

Telefónica, con Hispasat e Indra, entre los nominados a los Premios de Innovación de IBC 2017

IBC 2017, la feria broadcast de Amsterdam que se celebra entre el 14 y 19 de septiembre, ha anunciado la lista de nominados a sus tres categorías de innovación: Creación de Contenidos, Distribución de Contenidos y Content Everywhere. Los eSports, el OTT o la realidad virtual están entre algunos de los campos de innovación. El proyecto liderado por Telefónica para llevar contenido a los trenes de alta velocidad de RENFE es uno de los nominados este año. En dicho proyecto participan otras empresas españolas como Indra, Hispasat, Cires21, Iecisa y Teldat.

Este año hay representación española entre los nominados a la Innovación en IBC, gracias al proyecto PlayRenfe.

La feria IBC anunció ayer los candidatos a recibir el **Premio de Innovación** de la edición 2017 de la convención europea más importante en el ámbito broadcast.

Los 11 finalistas ofrecen soluciones muy variadas que cubren desde la cobertura de una final de fútbol a los eSports; desde estudios virtuales a channel marketing; desde la tecnología OTT en el móvil con escala masiva a distribución de contenidos en trenes de alta velocidad.

La ceremonia, que tendrá lugar el domingo 17 de septiembre, contará con representantes de **países** de todo el mundo, como España, Estados Unidos, Reino Unido, India, Canadá, Singapur, etc.

Este año el IBC cumple 50 años y se ha buscado **cambiar las categorías** para amoldarse a una industria siempre cambiante. Lo que no ha cambiado en estos premios es el énfasis para reconocer el trabajo colaborativo para afrontar grandes retos, así como el hecho de que el premio se entregue no solamente a los socios tecnológicos, sino también a las broadcasters, los medios de comunicación y los proveedores de servicios que impulsaron cada proyecto.

“Estoy maravillado por la cantidad, y sobre todo la calidad, de los candidatos que había este año. Fueron necesarias muchas discusiones para reducir las opciones a 11 finalistas y hubo muchos proyectos excelentes que se quedaron fuera”, ha declarado **Michael Lumley**, presidente del jurado de selección.

Los tres finalistas en la categoría de **Creación de Contenidos** son:

- **El Canal ITV** en el Reino Unido por su Proyecto Phoenix. Esta cadena necesitaba desarrollar un sistema que gestionara la producción de promos y trailers de principio a fin. El resultado es la creación de más de 1.000 recursos de marketing cada mes, con casi todas las versiones siendo lanzadas automáticamente. Los socios tecnológicos de ITV aquí han sido 100 Shapes, Cantemo, Codemill, NMR, Pixel Power y Vidispine.
- **Mediacorp** por la implementación de una arquitectura orientada al servicio para crear una producción fluida y entorno de distribución en sus campus globales. Su nuevo centro incluye una redacción de noticias de 3.000 metros cuadrados que produce noticias para televisión, radio y online en cuatro idiomas, con seis estudios y más de 100 suites de edición. El integrador Qvest Media incorporó una gran cantidad de partners: Actus, Adobe, ATCI, Autoscript, Avid, Axon, Baton, Blackmagic Design, Cisco, Dalet, DHD audio, EVS, Fairlight, Grass Valley, Harmonic, Hitachi, HP, IBM, Ihsa, Lawo, Lund Halsey, Netia, Octopus, Oracle, Raritan, RCS, SAM, Scheduall, Shotoku, Sony, ST Electronics, Telestream, TriplePlay, TSL y Vizrt.
- **Groupe Média TFO** por su transformación de un pequeño broadcaster de emisión en francés en Ontario (Canadá) para convertirse en una presencia masiva online de programación infantil. Su laboratorio de universos virtuales (LUV) ha tenido un acercamiento muy original a los sets virtuales, usando la potencia del motor de los juegos Unreal de Epic Games. Actualmente, TFO produce 40 videos cortos en tiempo real cada día desde un único estudio. Junto a Epic, otros socios son CEV, stYpe y Zero Density.

Los cuatro finalistas en **Distribución de Contenidos**:

- **Arena Television** por la primera unidad móvil en Europa que utiliza tecnología IP de manera íntegra. El broadcast con sede en Reino Unido la utiliza generalmente para la cobertura 4K de la Premier League inglesa. Algunos partners para esta implementación son Cisco, Grass Valley, Lawo y Videlio Video Solutions.
- La compañía holandesa **DMC**, que ha migrado de un centro de playout broadcast a un servicio de logística de nube con un broadcast privado virtualizado que proporciona a los clientes la gestión de contenidos y la publicación y distribución de servicios que necesitan, enlazando propietarios de contenidos con 700 millones de espectadores en Europa. La plataforma se ha desarrollado por Cisco, Equinix, Pebble Beach Systems, Red Hat, Super Micro y VMware.
- **Sinclair Broadcast Group**. La compañía opera 233 estaciones de televisión en 108 mercados en Estados Unidos. Ha desarrollado un revolucionario enfoque a la transmisión terrestre. Desarrollado por TeamCast y ONE Media, utiliza minitransmisores solamente donde se necesitan en una única gran red de frecuencias.
- **Viacom 18**, una joint venture en India entre el gigante Viacom y el proveedor local Network 18, que gestiona una plataforma OTT multicanal llamada VOOT. Con el reto de entregar contenido a 300 millones de teléfonos inteligentes en India, se ha desarrollado un servicio web que hace su distribución sin tomar el valioso espacio de memoria, lo que llevó a un aumento del 77% de la conversión de visitante a consumidor de videos y un 39% de crecimiento en el tiempo por sesión. El proyecto tuvo el apoyo de Google.

En la categoría de **Content Everywhere** hay cuatro finalistas:

- **BT Sport**, por su cobertura como host broadcaster en la final de la Liga de Campeones 2017 en Cardiff. Unidades móviles separadas cubrieron el partido en HD y en 4K con sonido Dolby Atmos. Un sistema de 12 cámaras VR proporcionaron una señal 360 grados,

incluyendo gráficos, repeticiones y comentarios. Los partners fueron Dolby, Ericsson, Moov, SAM, Sony, Telegenic y Timeline.

– **ESL (Electronic Sports League)**. Se trata de una empresa de eSports que organiza competiciones por todo el mundo. Para las finales de 2017 del torneo Intel Extreme Masters, celebrado en Polonia, se necesitaba un partner que pudiera entregar señales en directo a 13 broadcasters en múltiples regiones, incluyendo OTT y salas de cine en algunos territorios. ESL se asoció con Deluxe y el torneo alcanzó más de 46 millones de espectadores.

– **Google Earth VR**. Esta nueva aplicación del gigante tecnológico usa nuevas técnicas de renderizado suave, manteniendo la inmersión sin confundir ni marear. Los partners han sido Ant Food, Even/Odd, Joshua Moshier y Richard Devine.

– **Telefónica y RENFE**. La empresa tecnológica española lideró un proyecto, PlayRenfe, para distribuir contenido a 19 millones de pasajeros en trenes de alta velocidad a 300 kilómetros por hora, incluyendo acceso a contenido premium y a eventos deportivos en directo como si estuvieran en casa. Junto a Telefónica, han participado Accedo, Cires21, Cisco, Hispasat, Iecisa, Indra, Nagra, Signiant y Teldat.

Los ganadores se conocerán durante la ceremonia de premios del IBC 2017, que se celebrará a las 18:30 horas del domingo 17 de septiembre en el auditorio del RAI de Amsterdam