



Estado actual del Proyecto

- Tecnología con potencial para un modelo de utilidad o una patente

Agentes interesados

- Dirigido a operadores de telecomunicaciones e infraestructuras, clubes de fútbol, promotores de conciertos de música
- Personas que asisten al evento en vivo o en casa

Capacidad asistencia limitada en eventos especiales

- Estadios (aforo limitado) para eventos deportivos o musicales (Champions League, NBA Playoffs, Eurovisión...)
- Los eventos se pueden ver desde casa, pero con peor calidad de imagen y sonido ambiental.

Transición Multimedia hacia la VR

- El sector audiovisual tiende hacia los hologramas de telepresencia.
- La tecnología de hardware y los protocolos de software están ahí desde la analítica de Big Data, las redes sociales, el gaming, la IA..., pero necesitan mejorar las aplicaciones de software, los algoritmos para mejorar los tiempos de respuesta, la calidad...

Tecnologías

- Herramientas de video de software: captura de imágenes, compresión, cargas.
- 5G actual y 6G futuro con baja latencia y alto ancho de banda
- Técnicas de posicionamiento y geolocalización a partir de sensores
- Nodos de información (Big Data, VR, 5G, controladores...)

Plataforma TI Segura

- Arquitectura informática segura, jerárquica y centralizada
- Soporte de Metaverso para participar en concursos virtuales
- Reservas de servicios públicos, facturación y compras por mercado virtual
- Procesamiento de Big Data basado en la nube, centralita electrónica y una red periférica de cámara y vídeo.