



Secretaría General (SG)

Ginebra, 5 de julio de 2019

Ref.: **CL-19/28**
TSB/AM

- A las Administraciones de los Estados Miembros de la UIT;
- A los Miembros de Sector de la UIT, Asociados, Instituciones Académicas y organizaciones internacionales, regionales o nacionales pertinentes

Contacto: Alessia Magliarditi
Teléfono: +41 22 730 5882
Telefax: +41 22 730 5853
Correo-e: journal@itu.int

Asunto: **Solicitud de contribuciones para la edición especial de la Gaceta de la UIT: *Descubrimientos de las TIC* sobre "El futuro del vídeo y los medios inmersivos"**

Estimado(a) Señor(a):

1 En el marco académico y profesional de la Gaceta de la UIT: *Descubrimientos de las TIC*, que se estableció con miras a fomentar la participación de universidades e instituciones de investigación en la labor de la UIT, me complace informarle de la apertura del plazo de presentación de contribuciones para la nueva edición especial, titulada "El futuro del vídeo y los medios inmersivos". El texto íntegro figura en el **Anexo 1**. Le invitamos a presentar contribuciones originales de aquí al **11 de noviembre de 2019**.

2 En la Gaceta de la UIT se publican artículos sobre estudios y avances técnicos en materia de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y se analizan las transformaciones acaecidas en los ámbitos de la economía, la sociedad y la gobernanza en la era digital. También se destaca la función primordial que van a desempeñar las TIC en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas para 2030. La Gaceta de la UIT es una publicación digital, gratuita para los autores y los lectores y basada en la revisión *inter pares*, que constituye un medio informativo muy útil para los actores del sector privado y las entidades encargadas de formular políticas, a tenor de los avances en materia de innovación.

3 Pueden presentar contribuciones los Estados Miembros de la UIT, los Miembros de Sector, los Asociados y las Instituciones Académicas, así como todas las personas procedentes de un Estado Miembro de la UIT que deseen contribuir a los trabajos. Ello incluye miembros de organizaciones nacionales, regionales o internacionales.

4 En la Conferencia de Plenipotenciarios de la UIT, celebrada en Dubái en 2018, los Miembros de la UIT resolvieron respaldar el desarrollo de la Gaceta de la UIT y publicar artículos de investigación científica originales a fin de suscitar debates prospectivos acerca de tendencias incipientes que revisten interés para los trabajos de la UIT. Asimismo, los Miembros resolvieron colaborar con la comunidad internacional de investigación y dar a conocer la Gaceta de la UIT a escala mundial (Resolución 207 (Dubái, 2018)).

5 De acuerdo con esa nueva Resolución, alentamos a todos los Miembros de la UIT a promover la solicitud de contribuciones en la comunidad académica de sus países. La presente solicitud también está disponible en el sitio web de la UIT: <https://www.itu.int/en/journal/2019/001/Pages/default.aspx>.

6 En el sitio web <https://www.itu.int/en/journal/Pages/default.aspx> podrá encontrar las ediciones anteriores, así como información detallada sobre la Gaceta de la UIT: *Descubrimientos de las TIC*.

Atentamente,

(firmado)

Houlin Zhao
Secretario General

ANEXO 1

(a la Circular CL-19/28)

Gaceta de la UIT: Descubrimientos de las TIC

En la Gaceta de la UIT "Descubrimientos de las TIC" se publican estudios originales sobre avances técnicos en materia de TIC, en particular en los planos político, reglamentario, económico, social y jurídico. En ese sentido, contribuye a colmar lagunas entre disciplinas, asociar los aspectos técnicos a los teóricos y fomentar el diálogo internacional. Este enfoque interdisciplinario refleja el amplio campo de actividad de la UIT y permite analizar la convergencia de las TIC con otras disciplinas. La Gaceta incluye asimismo artículos de síntesis, tutoriales para la aplicación de prácticas idóneas y estudios de casos. La Gaceta de la UIT acepta en todo momento contribuciones relativas a los temas que aborda.

Edición especial

El futuro del vídeo y los medios inmersivos**Solicitud de contribuciones**

Las tecnologías digitales siguen transformando el panorama de los medios. La evolución de los multimedios ha cambiado nuestro mundo revolucionando el entretenimiento, conectando a amigos y familiares a escala mundial, enriqueciendo nuestras experiencias comunicativas y propiciando importantes mejoras en las esferas de la atención sanitaria y la educación.

Seguimos siendo testigos de avances extraordinarios en materia de compresión y emisión en continuo de contenido multimedios, así como de aumentos en la calidad y la capacidad de almacenamiento. Los multimedios se están adaptando cada vez mejor al ancho de banda disponible y la innovación en ámbitos tales como la realidad virtual y aumentada, los videojuegos y el vídeo holográfico alberga la promesa de nuevas experiencias altamente inmersivas en el ámbito de los multimedios.

Pero, ¿qué nuevas tecnologías están surgiendo? ¿Cómo almacenaremos y analizaremos la gran cantidad de vídeos que se generarán? ¿Qué otros tipos de medios de comunicación utilizaremos, además del vídeo y el audio asociado que se capturan con una sola cámara? ¿Cómo empezaremos a utilizar la realidad aumentada en nuestra vida cotidiana? ¿Afectará la creciente dependencia de los nuevos medios a nuestra capacidad para discernir entre realidad y ficción? ¿Cómo verificaremos la integridad de los contenidos digitales para contrarrestar la amenaza de la manipulación? Por último, ¿cómo deberíamos concebir la gobernanza de los datos y la privacidad en un mundo que se refleja casi por completo en la esfera digital?

En el marco de esta edición especial de la Gaceta de la UIT, alentamos la presentación de trabajos de investigación originales acerca de los últimos avances en el ámbito de los multimedios, así como de las nuevas posibilidades y los desafíos conexos que se vislumbran en el horizonte.

Temas propuestos (lista no exhaustiva):

Infraestructura multimedios	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de baja latencia en tiempo real • Gestión del almacenamiento • Almacenamiento de contenidos en caché y estratificación de los medios • Extracción y emisión en continuo de contenido multimedios
Tratamiento de señales	<ul style="list-style-type: none"> • Codificación, reorientación y transmisión de contenido multimedios • Codificación y compresión de vídeo
Redes y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación, redes y movilidad multimedios • Emisión en continuo adaptativa

	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad de servicio • Gestión de redes multimedios inalámbricas y móviles • Ingeniería y optimización del tráfico de redes multimedios móviles • Gestión de servicios multimedios en multidifusión y radiodifusión • Emisión en continuo de contenido multimedios en redes inalámbricas ad-hoc • Emisión en continuo de contenido multimedios en entornos de red intermitente o con un ancho de banda limitado
Protocolos y arquitecturas	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías de Internet • Interfaces normalizadas • Arquitecturas, protocolos y algoritmos aplicables a la movilidad multimedios • Redes de distribución de contenido multimedios • Multimedios y P2P
Seguridad y privacidad	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad de los multimedios (marcas de agua, encriptación, etc.), protección del contenido generado por el usuario y análisis forense • Integridad digital • Autenticación y control de acceso • Protección de contenidos y gestión de derechos digitales • Computación confiable
Interacción persona-ordenador	<ul style="list-style-type: none"> • Computación social • Computación omnipresente y ubicua • Software y tecnología de interfaz de usuario • Interacción persona-robot • Sistemas persona-máquina • Interfaces multimodales • Tecnologías hápticas • Interfaces de usuario inteligentes
Análisis de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Bases de datos multimedios, bibliotecas digitales y minería y análisis de datos de medios sociales, macrodatos e ingeniería de datos • Extracción de conocimientos • Búsquedas en la web • Sistemas y tecnologías inteligentes • Sistemas de recomendación • Análisis y minería de redes sociales • Análisis de los sentimientos y los medios sociales • Ciencias sociales computacionales • Ontologías y agrupación conceptual en el ámbito de los multimedios • Reconocimiento y análisis de patrones multimedios
Aplicaciones y servicios	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedios y ciencias sociales, arte, entretenimiento, cultura y educación • Multimedios en el sector de la medicina y la atención sanitaria y automatización en cirugía • Seguimiento y vigilancia a distancia • Coches inteligentes y multimedios móviles y ubicuos en sistemas de transporte inteligentes • Hogares inteligentes • Sistemas multimedios omnipresentes e interactivos (televisión digital, sistemas móviles, juegos, realidad virtual/aumentada/mixta, realidad alternativa, imágenes 3D, visualización, animación, sistemas de inmersión, TV3D, holografía digital)

	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías inteligentes ponibles • Tecnologías de emisión en continuo de videojuegos
Repercusiones sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeos falsos, contenido manipulado, desinformación y prejuicios • Medidas para contrarrestar el contenido falso • Seguridad, privacidad y confianza • Equidad, responsabilidad, transparencia y ética • Medios inclusivos, asequibilidad e igualdad de acceso • Accesibilidad y facilidad de uso • Gestión y propiedad de datos • Derechos digitales y gestión de la identidad • Usos y repercusiones sociales de los medios • Percepción y comportamiento del usuario • Participación pública • Contagio y percepción social • Dinámicas de opinión, acciones colectivas y difusión de información • Percepciones erróneas, creencias, metacognición, confianza en los medios y credibilidad de la información digital • Psicología • Comunicación política, sociología, política pública, gobernanza y democracia.

Palabras clave

Medios; multimedia; realidad virtual, aumentada y alternativa; vídeo; holografía digital; aprendizaje automático; calidad de funcionamiento; QoS y QoE; medios sociales; gestión de datos; cifrado de datos; recopilación de datos; propiedad de datos; contenido manipulado; información falsa; seguridad y confianza.

Plazos

Presentación de contribuciones: **11 de noviembre de 2019**

Notificación de aceptación de contribuciones: 20 de enero de 2020

Contribuciones listas para imprimir: 17 de febrero de 2020

Presentación de contribuciones

Para esta edición especial se solicitan artículos científicos originales. Las contribuciones presentadas no deberán haberse presentado para su publicación en otros medios. Las contribuciones deben presentarse electrónicamente mediante el sistema EDAS (asistente de edición). Las plantillas y directrices conexas figuran en <https://www.itu.int/en/journal/Pages/submission-guidelines.aspx>.

Publicación

Tan pronto como sean aceptadas, las contribuciones se publicarán de forma ininterrumpida en la biblioteca digital de la UIT. Posteriormente se incluirán en el volumen anual.

Jefe de redacción

Jian Song, Universidad de Tsinghua

Coeditores

- Gary Sullivan, Microsoft
- Yan Ye, Alibaba
- Jens-Rainer Ohm, Universidad RWTH Aachen
- Lu Yu, Universidad de Zhejiang

- Thomas Wiegand, Instituto Fraunhofer HHI

Jefes de redacción asociados

La lista de Jefes de redacción asociados figura en la siguiente dirección web:

<https://www.itu.int/en/journal/Pages/editorial-board.aspx>.

Responsable de las actividades de divulgación

Stephen Ibaraki, Emprendedor social y futurólogo y Presidente de REDDS Capital

Información adicional

Visite el sitio web de la Gaceta de la UIT: <https://www.itu.int/en/journal/2020/001/Pages/default.aspx>.

Toda consulta deberá formularse por correo electrónico a la Sra. Alessia Magliarditi: journal@itu.int.
