

INFORME AUTOMÁTICO DE DEMO

Demo guiada — Centro de Producción TOKA

Versión v1.0 · Generado el 22/08/2026 · Comodoro Rivadavia, Chubut

Este documento se genera al finalizar el recorrido guiado de TOKA Producer y queda registrado en la Biblioteca TOKA (Mis Documentos) con control de versiones. Deja evidencia ordenada de qué se mostró, qué es real y qué está simulado.

1 · Pantallas y rutas recorridas

Paso	Pantalla	Ruta
1-2	Entrada desde Mi perfil (acceso autorizado)	/mi-perfil
1-2	Entrada desde el Muro de eventos	/eventos
3	Panel del Centro: en vivo, próximos, finalizados	/toka-producer
4	Tarjeta de transmisión activa con telemetría y alertas	/toka-producer
5	Equipo y permisos del evento	/toka-producer/equipo/t-clasico
6	Consola: preview, al aire, fuentes, perillas, chat	/toka-producer/consola/t-clasico
7	Cierre y pase a Finalizados	/toka-producer
—	Recorrido guiado paso a paso	/toka-producer/demo

2 · Componentes reutilizados y nuevos

Tipo	Pieza	Detalle
Reutilizado	Zine (PaperCard, SectionHead, Sticker, ZineTitle)	Identidad fanzine/neón de TOKA
Reutilizado	AppShell	Encabezado, barra inferior y navegación global
Reutilizado	PantallaDividida, FuentesCamaras, PerillasSonido	Consola simple ya aprobada
Reutilizado	SugerenciasIA, ChatPartido, FlujoProducer	Paneles de la fase 1 del MVP
Reutilizado	toka-navegacion.ts (Navigation Registry)	Alta de rutas y alias de voz
Nuevo	src/lib/producer-demo.ts	Guion de la demo: 2 caminos y 7 pasos
Nuevo	src/routes/toka-producer.demo.tsx	Recorrido navegable con progreso y enlaces reales
Nuevo	Informe PDF + registro en Biblioteca	Documento oficial versionado

3 · Checklist de estado

Estado	Ítem
LISTO	Panel multi-transmisión con filtros en vivo / próximos / finalizados
LISTO	Tarjetas con estado técnico, equipo, alertas y accesos rápidos
LISTO	Consola simple: preview, al aire con confirmación, fuentes y perillas
LISTO	Pantalla de equipo, roles y validación de identidad/contratos
LISTO	Demo guiada navegable desde Mi perfil y desde un evento
LISTO	Accesos: perfil, muro de eventos, comandos de voz y ruta directa
PARCIAL	Datos de transmisiones: modelo definitivo, contenido de demostración
PARCIAL	Sugerencias de IA: visuales, sin control automático (por diseño)
PARCIAL	Chat del partido: interfaz lista, sin backend del Centro
PENDIENTE	Conexión de la consola al streaming real (LiveKit) por transmisión
PENDIENTE	Persistencia de transmisiones, roles y alertas en base de datos
PENDIENTE	Arrastrar y soltar de fuentes y grabación maestra desde el Centro
PENDIENTE	Generación del informe desde el servidor con firma y almacenamiento

4 · Funciones reales vs. simuladas

Función	Estado	Nota
Navegación entre panel, equipo y consola	Real	Rutas y enlaces de TanStack Router
Filtros, perillas, preview y al aire	Real (local)	Estado en memoria, sin servidor
Telemetría: señal, bitrate, latencia	Simulada	Se llena con LiveKit al conectar
Espectadores y alertas de producción	Simuladas	Modelo listo para datos reales
Equipo, identidad y contratos	Simulados	Reglas de validación ya definidas
Streaming en vivo (LiveKit/Egress)	Real fuera del Centro	Vive en /en-vivo, sin acoplar aún
Chat del partido	Simulado	Reutilizará el chat vivo existente

5 · Módulos, rutas y accesos creados o modificados

- Creado: /toka-producer/demo — recorrido guiado con dos caminos de entrada.
- Creado: src/lib/producer-demo.ts — guion de pasos, notas y destinos.
- Modificado: /toka-producer — banner de acceso a la demo guiada.
- Modificado: /eventos — enlace a la demo junto a “Transmitir un evento”.
- Modificado: toka-navegacion.ts — alta de la demo con alias de voz (“cómo transmitir”).
- Modificado: documentos-toka.ts — informe registrado en la Biblioteca con versión.
- Sin cambios: streaming, protocolo de seguridad, IA y finanzas.

6 · Capturas de las pantallas principales

Panel del Centro de Producción



Consola de transmisión



Demo guiada paso a paso



Equipo y permisos



7 · Próximos pasos recomendados

- Fase 4: conectar la consola al streaming real por transmisión (LiveKit + Egress).
- Persistir transmisiones, equipo y alertas en la base, con RLS por rol de producción.
- Bloquear “Poner al aire” cuando haya validación pendiente en eventos que la exigen.
- Fase 5: chat del partido y sala de voz del equipo dentro de la consola.
- Fase 6: sugerencias de IA con datos reales, siempre sin control automático.
- Generar este informe desde el servidor al cerrar la demo y versionarlo solo.

8 · Historial de cambios

Versión	Fecha	Cambios
v1.0	22/08/2026	Primera edición del informe automático de demo: recorrido de 7 pasos con dos caminos de entrada, capturas, checklist de estado y separación entre funciones reales y simuladas.
v1.1 (Centro)	22/08/2026	Documento del Centro de Producción: panel multi-transmisión, roles y validación por evento.
v1.0 (Base)	22/08/2026	Book Maestro y Manual del Owner con estados por módulo.