



Valencià · English I a · A I Accesibilidad I Mapa web I Buscar I Directorio

:: [Iniciar sesión](#) ::

ADMISIÓN
ESTUDIOS
INVESTIGACIÓN
ORGANIZACIÓN
PERFILES

∨ [Inicio UPV](#) :: [Perfiles](#) :: [Prensa](#) :: [Noticias de la web](#)

5G-Records

El iTEAM lidera un proyecto europeo que permitirá disfrutar de nuevas formas de producción audiovisual gracias a la tecnología 5G

[07/05/2021]



Contenidos audiovisuales inmersivos, que permitirán disfrutar, por ejemplo, de un evento desde varios puntos de vista y estudios de televisión IP inalámbricos que ofrecerán directos con unas prestaciones hasta ahora desconocidas, incluida la producción de audio en vivo en festivales de música. Son algunos de los escenarios que plantea [5G-Records](#), un proyecto de investigación europeo H2020 coordinado por la Universitat Politècnica de València (UPV), del que forman parte un total de 18 socios de 11 países.

La 5G hará posible una velocidad de conexión insólita para tecnologías inalámbricas, equiparable a la fibra óptica actual. Permitirá también aumentar exponencialmente el número de dispositivos conectados y que compartan información en tiempo real. Además, reducirá la latencia – tiempo de respuesta de la red – al mínimo posible, alcanzando niveles de milisegundos que no se pueden apreciar.

Estas características, propias de la quinta generación de las redes móviles, serán claves para la transformación digital de muchos sectores. El sector de producción audiovisual utiliza hoy en día diferentes tecnologías inalámbricas y, por tanto, será uno de los primeros en aprovechar las ventajas del 5G.

“5G-Records reúne a empresas de referencia tanto del sector audiovisual, como la BBC, EBU, RAI y Sennheiser, y del 5G, como Ericsson y Nokia. El proyecto trata sobre el diseño, desarrollo, integración, validación y demostración de componentes 5G para la producción profesional de contenidos multimedia”, destaca el coordinador del proyecto David Gómez Barquero, profesor del departamento de comunicaciones y subdirector de investigación del [instituto iTEAM](#) de la UPV.

5G-Records está estructurado alrededor de tres casos de uso reales de producción de contenidos: producción de audio en vivo, estudio inalámbrico con múltiples cámaras y producción de contenidos inmersivos, cada uno con una serie de tecnologías 5G habilitadoras, y componentes innovadores. Además, todos los casos de uso plantean diferentes pruebas piloto.

Producción de audio

El primer caso de uso se centra en implementar una red local privada 5G para la producción de audio en directo. “Las comunicaciones 5G de ultra baja latencia y alta fiabilidad (URLLC) pueden hacer frente a los retos de la producción profesional de audio en directo, que tiene unos requisitos muy exigentes en cuanto a tiempo de respuesta, disponibilidad, y sincronización. Así mismo la integración de la producción de contenidos de audio en redes 5G, sobre todo en aquellas basadas en software de código abierto y procesadores de propósito general, puede proporcionar tanto a los desarrolladores como a los usuarios un conjunto de herramientas extensibles para

simplificar los flujos de trabajo, aumentar la flexibilidad y reducir costes”, apunta Lola Pérez Guirao, Spectrum Policy & Standards Manager de Sennheiser, y antigua alumna de la UPV.

Producción de contenido multicámara

El segundo caso de uso se basa en producción profesional de contenido multicámara 5G. El objetivo principal es desarrollar un sistema completo de producción que aproveche la tecnología y componentes 5G, y que también pueda utilizarse para producción remota de contenidos.”5G puede proporcionar una nueva experiencia de conectividad para una producción de contenidos audiovisuales fluida y flexible en estudios inalámbricos. Mayor fiabilidad, menor latencia y la posibilidad de sincronizar diferentes dispositivos son características clave para una red inalámbrica 5G para producción”, comenta Jordi Joan Giménez, Senior Project Manager at EBU T&I, y también antiguo alumno de la UPV.

Competiciones deportivas y festivales de música con 5G

El tercer caso de uso permitirá la captura inmersiva en tiempo real de eventos deportivos y culturales a través de cámaras conectadas por 5G a una frecuencia de 26 GHz. Será posible reproducir contenido tanto en vivo como en repeticiones, con diferentes perspectivas y planos, de tal manera que el realizador puede mover el punto de vista de la imagen libremente. “La banda de milimétricas de 5G posibilita anchos de banda de hasta 400 MHz y velocidades en condiciones estáticas equiparables a la fibra óptica. Con un despliegue de edge computing para garantizar baja latencia, será clave para los futuros servicios multimedia inmersivos”, explica Pablo Pérez, investigador de Nokia Bell Labs.

En el proyecto, que comenzó en septiembre de 2020 y concluirá en agosto de 2022, participan también la empresa valenciana Fivecomm, Telefónica, Nokia o la Universidad Politécnica de Madrid, entre otros.

Noticias destacadas



[2021 THE University Impact Rankings](#)

Times Higher Education señala a la UPV como universidad con mayor impacto social y económico de España



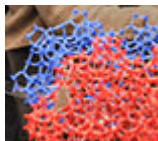
[Elecciones el 4 de mayo](#)

Por primera vez en los 52 años de historia de la universidad estos comicios serán por votación electrónica. Están llamadas a las urnas 31.449 personas



[32 científicos UPV, en la élite nacional](#)

Avelino Corma, investigador con mejor índice h de España, Jaime Lloret y Rubén Ruiz, números 1 en sus respectivas disciplinas



[Premios Aula Cemex - Sostenibilidad](#)

La despoblación rural y una estación de vehículos de hidrógeno, temáticas de los trabajos ganadores



[PAMPAM20!](#)

Los 10 ganadores de la edición anterior exponen sus proyectos artísticos y multimedia en la Sala Atarazanas hasta el próximo 5 de mayo



[Construye con tu conocimiento](#)

Un equipo UV-UPV gana el premio Ford Community Challenge Apadrina la Ciencia, dotado con 5.000 €



- [Cómo llegar I](#)
- [Planos I](#)
- [Contacto](#)



Universitat Politècnica de València © 2020 · Tel. (+34) 96 387 70 00