



# 3 Programas para el streaming

## 3.1 Dónde obtener una URL

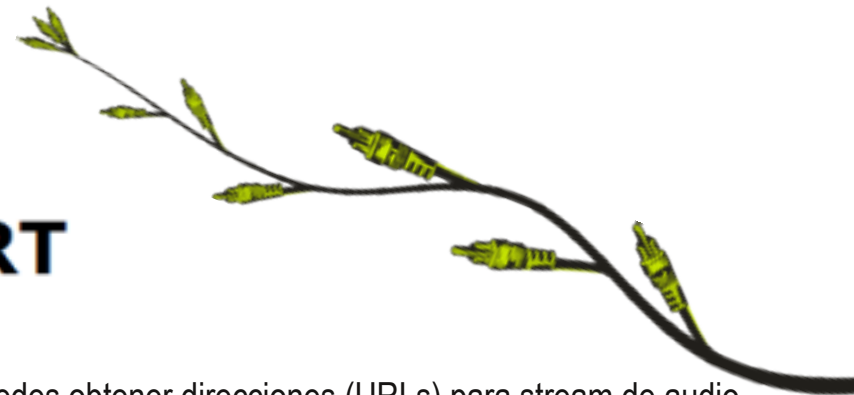
Hay algunos elementos básicos que necesitas para realizar tus transmisiones radiales por internet. Como ya se dijo en el capítulo de **Streaming básico**, la parte medular del streaming es el punto de montaje, y la **URL** a través de la cual nos podrán escuchar.

Hay muchas compañías que ofrecen sus servicios para proporcionar una URL, pero lucran con sus servicios. Esto hace mucho más limitado el acceso a una radio por internet propia. Sin embargo existe el proyecto Giss.tv, una red de voluntarios sin fines de lucro, creada con software libre para los medios libres. Puedes visitar la página del proyecto para conocer más sobre él <http://giss.tv/>

Los términos de uso de Giss.tv

- ♦ Tu stream debe estar registrado bajo **licencias copyleft**, sin fines de lucro. Si la licencia de stream no es copyleft, tú debes ser el dueño de la **licencia copyright**, o estar autorizado por el autor o creador para realizar el stream.
- ♦ No tener propaganda comercial.
- ♦ No se acepta racismo, nacionalismo, sexismo, homofobia, propaganda religiosa o fanatismos...

**G.I.S.S GLOBAL  
INDEPENDENT  
STREAMING SUPPORT**



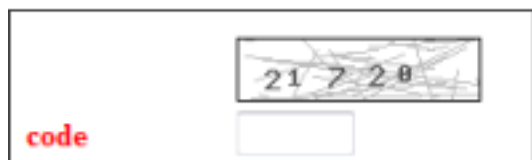
**Giss.tv** es un servidor libre para hospedar tu stream de audio. En este proyecto puedes obtener direcciones (URLs) para stream de audio.

Primero revisa la página web de **Giss.tv**: <http://giss.tv/> . Allí encontrarás un enlace que se llama **Create your channel** (Crea tu canal).

- [Create your channel](#)
- [Edit your channel](#): if you have already created you can edit your channel information.

Este enlace te conduce al formulario donde puedes registrar una nueva dirección de streaming, un nuevo **mountpoint** ( punto de montaje). Para más información sobre el punto de montaje, puedes revisar el capítulo **Streaming básico**. Unx como emisor, se conecta al punto de montaje a través de un cliente para hacer stream, de esta forma se establece la conexión que enviará los paquetes de audio. Los radioescuchas se conectan al mismo punto de montaje, pero como receptores. En un servidor puede existir varios puntos de montaje, cada uno con un nombre específico. Este nombre junto con el nombre del servidor componen la dirección de tu stream, es decir la URL. Veamos cómo se llena el formulario para abrir tu propio punto de montaje.

**En total son diez pasos para completar el formulario de los cuales cuatro son obligatorios (en rojo):**



code



♦En esta sección ingresa los números y/o letras que se muestran en el imagen. Este código, es una medida de seguridad para evitar que programas automatizados o robots llenen el lugar con spam (mensajes no deseados como publicidad).

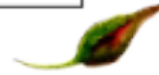


mountpoint



♦Define el **punto de montaje**, o sea el nombre del stream. Tienes que definir si tu stream será **codificado** en los formatos digitales **mp3**, u **Ogg Vorbis**. Tu punto de montaje debe terminar con la extensión del formato elegido ya sea **.mp3** u **.ogg**. Por ejemplo **streaminglab.ogg**

e-mail



♦Se pide un correo electrónico activo. A este correo será enviada toda la información una vez registrado el stream, inclusive la contraseña (password) necesaria para autorizar transmisiones a través de esta dirección.

channel  
description



♦Esta ventana es para **describir el proyecto**, programa, grupo, colectivo, etc., que transmitirá por este stream. Esta información se publicará en la página de ***giss.tv*** junto con el stream.

keywords  
(spaces  
separated)



♦Los keywords, son **palabras claves o categorías** que facilitarán que los escuchas encuentren tu señal de stream.

Is public?  
(you can  
change it  
later)

yes  
 no



♦Debes decidir si quieres que la **información sea publicada** en la página de giss.tv. En la página <http://giss.tv/gstats/instantstats.php> se muestran todas las direcciones (canales) que están activos transmitiendo en este instante. También muestra el número de escuchas conectados a cada una de ellas. Si no quieres que esta información sea pública elige *no*.



**Channel  
web site**

✦ Si el proyecto tiene su propia **página web**, o hay alguna dirección web que quieres vincular con tu stream, ingresa la URL en **Channel web site**.



**Channel  
logo url**

✦ Si quieres incluir una **imagen** o **logo** publicada en el internet, ingresa la dirección URL de la imagen, y ésta aparecerá publicada con tu stream.




**Kind of  
contents**

- live
- playlists/archive
- both

✦ Aquí defines si los contenidos emitidos por tu canal de stream serán en vivo (live), o programas grabados/listas de reproducción (playlists/archive), o ambos.

**i have read and agree with the terms of  
use**



✦ Debes estar de acuerdo con los términos de uso del servidor descritos con anterioridad.

add mounpoint

♦Por último, oprime el botón **add mountpoint** para terminar el registro del stream. ¡Listo!



- [Create your channel](#)
- [Edit your channel](#): if you have already created a mountpoint you can edit your channel information.
- [Create an interface for your channel](#)
- [View/listen giss channels with itheora](#)

♦Como paso final, recibirás un correo electrónico a tu cuenta de correo que contendrá toda la información necesaria para transmitir. Guarda bien esta información, es muy importante. Si quieres editar tu información posteriormente (ej. cambiar el nombre, formato, información adicional) puedes hacerlo accediendo a través de la opción **Edit channel** en la página principal de Giss.tv.

El servidor de Giss-tv se ha convertido en un sitio muy visitado últimamente. Pero todavía es posible lograr una transmisión muy estable y de buena calidad a través de este servidor. En ocasiones el puerto de transmisión está un poco saturado, puesto que hay muchas transmisiones al mismo tiempo, así que te sugerimos que pruebes con el puerto 8000 u 8001.

Aunque las interfaces de los diferentes clientes de streaming son diferentes, siempre deberás ingresar la misma información básica, como nombre de punto de montaje, nombre de usuario, contraseña de acceso y formato de audio.

