

Entretenimiento

Vigilancia Tecnológica de la Industria de
Servicios Basados en Conocimiento

  | 2022

Contenido

01

Investigación y Desarrollo

Temas, países, actores

...

02

Panorama Tecnológico

Tendencia, países y actores

...

03

Proyectos

Europa

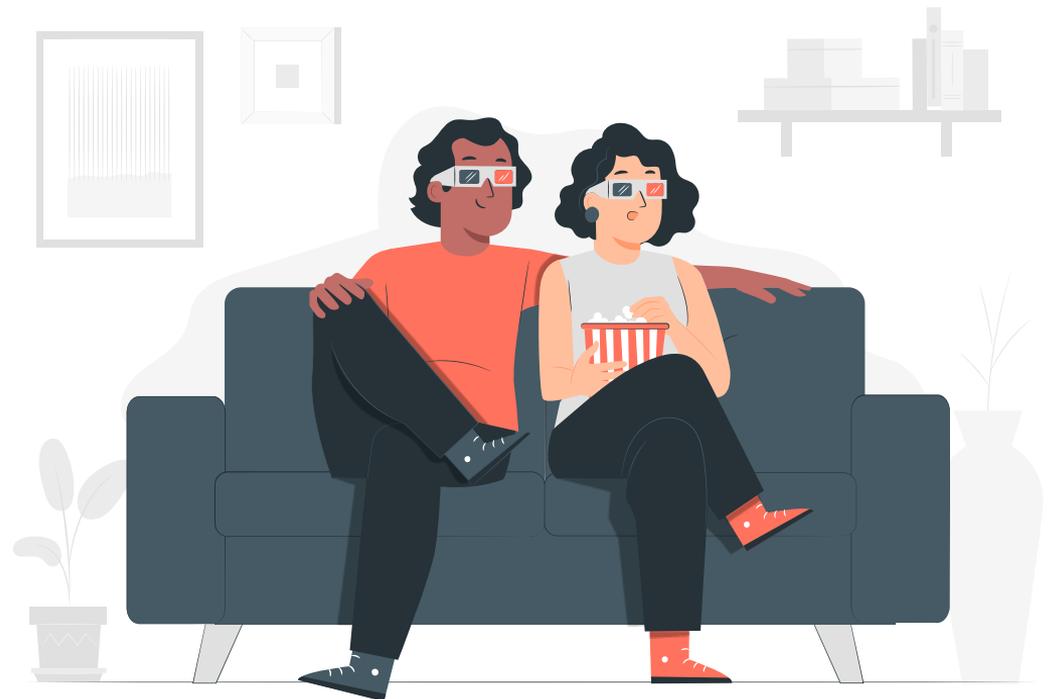
...

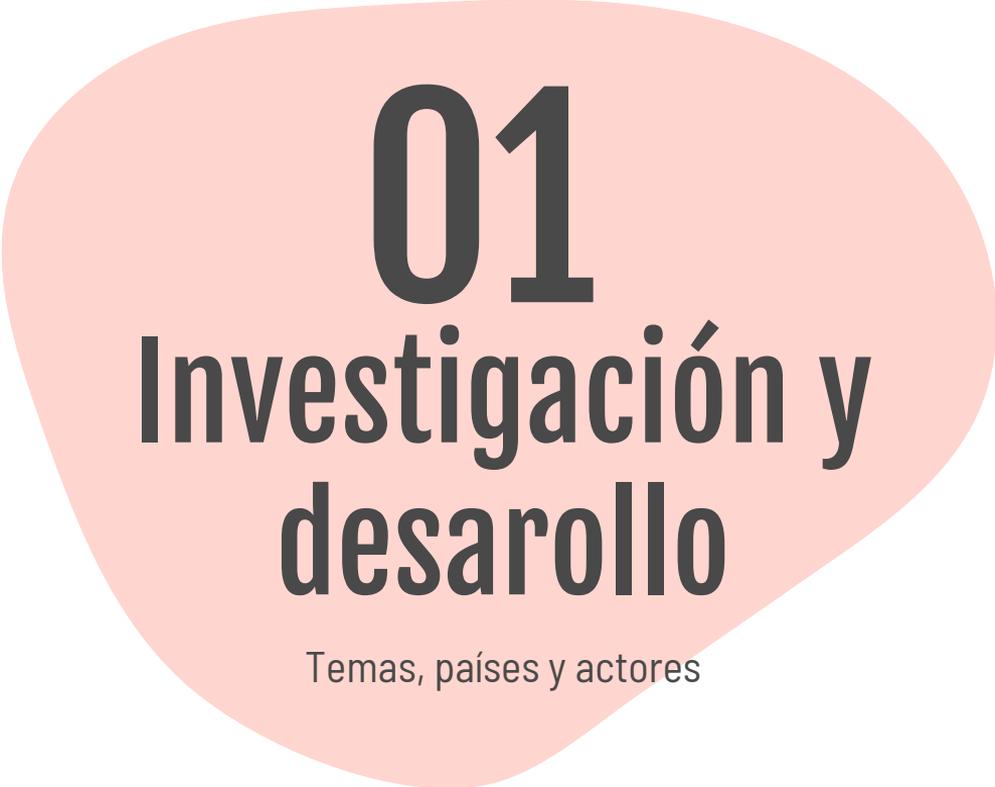
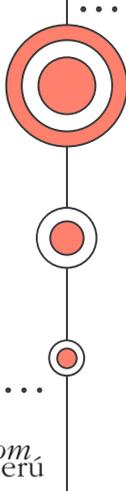
03

Innovaciones

Aplicaciones, Empresas e Inversiones

...

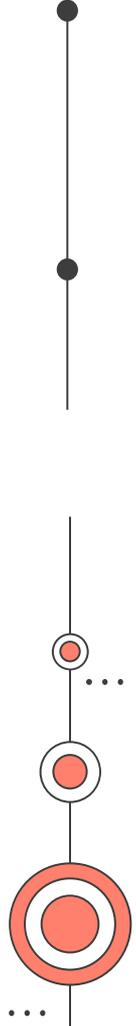




01

Investigación y desarrollo

Temas, países y actores

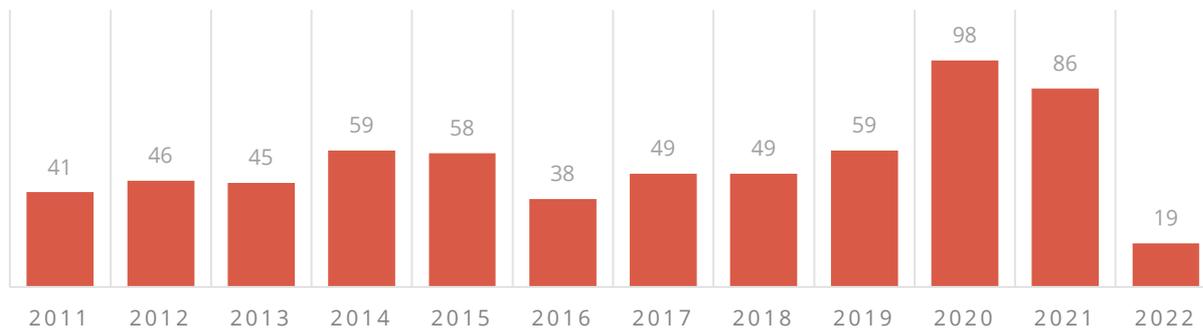


prom
perú

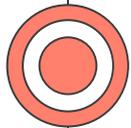
A+
Project

Evolución de la producción científica

Se observa una tendencia constante con ciertos aumentos en la producción científica en ciertos años.

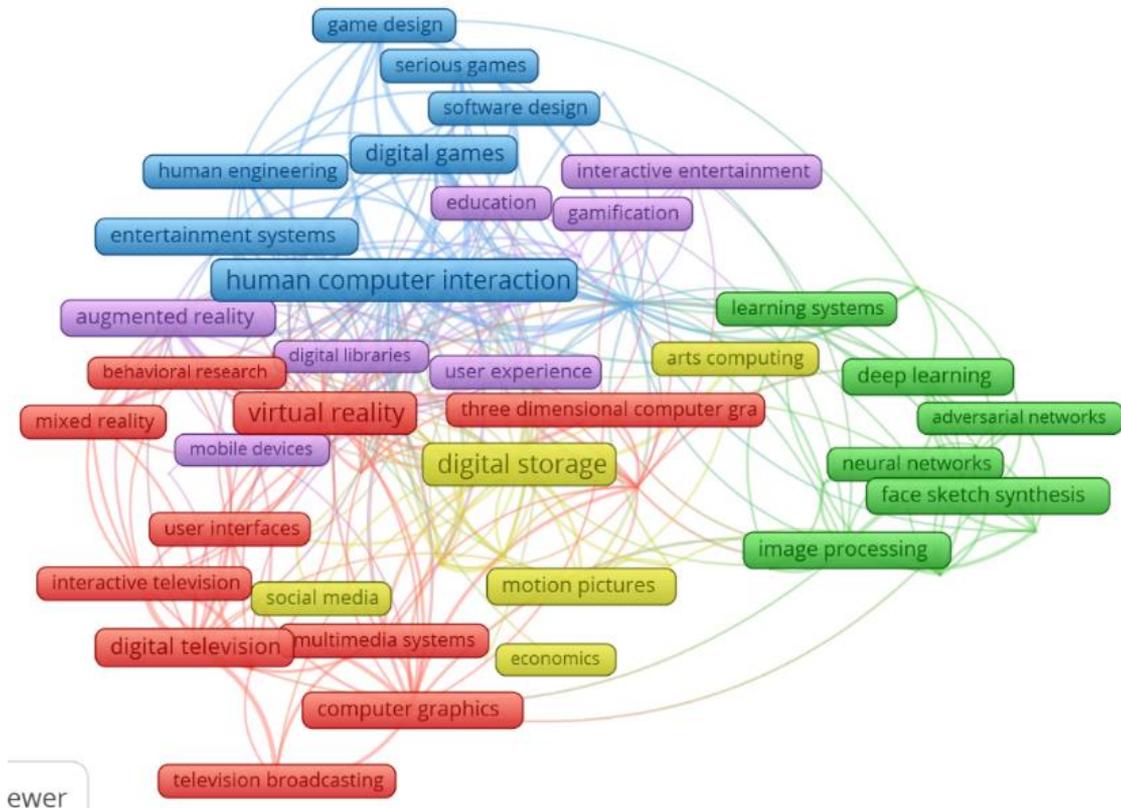


Fuente: Brixner, et al., 2020

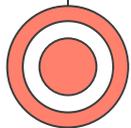


Temas de investigación

Se identificaron cinco temas de interés en investigación: Human Computer Interaction, Digital Storage, Virtual Reality, Deep Learning y Augmented Reality.

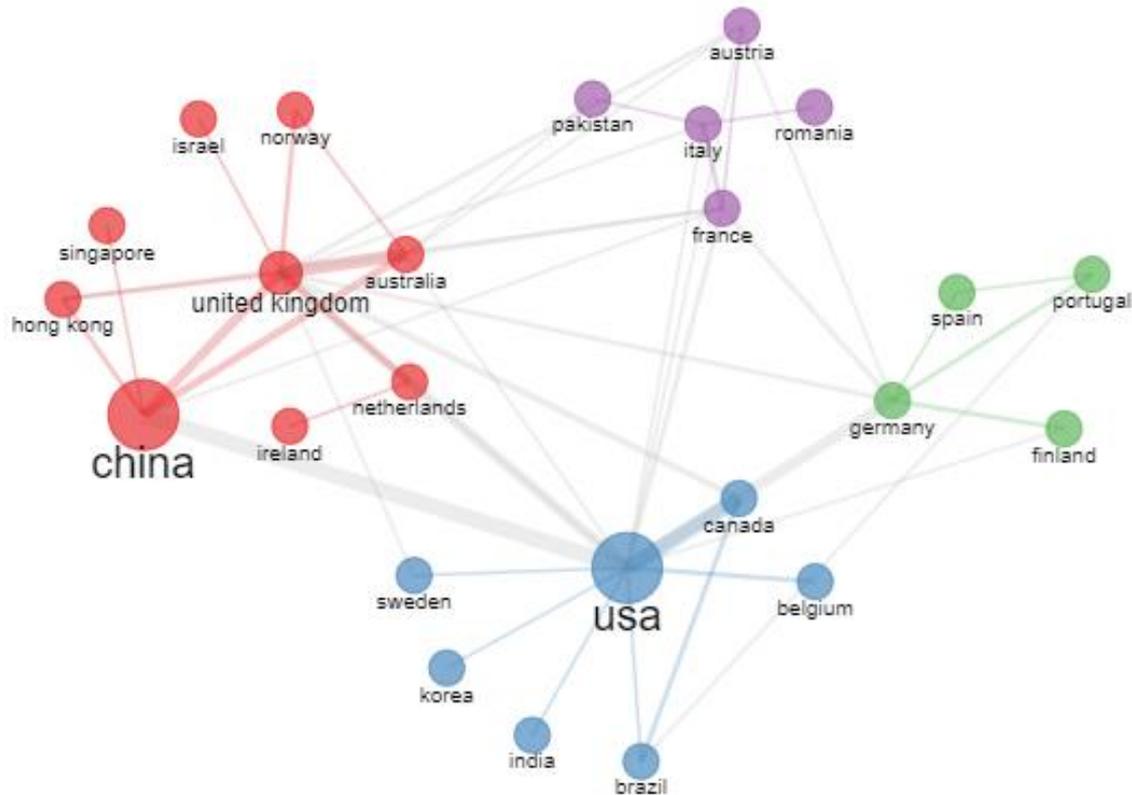


ewer

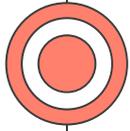


Países

La colaboración entre instituciones de investigación de diferentes países muestra cuatro clusters de colaboración, donde en algunos casos predomina la cercanía territorial, con excepción de Estados Unidos y China.



Fuente: Brixner, et al., 2020

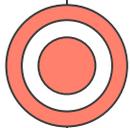


Actores

A nivel de los 10 principales institutos de investigación, se aprecia un liderazgo de China con cuatro institutos que registran 155 artículos de investigación; seguido de dos institutos de Estados Unidos que suma 36 artículos acumulados.

País	Instituto	Artículos
China	Xidian University	111
Alemania	University of Applied Sciences	29
Estados Unidos	University of California	22
China	Tianjin University	17
Reino Unido	Bournemouth University	16
Singapore	Nanyang Technological University	16
Australia	Rmit University	16
China	Beijin University of Posts And Telecommunications	14
Estados Unidos	Santa Clara University	14
China	Beihang University	13

...



Actores

La colaboración entre institutos de investigación muestra dos relaciones de colaboración bilateral entre instituciones asiáticas, británicas; además, se identificó un cluster de colaboración entre instituciones norteamericanas.

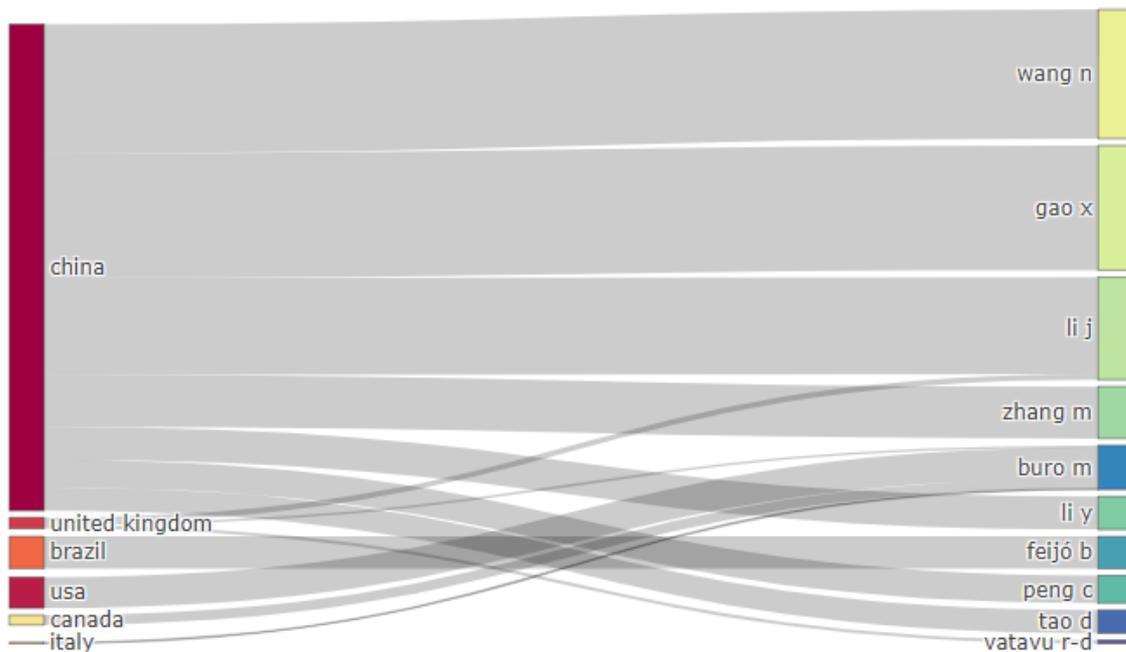


Fuente: Brixner, et al., 2020

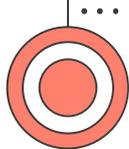


Relación entre principales países y autores

La baja colaboración entre instituciones también se aprecia al revisar a nivel de principales investigadores y países. Sin embargo se puede destacar a Li J. y Vatavu R. D. por su colaboración con Reino Unido. El investigador Buro M. muestra colaboraciones con Canadá, Italia y Reino Unido.



Fuente: Brixner, et al., 2020



...



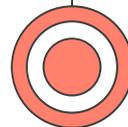
02

Panorama tecnológico

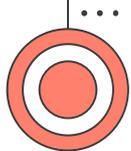
Tendencia, países y actores



...

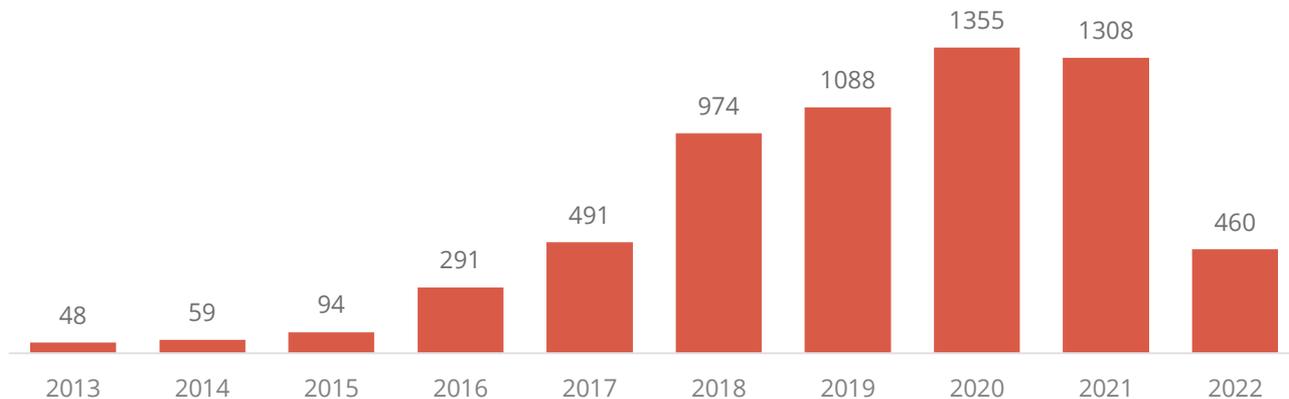


...

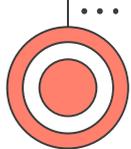


Evolución de la producción de patentes

De igual manera que en el tema anterior, se aprecia una tendencia creciente en la producción de patentes a nivel mundial. Implicando la relevancia que ha ido ganando el tema de innovaciones financieras en los últimos años.

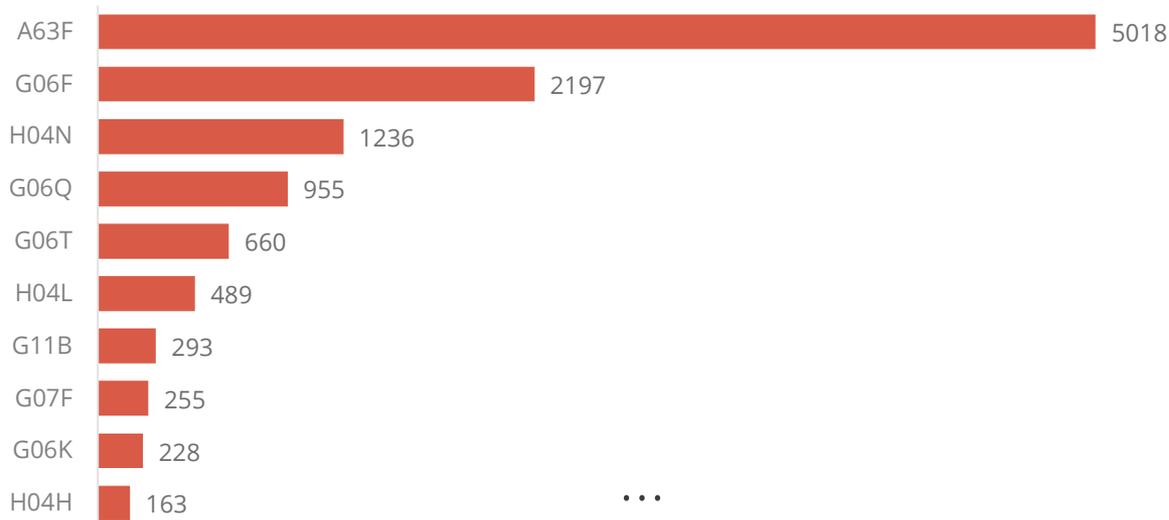


Fuente: Brixner, et al., 2020

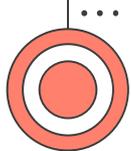


Tendencia de patentes

Según la Clasificación Internacional de Patentes (IPC), podemos apreciar que para el sector de la industria del entretenimiento existe un marcado interés por la subclase A63F relacionado con videojuegos y otros tipos de juegos. Además se observa una mayor frecuencia de la subclase G06 que esta relacionada a procesamiento o generación de datos de imagen o simuladores que utilizan sistemas informáticos de cálculo.

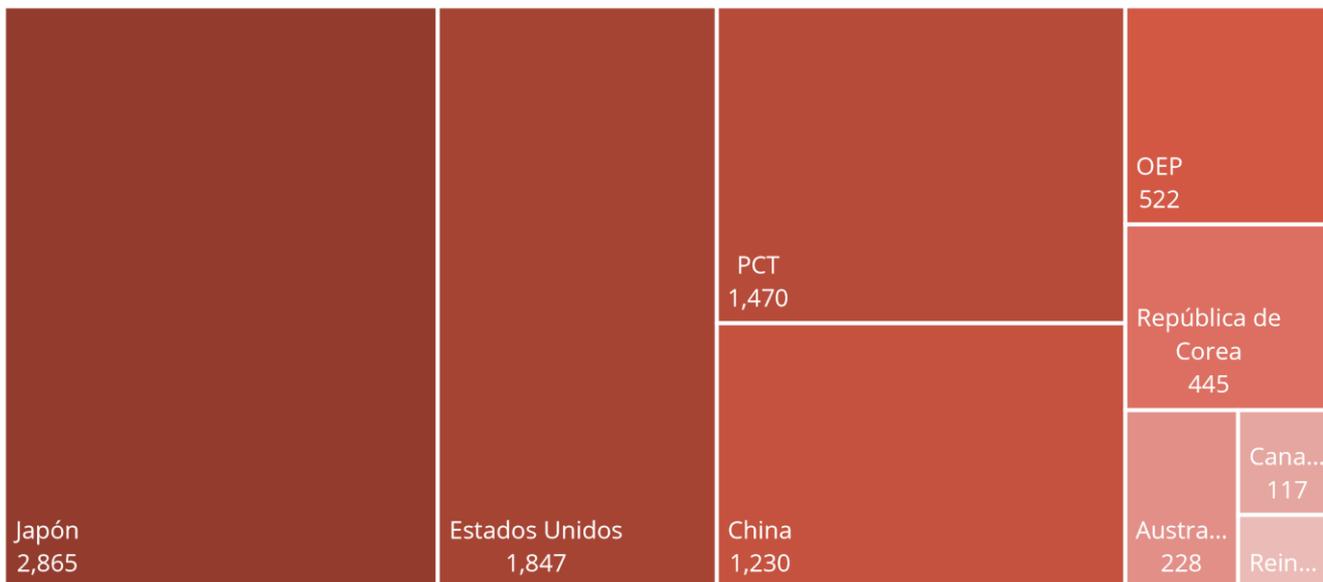


Fuente: Brixner, et al., 2020

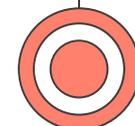


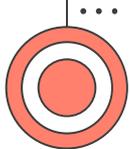
Países

La producción de patentes relacionadas con la digitalización del sector de la industria del entretenimiento muestran un claro liderazgo para los países de Japón y Estados Unidos; seguido en menor medida por China.



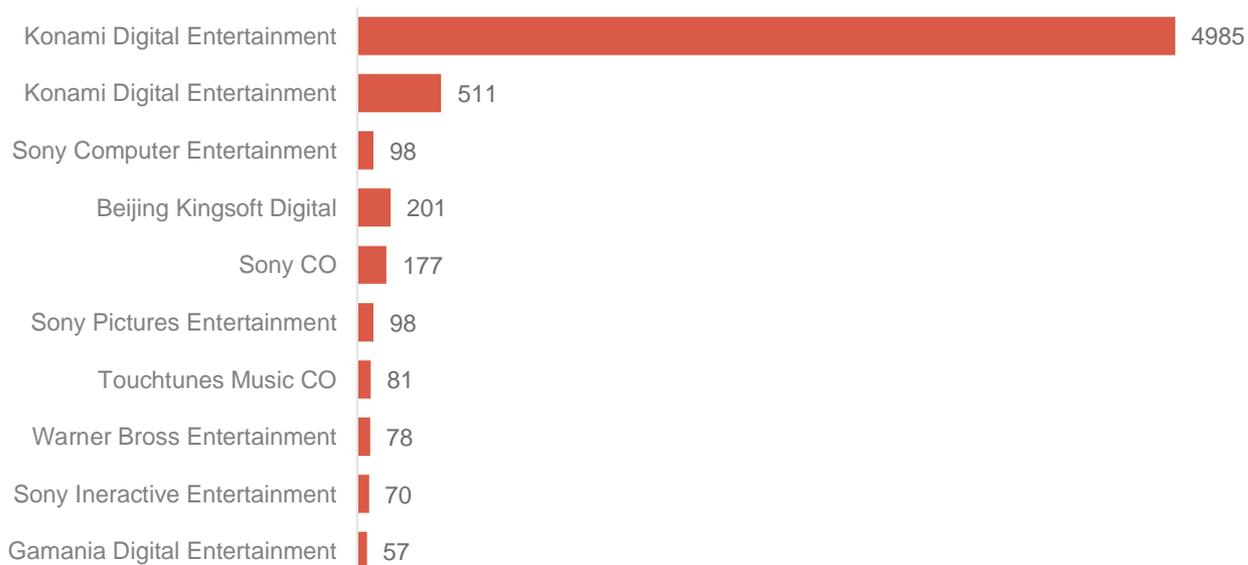
Fuente: Brixner, et al., 2020





Actores

Se identificó los siguientes actores principales:



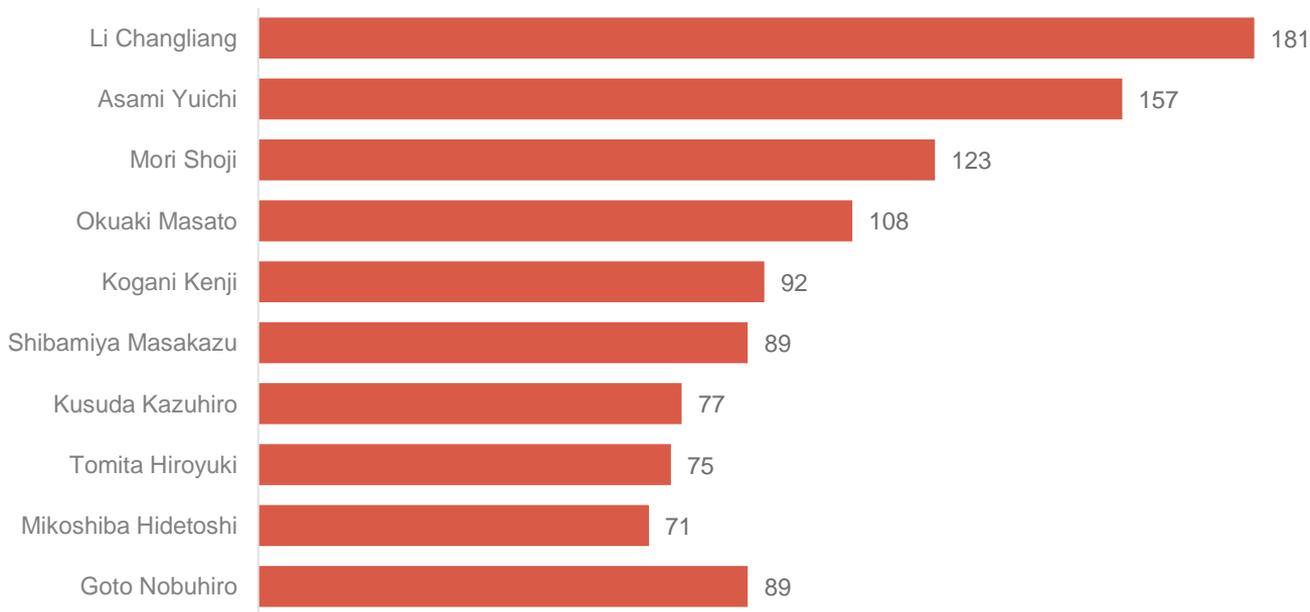
...

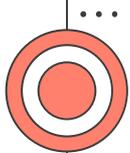
Fuente: Brixner, et al., 2020



Actores

Asimismo, a partir de los principales inventores se pudo identificar que Li Changliang registró la mayor cantidad de trabajos patentados, que registró sus patentes relacionado con el solicitante Beijing Kingsoft Digital. Asimismo, Asami Yuich y Mori Shoji que registraron sus patentes trabajando en Konami Digital Entertainment.



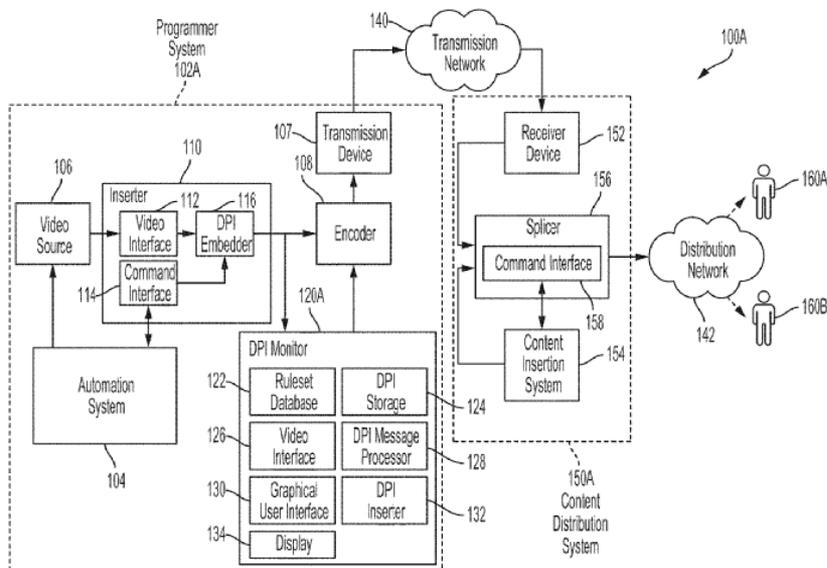


Principales patentes

A continuación, se describe las cinco ultimas patentes relacionadas con la digitalización de la industria del entretenimiento.

Fecha | Registro | Título | Solicitante | Inventor | Código CIP | País

Jun 2022 | US20220182736 | Monitorización de mensajes de segmentación de flujos de vídeo | Solicitante: AMC Network Entertainment LLC | Inventor: Adam Frederick SEMCKEN | CIP: H04N 21/8166 ; H044N 21/8456; H04N 21/4316 ; H04N 21/8146 | Estados Unidos





Principales patentes

Fecha | Registro | Título | Solicitante | Inventor | Código CIP | País

Feb 2020 | US20220174796 | Dispositivo jukebox digital con interfaces de usuario mejoradas y métodos asociados | Solicitante: TouchTunes Music Corporation | Inventores: Francois Beaumier; Remi Desmarais; Sebastien Hebert; Loic Gratton; Mounir Khenfir; Ed Rivera; Michael Tooker; Christian Pompidor | CIP: G06F 3/04883; H05B 45/20; G11B 27/34; G06Q 30/02; G06Q 50/01 | Estados Unidos

Feb 2020 | US20220152506 | Medio de registro, aparatos de juego y método de control para aparatos de juego | Solicitante: Konami Digital Entertainment Co., Ltd | Inventor: Shigeru Chiba; Kai Inoue; Junki Hirai; Akira Sakai | CIP: A63F 13/56 | Estados Unidos

May 2022 | US20220147694 | Plataforma de publicación electrónica | Solicitante: Entertainment LLC. | Inventor: Mario C. Smith | CIP: G06F 40/106; G06F 3/0483; G06T 13/80; G06F 3/04845; G06F 40/114; G06F 40/197 | Estados Unidos

May 2022 | US20220150053 | Gestión de derechos digitales basada en blockchain | Solicitante: Sony Group Corporation; Sony Pictures Entertainment INC. | Inventor: Eric Diehl | CIP: H04L 9/08; G06F 21/10; H04L 9/30 | Estados Unidos

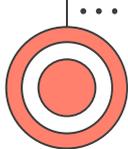
...



03

Proyectos

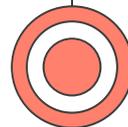
Europa



...



...



...



Proyectos europeos

Se identificaron 130 proyectos desde el 2011 hasta la actualidad, con asignaciones monetarias que rondan cerca de los 300 millones de euros por proyectos.

Acrónimo Título Periodo de ejecución Financiamiento País
E-Textures Generación de texturas hápticas en el aire habilitadas para IA Período de ejecución: Abril 2021 - Junio 2022 Finaciamiento: € 100 000 País: Reino Unido
IMACTIS Fomento de identidades críticas a través de imágenes de archivo de redes sociales Abril 2020 - Mar 2022 Financiamiento: € 166 320 País: Bélgica
INVICTUS Herramientas innovadoras de edición y captura volumétrica para narraciones ubicuas Período de ejecución: Oct 2020 - Dic 2022 Financiamiento: € 2 357 492,69 País: Francia
Ene 2025 3DPBio Modelos computacionales de movimiento para el diseño consciente de la fabricación de sistemas bioinspirados Período de ejecución: Feb 2020 - Ene 2025 Financiamiento: € 2 000 000 País: Suiza

...

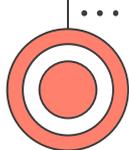


...

04

Innovaciones

Aplicaciones, empresas e inversiones



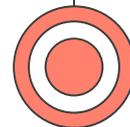
...

prom
peru

A+
Project



...



...

Aplicaciones en la industria de Entretenimiento



Artificial Intelligence

- Servicios de acompañamiento luego la compra
- Modelo que evalúa criterios de decisión



Cloud Computing

- Interfaces móviles para acceder a contenidos (VOD-Video on demand)
- Producción de contenido digital.
- Servicios de distribución de contenido digital por una tarifa fija.



Internet of Things

- Funciones sinérgicas en todas las aplicaciones en un solo dispositivo



Mixed Reality

- Dispositivos de realidad aumentada en los videojuegos
- Dispositivos con sensores de movimiento para videojuegos



Big Data Analytics

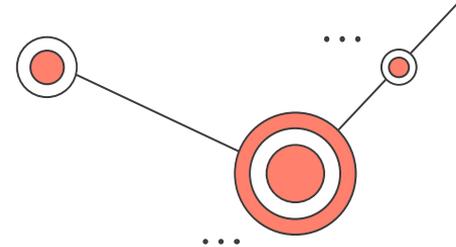
- Predicciones de las preferencias de consumidores



Blockchain

- Contratos inteligentes para protección de propiedad intelectual
- Mecanismos de transacciones comerciales de forma segura en videojuegos.

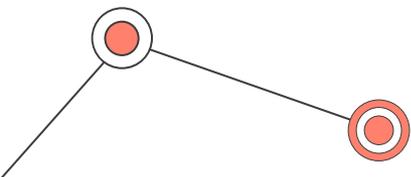
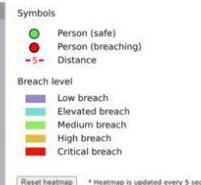
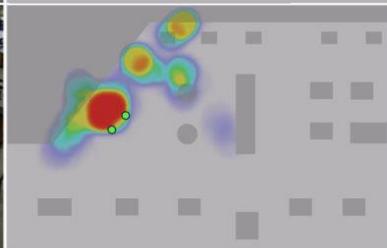
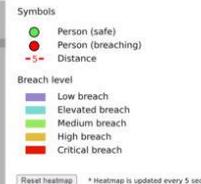
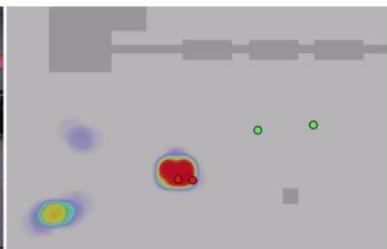
Diseñan un sistema de IA para la detección de brechas de distancia social



El objetivo fue crear un sistema capaz de análisis en tiempo real con la capacidad de detectar y notificar automáticamente al personal del aeropuerto de las violaciones de distanciamiento social.

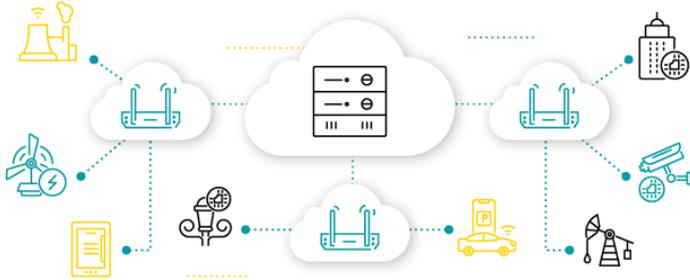
El sistema puede escalar en el futuro agregando nuevas cámaras y ajustarse para otros fines.

Video: <https://youtu.be/QFiRXtg00nY>



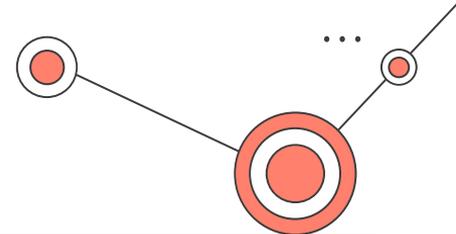
Mobile Edge Computing

Multi-access edge computing



Mobile Edge Computing permite a las empresas de medios y entretenimiento ofrecer contenido y experiencias digitales más rápidamente y con menor latencia, esto mejora el rendimiento y mejora la experiencia del usuario.

Nuevas plataformas en streaming



Acontra+ es un servicio multiplataforma, al que se puede acceder a través de navegador web, compatible en aplicaciones para sistemas Android y Apple.

Se puede compartir desde Airplay o Chromecast, y tiene la capacidad de ver contenido sin conexión.

Es la primera plataforma de streaming en dar entradas para ir al cine, mediante su suscripción.

acontra+ Catálogo Suscríbete Inicia sesión

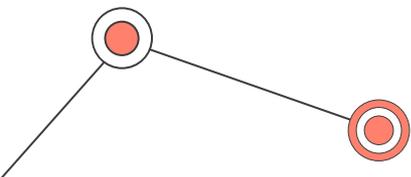
LA PLATAFORMA PARA LOS QUE NO RENUNCIAN A LA GRAN PANTALLA

INICIA TU PRUEBA GRATUITA

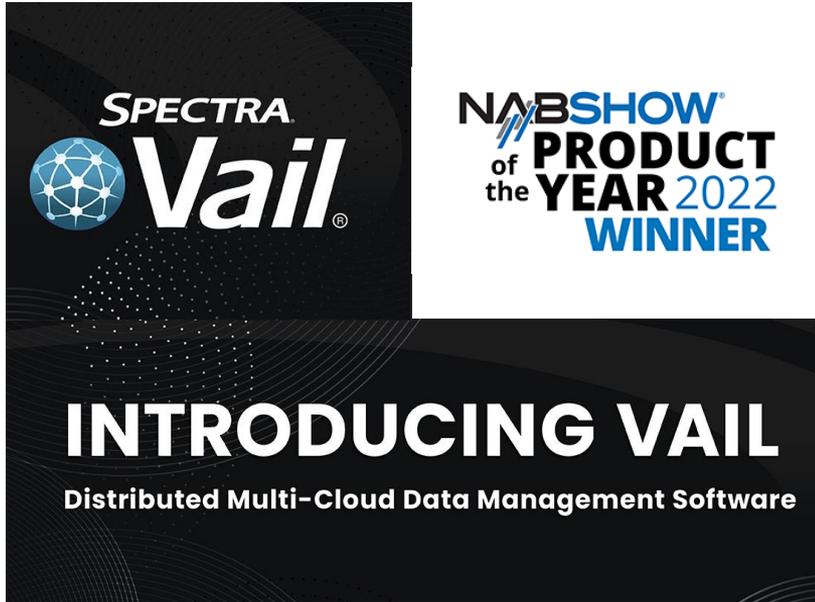
4 dispositivos
Reproduce distintos contenidos hasta en 4 dispositivos de forma simultánea.

Disfruta del contenido de forma offline
Descarga el contenido y accede a él desde cualquier sitio y en cualquier momento.

No te pierdas ningún estreno
Disfruta de los próximos estrenos, tanto en tu casa como en el cine.



Interacción de la audiencia en canales de marketing emergentes

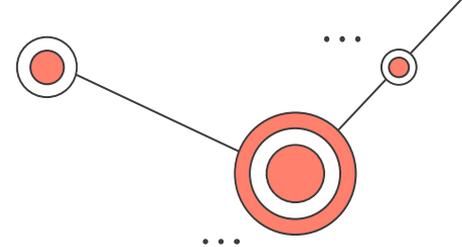


Spectra Vail es un software de gestión de datos en la nube para el mundo de múltiples nubes.

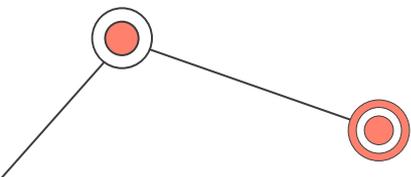
Vail unifica todos sus datos, lo que le permite aprovechar las aplicaciones locales y los servicios nativos en la nube, sin importar dónde se creen o almacenen sus datos.

Ganó el premio NAB Show Product of the Year Awards 2022 en la categoría cloud Computing and Storage.

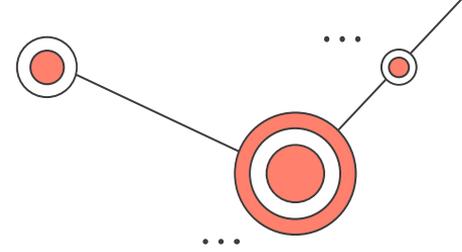
Plataformas de juegos novedosas



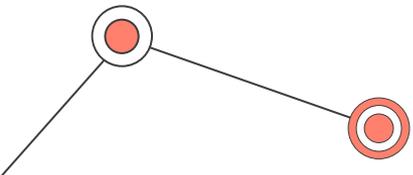
Amazon Luna es una plataforma de videojuegos en streaming que permite jugar y disfrutar de determinados títulos a través de Internet sin necesidad de tener una consola específica o de instalar los juegos en un ordenador. Se juega online, en streaming, a los diferentes títulos de su catálogo, mediante suscripción.



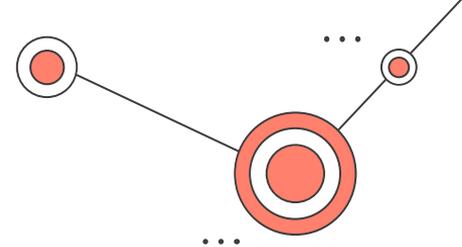
Blender, el software libre de animación



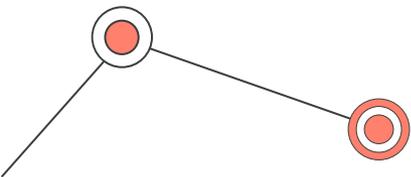
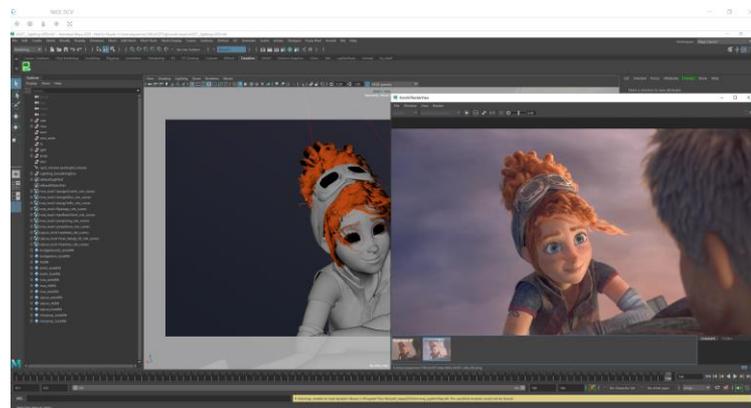
Blender es un software libre que permite la producción de videos/películas, desarrollo de juegos, VFX, simulación física e incluso su modelado 2D básico, disponible para todas las plataformas, incluidas Mac, Windows y Linux. Blender admite escultura, lápiz de grasa, modelado, VFX, renderizado, canalización, simulación y edición de video.



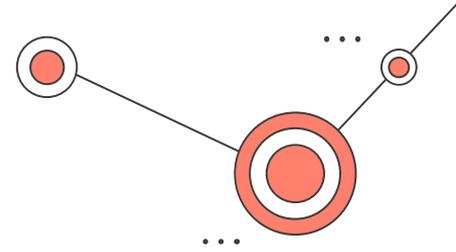
Amazon Nimble Studio, como herramienta a los estudios de producción



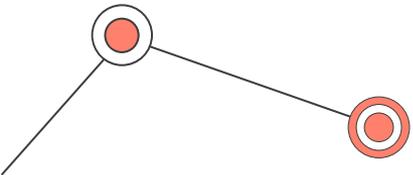
Amazon Nimble Studio, ofrece un estudio de producción de contenido, donde los creadores tienen acceso a estaciones de trabajo, con unidades de procesamiento gráfico, almacenamiento de archivos compartidos. Además, brinda a los estudios de producción de contenido, la capacidad de incorporar equipos remotos, brindándoles infraestructura, siendo compatible con sistemas operativos y en combinación con softwares personalizados.



Renderro, un escritorio en la nube



El renderizado en la nube esta creciendo a medida que los estudios de producción necesitan flujos de trabajos remotos. Renderro, es una plataforma que permite el trabajo en la nube con la integración de softwares de animación, lo que permite realizar proyectos escalables, almacenar datos y gestionar equipos en colaboración.



...



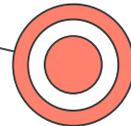
Contratos inteligentes en crecimiento



...



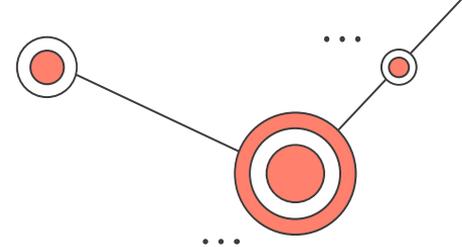
La empresa BCWare, creó Web3Link una plataforma que permite a los clientes acceder a servicios basados en tecnologías blockchain. Ofreciendo de esta manera los denominados "contratos inteligentes" que logran aportar seguridad y transparencia, en cumplimiento con los derechos de propiedad intelectual.



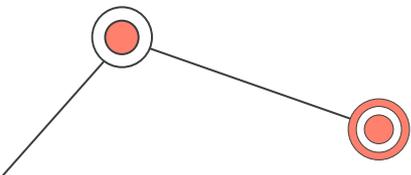
...



Transacciones comerciales seguras: Perun Network



Perun Network, es un framework off-chain que permite programar aplicaciones que admiten pagos en tiempo real, así como una lógica comercial compleja y potencia cualquier cadena de bloques existente. Para realizar todo esto, Perun Network hace uso de los state-channels a los fines de garantizar alta velocidad en su red, no solo para pagos sino también para procesar cualquier tipo de información que así lo requiera.

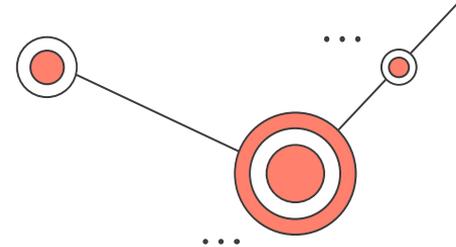


RealityOS

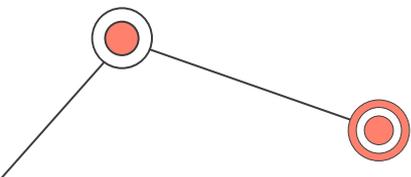


RealityOS, será el sistema operativo de próximo lanzamiento que dará vida a las gafas de realidad mixta de Apple. Tendrá la función de facilitar la visualización de contenido en vídeo, como películas o series a través de los servicios de streaming más populares, adaptados a un mundo virtual para una mejor experiencia.

Google Stadia



Google ha incluido un código para que se pueda personalizar la experiencia de los videojuegos, siendo un sensor como el giroscopio, el cual va a permitir transformar nuestro teléfono Android en un volante mismo para así jugar a juegos en los que exista la necesidad de dar giros, que comúnmente no ofrece un mando de control.



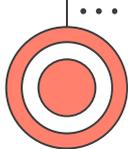


Innovaciones

A continuación se describe casos y noticias relacionadas con aplicaciones digitales en la industria del entretenimiento.

Año	Sistema Tecnológico	Aplicación	Link	Título
2022	Inteligencia Artificial	Evaluación criterios de decisión	https://tcrn.ch/3aZN637 https://www.placer.ai/	
Descripción Placer.ia es una startup que ha desarrollado una plataforma para rastrear y comprender la afluencia en una variedad de lugares, recaudando un total 100 millones de dólares. Entre los fondos de inversión aparece WndrCo, la firma de inversión de Jeffrey Katzenberg de Disney/Dreamworks.				
2022	Computación en la Nube	Plataformas de contenido digital	https://bit.ly/3xvu4cF https://www.galapro.com/	
Descripción Gala Pro ha desarrollado una aplicación que permite a los asistentes de teatros incluir subtítulos y descripciones de audio, a pedido a través de un teléfono inteligente. Los miembros de la audiencia con pérdida auditiva pueden usar la aplicación para ver los subtítulos directamente en su teléfono, que se muestra con una pantalla atenuada y un esquema de color que evita distraer a otros miembros de la audiencia.				
2022	Computación en la Nube	Plataformas para producción de contenido digital	https://bit.ly/3Qp8eQB https://bit.ly/3MZloja	
Descripción Evertz ha desarrollado DreamCatcher BRAVO Studio en Microsoft Azure Marketplace, se trata de un estudio de producción virtual en vivo. Los creadores y productores pueden mejorar su producción con una mezcla de audio completa, múltiples superposiciones y transiciones de video, repeticiones en cámara lenta, paquetes de resaltado y gráficos dinámicos basados en datos.				





Innovaciones

Año | Sistema Tecnológico | Aplicación | Link | Título

2022 | Computación en la Nube | Plataformas para producción de contenido digital | <https://yhoo.it/3NVYIs2> | <https://www.lucidlink.com/> | <https://synchronoss.com/> | <https://bit.ly/2B0ZfE4>

Descripción:

LucidLink Filespaces es un servicio de archivos en la nube de alto rendimiento para cargas de trabajo distribuidas. Este servicio funciona con cualquier sistema operativo, nube y almacenamiento de objetos locales. Proporciona a los usuarios un acceso remoto rápido y seguro a archivos y conjunto de datos grandes que funciona como un disco local.

2022 | Computación en la Nube | Plataformas para producción de contenido digital | <https://yhoo.it/3bccEdK> | <http://roninx.foundation/>

Descripción:

Se lanzo Fundación RoninX , la primera organización sin fines de lucro a nivel mundial que reúne a pioneros en hardware de cámaras, contenido de transmisión y blockchain para revolucionar la industria de los medios y el entretenimiento.

2022 | Internet de las cosas | Gestión de medios | <https://bit.ly/39zte6H> | <https://www.iconik.io/> | <https://www.ftrack.com/>

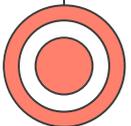
Ftrack es un desarrollador de soluciones de gestión de proyectos y revisión de medios basadas en la nube.





Nuevas empresas y Start Ups

			
Kuku FM	Muso	Tamas	Deepdub
Es una plataforma de podcasting que ofrece libros ficticios y no ficticios a través de modelos freemium y de suscripción.	Es una plataforma de reservas de próxima generación que conecta a músicos y lugares.	Plataforma que brinda el servicio de preproducción, producción, posproducción, promoción y lanzamiento bajo para la industria.	Deepdub proporciona un servicio de doblaje basado en IA para contenido de entretenimiento
India	Australia	México	Israel
https://kukufm.com/	https://muso.live/	https://tamas.in/	https://deepdub.ai/



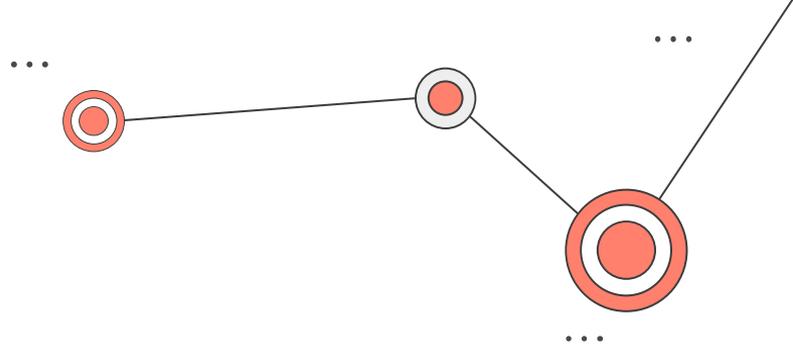
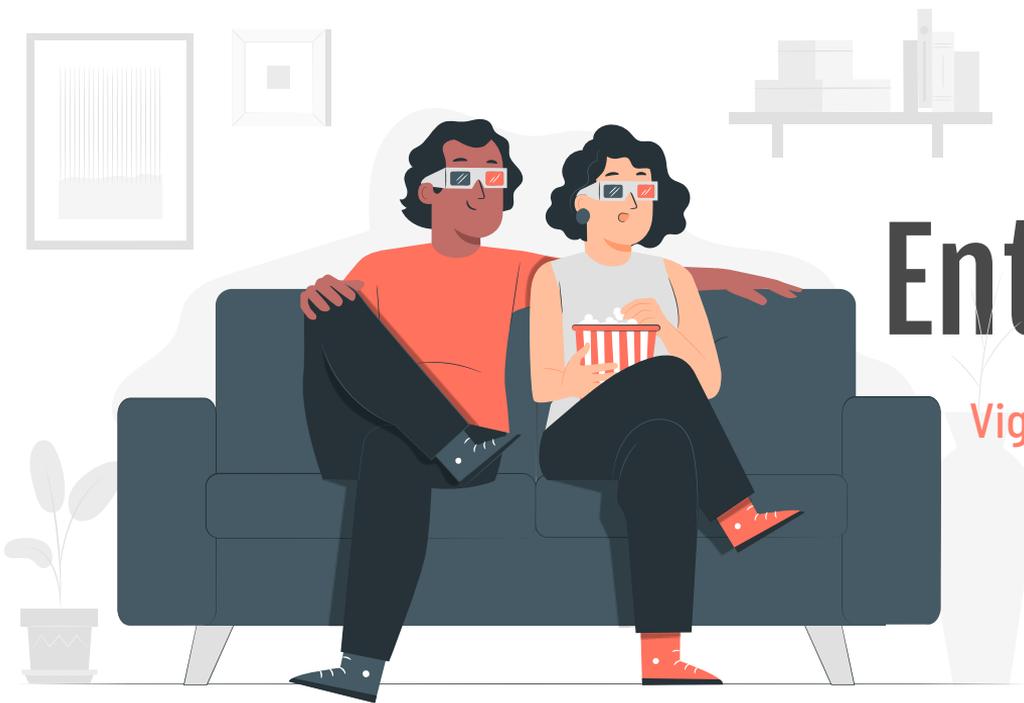
...



Start Ups Latinoamericanas

		
Rebus Tech	Abya	Boosk
Es una plataforma que ayuda a empresas de eventos, franquicias deportivas, equipos, patrocinadores, y marcas a generar oportunidades de fuentes adicionales de ingresos.	Es una plataforma de cloud gaming en la que ofrece a los usuarios un catálogo de juegos en la nube.	Boosk es una aplicación personalizada de recomendación de entretenimiento que brinda a sus usuarios recomendaciones de bares, discotecas y eventos.
Colombia	Uruguay	Brasil
https://rebustech.io/	https://www.abya.tech/es	http://www.booskapp.com/





Entretenimiento

Vigilancia Tecnológica de la Industria de
Servicios Basados en Conocimiento

  | 2022