



Primeira Sessão Pública de Apresentação
30 de Janeiro de 2015, Lisboa

Artur Pimenta Alves
Comissão Fundadora, Diretor Executivo NEM Portugal
Diretor INESC TEC
palves@inesctec.pt

Agenda e Agradecimentos

02



O que é a
NEM
Portugal?

Projecto
Mobilizador
Media

- TICE, ADDICT
- INESC TEC
- Oradores
- UT Austin e FCT
- Todos os presentes
- Grupo de apoio à Comissão Fundadora

Objetivos da NEM Portugal

03



- Desempenhar um papel-chave na mobilização da área dos Conteúdos Interativos & Media e Indústrias Criativas, integrando-os no âmbito do ecossistema europeu
- Seguir uma abordagem holística, identificando o caminho para a exploração comercial de investigação, e prestando um apoio estratégico no que diz respeito a oportunidades de negócio e necessidades, mobilizando e ligando atores de inovação em Portugal por forma a permitir que empresas portuguesas e stakeholders consigam uma vantagem competitiva em mercados europeus e globais
- Apoiar e dinamizar a utilização de novas tecnologias na convergência entre sistemas broadcast e broadband



Organização de
encontros e
criação de grupos
de trabalho



Produção de
documentos
estratégicos e
whitepapers



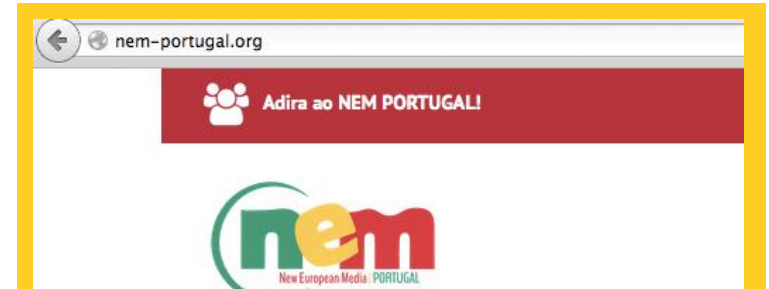
Incentivar
instituições a
colaborarem

Estrutura



Quem pode participar

- Participação aberta a qualquer instituição interessada em contribuir para as atividades da organização
 - Academia e investigação
 - PMEs
 - Associações de Utilizadores
 - Operadores de Rede e Distribuidores
 - Conteúdos
 - Integradores e Software
 - Equipamento
 - Etc.
- Participações individuais e participações institucionais são gratuitas
- Só instituições têm direito de voto (um representante)



<http://nem-portugal.org/membros>

Comissão Fundadora

06



Nomeada no âmbito da reunião de arranque da NEM Portugal que se realizou na Casa da Música, no Porto, a 9 de Setembro 2014



Artur Pimenta Alves
Diretor Executivo



Alexandre Ulisses
MOG-PIMS



Cristina Farinha
ADDICT



Luís Agrellos
GEMA



Maria Teresa Andrade
INESC TEC



Vasco Lagarto
TICE.PT



Vítor Soares
Cluster MEDIA

Plano de Atividades 2015

07



- Website
- Divulgação NEM Portugal, casos de sucesso nacionais e oportunidades de financiamento
- Organização de eventos e micro eventos

Mobilização do sector

- Portfólios de empresas interessadas em financiamento
- Estudo caracterização sector conteúdos nacional
- White papers tópicos relacionados com estudo

Estratégia

- Representação de organizações nacionais em ações europeias
- Sessões de networking para colaborações entre organizações nacionais

Comunicação e Disseminação

- Projeto Mobilizador
- Concursos área criativa e tecnológica - hackatons

Conhecimento mercado

- Planos de ação para dinamizar sector conteúdos
- Position papers sobre questões emergentes
- Contribuição para organismos de normalização

Networking

Financiamento das Atividades

- Cada entidade financia a sua participação
- Eventuais custos gerais não cobertos pelos clusters serão necessariamente suportados pelos participantes evento a evento
- Pode haver lugar a diferenciação entre associados dos clusters e não associados

Agenda Estratégica

- Implica definir grandes objetivos estratégicos
- Acompanhar a agenda equivalente Europeia
- Desenhar um plano de ação e uma agenda de inovação nacional
- Documento Europeu é muito extenso e complexo



Figure of the NEM stakeholder's taxonomy

- Identificação dos principais *stakeholders*
- Caraterização económica das áreas a considerar (indústrias e domínios de aplicação)
- Caraterização de tendências dos utilizadores, dos negócios relevantes e das tecnologias
- Caraterização dos desafios sociais em curso para os quais os media são relevantes
- Caraterização das alterações na cadeia de negócio
- Previsão de inovação a realizar nas diferentes áreas

Definir a Agenda Estratégica Portuguesa

11



- Documentação Europeia disponível no site da NEM Portugal
- Sugestões e comentários podem ser enviados ao Gabinete NEM Portugal
- Será bem vinda a partilha de relatórios, estudos e outros documentos existentes, mesmo que possam não estar atualizados
- Toda a informação será partilhada no site em espaço reservado às instituições aderentes



1º PASSO:
Projecto Mobilizador
Media

Projeto Mobilizador

- Qual o entendimento de um projeto mobilizador
- Triângulo virtuoso da inovação
- Incluir infraestruturas de teste ou apoio à produção de conteúdos avançados, identificadas como necessárias
- Tema agregador dividido em Áreas com um subconjunto de parceiros e objetivos mais limitados mas que contribuem para os objetivos globais do projeto



Competências/áreas a explorar no projeto

- Deve incluir tecnologias de workflow digital, área em que há marcas nacionais reconhecidas internacionalmente
- Aproveitar trabalho de seleção iniciado pela RTP quando constituiu a marca PIMS (Portuguese Innovative Media Solutions) visando promover internacionalmente tecnologia nacional
- Deve envolver as empresas de TV com vontade de utilizar tecnologias de convergência na sua programação (second screen, plataformas móveis, redes sociais,...)
- Deve incluir pequenas produtoras criativas já com presença no mercado internacional
- Deve incluir tecnologias computacionais da língua portuguesa falada e escrita pois já existem competências nacionais

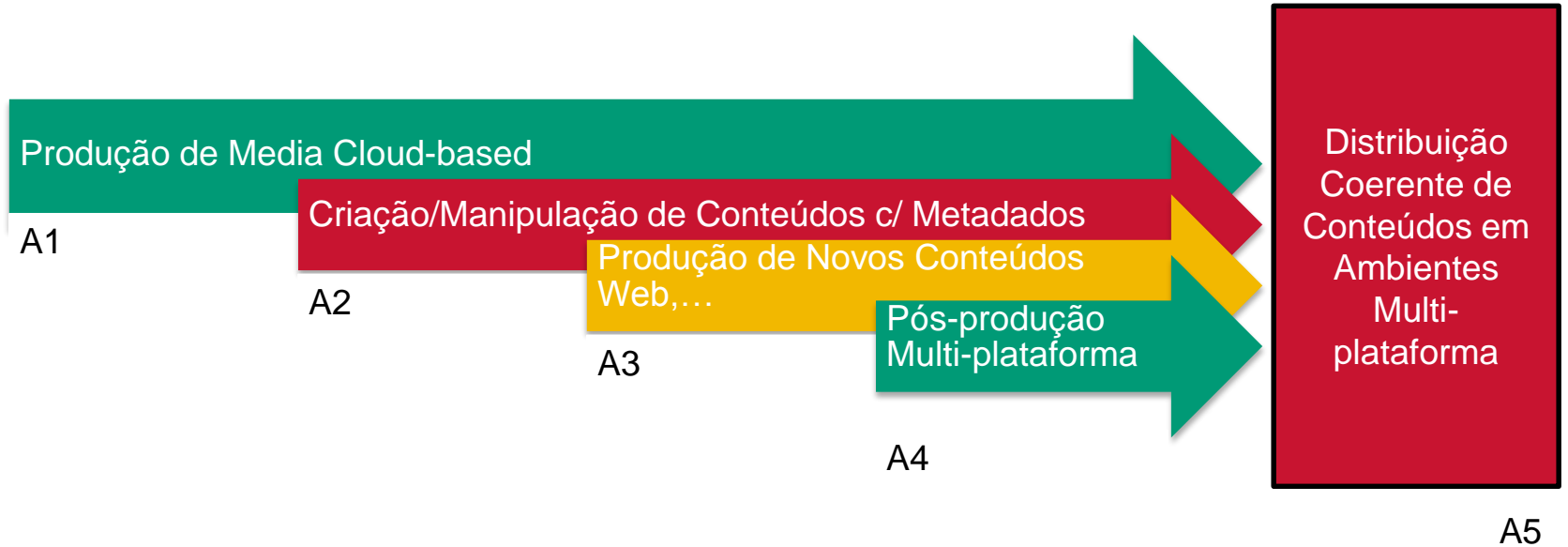
Condições de Partida (2)

- Deve incluir pilotos que permitam trabalho conjunto entre ICs e tecnológicas com produção avançada para a Web, dirigida a novos mercados, ensaiando novos modelos de negócio e constituindo uma forma de aproximação de culturas que poderá apoiar o setor criativo a reforçar a sua capacidade empresarial e a sua orientação ao mercado exportador
- Deve envolver instituições interessadas em apoiar o aparecimento de conteúdos inovadores na Web
- Deve envolver as inúmeras instituições do sistema científico e tecnológico nacional com atividade na maior parte dos domínios associados aos media digitais, que estejam disponíveis para alinhar as suas atividades de investigação com as necessidades de apoio às empresas

Ideia Agregadora do Projeto (1)

- Definição uma infraestrutura de produção e distribuição de conteúdos baseada em IP, maximizando a incorporação de soluções desenvolvidas por empresas nacionais
- Definição de formatos, normas e recomendações que permitam assegurar a interoperação, integrando as tecnologias desenvolvidas pelas empresas participantes em instalações piloto
- Identificação de tecnologias a desenvolver, criação de infraestruturas de apoio ao desenvolvimento, de plataformas de teste, de pilotos de produção e disseminação de conteúdos
- Áreas identificadas poderão incluir tarefas de produção de tecnologia, montagem de infraestruturas e outras sub-tarefas

Ideia Agregadora do Projeto (2)



Área 1 - Serviços de Produção de Media em Ambiente Cloud-based

Utilização da cloud e de arquiteturas SOA na automação do workflow da produção de media permite aumentar a flexibilidade, reduzir custos e aumentar a oferta de serviços. Permite ainda que as empresas de broadcasting envolvam fornecedores externos de forma transparente na sua cadeia de produção, reduzindo necessidade de intervenção humana e reduzindo tempos de produção.

- Piloto(s) correspondendo à realização de diferentes funções
- Infraestrutura(s) de teste de interoperação, tanto quanto possível, em ambiente empresarial

Área 2 - Criação e Manipulação de Conteúdos Enriquecidos com Metadados

Metadados adicionam aos conteúdos informações essenciais à sua manipulação, arquivo, pesquisa e distribuição, permitindo ainda automatizar funções tais como legendagem, controlo de qualidade, pesquisa, catalogação, definição de perfis dos consumidores e gerir sobreposição de gráficos.

- Ferramentas de extração automática de metadados, ferramentas de suporte para todas as funções anteriormente referidas e para todos os tipos de conteúdos: texto, voz, fotografias, vídeo e áudio, desde que interligadas a sistemas utilizados na produção e distribuição de media
- Utilização/criação de arquivos com conteúdos selecionados para apoio às experiências a desenvolver
- Ferramentas informáticas de apoio ao tratamento da **língua portuguesa** para os fins especificados

Área 3 - Ambientes de Produção de novos Conteúdos Web, 3D, Imersivos e de Alta Definição

Utilização de tecnologias avançadas de captação de imagem e de som e música ambiente em todas as direções (360°), aliada à fusão com a Internet e à mobilidade, vem permitir a criação de conteúdo e a realização de serviços audiovisuais inovadores, proporcionando ao consumidor elevado grau de sensação de imersão nos conteúdos.

- Pilotos TV de muito alta resolução (4k, 8k,...) e som multicanal e transmissão em multi-ecrã
- Especificação de processos criativos inovadores utilizando ferramentas de captura a 360°
- Ferramentas de workflow de criação e produção
- Desenvolvimento de experiências imersivas
- Experiências sobre novas narrativas
- Infraestruturas de produção para novos públicos com distribuição Web

Área 4 - Sistemas de Pós-produção Multi-plataforma Flexíveis e inteligentes

A rentabilização dos meios implica pensar a produção em termos de alimentar simultaneamente diversas plataformas, incluindo as tradicionais e as novas plataformas criadas pela Web

- Automação, interoperabilidade e inteligência na pós-produção de conteúdos
- Ferramentas de apoio à coprodução em ambientes de partilha de meios e outros recursos
- Ferramentas apoio pós-produção multiplataforma
- Gestão de direitos de autor
- Ferramentas de gestão integração de conteúdos geridos pelos utilizadores e integração de outras formas de feedback dos utilizadores
- Pilotos pós-produção multiplataforma

Área 5 - Distribuição Coerente de Conteúdos em Ambientes Multi-plataforma

Na convergência entre a TV e a Internet têm surgido produções que utilizem de forma complementar as diversas plataformas, sendo de destacar os sistemas que exigem a sincronização entre plataformas. Esta área deverá acolher algumas experiências como forma de apoiar o desenvolvimento de tecnologia e soluções nacionais

- Ferramentas para sincronização de conteúdos entre plataformas
- Ferramentas de inserção de dados e publicidade em tempo real para consumo em second screen
- Infraestrutura para experimentação e teste de aplicações
- Ferramentas de gestão de publicidade e medidas de audiência nas diversas plataformas Web e redes sociais
- Pilotos e ferramentas para desenvolvimento de aplicações second screen, mobile TV e TV social

Próximos Passos

22



- Ideias de projetos em co-promoção que encaixem nas áreas identificadas podem ser enviadas via website
- As propostas devem incluir entidades que ocupem os 3 vértices do triângulo de inovação atrás referidos, ou quando não existirem ainda para todos, identificar se existem parceiros preferenciais identificados
- Todos os projetos a considerar tem que ser suportados por uma entidade empresarial que assuma a sua exploração comercial futura



OBRIGADO!

