CUESTIÓN UIT-r 143-1/6

Sistemas audiovisuales de inmersión avanzados para la producción de programas y el intercambio para la radiodifusión

(2017-2019)

La Asamblea de Radiocomunicaciones de la UIT,

considerando

*a)* que la realidad virtual, el vídeo de 360º, el vídeo y sonido 3D, y otras tecnologías de medios de comunicación de inmersión han atraído la atención de los proveedores de contenidos, las audiencias y los vendedores de tecnología de consumo asociados;

*b)* que los realizadores de programas de televisión y radio y otros actores están estudiando los sistemas de inmersión avanzados para mejorar la experiencia de las audiencias de sus contenidos;

*c)* que en la actualidad, los contenidos de medios de comunicación de inmersión suelen adquirirse y producirse con los requisitos de tecnologías de entrega o distribución específicas;

*d)* que no existen medidas o mecanismos concertados para evaluar la calidad de las imágenes y el audio asociado de los contenidos audiovisuales de inmersión avanzados;

*e)* que no existen criterios para evaluar si se están cumpliendo las expectativas de «Calidad percibida» de la audiencia destinataria respecto de los contenidos audiovisuales de inmersión avanzados;

*f)* que los radiodifusores están distribuyendo contenidos de programas a las audiencias a través de un número creciente de plataformas de entrega interactivas;

*g)* que los espectadores han documentado una experiencia de fatiga ocular, mareos o náuseas al ver algunos contenidos de realidad virtual o realidad aumentada, y que los parámetros de funcionamiento de los dispositivos, el tiempo de visionado y el tipo de contenido pueden influir sobre estas reacciones no deseadas,

decide que deben estudiarse las siguientes Cuestiones:

1 ¿Cuáles son los parámetros apropiados para la producción y el intercambio internacional de contenidos audiovisuales de inmersión avanzados?

2 ¿Qué tipo de sonido, vídeo, datos y metadatos se necesitan para representar escenas de inmersión desde cualquier punto de vista?

3 ¿Qué sistemas de sonido y vídeo comunes deben utilizarse para la producción y el intercambio de contenido audiovisual de inmersión avanzado a fin de maximizar la interoperabilidad?

4 ¿Qué condiciones de visionado y escucha, incluidos los dispositivos audiovisuales, deben asumirse para la visualización de contenidos audiovisuales de inmersión avanzados en la producción y en el visionado del consumidor?

5 ¿Qué metadatos se requieren para permitir el intercambio y la reproducción fieles de los contenidos audiovisuales de inmersión avanzados?

6 ¿Cómo interactúan los parámetros de funcionamiento de los dispositivos con las decisiones de producción para evitar o reducir al mínimo la fatiga ocular, el mareo o las náusea de las audiencias al visionar contenidos audiovisuales de inmersión avanzados?

decide también

1 que los resultados de dichos estudios se incluyan en una o varias Recomendaciones y/o en uno o varios Informes;

2 que los estudios citados se completen en 2023.

Categoría: S2