
DESAFIOS E OPORTUNIDADES NO H2020 PARA AS INDÚSTRIAS DOS MEDIA E CRIATIVAS – CONTRIBUIÇÃO DO NEM, 2018–2020

CONTRIBUIÇÕES E ÁREAS DE ACTUAÇÃO

- ▶ indústria
 - ▶ telecom
 - ▶ media (TV, print, online)
- ▶ instituições na área cultural
- ▶ institutos de investigação e universidades
- ▶ CE

PELO NEM (1)

- ▶ Preparação de vários *position papers* e documento com visão estratégica
 - ▶ “Immersivity” (publicado no site do NEM em Nov 2017)
 - ▶ principais desafios tecnológicos e oportunidades de negócio
 - ▶ “Content Distribution” (publicado em Out 2017)
 - ▶ evolução e futuro: a integração de tecnologias disruptivas
 - ▶ 5G, SDNs, NFVs e CDNs virtualizadas
 - ▶ “Hyper personalisation” (publicado em Out 2017)
 - ▶ aspectos críticos a considerar:
 - ▶ análise e modelização do comportamento de utilizadores
 - ▶ recomendação
 - ▶ big data, AI e ML
 - ▶ privacidade e acessibilidade

PELO NEM (2)

- ▶ “Policy dialogue in convergence and social media” (publicado em Out 2017)
 - ▶ aspectos críticos a considerar:
 - ▶ fomentar o diálogo com autoridades (entre *policy makers* e *social media stakeholders*)
 - ▶ que canais a usar para fomentar esse diálogo (inquérito *Policy Requirements*)
- ▶ “Digitalising European Industry with the Content and Media Digital Innovation Hub (DIH) network”
 - ▶ o objectivo é mostrar à CE que existe massa crítica, coesão e vontade no seio das indústrias dos media e criativas para o lançamento de um Digital Innovation Hub europeu nesta área
 - ▶ influenciar a CE para submeter na call de Março (DT-ICT-06-2018, 17/04/2018)
- ▶ “NGI flagship” e “5G PPP vertical trials on Media and Content”
 - ▶ definir cenários de utilização das redes 5G
 - ▶ preparar contribuição do NEM para a definição do FP9

PELA COMISSÃO EUROPEIA (1)

- ▶ **EC unit G.2: Data Applications & Creativity (CNECT-CREATIVITY)**
 - ▶ tecnologias interativas no contexto da NGI
- ▶ o grande desafio é o de criar um eco-sistema europeu sustentável de *players*, tecnologia e ferramentas de VR e AR para criação de novas formas de interação
 - ▶ criar uma comunidade de especialistas, definir uma agenda estratégica de investigação e de transferência de tecnologia
 - ▶ criar um plataforma que funcione como ponto de acesso único para troca de informação, conhecimentos, ferramentas, etc.
 - ▶ desenvolver algoritmos e tecnologia disruptiva

PELA COMISSÃO EUROPEIA (2)

- ▶ **EC unit I.4: Media Convergence & Social Media (DG-CONNECT)**
 - ▶ tecnologias dos media no contexto das redes sociais
 - ▶ situação e desafios:
 - ▶ existe muito conhecimento em AI, VR, IoT, segurança, jogos, etc
 - ▶ existem muitas plataformas de media social especializadas para video e música (ex., Spotify, Viadeo, Skyrock.com), assim como a nível profissional/académico (ex., Xing, etwinning)
 - ▶ mas não à escala Europeia!

PELA COMISSÃO EUROPEIA (3)

- ▶ **EC unit Directorate I, DG CNECT: Media Convergence and Social Media, Media Policy**
 - ▶ convergência media tradicional e social media, personalização
 - ▶ Social Media 3.0
 - ▶ grandes desafios
 - ▶ falta de regulamentação, acesso limitado aos dados e credibilidade dos dados ("desinformação")
 - ▶ oportunidades
 - ▶ regulamentação, assegurando diversidade de informação e acesso para todos
 - ▶ mecanismos para a transparência nas transações
 - ▶ tecnologia para assegurar credibilidade da informação
 - ▶ criação de novos serviços re-utilizando dados disponíveis

POR OPERADORES DE TELECOMUNICAÇÕES

- ▶ *"Social Media Platforms combined with Big Data, Artificial Intelligence (AI), Machine Learning (ML) and IoT, have the potential to foster Data Economy, creating innovation and new business opportunities."*
- ▶ enfoque nas plataformas social media identificando os seguintes aspectos críticos
 - ▶ assegurar transparência, confiança, garantia da privacidade e proteção dos dados pessoais
 - ▶ deteção de conteúdos ilegal e falso
 - ▶ impedir domínio de apenas alguns grandes players
 - ▶ identificar formas de acesso aberto a dados
 - ▶ o grande volume de dados acumulado e passível de ser utilizado com técnicas de AI e ML não deve constituir um entrave à entrada de novos players
 - ▶ inovação e competição acessível a todos
- ▶ investigação deveria concentrar-se em
 - ▶ novas ferramentas de AI e ML para ultrapassar os desafios identificados
 - ▶ modelos de negócio e de cooperação
 - ▶ regulamentação para permitir acesso a e portabilidade de dados

POR ENTIDADES CRIATIVAS E CULTURAIS

- ▶ *"Huge potential to evolve by adopting new technologies, namely Artificial Intelligence (AI), Machine Learning (ML), Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR)."*
- ▶ os seguintes aspectos críticos ou dificuldades foram identificados
 - ▶ grande heterogeneidade no sector
 - ▶ falta de regulamentação e de uma abordagem consistente relativamente à proteção da propriedade intelectual
 - ▶ laços fracos ou por estabelecer com outros sectores da indústria
- ▶ esforços deveriam concentrar-se em
 - ▶ regulamentação
 - ▶ modelos de negócio e de cooperação
 - ▶ coesão para obter representatividade

PELA INDÚSTRIA DOS MEDIA

- ▶ “Towards the Future of Social Media”
- ▶ os seguintes aspectos críticos ou dificuldades foram identificados
 - ▶ diversidade de normas e formatos
 - ▶ falta de regulamentação e de uma abordagem consistente relativamente à proteção da propriedade intelectual e mecanismos de compensação
 - ▶ desinformação / credibilidade de fontes de informação
- ▶ investigação deveria concentrar-se em
 - ▶ uniformização de formatos, normas abertas e definição de APIs
 - ▶ ferramentas que automatizem parte do processamento de verificação de informação e dados UGC e gestão de IPRs
 - ▶ com o intuito de facilitar a utilização de dados provenientes de redes sociais (UGC) em conteúdos públicos
 - ▶ para permitir experimentação de utilização de UGC no contexto das cidades inteligentes

FINANCIAMENTO CE (1)

▶ ICT-25-2018-2020, Interactive Technologies

▶ instrumentos: CSA e RIA

▶ CSA: *interactive community building*

- ▶ com o objectivo de promover um ecossistema competitivo e sustentável formado por fornecedores de tecnologia interativa europeia
- ▶ call abriu em Novembro e fecha a 17 de Abril 2018

▶ RIA: *improved interactive technology*

- ▶ com o objectivo de desenvolver tecnologia disruptiva, *breakthroughs*, e não avanços incrementais, para:
 - ▶ interação multi-utilizador e multi-sensorial
 - ▶ aumentar a interação entre pessoas que façam parte de um grupo
 - ▶ ser usada em contextos quer profissionais quer privados
- ▶ call irá abrir em Abril e fecha a 14 de Novembro 2018

FINANCIAMENTO CE (2)

▶ ICT-28-2018: Future Hyper-connected Sociality

▶ instrumentos: CSA , IA e RIA

▶ *CSA: Federation of Social Media actors*

- ▶ com o objectivo de criar um comunidade e promover um eco-sistema europeu de Social Media

▶ *IA: Trustful and Secure Data Ecosystem for SM*

- ▶ com o objectivo de desenvolver produtos para verificação de conteúdos e criação de um eco-sistemas seguro de dados

▶ *RIA: Future Social Networks*

- ▶ com o objectivo de suportar iniciativas disruptivas de social media

- ▶ call abriu no final de Outubro e fecha a 17 de Abril 2018

FINANCIAMENTO CE (3)

▶ STARTS , S&T & Arts

- ▶ promove trabalho conjunto entre engenheiros e artistas para o desenvolvimento de soluções não convencionais para problemas industriais e sociais e para novas formas de utilização da tecnologia inspiradas na arte.
- ▶ oportunidades de financiamento
 - ▶ call ICT-32-2018 na qual vão ser financiadas dois projects piloto "lighthouse" até 4M€ cada
 - ▶ Piloto 1: *Art-inspired interactive human-centred environments*
 - ▶ Piloto 2: *Art-inspired urban manufacturing*
 - ▶ deadline a 17 de Abril 2018
- ▶ projecto VERTIGO coordenado pelo IRCAM que tem 900k€ para financiar projectos/instituições que queiram receber investigadores (residências artísticas - *embedding artists in technology institutions*)
 - ▶ deadline a 10 de Dezembro 2017

FINANCIAMENTO CE (4)

- ▶ DT-Transformations-12-2018-2020, "Curation of Digital Assets and Advanced Digitisation"
 - ▶ iniciativa no âmbito da área Reflective Societies, Societal Challenges and Cultural Heritage
 - ▶ Instrumento de financiamento IA
 - ▶ acções de inovação que permitam desenvolver produtos inovadoras para, a curadoria de bens digitais
 - ▶ o objectivo é usar a tecnologia existente (pouca investigação) para oferecer ao utilizador experiências mais ricas, recorrendo a storytelling, links dinâmicos, abordando o aspecto da acessibilidade e facilidade de re-utilização de conteúdos, bem como a re-utilização criativa de bens digitais.
 - ▶ espera-se que nestas acções estejam envolvidos arquivistas, historiadores, bibliotecários, etc.
 - ▶ deadline a 13 de Março 2018
 - ▶ Irá abrir outra call mais tarde abordando o tópico de digitalização avançada

PROJECTOS EM CURSO

- ▶ **FLAME: Facility for Large scale Adaptive Media Experimentation** <www.ict-flame.eu>
 - ▶ Plataforma para experimentação serviços media em cenários do mundo real
 - ▶ compreende recursos computations ligados por uma infraestrutura SDN (software defined network)
 - ▶ oferece serviços base, mais comuns necessários na área dos media (ingest, gestão de conteúdos, etc.)
 - ▶ mas outros adicionais tais como análise de conteúdos multi-modal, personalização, localização, interactividade multi-utilizador.
 - ▶ o projecto oferece apoio não só das infraestruturas mas também de recursos humanos
 - ▶ como participar?

PROJECTOS EM CURSO (2)

- ▶ **FLAME: Facility for Large scale Adaptive Media Experimentation** <www.ict-flame.eu>
 - ▶ como participar?
 - ▶ o projecto oferece serviços de treino, uma summer school e tem disponíveis 2M€ para financiar experimentação (a atribuir em três open calls, duas em 2018 e uma 2019)
 - ▶ as experiências têm que contribuir para aumentar o impacto da plataforma e o projecto Flame atribui um mentor para dialogar com a experiência seleccionada
 - ▶ 1ª call em Abril, financia 2 experiências de 12 meses, 130k€ (large scale and significant sectorial impact trials - industrial track); e 4 experiências de 6 meses destinadas a PMEs, 70k€
 - ▶ 2ª call destina-se a *stakeholders* ligados a municípios para tentar montar pilotos
 - ▶ podem não ser municípios mas espera-se que quem se candidata tenha já infraestrutura de rede montada numa cidade onde possa instalar e correr a plataforma Flame (pode ser um operador de telecom)
 - ▶ Existe uma newsletter à qual é possível subscrever <www.ict-flame.eu>

MARIA TERESA ANDRADE

MARIA.ANDRADE@INESCTEC.PT; MANDRADE@FE.UP.PT

OBRIQADA PELA VOSSA ATENÇÃO!