



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL
MODALIDAD PRESENCIAL



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

STREAMING COMO UNA HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN Y
EMPLEO

AUTOR:

DAVID JERONIMO PINARGOTE CAMEJO

TUTOR:

MSC. JOSELYN ANDRADE

BABAHOYO – ECUADOR

2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL
EXAMEN COMPLEXIVO



DEDICATORIA

En primer lugar, le dedico este trabajo al rey de reyes por estar siempre apoyándome y bendiciéndome en cada paso que doy en la vida, A mi madre por ser mi fuente de inspiración y el pilar fundamental en mi vida y a mis compañeros de la universidad y a mi familia.

Att: David Pinargote Camejo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHoyo
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL
EXAMEN COMPLEXIVO



AGRADECIMIENTO

Quiero darle las gracias infinitas a Dios por permitirme culminar con mis estudios y por estar incondicionalmente en todo momento, también quiero agradecer con todo el amor del mundo a mi querida Madre porque gracias a ella soy quien soy, por enseñarme a defenderme en la vida y por último agradecer a toda mi familia.

Att: David Pinargote Camejo

RESUMEN

El streaming es una herramienta fundamental para el proceso de comunicación, debido a que con solo tener acceso a internet usted como usuario puede recibir clases virtuales, trabajar, entretenerse entre otro. Esta investigación se realizó debido a la falta de conocimiento que existe en la población de Babahoyo acerca del tema.

Además, de determinar el manejo que se les da a las plataformas streaming en los jóvenes de Babahoyo, se aplicó la metodología cualitativa, la cual posibilitó la recopilación de información necesarias, con ayuda de la investigación bibliográfica y con el apoyo de las técnicas de recolección de datos como son: la encuesta y la entrevista.

Según los datos obtenidos la plataforma de streaming mas utilizadas por los encuestado es Facebook con un 28%, seguido de YouTube con el 26% y el tercer lugar Instagram con un 23%. Además de que la mayoría de los participantes creen que se pueda llegar a vivir del stream.

Aplicadas las técnicas se observó en los resultados que una parte de los ciudadanos del cantón Babahoyo tienen conocimientos empíricos acerca del streaming, aunque se logró demostrar que una parte de los habitantes utilizan frecuentemente las distintas plataformas online. Por otra parte, se realizó la entrevista al licenciado Jipson Carriel, la cual permitió analizar sus conocimientos acerca del tema.

Palabras claves: Streaming, internet, en vivo, plataforma, tecnología

ABSTRACT

Streaming is a fundamental tool for the communication process, because just by having access to the internet, you as a user can receive virtual classes, work, entertain yourself, among others. This research was carried out due to the lack of knowledge that exists in the Babahoyo population about this topic.

In addition, to determine the management that is given to the streaming platforms in the young people of Babahoyo, applying the qualitative methodology, which made it possible to collect the necessary information, with the help of bibliographic research and with the support of the techniques of collecting data. data such as: the survey and the interview.

According to the data obtained, the streaming platform most used by those surveyed is Facebook with 28%, followed by YouTube with 26% and third place Instagram with 23%. In addition to the fact that most of the participants believe that you can get to live off the stream.

Applying the techniques, it was observed in the results that a part of the citizens of the Babahoyo canton have empirical knowledge about streaming, although it was possible to demonstrate that a part of the inhabitants frequently use the different platforms. On the other hand, an interview was carried out with the lawyer Jipson Carriel, which allowed him to share his knowledge on the subject.

Keywords: Streaming, internet, live, platform, technology

INDICE GENERAL

Contenido

I.	INTRODUCCION	7
II.	DESARROLLO	8
	2.1 Justificación	8
	2.2 Objetivo	9
	2.3 Sustentos Teóricos	9
	2.4 TÉCNICAS APLICADAS	15
	2.5 RESULTADOS OBTENIDOS	15
III.	Conclusiones	16
IV.	Recomendaciones	17
V.	Bibliografía	18
VI.	Anexos	19

I. INTRODUCCIÓN

El streaming hoy en día es considerado una herramienta importante para el proceso de comunicación debido a que con solo tener acceso a internet usted como usuario puede recibir clases virtuales, escuchar su canción favorita, ver videos blog, ser partícipes al momento de cualquier evento que se está desarrollando en algún lugar del mundo.

El criterio de este concepto se alude a cualquier contenido de recursos, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en ordenadores y celulares a través de Internet y en tiempo real. Películas, webcasts, podcasts, los formatos de TV y los audiovisuales musicales son muy comunes a la hora de hacer cualquier en vivo.

El streaming es la acción de enviar y recibir contenido (como audio y vídeo) en un flúor continuo mediante de la network. Lo que permite reproducir cualquier información mientras se envía el resto de los datos. Por ejemplo, al iniciar su ordenador o celular recibe el principio del audiovisual, puede comenzar a disfrutarlo. Mientras la película se está reproduciendo, el resto de la información es transmitida.

También se lo puede emplear como una herramienta para transmitir información de cualquier índole, además de necesitar de varios implementos para que este se lleve a cabo, como tener buena calidad y así tener un mayor impacto en tus seguidores, por ejemplo: una buena iluminación, tener un sonido nítido, grabar mínimo a 1080p y tener una buena calidad de internet.

Este proyecto se realiza debido a la falta de conocimiento que existe en la población de Babahoyo y de esta manera se busca incentivar a las personas a que realicen un streaming, el cual puede ser utilizado para realizar actividades de la vida cotidiana como son: trabajar (teletrabajo) y estudiar (clases virtuales). Que son acciones que se realizan en la actualidad, pero de una manera empírica.

La metodología empleada en este trabajo es la cualitativa, ya que realizaremos una encuesta y una entrevista para conocer un poco más de la opinión de los ciudadanos del cantón Babahoyo sobre el stream, también utilizaremos la investigación bibliográfica. Las limitaciones que se pueden presentar en este proceso pueden ser: la mala conexión a internet, la falta de información acerca del tema, entre otros, etc.

II. DESARROLLO

2.1 Justificación

Esta investigación se realiza debido a la falta de conocimiento que existe en la población de Babahoyo y de esta manera se busca incentivar a las personas a que realicen un streaming, el cual puede ser utilizado para realizar actividades de la vida cotidiana como son: trabajar (teletrabajo) y estudiar (clases virtuales). Que son acciones que se realizan en la actualidad, pero de una manera empírica.

El streaming o (en vivo) es una función que ha sido planteada para realizar transmisiones de audio y vídeo online en directo o bajo demanda (VOD) a través de internet. El usuario envía la señal de audio/vídeo a servidores de streaming (broadcast servers) y los destinatarios se conectan al fámulo de streaming a través de internet para seguir la señal en directo.

El medio por el cual los receptores pueden conectarse a un canal streaming puede ser una página digital en la cual se añade el reproductor multimedia o de la misma forma se puede seguir la transmisión directamente a través un software o aplicación de contenidos multimedia.

La ciencia nos permite la cesión de temas audiovisuales en tiempo real mediante el streaming, los asuntos son subidos en un buffer de información donde se logran escuchar a la vez que se descargan y luego se apartan, sin quedar guardados en el dispositivo de recepción.

En Ecuador no existe una investigación en donde se haya planteado el streaming como un medio de comunicación y de trabajo, el déficit de conocimiento en esta área de efusión me motiva a realizar el presente proyecto y de esta forma dejar un nuevo aporte para esta área de investigación.

Para la ejecución de este proyecto se realizarán encuesta, las cuales serán publicadas en las redes sociales para llegar a un mayor alcance, entrevista que me ayudara a conocer un poco más sobre el contenido y la forma correcta en hacer streaming, además de tener en cuenta los requisitos para su realización.

Se pretende con este proyecto de investigación ayudar a los docentes, estudiantes y personas en general que le guste el streaming y vean en este una fuente para generar empleos y a su vez compartir información a través de las diferentes plataformas online que existen en la actualidad.

2.2 Objetivo

Determinar el manejo que se les da a las plataformas streaming en los jóvenes de Babahoyo.

2.3 Sustentos Teóricos

A continuación, se detalla el sustento teórico del presente estudio de caso, reuniendo conceptos y teorías en relación al tema, puesto que esto permitirá una mejor comprensión de esta investigación.

STREAMING

El criterio de streaming se alude a cualquier contenido de recursos, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en ordenadores y celulares a través de Internet y en tiempo real. Películas, webcasts, podcasts, los formatos de TV y los audiovisuales musicales son muy comunes a la hora de hacer streaming.

El en vivo es el legado de un evento por la web en el momento en que se realiza. Los espacios de premios, deportes, enfrentamientos de boxeo, videojuegos y eventos especiales emitidos por única vez son los tipos más populares de streaming en vivo, con una variedad de temas en constante aumento (ALVAREZ, 2015)

Las plataformas sociales media y otras comparten desde eventos de celebridades, promociones y lifestreaming hasta streaming entre usuarios. Puedes realizar streaming en vivo en un celular, Tablet, TV, ordenador o consola de juego acorde con una conexión a la web relativamente alta.

La red de entrega de contenidos hace referencia a la tecnología de transmisión de datos por la web, que los usuarios pueden llegar a ellos sin necesidad de descargarlos. La subida de la información publicada en el formato se realiza mientras se está accediendo a los datos, lo que disminuye el tiempo de espera de los usuarios, permitiendo así el acceso prácticamente instantáneo al material de audio o vídeo (ALVAREZ, 2015)

Con el streaming, es posible transferir información en vivo o grabados anteriormente, sin que la misma tengan que ser archivada en el ordenador, smartphone, Tablet o cualquier otro dispositivo móvil.

La tecnología a medida del paso del tiempo avanza considerablemente, pero su extensión se produjo después de la optimización de la banda ancha, ya que, para que el acceso instantáneo ocurra, es esencial que la conexión de internet posibilite la carga y transmisión rápida de los datos (DOMINGUEZ, 2015)

¿Cómo funciona el streaming?

El streaming nos permite obtener la mayor comodidad posible al consumir multimedia: ¡con tan solo presionar un botón y su canción, formato, serie o película iniciara de inmediato! Pero, ¿cómo funciona el streaming?

El en vivo es la acción de enviar y recibir contenido (como audio y vídeo) en un flujo continuo mediante del network. Lo que permite reproducir cualquier información mientras se envía el resto de los datos. Por ejemplo, al iniciar su ordenador o celular recibe el principio del audiovisual, puede comenzar a disfrutarla. Mientras la película se está reproduciendo, el resto de la información es transmitida (Hipertextual, 2014)

Las empresas que facilitan temas en streaming necesitarán servidores o plataformas en la nube para el acopio. Plataformas famosas, como Netflix, disponen de redes de envío de datos que mantienen la información más consumida en caché y cerca al punto adonde se observara, a fin de reducir la pérdida de datos y el packet loss.

Como receptor de información en streaming, necesitará una conexión a la web fiable con una velocidad suficiente. Se necesita 2 Mbps (megabits por segundo) para poder conseguir una buena calidad de streaming (lo que permitirá no sufrir retrasos o alteraciones en la calidad).

Mientras compartes contenido, la información se envía al búfer, que guarda los siguientes segundos o minutos de la canción o programa. Si su velocidad a internet es demasiado lenta, constantemente sufrirás de pausas innecesarias, mientras su equipo almacena en el búfer. Si desea mirar audiovisual en HD o 4K, debería tener una conexión más rápida, de al menos 5 Mbps. (Hipertextual, 2014)

El Streaming como una herramienta de comunicación estratégica

Hoy en día los grandes negocios utilizan cada vez con mayor frecuencia el streaming dentro de su sistema comunicacional. El audio, video y podcast son considerados como herramientas claves al momento de enseñar a equipos repartidos por diferentes partes del planeta, hacer clases online, generar información de marca, entre otras cosas.

Dentro de las herramientas más utilizadas, podemos destacar las siguientes:

Comunicaciones internas: La transmisión en vivo y retransmisión de videos aprueba a las entidades llegar a todos sus trabajadores, independiente de la sede y el sitio en el que se encuentren. Las entidades financieras y las organizaciones del rubro corporativo utilizan el streaming como una herramienta para capacitar a sus empleados a distancia. Realizándolo generalmente bajo circuitos cerrados de acceso, para conservar la privacidad y seguridad de los datos a través de Landing Page con permiso restringido vía usuario y contraseña. Este tipo de instrumento permite a nuestros clientes mantener alineados a sus equipos independiente del lugar donde se encuentren (MEDIASTREAM, 2019)

Mensajes de gerencia o directorio. Presentaciones de gerencia y mesas redondas también suelen hacerse vía streaming. Estas transmisiones pueden durar hasta 4 días o más. También se accede a través de un landing page con acceso restringido.

Capacitaciones y clases online: Grabadas o en vivo, las clases online marcan tendencias. Nuestros clientes utilizan Mediastream Studio o sus propias sedes para grabar o transmitir capacitaciones, clases online, entrevistas o charlas, para luego publicarlas en su intranet, landing page, enviarlas vía correo o publicar en su sitio web y redes sociales. Platzi, una de las compañías que lidera en cursos de tecnología Online, utiliza Mediastream Platform como su plataforma para administrar los cursos (CACERES, 2016)

Web show para comunicaciones externas: Este tipo de actividades permite generar contenido, branded content, el cual amplían a toda su audiencia a través de su sitio web y redes sociales. Trabajamos de forma periódica web show con información focalizadas a emprendedores, mundo financiero y otras personas, donde la marca entrega herramientas a target específicos, generando engagement y cercanía.

Tipos de streaming en Internet

Hoy en día se puede hacer cualquier cosa al instante usando la tecnología de streaming. Muchos servidores en internet permiten el acceso gratuito, otros requieren una mensualidad de pago u otro tipo de gasto. Además de los diferentes tipos de contenidos de streaming disponibles para eventos en vivo, vídeo y películas, música y juegos.

Streaming en vivo

El streaming en vivo permite el acceso a shows en el momento en que suceden. Los deportes profesionales son algunos de los acontecimientos deportivos más virales de streaming en vivo, pero esta categoría también incluye transmisiones de radio y vídeos en vivo de redes sociales como Facebook (NEIRA, 2019)

Por ejemplo, la Super Bowl LII tuvo un alce de 3,1 millones de espectadores por streaming, con un público en línea promedio de 2 millones. El partido de fútbol americano es uno de los eventos deportivos más famosos por streaming, pero su audiencia es mínima si se la analiza con la tradicional: otros 100 millones de televidentes siguieron la emisión.

Streaming de vídeo

El video es considerado como la información del streaming. Ya se trate de fragmentos mínimo de vídeo o de largometrajes, la mejor manera de observarlos es usar un servicio de streaming. YouTube es el más conocido a nivel global, los espectadores ven unos 5000 millones de vídeos en YouTube cada día. Y se cargan 300 horas de nueva información en el sitio cada minuto (NEIRA, 2019)

El lugar geográfico indica que los sistemas que tienen el control con el acceso a los contenidos según su lugar. Todo este control específico está verificado por el copyright y otras razones. Por ejemplo, algunos servicios conceden derechos para mostrar cierta película a audiencias de EE. UU., pero no en Europa (o viceversa).

Streaming de música

Hoy en día es más fácil oír música desde cualquier página de stream, tanto gratis como por pago. Lo único que necesita es registrarse en un sitio como Apple Music o Spotify. Ahora se puede hallar más rápido la música de un artista, si sabe lo que desea escuchar o bien seleccionar un género y encontrar nuevas canciones. Sitios de streaming de música permiten

sugerencias según sus gustos anteriores de escucha y las canciones que ha dicho que le han gustado.

El streaming de música ha cambiado los hábitos de oír de millones de personas. Tras alcanzar un pico de ventas de 943 millones de unidades en el año 2000, las ventas de CD de música en los EE. UU. Se desplomaron hasta los 52 millones de copias en 2018. Al principio, la gente compró y descargó archivos MP3, pero también estos han declinado. De acuerdo con BuzzAngle Music, las ventas digitales en los EE. UU. Cayeron más de un 28 % en un año, de más de 620 millones de unidades en 2017 a cerca de 450 millones de unidades en 2018 (DELGADO, 2017)

Streaming de juegos y aplicaciones

Se puede utilizar el streaming para los videojuegos interactivos. Antes podía comprar un juego en un medio físico y jugarlo o instalarlo en su videoconsola o su PC. De los juegos físicos se pasó a la descarga, pero aún tenía que jugar en su dispositivo local; y ocupar más de su preciado espacio de almacenamiento en disco (DELGADO, 2017)

Hoy en día se puede jugar en streaming y elegir juegos de una completa biblioteca. Puede adquirir un título o pagar una suscripción para acceder a una amplia gama de juegos. Puede jugar en su ordenador, Tablet o celular; siempre que poseas de una conexión a Internet.

La selección de videojuegos va de los sencillos rompecabezas y juegos de acción hasta los juegos más comprado por los gamers. Existen servicios de streaming de juegos para aquellos que desean explorar hasta proveedores con sus propios sitios de juegos en streaming.

Los beneficios del streaming

El streaming en Internet ha cambiado la forma en la que usamos multimedia. Ya estemos revisando las últimas noticias, oyendo a sus artistas musicales favoritos o dándose un respiro con vídeos de cachorros, podemos conectarnos en cualquier momento y espacio desde nuestros ordenadores, Tablet o smartphones.

Puede comenzar a ver o escuchar de forma casi instantánea, sin tener que esperar a que se descargue un archivo grande. Y como no está guardando archivos en su sistema, existe un riesgo mucho menor de que se quede sin espacio o descargue un código malicioso en su dispositivo (BAMBO, 2020)

Además, el streaming le permite ver acontecimientos en vivo en el momento en el que se producen, sin tener que esperar a que se guarden los datos para que estén disponibles. Desde el ocaso del cable hasta la desaparición del CD de audio, el streaming ha cambiado la forma en la que interactuamos con todo tipo de medios.

Los problemas del streaming

El streaming de medios en Internet puede ser fantástico, pero existen algunas cosas que hay que tener en cuenta.

El almacenamiento en búfer puede ser un inconveniente. Si los datos llegan a su celular a una velocidad menor que la de reproducción, tendrá problemas con esta; se detendrá y continuará constantemente, ya que el software debe ponerla en pausa para adquirir los datos. Por ejemplo, Netflix recomienda tener un servicio de acceso a Internet de al menos 5 Mbit/s para observar películas en alta definición. Si su conexión es más lenta, Netflix disminuye la resolución de la imagen para evitar retrasos en la carga, pero esto no pasa con todos los servicios de streaming. Afortunadamente, puede seguir algunos pasos para reducir problemas de búfer (ADUM, 2016)

Siempre al acceder a la información en línea, debes cuidar su seguridad. No hay motivos para preocuparse con los principales servicios, como Amazon o Netflix. Sin embargo, puede ocurrir algún riesgo al usar otros sitios, así que podrías pensar en usar una buena herramienta antimalware, como Avast Free Antivirus para proteger su instrumento y sus datos.

¿Cómo llegar a monetizar tu contenido de streaming?

Existen diferentes plataformas de streaming, pero la mayoría por no decir todas necesitan de una serie de requisitos para poder monetizar tu contenido. En el caso de YouTube deberás tener un total de 1000 suscriptores y una tasa de vista/reproducción de 4000 horas, en el caso de Twitch es algo similar, acá deberás tener 50 seguidores y realizar stream como mínimo 7 veces al mes con una mínima de espectadores de 3

En el caso de Facebook gaming, deberás tener 100 seguidores y un total de 20 horas para poder monetizar tu fan page de streaming. Así mismo con las distintas plataformas como gamestry, nimo tv, Instagram, tik tok, Kwai, etc.

2.4 TÉCNICAS APLICADAS

Para este trabajo se empleó la metodología cualitativa, la cual posibilitó la recopilación de la información necesaria de las fuentes, se llevó a cabo la entrevista con el tema el streaming como herramienta de comunicación y empleo con participación del Lcdo. Jipson Carriel, quien es el fundador de Camaleón Tv, y adicional se realizó una encuesta para analizar los conocimientos que tienen las personas del cantón Babahoyo acerca del streaming.

Investigación Bibliográfica

También se empleó la investigación bibliográfica, ya que gracias a ella podemos buscar, recopilar, analizar, valor y citar información de datos bibliográficos, dándole un soporte al sustento del tema, se reunió datos de otros tipos de consultas como bibliotecas virtuales, tesis, revistas, libros, repositorios, etc.

Técnicas e instrumento de recolección de la información

Entrevista:

Es una técnica que se utiliza para recoger información que además de ser una de las tácticas empleadas en los procesos de investigación, ya que tiene un valor en sí misma. Tanto si se desarrolla dentro de la investigación, como si se ejecutará en el margen de un estudio sistematizado, tiene las mismas cualidades y sigue los propios pasos de esta estrategia de recogida de información. La entrevista estaba conformada con preguntas abiertas y fue dirigida al licenciado Jipson Carriel, quien es el dueño de la página Camaleón Tv.

Encuesta:

La encuesta es utilizada como un método de investigación, que permite obtener y elaborar datos de una manera rápida y eficaz. Esto puede aportar una idea de lo esencial de esta técnica de investigación que posee, entre otras ventajas, la posibilidad de aplicaciones masivas y la producción de información a la vez, Como medio de difusión se utilizó las redes sociales como: WhatsApp, Messenger, Instagram y el correo electrónico, esta encuesta fue realizada en los formularios de Google y así se obtuvieron los resultados que se observan en los gráficos que constan en el trabajo.

2.5 RESULTADOS OBTENIDOS

Aplicada las técnicas se observó en los resultados que una parte de los ciudadanos del cantón Babahoyo tienen conocimientos empíricos acerca del streaming, aunque se logró demostrar

que una parte de los habitantes utilizan frecuentemente las distintas plataformas de streaming y que además les gustaría vivir del stream.

Los resultados obtenidos a partir de los datos gracias a los instrumentos empleados para la recolección de la información son satisfactorios. Puesto a que se refiere a un público heterogéneo de distintos intereses y puntos de vistas sobre el streaming y el tipo de contenido que consumen, además de su proyección a futuro sobre el tema.

A pesar de que, la menor parte de la muestra no le gustan o miran video juegos, la mayoría disfruta más de las películas, series y música, varios de los sujetos están relacionados con las grandes plataformas de streaming que son tendencias en el mercado actual.

Por otra parte, se llevó a cabo la entrevista mediante la plataforma de Google Meet, en donde participo el licenciado Jipson Carriel, quien es el ceo del medio digital Camaleón Tv, lo cual permitió conocer su opinión acerca del streaming en la actualidad de forma empírica.

Carriel manifestó que el comenzó con su medio digital por hobbies, pero a medida que paso el tiempo se dio cuenta que podría llegar más lejos con su medio, por lo que empezó haciendo en vivo de partidos de indor barriales, donde junto con un amigo narraban y transmitían el encuentro para su página.

Jipson manifestó que primero las personas los veían como bichos raros por andar con el celular y micrófono en los campeonatos, pero a medida que los veían ellos se acercaban a pedirle que les enviara un saludo y es allí donde gracias al streaming Camaleón Tv Sali a flote

Camaleón Tv es una fan page de Facebook, en la actualidad cuenta con más de 50 seguidores nacionales e internacionales, donde su plato principal por así decirlo es el streaming, ya sea de un evento deportivo, evento social (reinados, fiestas patronales), saludos, programas de entretenimiento etc.

III. Conclusiones

El streaming en la actualidad permite que los procesos comunicativos sean más fáciles, debido a su inmediatez y al alcance que poseen, además de las variedades de contenidos que pueden publicarse al día en las diferentes plataformas principales existentes. El contenido más consumido por los encuestados fueron las películas con 17%, seguido de un empate a 15% entre las series y la música y, en tercer lugar, se encuentran los documentales con el 11,5%.

La plataforma de streaming más utilizada por los encuestado fue Facebook con un 28%, seguido de YouTube con un 26% y en tercer lugar quedo el Instagram con un 23%. Además de que a la mayoría de los participantes creen que se pueda llegar a vivir del stream con un 70,6%, aunque el 29,4% dijo que no.

El streaming de entretenimiento fue el principal elegido por los encuestados con un 45%, seguido de los video juegos con 23% y por último el stream de variedad con un 12%. Se llevo a la conclusión que a la mayoría de los participantes le gustaría vivir del streaming con un 58,8%, el 35,3% opina que tal vez y solo el 5,9% dijo que no, aunque el 73% de los usuarios se verían en un futuro trabajando en ello.

IV. Recomendaciones

Se recomienda a las personas que le gustaría vivir del streaming, que contraten una compañía de internet que le brinde una conexión estable, ya que de ella dependerá la calidad de tu video y la rapidez en su publicación, además de tener un celular u ordenador compatible con los diferentes softwares de streaming existentes

Para streamear no se necesita gastar miles de dólares en una computadora con todos sus componentes actualizados o en una compañía de internet con más de 100 megas, lo que en realidad necesitas es un teléfono con una buena cámara, una conexión a internet estable, las ganas y la constancia de querer triunfar en cualquiera de las plataformas de streaming.

Si estas empezando a realizar streaming de cualquier índole y sientes que nadie ve tu contenido no desmayes, recuerda nadie sube de la noche a la mañana, lo recomendable es que crees estrategias o que tengas variedad de contenido eso hará que tu audiencia no se aburra, además de tener un horario específico para mantenerlos informado y no se pierdan ninguno de tus videos.

V. Bibliografía

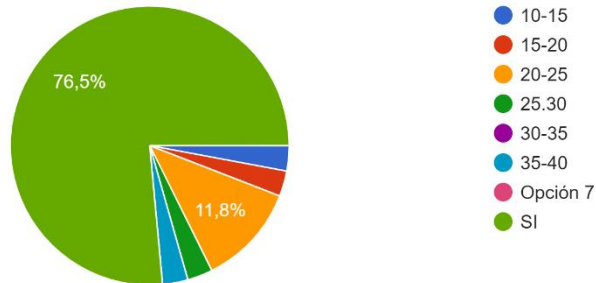
- ADUM, J. P. (2016). STREAMING. En J. P. ADUM, *JUAN PABLO ADUM* (pág. 29). LOS PINOS: UNIDAD EDUCATIVA BILINGUE TORREMAR.
- ALVAREZ, C. (14 de MARZO de 2015). *ECU RED*. Obtenido de ECU RED: <http://www.ecured/conceptostreaming>
- ALVAREZ, C. (25 de MAYO de 2015). *ECURED*. Obtenido de ECURED: <http://ecured/streaming>
- BAMBO. (17 de 06 de 2020). *BAMBOAUDIOVISUAL*. Obtenido de BAMBOAUDIOVISUAL: <https://www.bambooaudiovisual.com/streaming/>
- CACERES, H. (2016). STREAMING, HERRAMIENTA DE COMUNICACION . En H. CACERES, *STREAMING, HERRAMIENTA DE COMUNICACION* (pág. 25). VALENCIA: UNIVERSIDAD DEL VALLE.
- DELGADO, D. L. (2017). ESTUDIO DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING. En D. L. DELGADO, *ESTUDIO DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING* (págs. 7-9). SEVILLA: UNIVERSIDAD DE SEVILLA.
- DOMINGUEZ. (19 de 03 de 2015). *TECNOLOGIA FACIL*. Obtenido de TECNOLOGIA FACIL: <http://tecnologia-facil.com/que-es>
- Folgueiras, P. (2017). *La entrevista*. mexico.
- Hipertextual. (21 de 07 de 2014). *Hipertextual*. Obtenido de Hipertextual: <http://hipertextual.com/archivo/como-funciona-el-streaming>
- J. Casas Anguitaa, JR. Repullo Labradora, J. Donado Campos. (2019). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *relxgroup*, 527.
- MEDIASTREAM. (16 de 03 de 2019). *MEDIASTREAM*. Obtenido de MEDIASTREAM: <https://www.mediastre.am/blog/el-streaming-como-una-herramienta-de-comunicacion-estrategica>
- NEIRA, E. (03 de 11 de 2019). *LA CASA DEL LIBRO*. Obtenido de LA CASA DEL LIBRO: <https://www.casadellibro.com/libro-streaming-wars/9788448026585/11240891>

VI. Anexos

¿Qué edad tienes?

QUE EDAD TIENES?

34 respuestas

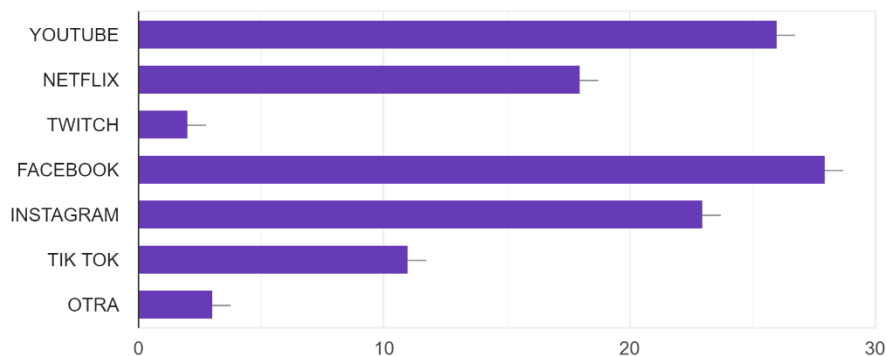


Obtuvimos como resultado que la mayoría de las personas encuestadas tienen entre 25 y 30 años de edad, además de tener conocimiento acerca del streaming con un 76,5%, y en segundo lugar, los jóvenes entre 20 y 25 años con un 11,8.

¿Cuál es la plataforma que más utilizas?

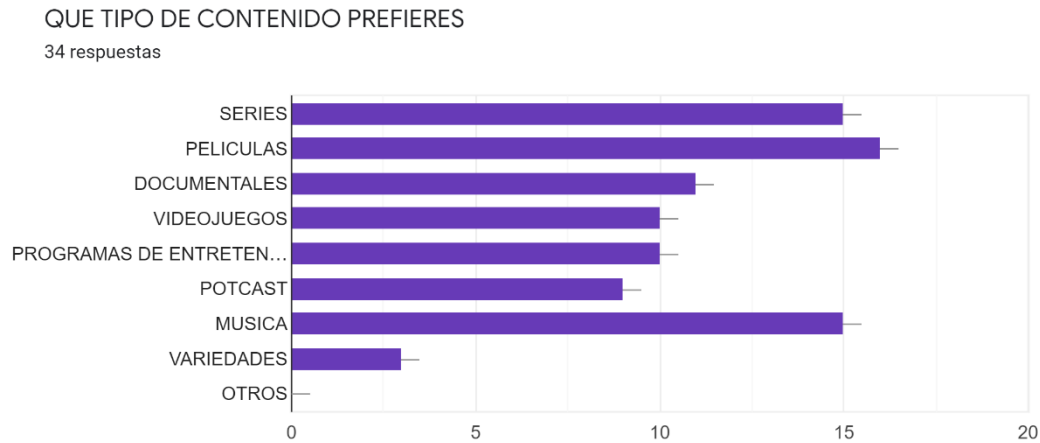
QUE PLATAFORMA UTILIZAS ?

34 respuestas



Como resultado obtuvimos que Facebook es la plataforma más utilizada por nuestros encuestados con un 28%, seguido de YouTube con un 26% y en tercer lugar el Instagram con un 23%.

¿Qué tipo de contenido prefieres ver en streaming?

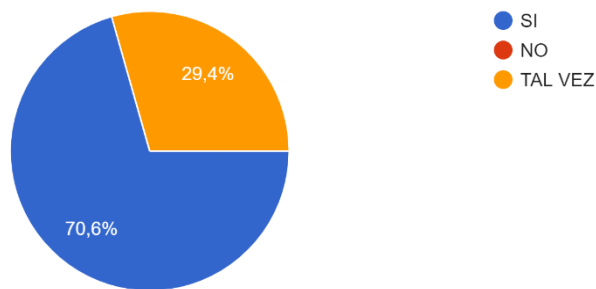


obtuvimos como resultado por parte de los encuestados en primer lugar prefieren las películas con un 17%, seguido con un empate entre series y música con un 15%, y a continuación los documentales con un 11,5%.

¿Crees que se pueda llegar a vivir del streaming?

CREES QUE SE PUEDA LLEGAR A VIVIR DEL STREAMING

34 respuestas

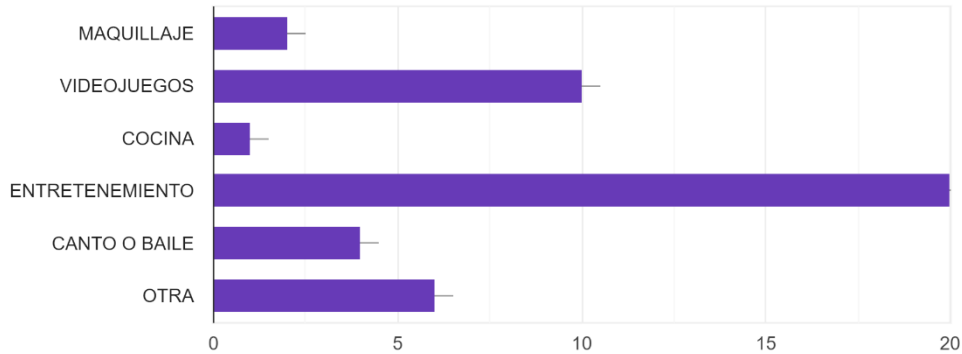


Esta es una pregunta muy interesante, pero más es el resultado, ya que obtuvimos con un 70,6% por parte de los encuestados que, si se puede llegar a vivir del stream, aunque solo el 29,4% dijo que n0

¿Qué tipo de contenidos te gustaría crear al momento de hacer streaming?

QUE TIPO DE CONTENIDO TE GUSTARIA SUBIR

33 respuestas

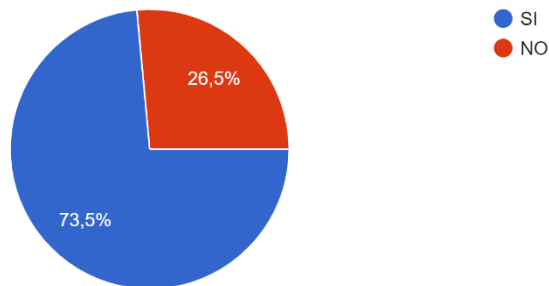


Obtuvimos como resulta que la mayoría de los encuestados les gustaría subir o realizar streaming de entretenimiento como (blogs de viaje, cocina, room tour, citas, lifestyle, etc.) con un 45%- seguido de los video juegos con un 23%.

¿Te verías en un futuro trabajando de la creación de streaming?

TE VERIAS EN UN FUTURO TRABANDO HACIENDO STREAMING?

34 respuestas

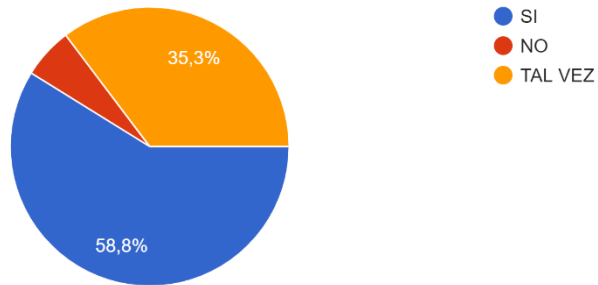


Obtuvimos como resultado con un 73,5% por parte de los encuestados que si se verían trabajando haciendo stream y por otra parte con 26,5% no se verían trabajando haciendo stream.

¿te gustaría vivir del streaming?

TE GUSTARIA VIVIR DEL STREAMING

34 respuestas



Obtuvimos como resultado con un 58,8% a favor de vivir del stream, pero un 35,3% opina que puede ser y tan solo con 5,9% que no les gustaría vivir del stream

