde Google Play, ábrela.

Verás una pantalla de inicio donde puedes elegir entre autenticación mediante un usuario de Gesdeportiva o transmisión manual mediante los datos de RTMP.

2.1.2. Conceder Permisos de Cámara y Micrófono

Al iniciar la aplicación Streaming GESDEPORTIVA por primera vez, se te solicitará conceder permisos para acceder a la cámara y el micrófono de tu dispositivo. Estos permisos son necesarios para poder grabar y transmitir el vídeo y audio de la retransmisión en vivo.

1. Permiso para la Cámara

La aplicación te pedirá permiso para hacer fotos y grabar vídeos. Tienes varias opciones para conceder este permiso:

- **Mientras se usa la aplicación:** La aplicación podrá acceder a la cámara únicamente mientras la estés usando para la retransmisión.
- **Solo esta vez:** La aplicación podrá acceder a la cámara solo durante esta sesión.
- **No permitir:** Si no permites el acceso, no podrás realizar la retransmisión.

Esta es la primera ventana que aparecerá tras abrir la app.

2. Permiso para el Micrófono

A continuación, la aplicación pedirá acceso al micrófono para grabar audio durante la retransmisión. Las opciones de permiso son las mismas:

- **Mientras se usa la aplicación**
- **Solo esta vez**
- **No permitir**

Al igual que el permiso de cámara, si decides no permitirlo, no podrás realizar la retransmisión con audio.



2.1.3 Uso Básico de la Aplicación

Una vez dentro de la aplicación, tendrás acceso a los siguientes controles básicos para gestionar la retransmisión:

- **Botón de Micrófono:** En la parte inferior izquierda de la pantalla, verás un ícono de micrófono. Este botón te permitirá activar o desactivar el micrófono durante la retransmisión.
Encender/Apagar Micrófono: Si deseas que no se grabe el audio, pulsa el ícono para apagarlo. Si necesitas volver a activarlo, pulsa el ícono nuevamente.
- **Botón de Iniciar/Detener Emisión:** Una vez que hayas seleccionado el partido para retransmitir, podrás iniciar la grabación pulsando un botón rojo con el ícono de grabación.
Cuando desees detener la retransmisión, simplemente pulsa nuevamente el botón de grabación para detenerla.

2.2 Métodos de Retransmisión

Existen dos formas para realizar la retransmisión en vivo a través de la aplicación Streaming GESDEPORTIVA, que desarrollaremos a continuación:

2.2.1 Retransmisión mediante Datos RTMP

Si no deseas usar la opción de autenticación, puedes ingresar los datos de la emisión manualmente. Para ello, sigue estos pasos:

- **Introducir la URL y la Clave de Streaming**

En lugar de iniciar sesión, selecciona la opción "Introducir datos de emisión manualmente". Se abrirá una ventana donde deberás ingresar dos datos esenciales:



- **URL de Streaming:** Esta URL será proporcionada por el club, como se explicó en la sección anterior del manual.
- **Clave:** También proporcionada por el club, es la clave de transmisión específica para tu emisión.

Ejemplo de la URL y la clave de transmisión:

- **URL de Streaming:** rtmp://a.rtmp.youtube.com/live2
- **Clave:** kdu3-dsdg-ujKq-48da **Clave de ejemplo no válida.*

Una vez que hayas introducido estos datos, presiona **Aceptar** para continuar.

Url Streaming

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

Clave



- **Cerrar Sesión para Usar la Opción Manual**

Si ya has iniciado sesión y deseas usar esta opción de transmisión manual, primero tendrás que cerrar sesión. Para ello, accede a la configuración y pulsa **Cerrar sesión**.

2.2.2 Retransmisión mediante Autenticación en Streaming GESDEPORTIVA

Una vez hayas concedido los permisos de acceso a la cámara y el micrófono, el siguiente paso es **autenticarse** en la aplicación con el **usuario de operador** que previamente creaste en la plataforma **Gesdeportiva**.

- **Pulsar en "Autenticar"**

En la pantalla inicial, encontrarás un botón verde que dice **AUTENTICAR**. Pulsa este botón para comenzar el proceso de inicio de sesión.



- **Seleccionar la Plataforma e Introducir las Credenciales**

Aparecerá una ventana en la que se te pedirá que selecciones la **plataforma correspondiente** (en este caso, **Gesdeportiva**).

Luego, introduce tu **usuario** y **clave** que has recibido en el correo electrónico al crear tu cuenta de operador.

AUTENTICAR

Federación



GESDEPORTIVA



Usuario

maillo@indalweb.net

Clave

.....

CERRAR

AUTENTICAR

- **Acceder a la Aplicación**

Una vez que hayas introducido las credenciales correctamente, pulsa el botón **AUTENTICAR**. Si tus datos son correctos, serás autenticado y podrás empezar a utilizar la aplicación para realizar la retransmisión en vivo.

2.2.3 Seleccionar y emitir un partido

Una vez que hayas iniciado sesión correctamente, podrás ver un **listado de partidos** disponibles para retransmitir como operador. El proceso para elegir y comenzar la emisión es el siguiente:

- **Listado de Partidos Disponibles**

Se mostrará un cuadro con los partidos que puedes retransmitir como operador. Además, tendrás un **botón de actualización** para obtener el listado más reciente de partidos.

Listado de partidos



MINI ACTA ARB NO ESPAÑA vs MINI
ACTA ARB NO GRECIA
ACTA SENCILLA / PRUEBAS CAMPO
MINIBASKET
24/04/2025 16:00

MINI EST ARB SI ESPAÑA vs MINI
EST ARB SI GRECIA
ESTADÍSTICAS / PRUEBAS CAMPO
MINIBASKET
25/04/2025 19:00

CERRAR

CERRAR SESIÓN

- **Seleccionar el Partido para Retransmitir**

Selecciona el partido que deseas emitir. Una vez que hayas seleccionado el partido, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la pantalla indicando que el partido está **listo para emitir**.



- **Iniciar la Grabación**

Pulsa el **botón de grabar (rojo)** para iniciar la grabación. La pantalla se girará automáticamente a **posición horizontal** para permitir una grabación óptima de la transmisión.

- **Confirmación para Iniciar la Emisión**

Después de girar la pantalla, aparecerá un mensaje de confirmación indicando que el dispositivo debe estar en **posición horizontal** para comenzar la grabación. Una vez confirmado, podrás pulsar **Iniciar Emisión** para comenzar la retransmisión en vivo.

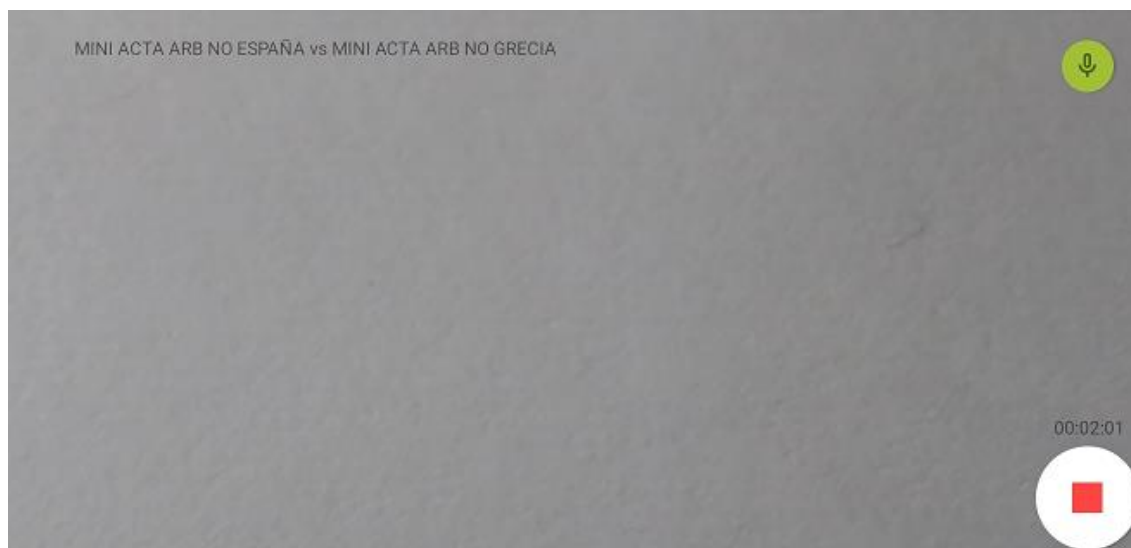
Emisión de partido: MINI ACTA ARB NO ESPAÑA vs MINI ACTA ARB NO GRECIA

EL DISPOSITIVO DEBE ESTAR EN POSICIÓN HORIZONTAL ANTES DE EMPEZAR A GRABAR. TAMBIÉN ES MUY IMPORTANTE CONFIRMAR QUE SÓLO USTED VA A TRANSMITIR ESTE PARTIDO. SI VARIAS PERSONAS INTENTAN EMITIR EL MISMO PARTIDO NO PODRÁ RETRANSMITIRSE CORRECTAMENTE.

CANCELAR INICIAR EMISIÓN

- **Información y Tiempo de Grabación**

En la parte superior de la pantalla, verás el nombre del partido y los detalles relacionados. En la parte superior del botón de grabar, se mostrará el **tiempo de grabación** en curso.



2.2.4 Detener la grabación

Cuando decidas finalizar la retransmisión, puedes detener la grabación en cualquier momento. Para hacerlo, sigue estos pasos:

1. Detener la Retransmisión

Pulsa el botón de **detener grabación** (botón rojo) en la parte inferior de la pantalla.

Aparecerá un mensaje de confirmación que te preguntará si realmente deseas **detener la retransmisión**.

- Si estás seguro de que quieres detener la grabación, selecciona **Aceptar**. Si cambias de opinión y deseas continuar, pulsa **Cancelar**.

¿Detener retransmisión?

Si deja de retransmitir no podrá continuar más tarde.

CANCELAR ACEPTAR

2.2.5 Gestionar el micrófono

Si en algún momento deseas apagar el micrófono, puedes hacerlo directamente desde la interfaz de la aplicación. El **ícono del micrófono** en la parte inferior izquierda de la pantalla permite activar o desactivar el micrófono.

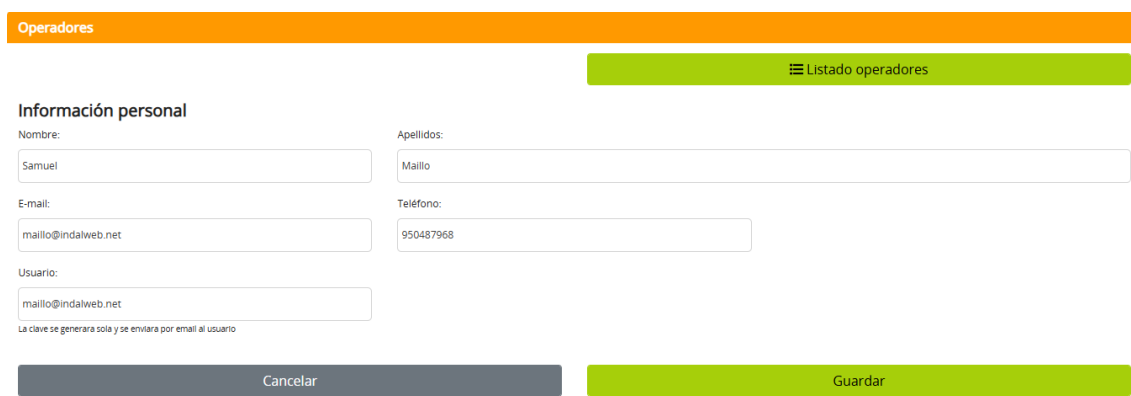
- **Encender/Apagar Micrófono:** Si deseas que no se grabe el audio, simplemente pulsa sobre el ícono del micrófono para apagarlo. Si necesitas volver a activar el micrófono, solo vuelve a pulsar el ícono.

2.3 Generar un usuario de operador en Gesdeportiva

Antes de poder usar la aplicación **Streaming GESDEPORTIVA para la emisión con credenciales**, el club debe generar un **usuario de operador** en la plataforma **Gesdeportiva**. Sigue estos pasos para crear y configurar un nuevo usuario:

- **Acceder al Menú Operadores**
Dentro de la plataforma Gesdeportiva, selecciona el menú **Operadores** en la barra lateral.
- **Crear un Nuevo Operador**
Pulsa el botón **Nuevo operador**. Esto abrirá un formulario donde deberás introducir la siguiente información:
 1. **Nombre y Apellidos**
 2. **Correo Electrónico** (se recomienda que el usuario sea el correo electrónico)
 3. **Teléfono** (opcional)
 4. **Nombre de Usuario** (generalmente, el correo electrónico también es utilizado como usuario)

Una vez rellenado el formulario, pulsa **Guardar**.



The screenshot shows the 'Operadores' (Operators) section of the Gesdeportiva platform. At the top, there is an orange header with the word 'Operadores' and a green button labeled 'Listado operadores'. Below this, the 'Información personal' (Personal Information) section contains several input fields: 'Nombre:' (Name) with the value 'Samuel', 'Apellidos:' (Surnames) with the value 'Maillo', 'E-mail:' (Email) with the value 'maillo@indalweb.net', 'Teléfono:' (Phone) with the value '950487968', and 'Usuario:' (Username) with the value 'maillo@indalweb.net'. A small note at the bottom of the form states: 'La clave se genera sola y se envía por email al usuario' (The key is generated alone and is sent by email to the user). At the bottom of the form, there are two buttons: 'Cancelar' (Cancel) and 'Guardar' (Save).

- **Recepción de la Clave de Usuario**
Después de crear el usuario, se enviará una **clave** al correo electrónico proporcionado. Esta clave será necesaria para acceder a la aplicación **Streaming GESDEPORTIVA**.
- **Modificar los Datos del Operador**
Si necesitas cambiar algún dato del operador o si el usuario olvida su clave, puedes modificarla y solicitar el envío de una **nueva clave** desde la plataforma.

Operadores

[Listado operadores](#)

Información personal

Nombre:

Apellidos:

E-mail:

Teléfono:

Usuario:

Generar y enviar clave de acceso: ☒

- **Configurar los Equipos para la Retransmisión**

Una vez creado el usuario de operador, es necesario configurar qué **equipos** podrá retransmitir. Para hacerlo:

1. Dirígete a la sección de **Equipos autorizados** dentro de la configuración de operadores.



2. Marca los equipos que el operador podrá retransmitir, usando el ícono de la **rueda dentada**.
3. Asegúrate de pulsar **Guardar** para aplicar los cambios.

Operadores

[Listado operadores](#)

Equipos autorizados

Competición: PRUEBAS CAMPO MINIBASKET
Categoría: ACTA SENCILLA
Equipos: MINI ACTA ARB NO ESPAÑA ☒

Competición: PRUEBAS CAMPO MINIBASKET
Categoría: ESTADÍSTICAS
Equipos: MINI EST ARB SI ESPAÑA ☒

3 - Emisión con OBS Studio

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

OBS Studio es un programa gratuito de grabación y emisión de vídeo. Con un ordenador y una cámara permite retransmitir un partido a la plataforma OTT de Gesdeportiva.

Las capturas de este apartado corresponden a OBS Studio 32.2.2 sobre Windows. Si utilizas otra versión, los menús pueden cambiar de sitio, pero los pasos son los mismos.

3.1 Requisitos

- Un ordenador con Windows, macOS o Linux.
- Una cámara que se pueda conectar al ordenador. Si no sabes cómo conectarla, consulta el apartado 7 - Ayuda.
- Conexión a internet estable. Se recomienda cable de red; si usas wifi o los datos de un móvil, asegúrate de que la cobertura es buena y de que no hay límite de datos.
- La URL y la clave de emisión del partido, que se obtienen en el perfil club (apartado 1 - Solicitar una emisión).

3.2 Instalar OBS Studio

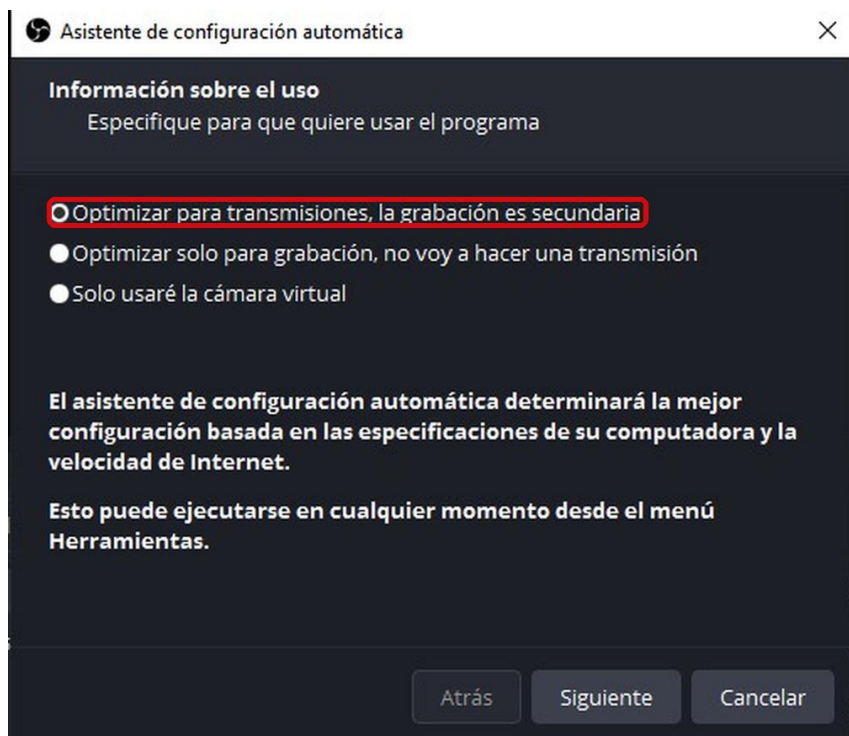
Descarga el programa desde la página oficial <https://obsproject.com/es>, elige la versión de tu sistema operativo e instálalo. Hazlo con antelación: no dejes la instalación para el día del partido.

3.3 Configuración inicial con el asistente

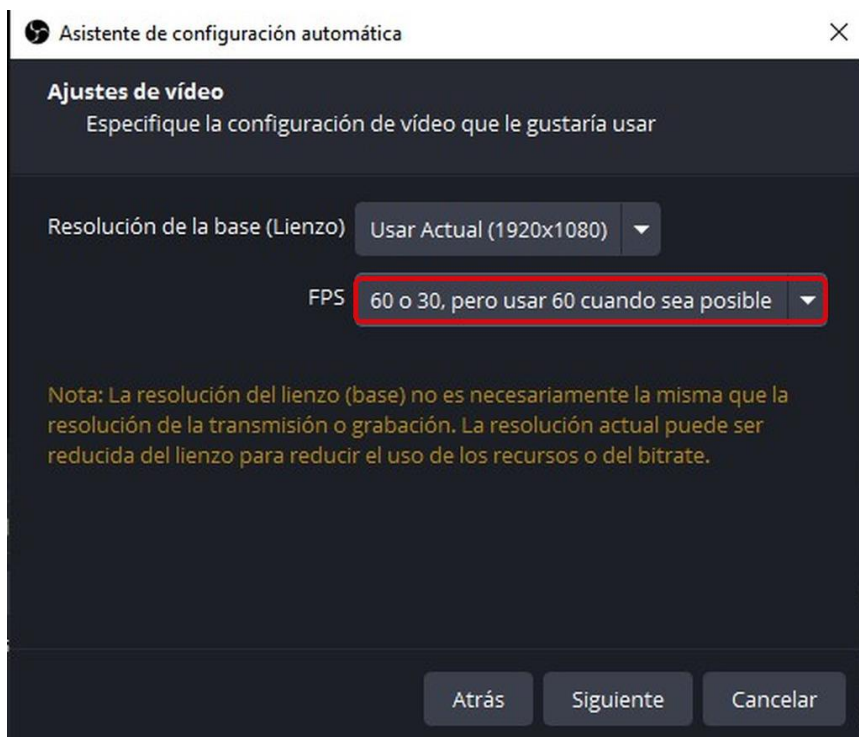
La primera vez que se abre OBS Studio aparece el asistente de configuración automática. Conviene ejecutarlo en las condiciones reales de emisión, con la misma conexión a internet y la misma cámara que vas a usar en el partido, porque mide los recursos disponibles y ajusta la calidad a ellos.

Si el asistente no aparece, o quieres repetirlo más adelante, puedes lanzarlo desde el menú Herramientas > Asistente de configuración automática.

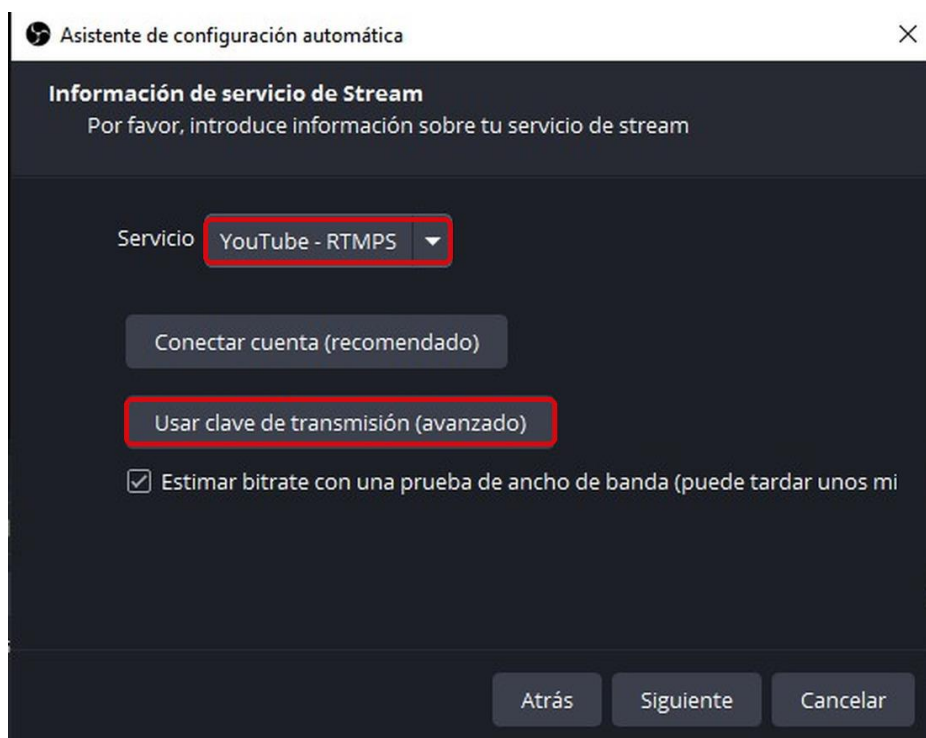
Paso 1. Marca la opción «Optimizar para transmisiones, la grabación es secundaria» y pulsa Siguiente.



Paso 2. Deja la resolución del lienzo tal y como viene (Usar Actual). En FPS deja también la opción por defecto; solo si sabes que tu cámara no graba a más de 30 fps, selecciona 30. Pulsa Siguiente.



Paso 3. En Servicio elige YouTube - RTMPS y pulsa «Usar clave de transmisión (avanzado)».



Asistente de configuración automática

Información de servicio de Stream
Por favor, introduce información sobre tu servicio de stream

Servicio **YouTube - RTMPS**

Conectar cuenta (recomendado)

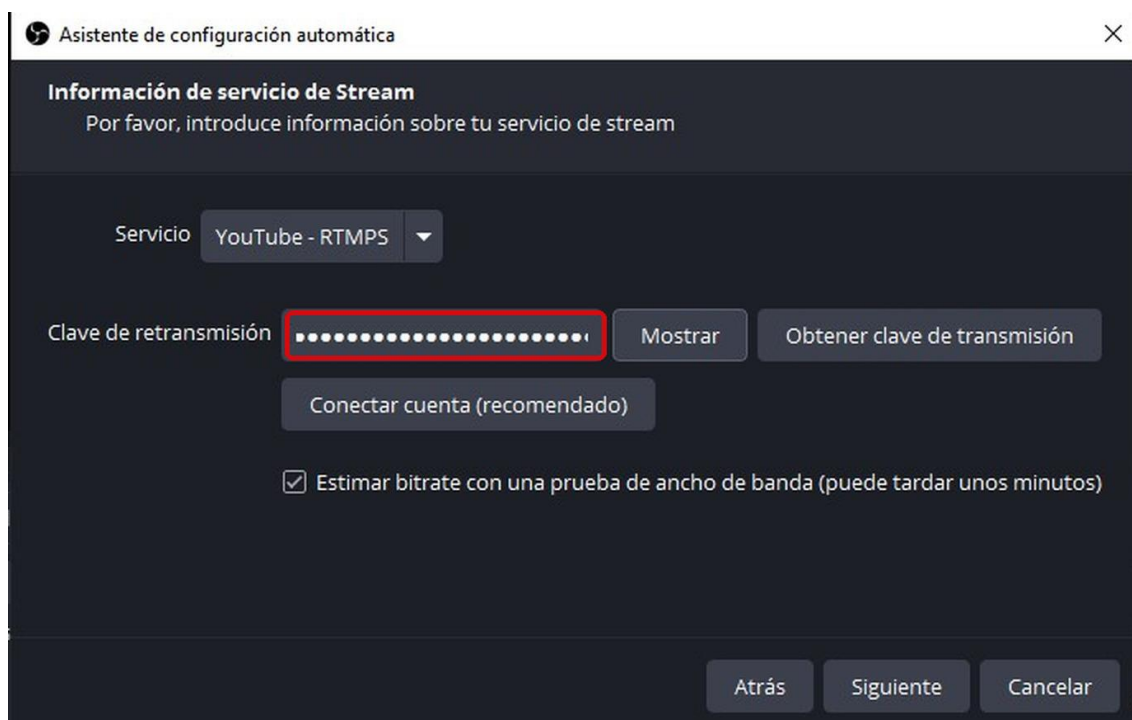
Usar clave de transmisión (avanzado)

☒ Estimar bitrate con una prueba de ancho de banda (puede tardar unos minutos)

Atrás Siguiente Cancelar

Importante. No pulses «Conectar cuenta»: la emisión no va a un canal de YouTube, sino a la plataforma de Gesdeportiva. No hace falta ninguna cuenta de Google.

Paso 4. Pega la clave de emisión que te ha facilitado el perfil club y pulsa Siguiente. Deja marcada la casilla «Estimar bitrate con una prueba de ancho de banda».



Asistente de configuración automática

Información de servicio de Stream
Por favor, introduce información sobre tu servicio de stream

Servicio **YouTube - RTMPS**

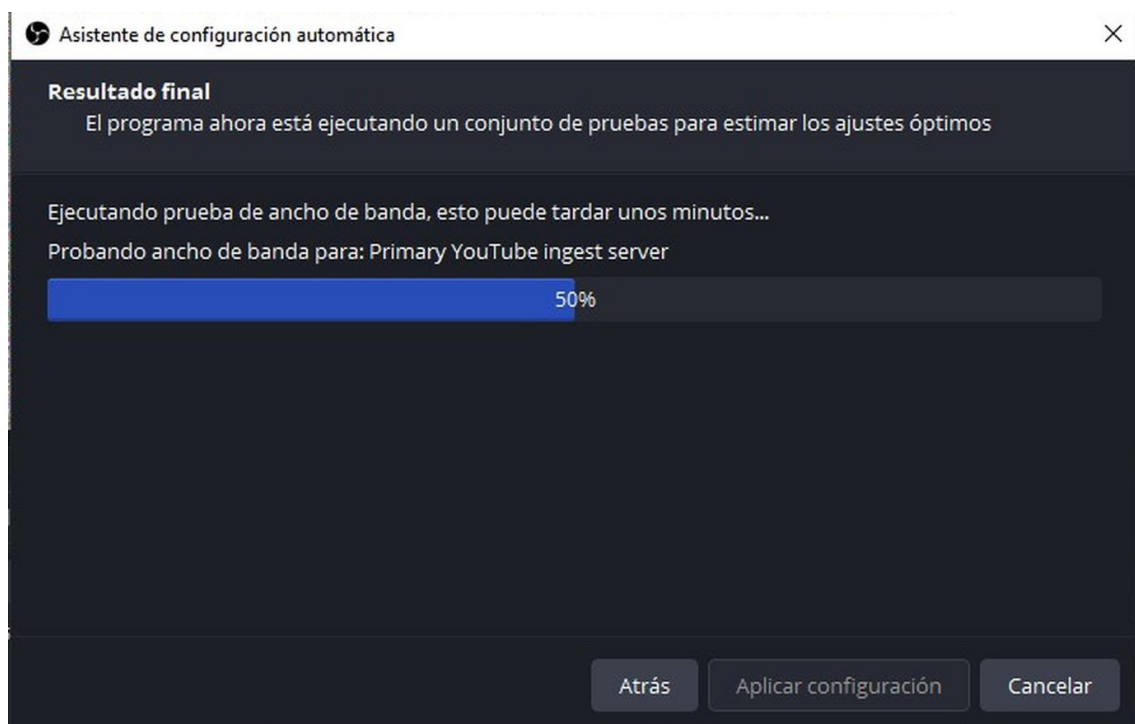
Clave de retransmisión **.....** Mostrar Obtener clave de transmisión

Conectar cuenta (recomendado)

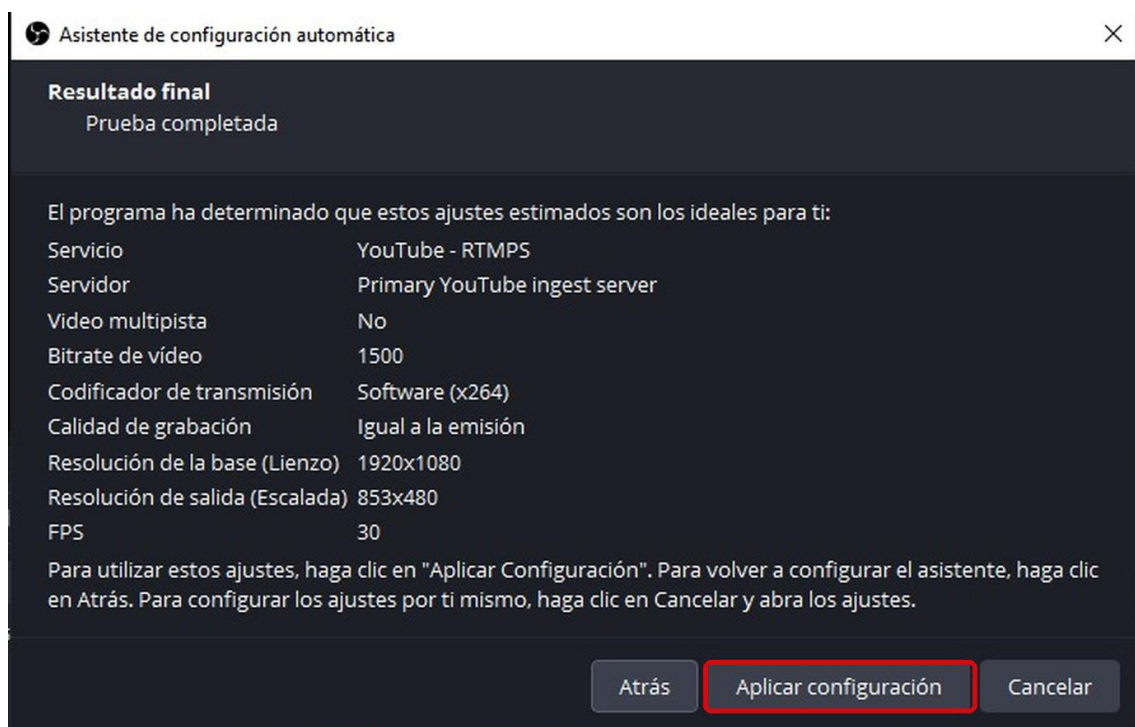
☒ Estimar bitrate con una prueba de ancho de banda (puede tardar unos minutos)

Atrás Siguiente Cancelar

Paso 5. Espera a que termine la prueba de ancho de banda. Puede tardar unos minutos.

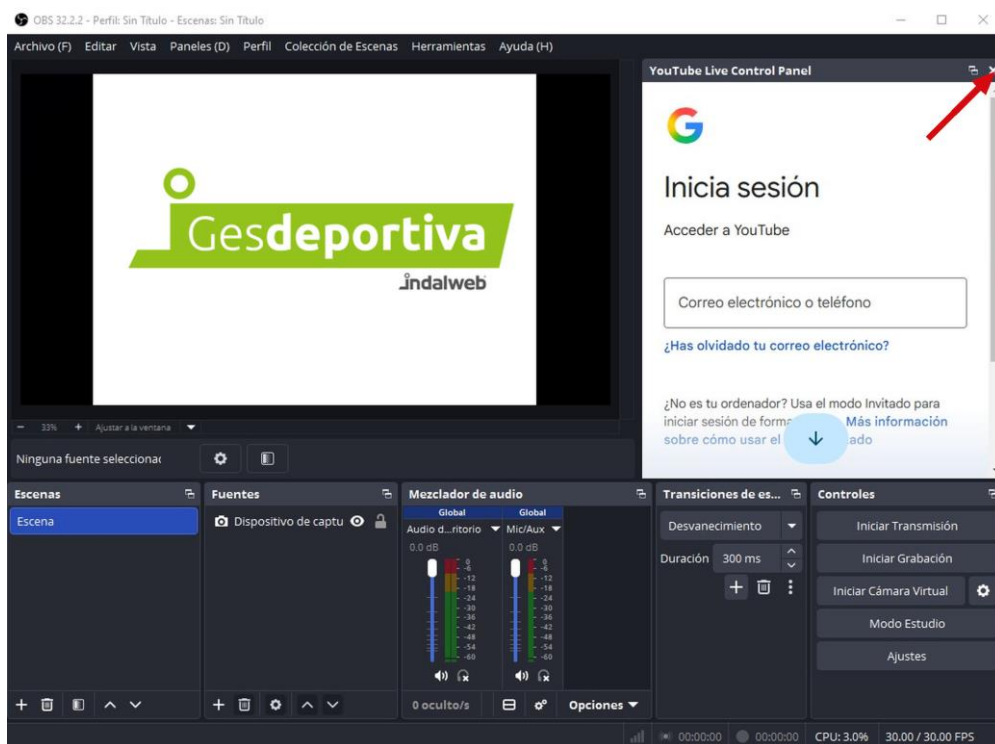


Paso 6. El asistente muestra los ajustes que ha calculado. Pulsa «Aplicar configuración».



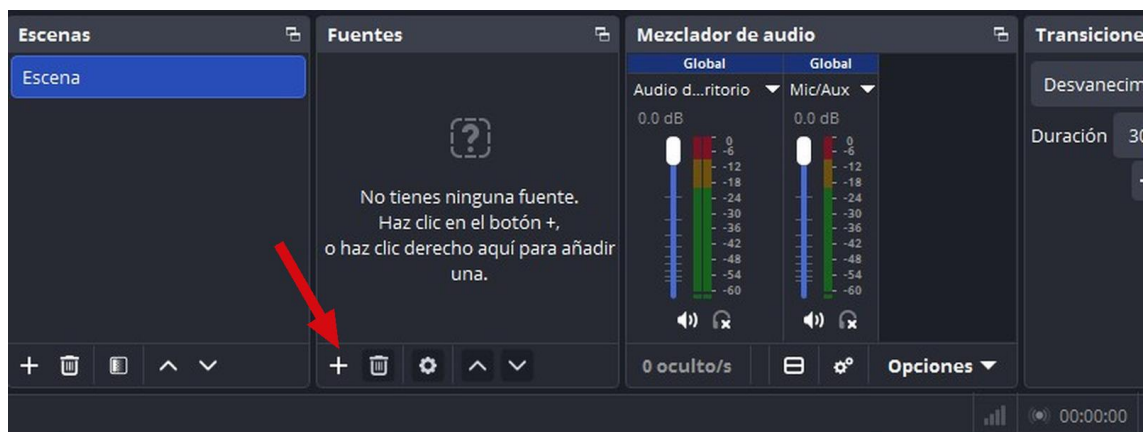
Nota. En este ejemplo el asistente ha elegido 1500 kbps y 853x480 a 30 fps. Los valores dependen de tu conexión y de tu ordenador, así que no tienen por qué coincidir con los tuyos.

Paso 7. Al aplicar la configuración, OBS abre el panel «YouTube Live Control Panel» pidiendo iniciar sesión en Google. Ciérralo con la X: no hay que iniciar sesión en ninguna cuenta.

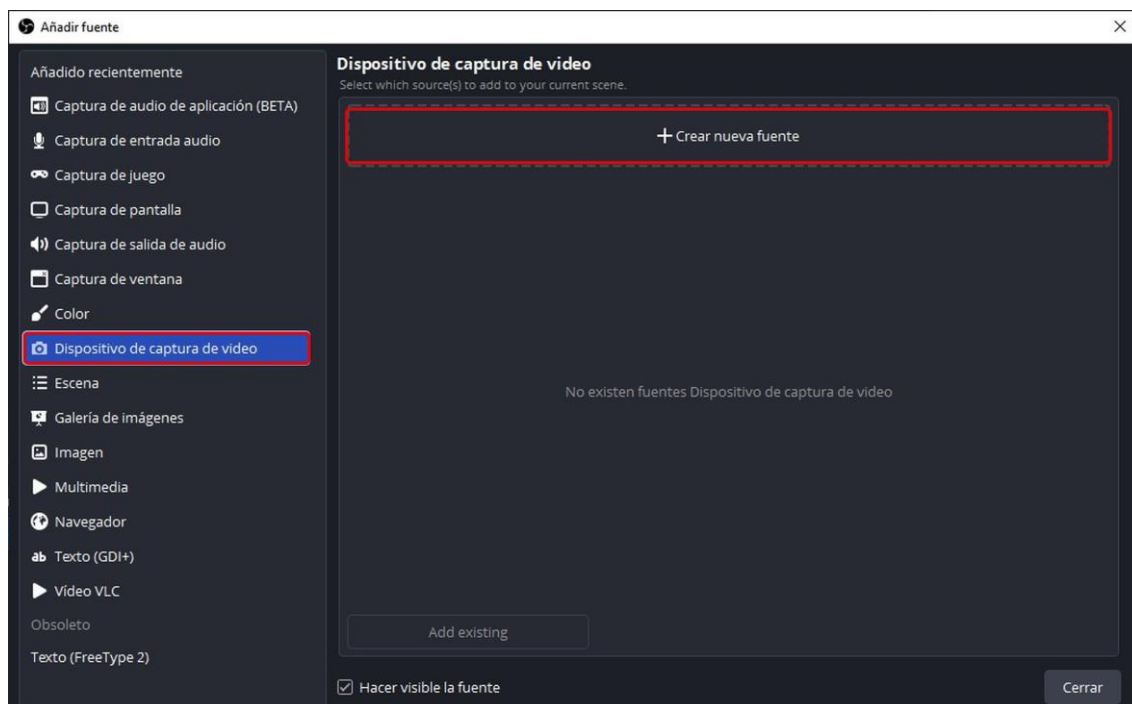


3.4 Añadir la cámara

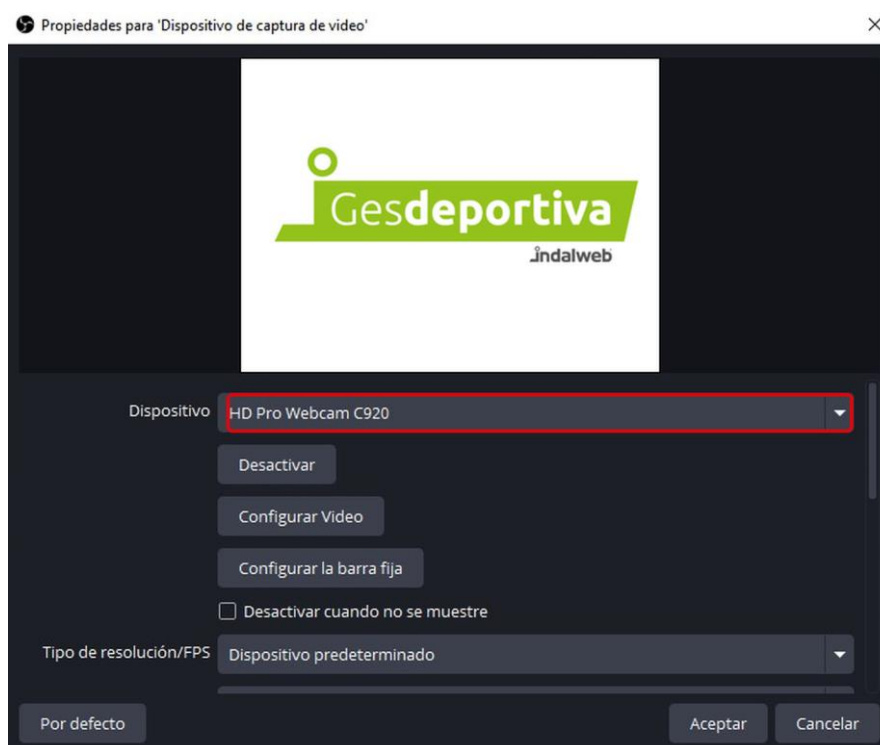
Paso 8. En el panel Fuentes, pulsa el botón +.



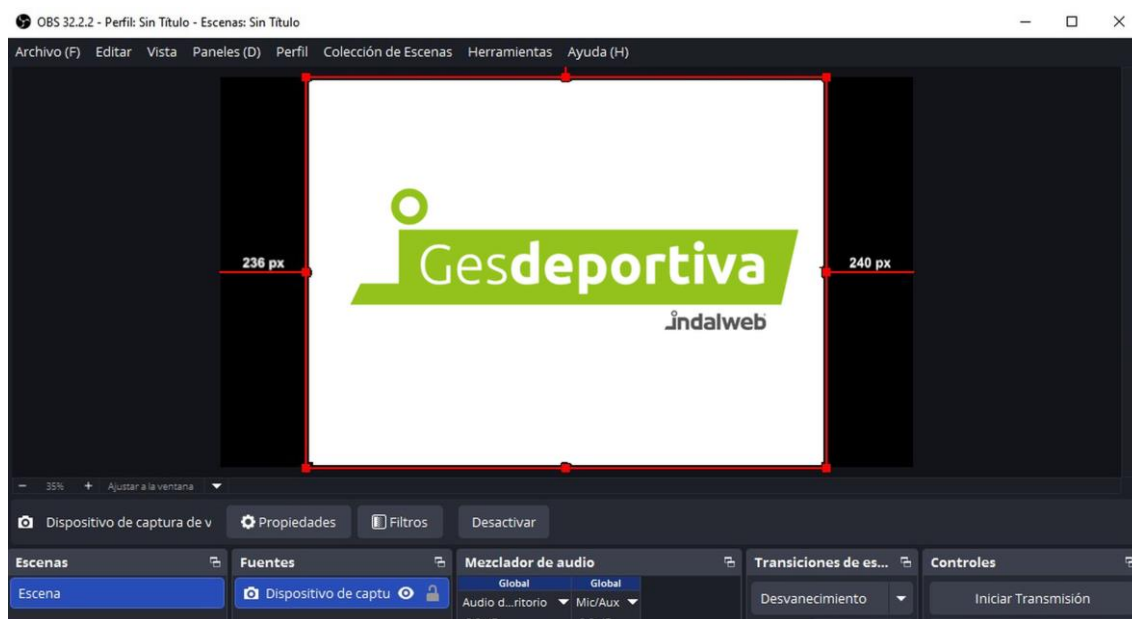
Paso 9. En la lista de la izquierda selecciona «Dispositivo de captura de video» y pulsa «Crear nueva fuente». Puedes dejar el nombre que propone el programa.



Paso 10. Despliega la lista Dispositivo y elige tu cámara. Suele aparecer como «USB Video» o con el modelo, como en el ejemplo «HD Pro Webcam C920». En el recuadro superior debe verse ya la imagen de la cámara. Pulsa Aceptar.



Paso 11. La imagen queda añadida a la escena. Compruébala con calma antes de empezar: es exactamente lo que van a ver los espectadores.



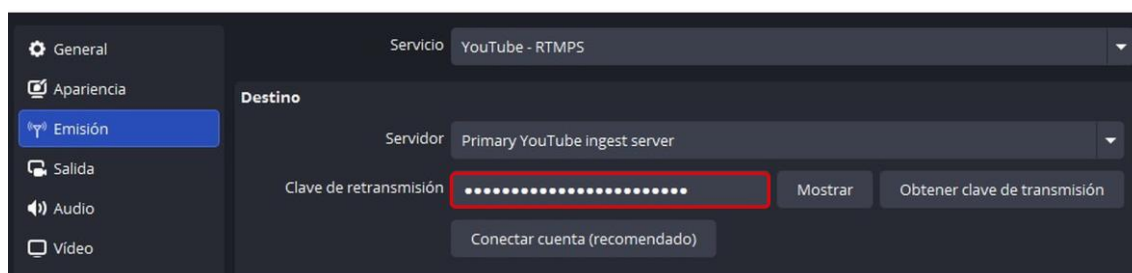
3.5 Comprobar la clave de emisión

El asistente ya ha guardado la clave, pero conviene comprobarla. Además, en los siguientes partidos tendrás que cambiarla desde aquí, sin volver a pasar por el asistente. Es también lo primero que hay que revisar si la emisión no llega a la plataforma.

Paso 12. Pulsa Ajustes, abajo a la derecha, y entra en Emisión. Comprueba que Servicio es «YouTube - RTMPS» y Servidor «Primary YouTube ingest server». Pulsa «Usar clave de transmisión (avanzado)».



Paso 13. Pega en «Clave de retransmisión» la clave del partido y pulsa Aplicar y después Aceptar.



Importante. La clave cambia en cada partido cuando hay varios el mismo día. Cópiala y pégala siempre desde el perfil club; no la escribas a mano.

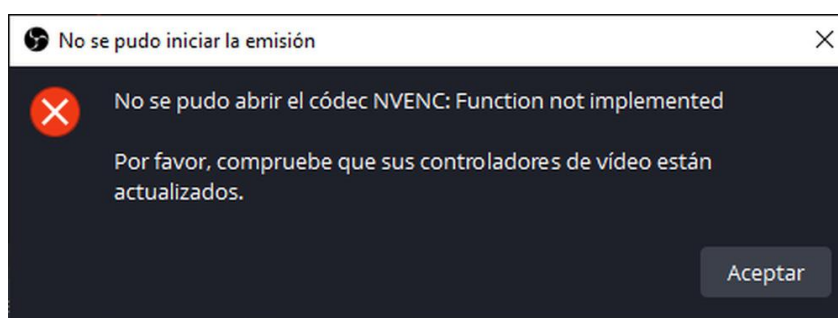
3.6 Iniciar la transmisión

Paso 14. Comprueba por última vez que la imagen de la cámara se ve en la escena y pulsa «Iniciar Transmisión».

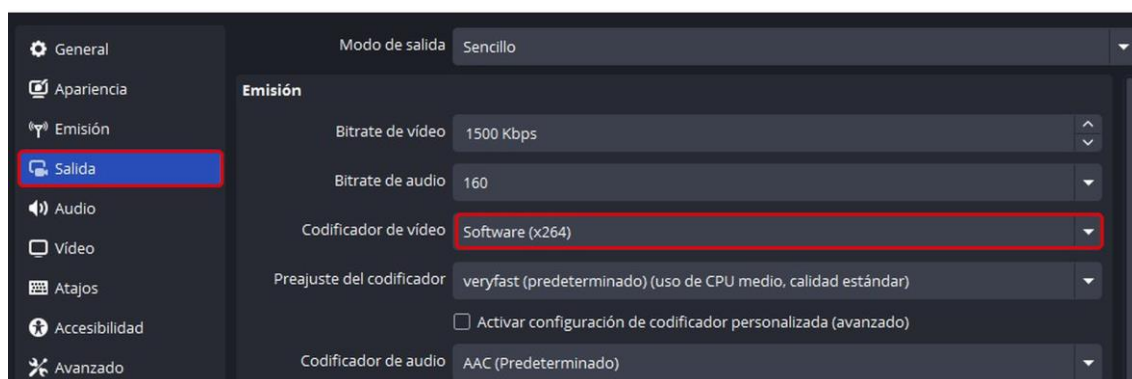


3.7 Si aparece un aviso del codificador

En algunos ordenadores, al iniciar la transmisión aparece un aviso parecido a este:

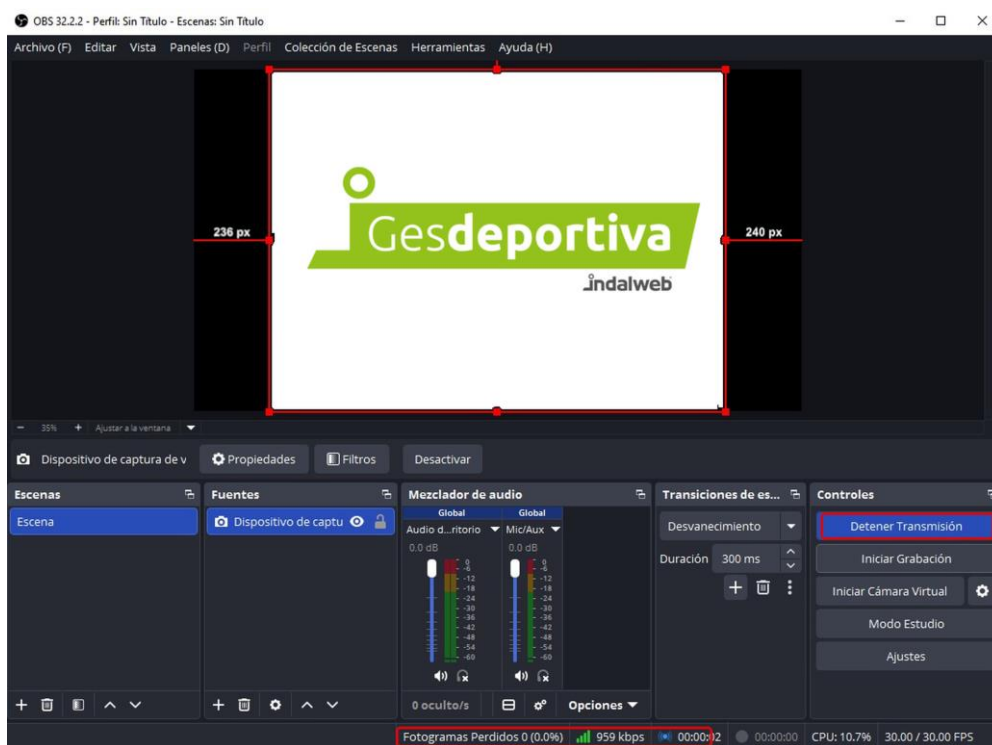


Paso 15. Cierra el aviso, entra en Ajustes > Salida y en «Codificador de vídeo» selecciona «Software (x264)». Pulsa Aplicar y Aceptar, y vuelve a iniciar la transmisión.



3.8 Durante la emisión y cómo detenerla

Mientras se emite, la barra inferior de OBS muestra el tiempo de emisión, la velocidad de subida en kbps y los fotogramas perdidos. Si los fotogramas perdidos empiezan a subir, la conexión no está dando abasto.



Pasados dos o tres minutos, entra en la plataforma y comprueba que el partido se está viendo. Es el único momento en el que se puede parar y volver a empezar sin perder la emisión; consulta el apartado 6 - Recomendaciones.

Paso 16. Cuando el partido haya terminado, pulsa «Detener Transmisión».

4 - Emisión con Streamlabs (móvil o tablet)

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

Streamlabs es una aplicación gratuita para retransmitir en directo desde un móvil o una tablet. Es la opción más rápida cuando no hay ordenador ni cámara: basta con el propio teléfono y un trípode.

Las capturas de este apartado corresponden a la aplicación de Streamlabs para Android. En iPhone o iPad las pantallas son muy parecidas.

4.1 Requisitos

- Un móvil o una tablet con cámara.
- Un trípode o soporte para mantener el dispositivo estable durante todo el partido.
- Conexión a internet estable. Si usas los datos del móvil, asegúrate de que no hay límite de datos; se recomienda una conexión wifi de buena calidad.
- La URL y la clave de emisión del partido, que se obtienen en el perfil club (apartado 1 - Solicitar una emisión).

4.2 Instalar la aplicación

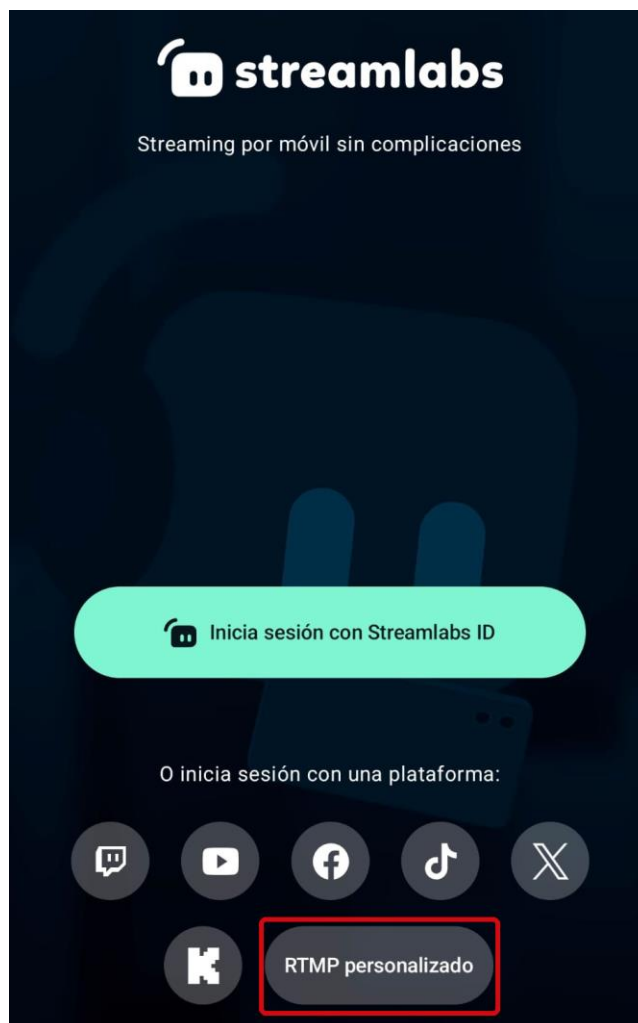
Instala Streamlabs desde la tienda oficial de tu dispositivo. Hazlo con antelación: no dejes la instalación para el día del partido.

Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.streamlabs>

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

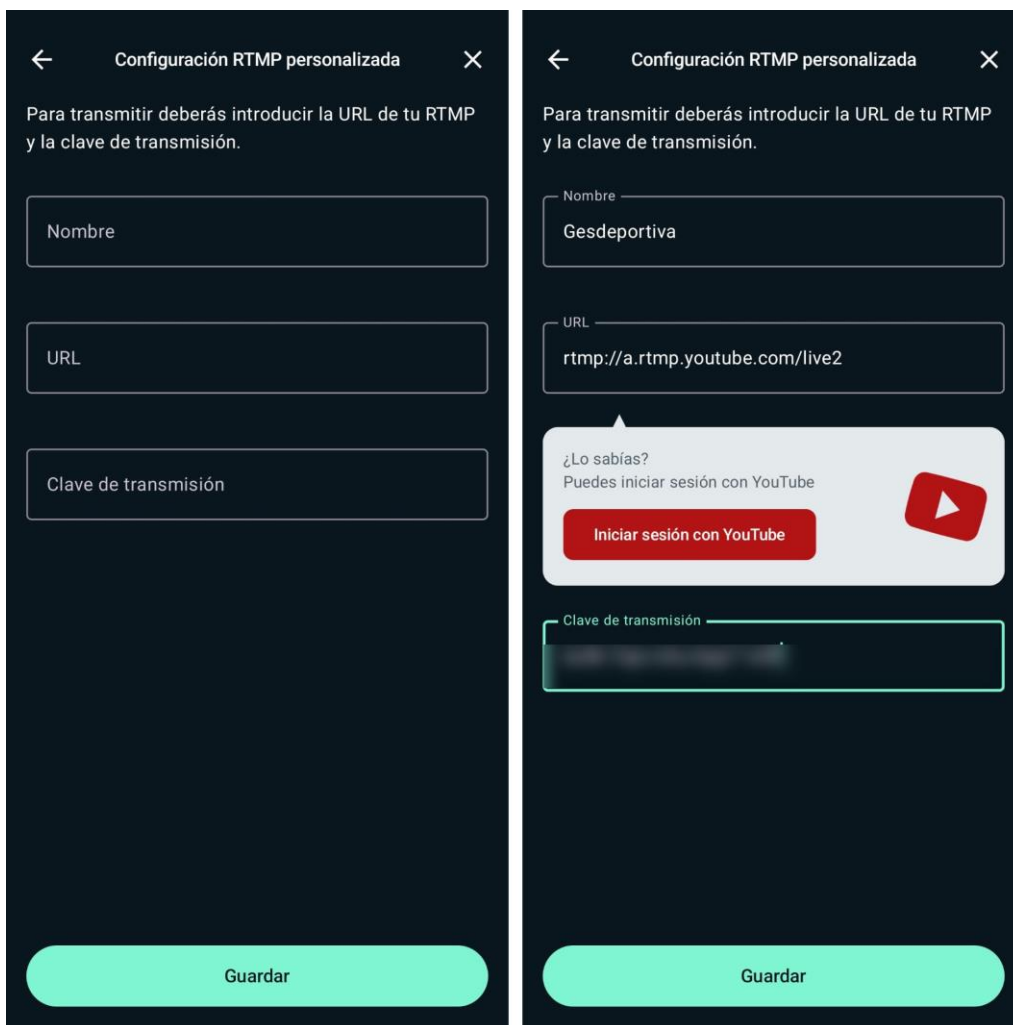
4.3 Configurar la emisión (RTMP personalizado)

Paso 1. Abre la aplicación. En la pantalla de bienvenida, pulsa «RTMP personalizado», abajo del todo. No hace falta iniciar sesión con ninguna cuenta para emitir.



Paso 2. Rellena los tres campos y pulsa Guardar:

- Nombre: un nombre para reconocer la configuración, por ejemplo «Gesdeportiva».
- URL: la dirección de emisión, normalmente `rtmp://a.rtmp.youtube.com/live2`.
- Clave de transmisión: la clave del partido que te ha facilitado el perfil club.



← Configuración RTMP personalizada ×

Para transmitir deberás introducir la URL de tu RTMP y la clave de transmisión.

Nombre

URL

Clave de transmisión

Guardar

← Configuración RTMP personalizada ×

Para transmitir deberás introducir la URL de tu RTMP y la clave de transmisión.

Nombre
Gesdeportiva

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

¿Lo sabías?
Puedes iniciar sesión con YouTube

Iniciar sesión con YouTube

Clave de transmisión

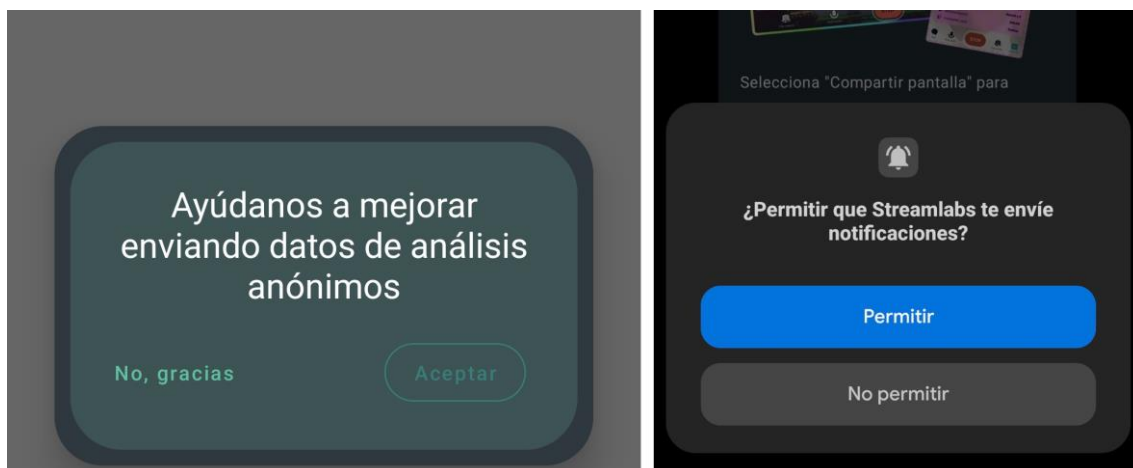
Guardar

Importante. En la captura la clave aparece difuminada a propósito. La clave cambia en cada partido cuando hay varios el mismo día: cópiala y pégala siempre desde el perfil club, no la escribas a mano.

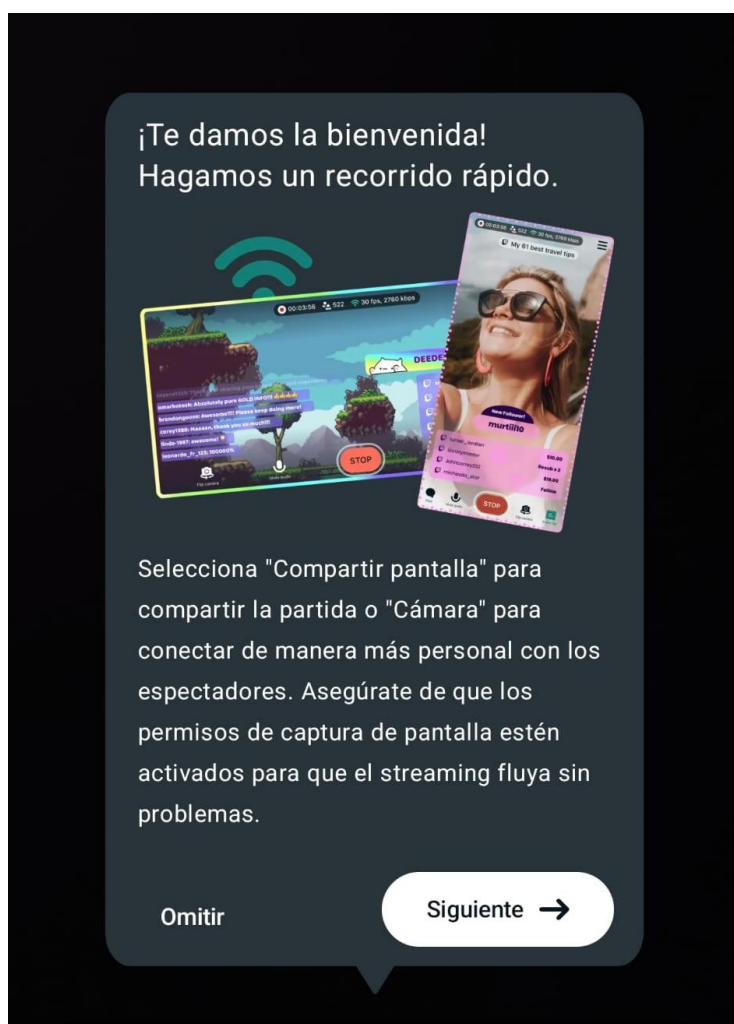
4.4 Permisos y avisos de la primera vez

Estos avisos solo aparecen la primera vez que se abre la aplicación. Ninguno afecta a la emisión salvo los permisos de cámara y de micrófono, que son obligatorios.

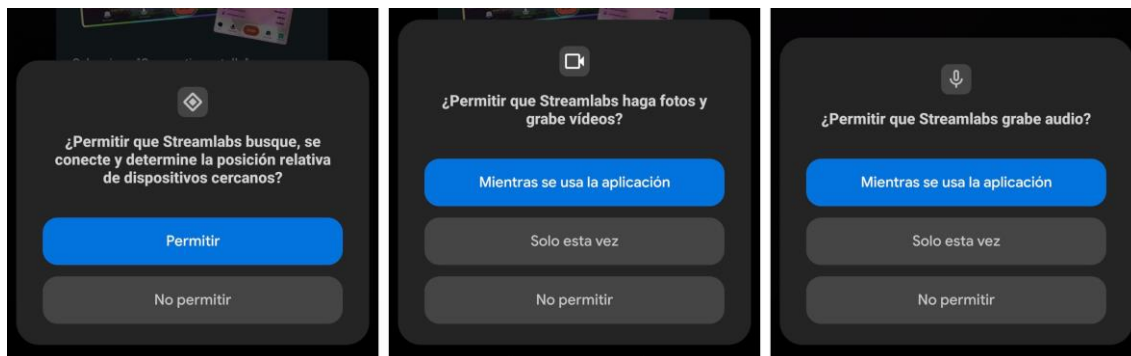
Paso 3. Envío de datos anónimos: puedes pulsar «No, gracias». Aviso de notificaciones: es indiferente para la emisión.



Paso 4. Recorrido rápido de la aplicación: pulsa «Omitir».

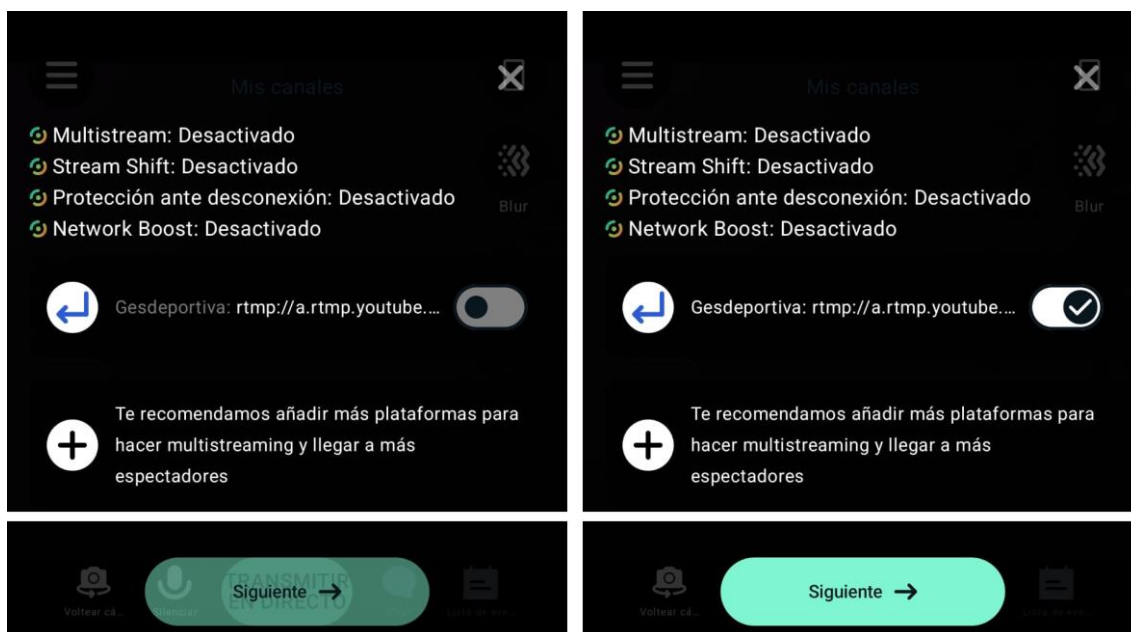


Paso 5. Dispositivos cercanos: puedes permitirlo o no. En cambio, en «hacer fotos y grabar vídeos» y en «grabar audio» pulsa «Mientras se usa la aplicación»: sin esos dos permisos no se puede emitir.



4.5 Seleccionar el canal

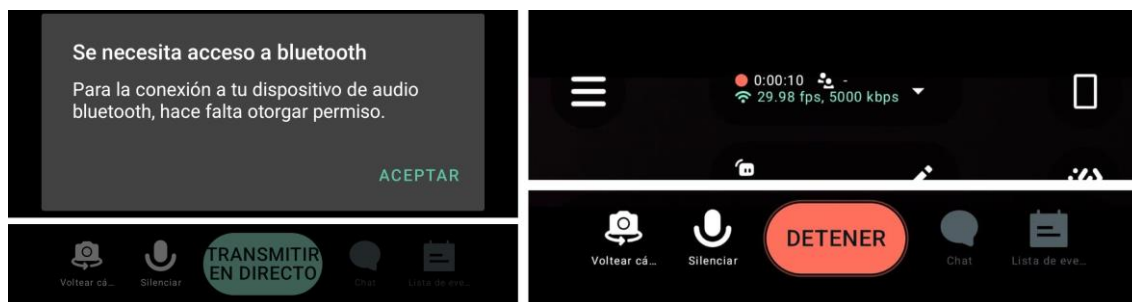
Paso 6. En «Mis canales» activa el interruptor de la configuración que acabas de crear (Gesdeportiva) y pulsa Siguierte. A la izquierda está desactivado y a la derecha activado.



4.6 Iniciar la transmisión

Paso 7. Coloca el móvil en el trípode, encuadra la pista y pulsa «TRANSMITIR EN DIRECTO». Puede aparecer un aviso de acceso a bluetooth: solo hace falta si vas a usar un micrófono

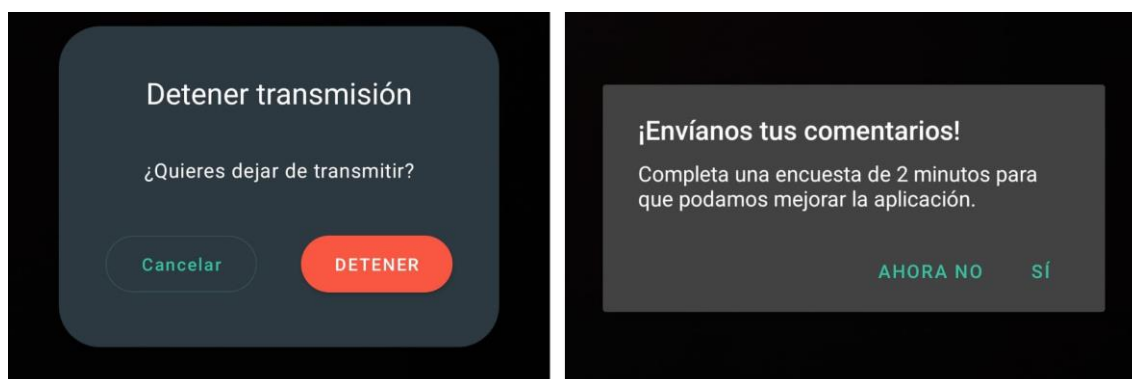
bluetooth, así que pulsa Aceptar y continúa. Ya en directo, la barra superior muestra el tiempo transcurrido, los fotogramas por segundo y los kbps de subida.



Paso 8. Pasados dos o tres minutos, entra en la plataforma y comprueba que el partido se está viendo. Es el único momento en el que se puede parar y volver a empezar sin perder la emisión; consulta el apartado 6 - Recomendaciones.

4.7 Detener la retransmisión

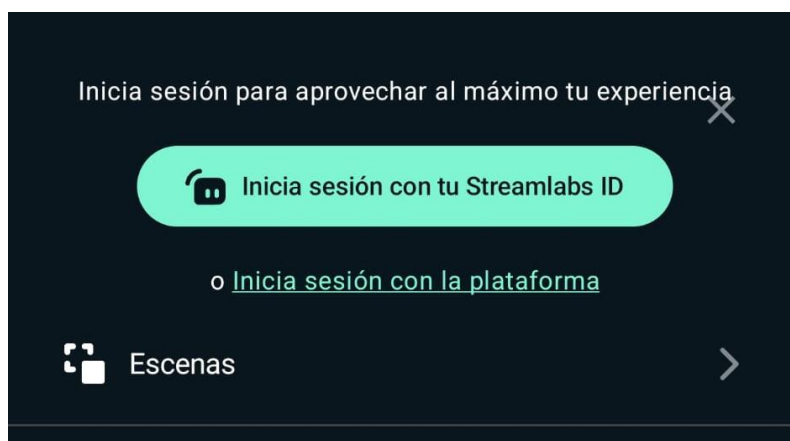
Paso 9. Cuando el partido haya terminado, pulsa DETENER y confirma en el mensaje de seguridad. Después puede aparecer una encuesta de la aplicación: se puede cerrar con «Ahora no».



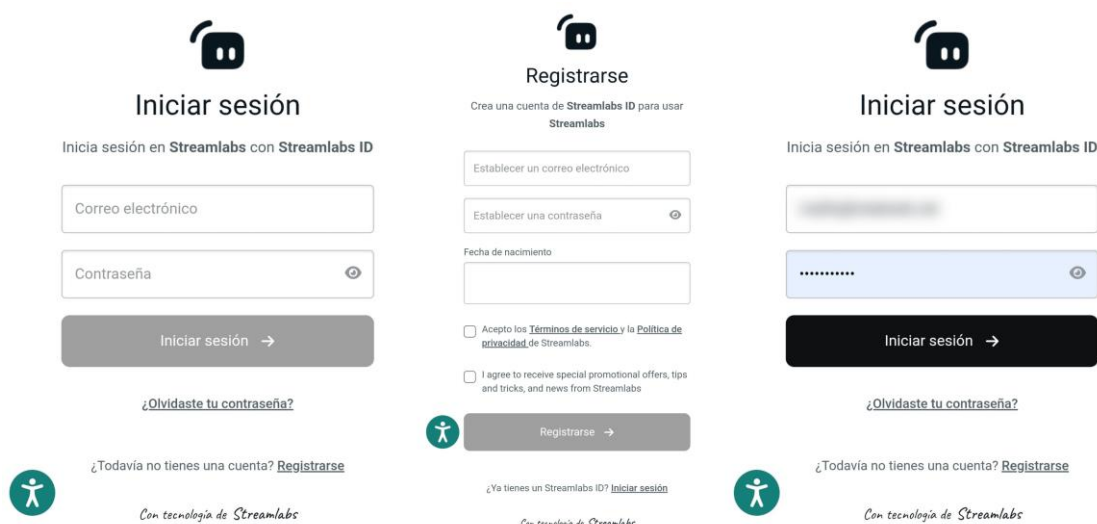
4.8 Iniciar sesión con Streamlabs ID (opcional)

No hace falta ninguna cuenta para emitir: todas las capturas anteriores se han hecho sin iniciar sesión. Iniciar sesión sirve para guardar la configuración y recuperarla en otro dispositivo.

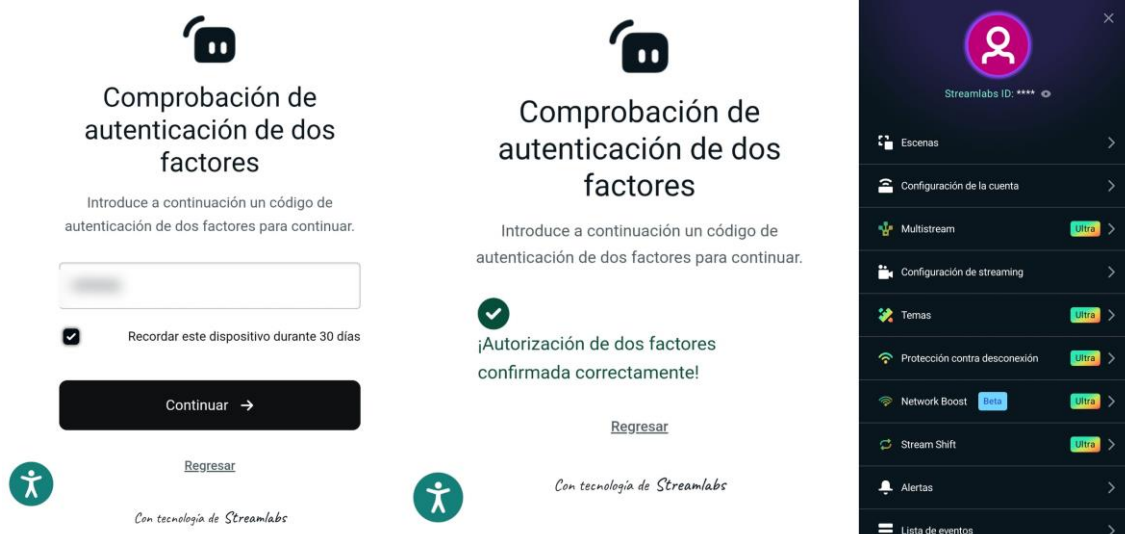
Paso 10. Abre el menú, arriba a la izquierda, y pulsa «Inicia sesión con tu Streamlabs ID».



Paso 11. Si ya tienes cuenta, introduce el correo y la contraseña. Si no la tienes, pulsa Registrarse y créala con tu correo, una contraseña y tu fecha de nacimiento.



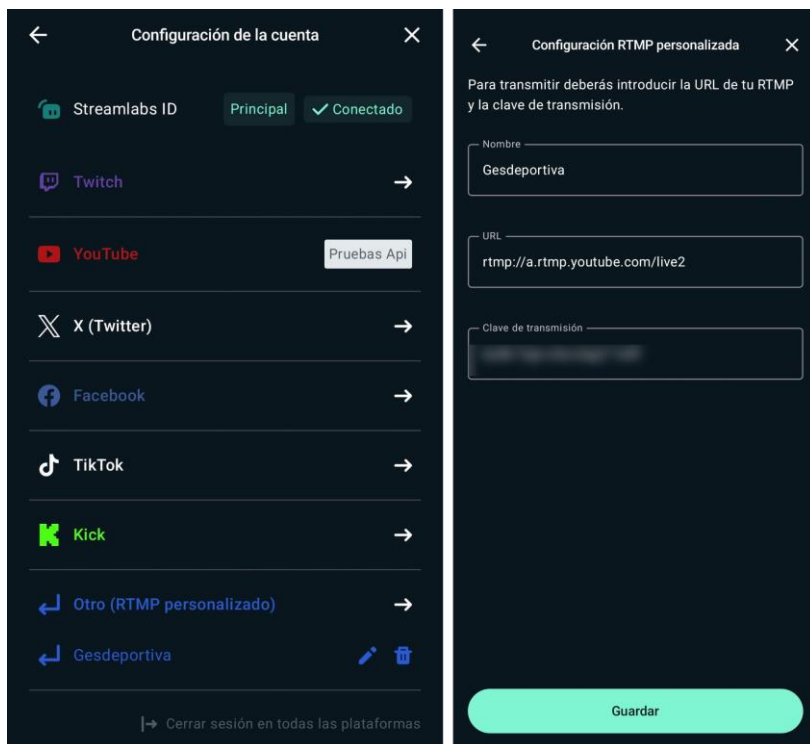
Paso 12. Si tienes activada la verificación en dos pasos, introduce el código de seis dígitos que recibas. Al confirmarlo la sesión queda iniciada y el menú pasa a mostrar tu Streamlabs ID.



4.9 Cambiar o añadir una configuración

Paso 13. Abre el menú y entra en «Configuración de la cuenta». Ahí aparecen las plataformas y, más abajo, las configuraciones RTMP guardadas.

Paso 14. Pulsa el lápiz que hay junto a «Gesdeportiva» para cambiar la URL o la clave, o pulsa «Otro (RTMP personalizado)» para añadir una configuración nueva. Recuerda pulsar Guardar.



5 - Emisión con Streamlabs (ordenador)

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

Streamlabs Desktop es un programa gratuito de emisión de vídeo, muy parecido a OBS Studio. Permite retransmitir un partido desde un ordenador con una cámara conectada.

Las capturas de este apartado corresponden a Streamlabs Desktop 1.21.9 sobre Windows. Si utilizas otra versión, los menús pueden cambiar de sitio, pero los pasos son los mismos.

5.1 Requisitos

- Un ordenador con Windows o macOS.
- Una cámara que se pueda conectar al ordenador. Si no sabes cómo conectarla, consulta el apartado 7 - Ayuda.
- Conexión a internet estable. Se recomienda cable de red; si usas wifi o los datos de un móvil, asegúrate de que la cobertura es buena y de que no hay límite de datos.
- La clave de emisión del partido, que se obtiene en el perfil club (apartado 1 - Solicitar una emisión).

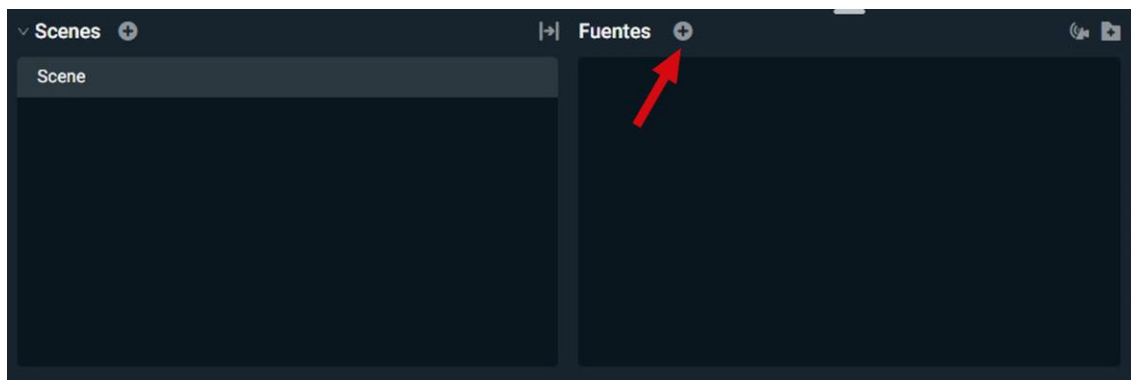
5.2 Instalar Streamlabs Desktop

Descarga el programa desde la página oficial <https://streamlabs.com>, elige la versión de tu sistema operativo e instálalo. Hazlo con antelación: no dejes la instalación para el día del partido.

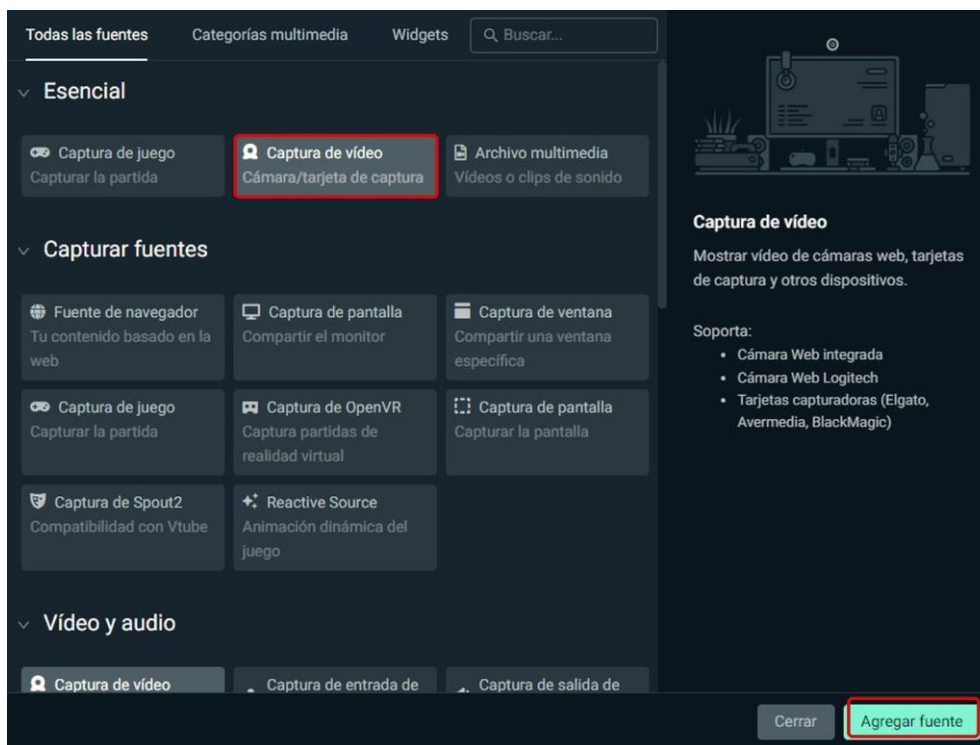
Nota. En las capturas de este manual no se ha iniciado sesión con ninguna cuenta de Streamlabs, YouTube ni Twitch. La emisión se configura a mano en Ajustes > Stream, como se explica en el punto 5.4.

5.3 Añadir la cámara

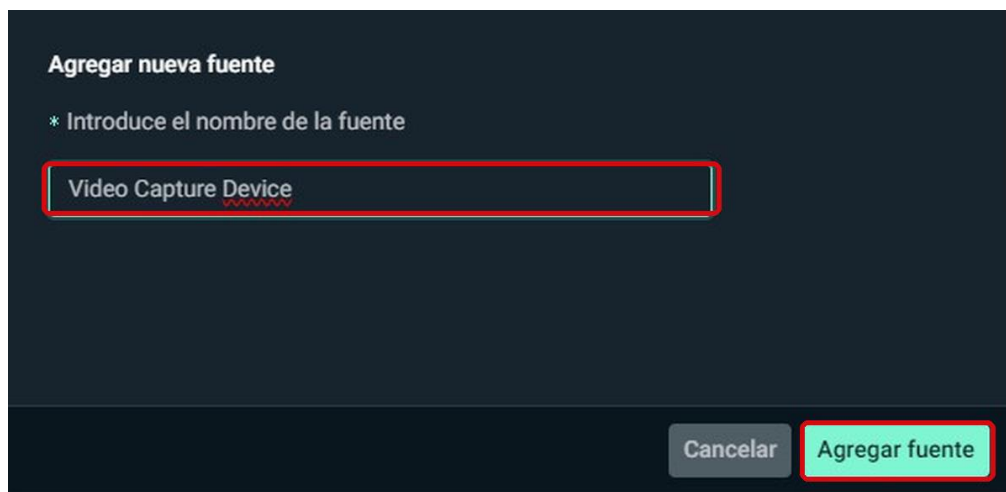
Paso 1. En el panel Fuentes, pulsa el botón +.



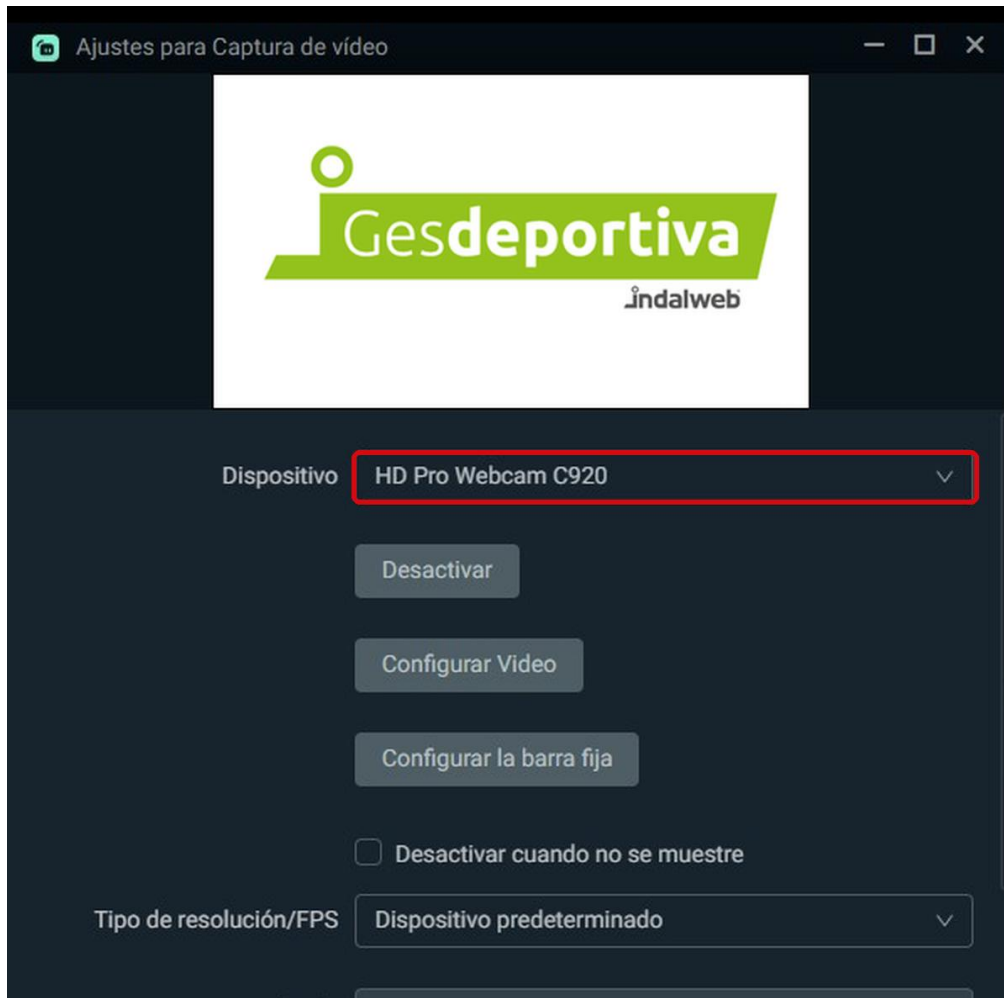
Paso 2. En el apartado Esencial selecciona «Captura de vídeo (Cámara/tarjeta de captura)» y pulsa «Agregar fuente».



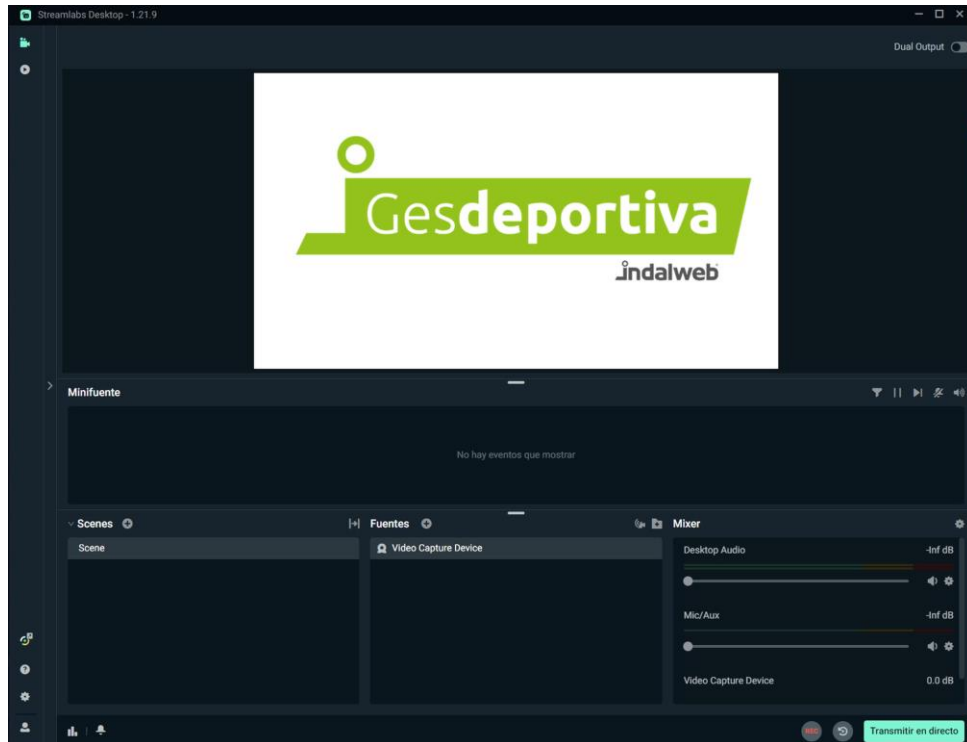
Paso 3. Escribe un nombre para la fuente, o deja el que propone el programa, y pulsa de nuevo «Agregar fuente».



Paso 4. Despliega la lista Dispositivo y elige tu cámara. Suele aparecer como «USB Video» o con el modelo, como en el ejemplo «HD Pro Webcam C920». En el recuadro superior debe verse ya la imagen de la cámara. Pulsa Cerrar.

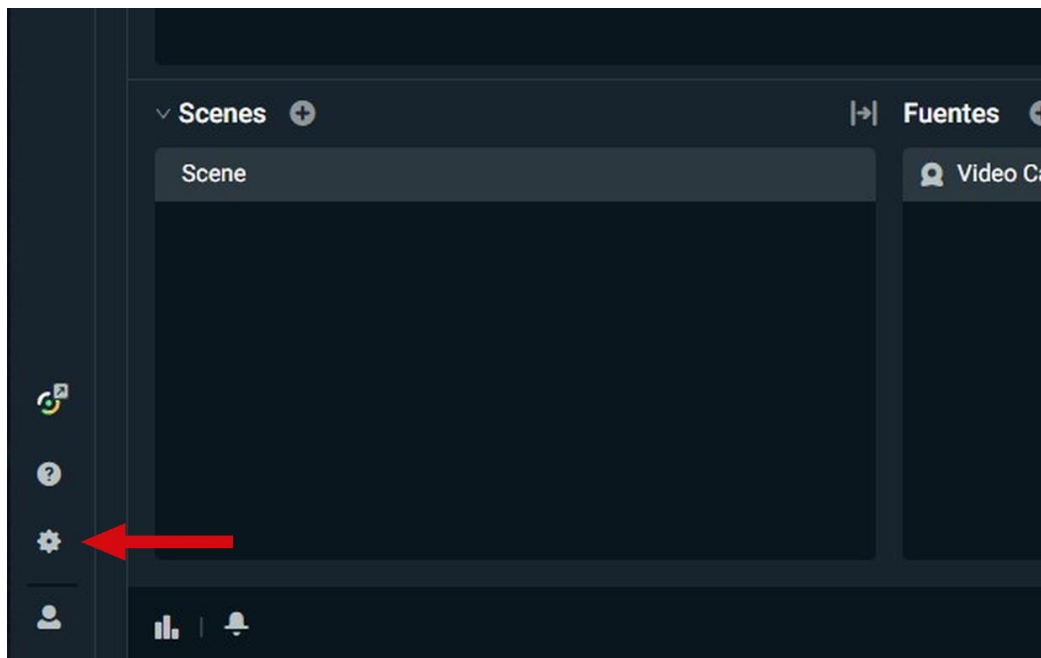


Paso 5. La cámara queda añadida a la escena y aparece en el panel Fuentes. Compruébala con calma antes de empezar: es exactamente lo que van a ver los espectadores.



5.4 Configurar los datos de la emisión

Paso 6. Pulsa el icono de la rueda dentada (Ajustes), abajo a la izquierda.

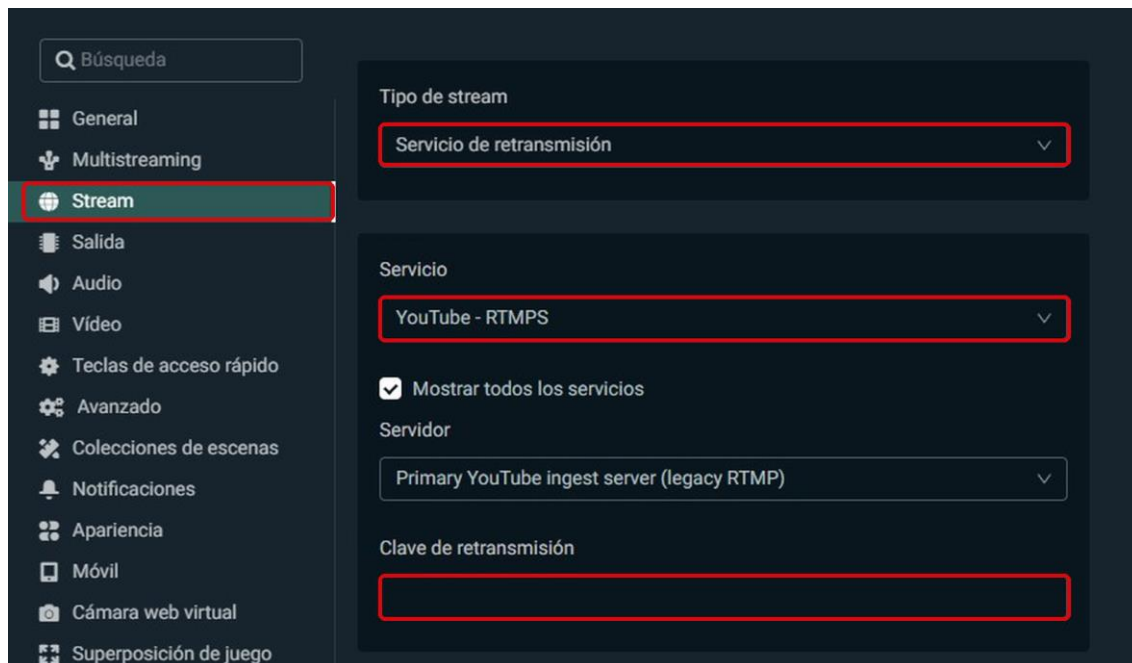


Paso 7. Entra en Stream y comprueba estos cuatro campos:

- Tipo de stream: «Servicio de retransmisión».

- Servicio: «YouTube - RTMPS». Si no aparece en la lista, marca la casilla «Mostrar todos los servicios».
- Servidor: «Primary YouTube ingest server».
- Clave de retransmisión: pega aquí la clave del partido que te ha facilitado el perfil club.

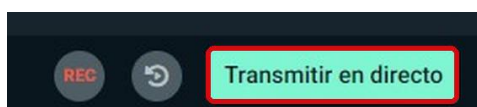
Cuando estén los cuatro campos, pulsa Cerrar.



Importante. La clave cambia en cada partido cuando hay varios el mismo día. Cópiala y pégala siempre desde el perfil club; no la escribas a mano.

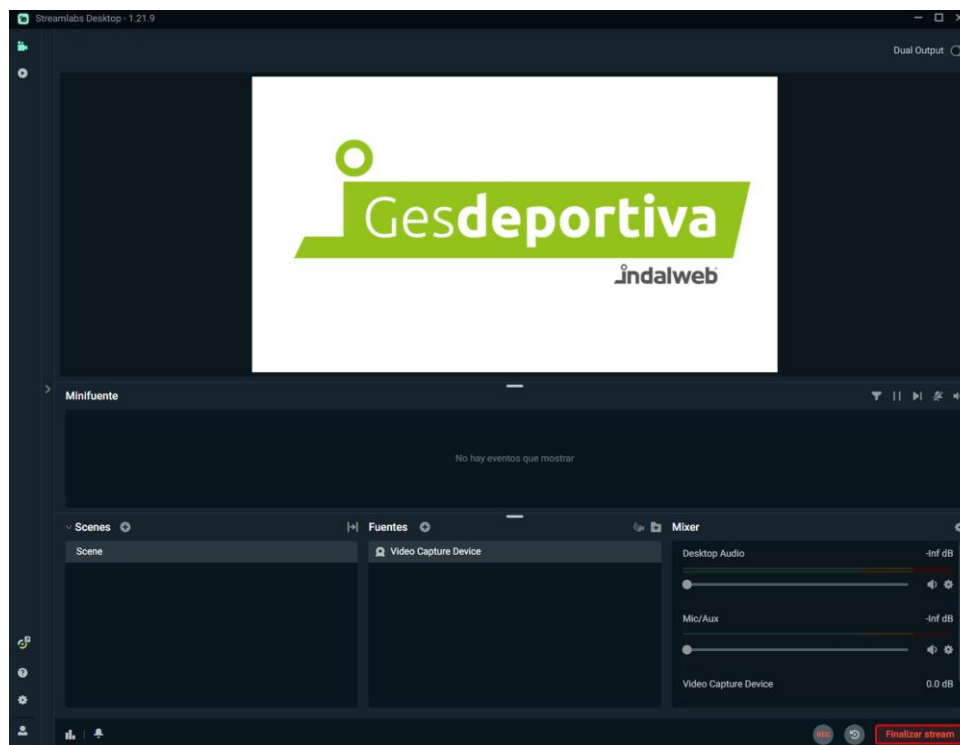
5.5 Iniciar y detener la transmisión

Paso 8. Comprueba por última vez que la imagen de la cámara se ve en la escena y pulsa «Transmitir en directo», abajo a la derecha.



Paso 9. Pasados dos o tres minutos, entra en la plataforma y comprueba que el partido se está viendo. Es el único momento en el que se puede parar y volver a empezar sin perder la emisión; consulta el apartado 6 - Recomendaciones.

Paso 10. Cuando el partido haya terminado, pulsa «Finalizar stream».



6 - 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 vídeo se está emitiendo.

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

7 - 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.mx/fotografia-y-video/como-usar-cualquier-cámara-salida-hdmi-como-webcam-para-tener-mejor-calidad-imagen-videollamadas>

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