

TOKA PRODUCER

MANUAL OPERATIVO

Cómo operar una transmisión de principio a fin:
preparación, sala, consola, multistream RTMP y cierre.

Versión 1.0 · 23 de agosto de 2026 · Documento de equipo

Las capturas de este manual son pantallas reales de TOKA.
Las pantallas que requieren sesión se describen sin captura y están señaladas.

0 · Antes de empezar

TOKA Producer es el Centro de Producción: desde ahí se coordinan varias transmisiones a la vez, se abre la consola de cada una, se gestiona el equipo y se envía la señal a plataformas externas (YouTube, Facebook, Twitch o un RTMP propio).

Qué necesitas

Cuenta TOKA con sesión iniciada y perfil autorizado de producción.
Un vivo creado en TOKA EN VIVO (o seleccionar uno existente).
Para multistream: la URL RTMP y la Stream Key de cada destino.
Cámara y micrófono habilitados en el navegador del celular o la compu.

Reglas de oro

La Stream Key nunca se muestra: se guarda cifrada del lado del servidor.
La IA sugiere, nunca actúa sola: siempre aplica una persona.
Si un destino falla, el vivo de TOKA y los demás destinos siguen.
Antes de cerrar, verificá que ningún destino quede transmitiendo.

A · Preparación

- 1 Entrar a TOKA**
Iniciá sesión con tu cuenta. Sin sesión el Centro de Producción muestra la vista pública, y En vivo / Archivos de vivos redirigen a la pantalla de ingreso.
- 2 Abrir el Centro de Producción**
Tres caminos: Mi perfil → botón Centro de Producción; Muro de eventos → banner “Transmitir un evento”; o decir “TOKA, decime... abrí el centro de producción”. Ruta directa: /toka-producer.
- 3 Identificar el vivo**
En el panel vas a ver tres bloques: En vivo, Próximos y Finalizados. Cada tarjeta indica el momento (“en vivo · 38 min al aire”, “hoy 21:30”), los espectadores y el estado técnico.
- 4 Verificar permisos**
Abrí el panel de Equipo de esa transmisión: ahí figura quién es Productor, Cámara, Relator o Moderador, y si el evento exige identidad verificada y contrato firmado.
- 5 Comprobar audio, video y participantes**
Entrá a la consola y revisá las miniaturas de cámaras (video), las perillas de sonido (audio) y la lista de equipo presente/ausente (participantes).



Cabecera con el resumen general: cuántas transmisiones al aire, cuánta gente mirando y si hay alertas críticas. Debajo, las tarjetas por estado con señal, bitrate, latencia y grabación maestra, más los accesos rápidos a consola y equipo.

B · Crear y preparar el vivo

- 1 **Crear el vivo**
Se crea desde TOKA EN VIVO (/en-vivo, requiere sesión): título, evento asociado y si admite colaboración. Esa pantalla no se ilustra acá porque exige cuenta iniciada.
- 2 **Seleccionar la transmisión**
Volvé a /toka-producer y tocá la tarjeta del vivo: “Abrir consola” lleva a /toka-producer/consola/<id>.
- 3 **Iniciar**
En el panel de control del vivo se enciende la sala (LiveKit). A partir de ahí el estado técnico de la tarjeta empieza a reportar señal y bitrate.
- 4 **Incorporar colaboradores**
Hasta 3 invitados además del host. Compartís el acceso al vivo; al aceptar entran a la misma sala y aparecen como fuentes.
- 5 **Comprobar la sala**
Cada colaborador conectado debe aparecer como miniatura de cámara en la consola. Si alguien no aparece, que recargue y acepte permisos de cámara y micrófono.



Roles por transmisión (una misma persona puede ser productora en un partido y cámara en un recital), estado de identidad verificada y de contrato firmado. Si el evento exige validación, acá se ve qué falta antes de salir al aire.

C · Producción: la consola

La consola es la pantalla de trabajo durante la transmisión. Está dividida en bloques y cada botón hace una sola cosa.

- Preview / Al aire — a la izquierda lo que estás preparando, a la derecha lo que ve el público. El botón de puesta al aire pide confirmación y hace la cuenta 3·2·1.
- Miniaturas de cámaras — tocás una miniatura y esa fuente pasa a Preview. “+ Agregar” suma una fuente nueva.
- Perillas de sonido — arrastrás para subir o bajar; doble toque devuelve la perilla a su valor por defecto.
- TOKA sugiere — la IA propone un cambio (cortar a otra cámara, bajar un micrófono). Aplicar o Descartar siempre lo decide una persona.
- Chat del partido — tocás un mensaje para fijarlo en pantalla o silenciar a quien lo envió.
- Validación pendiente — si el evento exige identidad o contrato y algo falta, aparece un aviso rojo antes de salir al aire.

Pantalla real · Consola



De arriba hacia abajo: Preview y Al aire, fuentes de cámara, perillas de sonido, sugerencias de IA, chat y el flujo de 5 pasos. En pantalla grande la misma consola se reparte en tres columnas: cámaras · preview y aire · chat e IA.

D · Multistream RTMP

El multistream toma la señal de la sala y la reenvía a plataformas externas. Cada destino es independiente: se enciende, se apaga y falla por separado.

Cómo viaja la señal

TOKA EN VIVO → cámaras y micrófonos de la sala
↓
LiveKit → sala colectiva (host + hasta 3 colaboradores)
↓
TOKA Producer → panel de destinos RTMP
↓
Egress → el servidor arma la señal y la reenvía
↓
YouTube · Facebook · Twitch · RTMP personalizado

Cargar un destino

- 1 Elegir plataforma
▶ YouTube · Facebook · Twitch · RTMP personalizado.

- 2 Pegar URL y Stream Key**
La URL RTMP la da la plataforma. La clave se guarda cifrada: después de guardarla el panel solo indica “clave cargada”, nunca la muestra.
- 3 Activar el destino**
Queda en Configurado / Listo. Recién se conecta cuando iniciás el envío con el vivo al aire.
- 4 Iniciar el envío**
El destino pasa a Conectando y luego a Transmitiendo. Confirmá en la propia plataforma que la emisión entró.
- 5 Detener un destino**
Cada tarjeta tiene su propio botón de detener: apagar YouTube no toca Facebook ni corta el vivo de TOKA.

Qué significa cada estado

- Configurado — El destino existe con URL y clave, pero todavía no se pidió el envío.
- Listo — Validado y disponible para arrancar.
- Conectando — Egress está estableciendo la conexión RTMP con la plataforma.
- Transmitiendo — La plataforma está recibiendo audio y video. Estado normal de trabajo.
- Error — La plataforma rechazó la conexión o se cortó. Suele ser clave vencida, URL equivocada o el evento no abierto del otro lado.
- Desconectado — Se está cerrando el envío a ese destino.
- Detenido — El envío terminó, por orden tuya o porque terminó el vivo.

Prueba recomendada (en este orden)

1. Un solo destino: verificá conexión, audio, video, latencia y corte limpio.
2. Provocá un fallo a propósito (clave inválida): ese destino queda en Error y el vivo de TOKA y los demás destinos siguen sin interrupción.
3. Recién entonces sumá un segundo destino, y después un tercero.

E · Finalización

- 1 Detener el multistream**
Apagá los destinos uno por uno y esperá a que cada tarjeta diga Detenido.
- 2 Finalizar el vivo**
Desde el control del vivo: “Finalizar vivo”, con confirmación. Se cierra la sala y se liberan cámaras y micrófonos.
- 3 Comprobar archivos**
En Archivos de vivos (requiere sesión) queda la grabación. La grabación MP4 por Egress necesita las credenciales de almacenamiento cargadas; sin ellas queda la grabación local por partes.
- 4 Comprobar estados**
Volvé a /toka-producer: la transmisión debe figurar en Finalizados y sin alertas activas.
- 5 Verificación final**
Ningún destino en Transmitiendo ni en Conectando. Si alguno quedó colgado, detenelo desde su tarjeta.

F · Problemas frecuentes

No veo el botón del Centro de Producción

Tu perfil no tiene rol de producción en esa transmisión. Pedí que te asignen Productor en Equipo.

Un colaborador no aparece como cámara

Que recargue la página y acepte permisos de cámara y micrófono; algunos navegadores los bloquean en pestañas en segundo plano.

Un destino queda en Error apenas arranca

Clave o URL mal cargadas, o el evento no está abierto en la plataforma. Corregí la clave y volvé a iniciar solo ese destino.

Se ve pero no se escucha

Revisá las perillas: una perilla en cero silencia esa fuente aunque la cámara siga al aire. Doble toque la devuelve a su valor por defecto.

No aparece el MP4 final

Falta configurar el almacenamiento de grabaciones. Es una configuración externa, no un error de la consola.

Aviso rojo de validación pendiente

El evento exige identidad verificada o contrato firmado y alguien del equipo no lo completó.

G · Estado real de cada pieza

Verificado en este manual

Centro de Producción, consola, equipo y demo guiada: navegables (capturas reales).

LiveKit (sala y tokens): credenciales cargadas en el servidor.

Multistream RTMP: panel, destinos, estados y detención individual, en código.

Push, WhatsApp y correo del Protocolo TOKA: operativos del lado servidor.

Pendiente de configuración externa

Grabación MP4 por Egress: faltan las credenciales del bucket de almacenamiento (endpoint, región, bucket, clave de acceso y clave secreta).

Prueba real de RTMP: requiere una URL y Stream Key válidas de una plataforma.