



## Becas colaboración curso 2020/2021

Fecha: 19 Junio 2020

### Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento COMUNICACIONES

**Núm Proyecto: 2020/39/00006**

#### Responsable

Boronat Segui, Fernando

#### E-mail

fboronat@dcom.upv.es

#### Ext.

49341

#### Título proyecto

TV aumentada, Interactiva e Inmersiva (I2TV)

#### Valoración proyecto

4

#### Descripción proyecto

El mundo de la TV se encuentra bajo una continua evolución y transformación. En la actualidad ya es posible proporcionar y consumir nuevos formatos de contenidos, en diferentes dispositivos, en cualquier lugar y en cualquier momento. El proyecto aborda una serie de retos tecnológicos en cuanto a la inclusión de nuevos formatos de contenidos multimedia (p.ej., multi-calidad, RV/RA, omnidireccionales, efectos multi-sensoriales), a la coordinación entre tecnologías broadcast y broadband (p.ej. DVB e IP) - en el contexto del estándar HbbTV -, y a la especificación de soluciones de sincronización e interacción, en entornos multi-pantalla y entre usuarios remotos (p.ej. a través de Social Media y/o herramientas de multi-conferencia). Estas contribuciones son esenciales para conseguir experiencias de consumo de TV interactivas, inmersivas, personalizadas y compartidas.

#### Actividades a realizar por el alumno

El grupo dispone de equipamiento y de una plataforma extremo-a-extremo para la transmisión y consumo sincronizado de contenidos de TV híbridos (broadcast broadband), bien en el mismo dispositivo como en entornos multi-dispositivo (TV, laptops, tablets).

Una vez familiarizado con dicha plataforma, el alumno colaborará en el desarrollo de nuevos módulos que permitan la integración de una de estas opciones (a elegir por el alumno): a) Transmisión adaptativa mediante MPEG-DASH (entornos multi-plataforma); b) Inclusión de efectos multi-sensoriales (aromas, viento, vibración) para proporcionar experiencias inmersivas; c) Inclusión de contenidos omnidireccionales (video 360º) y su consumo sincronizado en dispositivos de RV/RA (ej. HMDs como Oculus Rift y gafas RA).

Colaborará también en la documentación y evaluación de dichos módulos, así como en la posible publicación de resultados en congresos y revistas internacionales de alto impacto. Se estimulará su creatividad para que su aportación no se limite a las tareas planificadas del proyecto y pueda contribuir con ideas innovadoras. Cabe la posibilidad de futura contratación del alumno/a con cargos al presupuesto del proyecto.

#### Horario

El número de horas a realizar por el alumno/a vendrá determinada por la cantidad especificada en la convocatoria, en un horario de conveniencia para el alumno/a, mañana o tarde, previo visto bueno del responsable del proyecto.

El alumno se integrará en el grupo de investigación y desarrollo formado por profesores, investigadores y



## Becas colaboración curso 2020/2021

*Fecha: 19 Junio 2020*

otros estudiantes de grado y post-grado, tanto españoles como extranjeros, y que colabora con empresas y centros de investigación nacionales e internacionales. Esto le permitirá al alumno potenciar sus habilidades de trabajo en equipo, en un contexto internacional, así como disponer de la posibilidad de realizar estancias en otros centros europeos con los que colabora el grupo (p.ej. en Holanda) en el futuro.