Vídeo - Internet

Nuevos enfoques para el vídeo-streaming

Telefónica Soluciones
Pablo Armesto

Siguiente >>

Antecedentes

El entorno en el que se desarrolla el streaming no favorecía un rápido desarrollo.

Político-Legal

- Incertidumbre sobre la gestión de derechos digitales
- Falta de referentes editoriales

Social

- Cambio hábitos de consumo
- Disfuncionalidad por parte del usuario

Económico

- Percepción de alto coste de acceso por parte del usuario
- Difícil rentabilidad por costes y mercado

Tecnológico

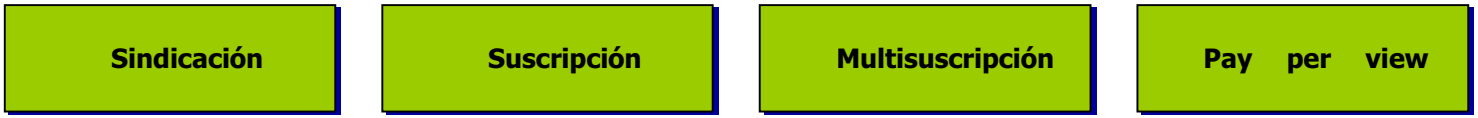
- Guerra tecnológica en el mercado
- Escepticismo de los usuarios
- Falta de redes locales distribuidas

Hoy

El hábito de alto coste de oportunidad de las pantallas en abierto está trasladándose a internet donde se podría experimentar con bajo coste.

- Desarrollar audiencias para posteriormente proveer contenidos adecuados
- Se debe poner mucha atención a los procesos internos. Ninguna organización se puede permitir el tener distintos equipos de producción (on-line / off-line).
- La industria del streaming no es una excepción, sigue el proceso de otros canales (Televisión, VCR, Moviles 3G) con diferentes estándares.
- El público entiende de Shows NO de redes.

Escalando el modelo de contenidos: Distintas alternativas de distribución permiten escalar el modelo con el fin de rentabilizar las inversiones realizadas.



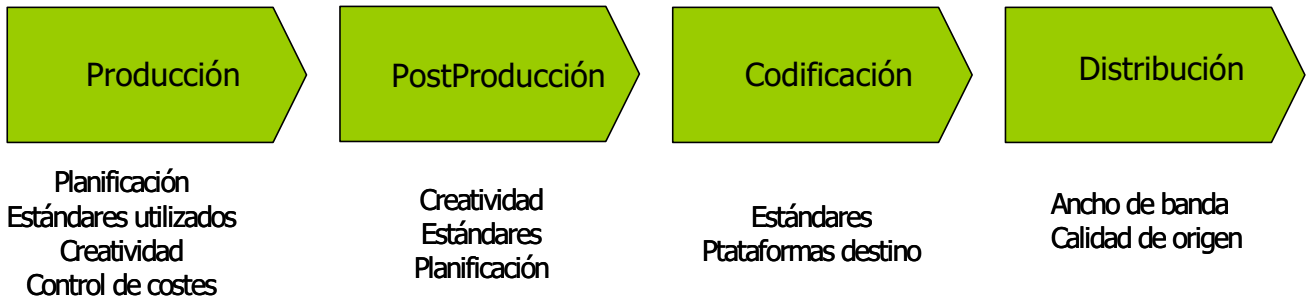
El contenido tipo nicho puede ser escalable a través de la sindicación.

La sindicación de contenidos no debe asociarse directamente a la marca.

Hoy

Creciente componente tecnológico:

El tipo de consumo y no el tipo de producción es el motor del mundo moderno en internet.



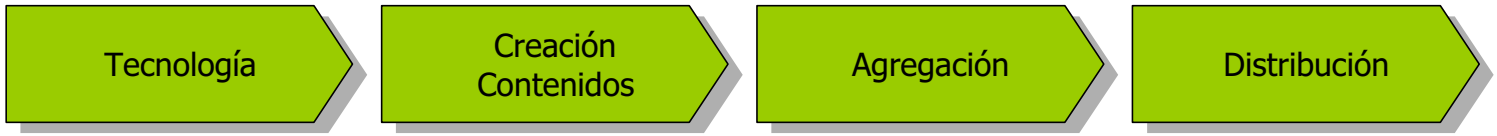
Una plataforma tecnológica escalable constituye la base de un servicio de calidad.

La combinación de herramientas dinámicas y flexibles.

Hoy

Requerimientos de servicios streaming:

La provisión de un “servicio de calidad” requiere un fuerte compromiso en múltiples áreas con Know-How específicos y alta especialización.



B2B

Necesidades de la empresa

- Calidad de conectividad
- Escalabilidad de espacio
- Fiabilidad del servicio

B2C

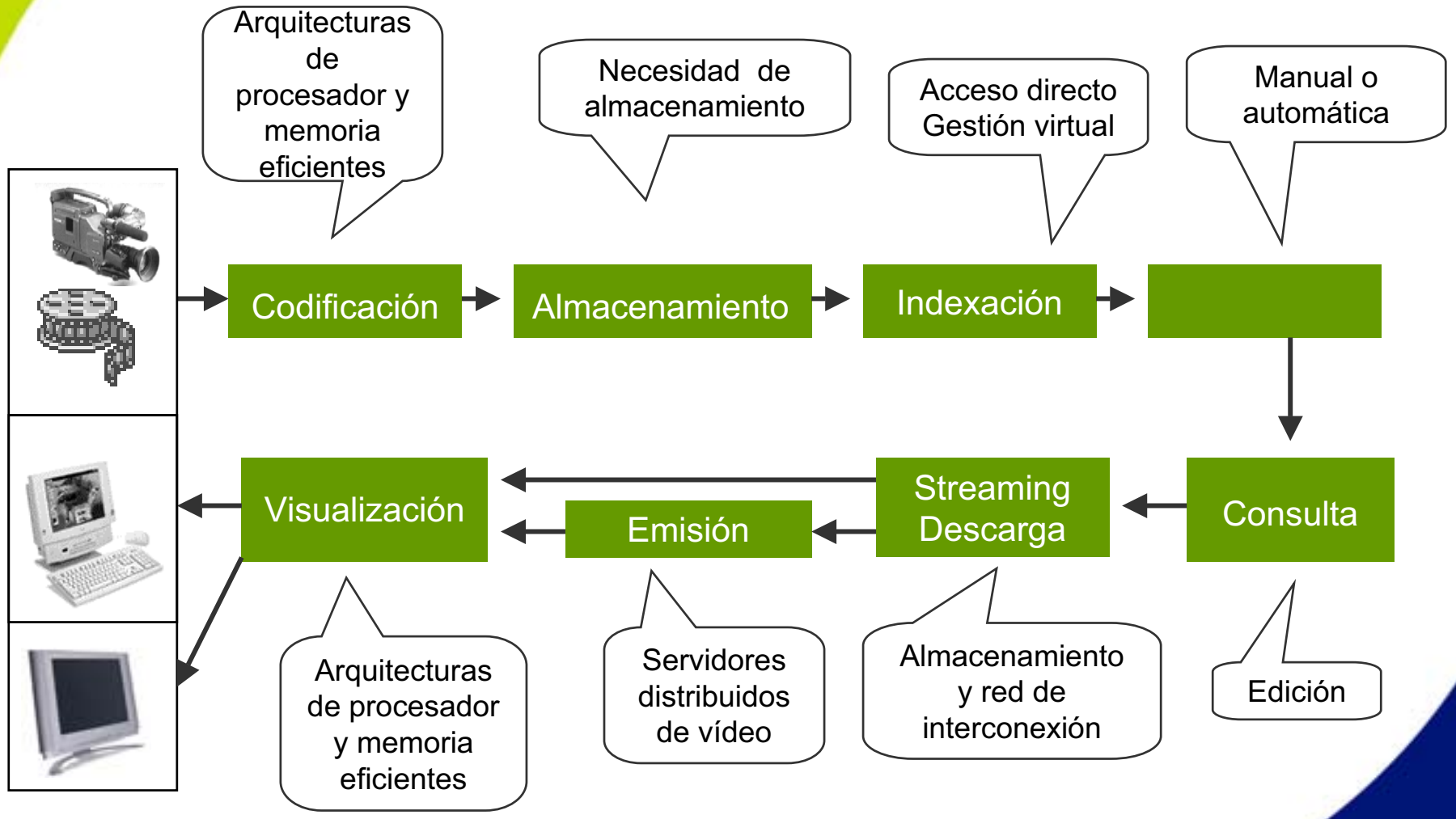
Necesidades del usuario

- Contenidos de calidad
- Variedad de géneros
- Calidad “selectiva” en la transmisión

Sistemas de comunicación audiovisual

VOD

Sistemas de información audiovisual



EL VÍDEO BAJO DEMANDA SOBRE IP (y/o ADSL)



FICHEROS



SERVIDOR VOD:
•VOD
•NVOD
•PVR



ROUTER
•QoS
•Unicast/Multicast

Red IP

DSLAM (para ADSL)

RTC

CABLE
DE PARES

SPLITTER
(para ADSL)







HOGAR

DIRECTO



Ancho de banda de ADSL: 6Mbps
Vídeo MPEG2: 4Mbps
Resto de datos: 2Mbps

Agregación de vídeo para móviles



- Las enormes ventajas que proporciona un sistema de compresión, la calidad actual de los códecs y el aumento de la capacidad de red en entornos móviles están propiciando la posibilidad de ofrecer servicios de streaming de vídeo.

- Hasta ahora, los servicios de vídeo sobre entornos móviles estaban fuertemente limitados al soporte de vídeo en terminales.

- Por otro lado, se está observando un “empuje” con respecto a las tecnologías y sistemas existentes en Internet: Windows Media, Real Networks, QuickTime, etc.

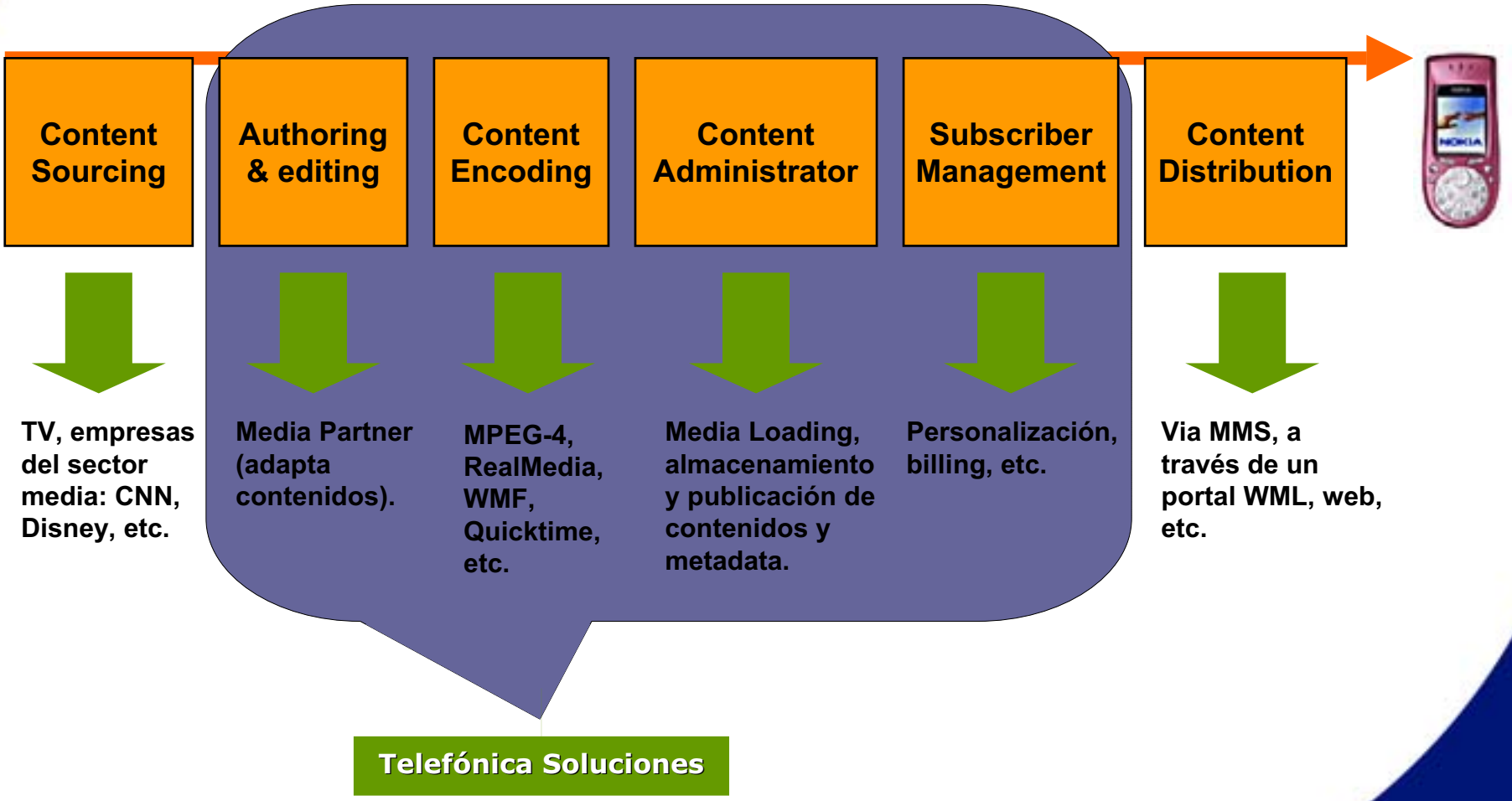
- 2003 parece ser el año del vídeo, y aparecen los primeros terminales con soporte de vídeo: Nokia 3650, Sony-Ericsson P800, SPV de Orange, etc.







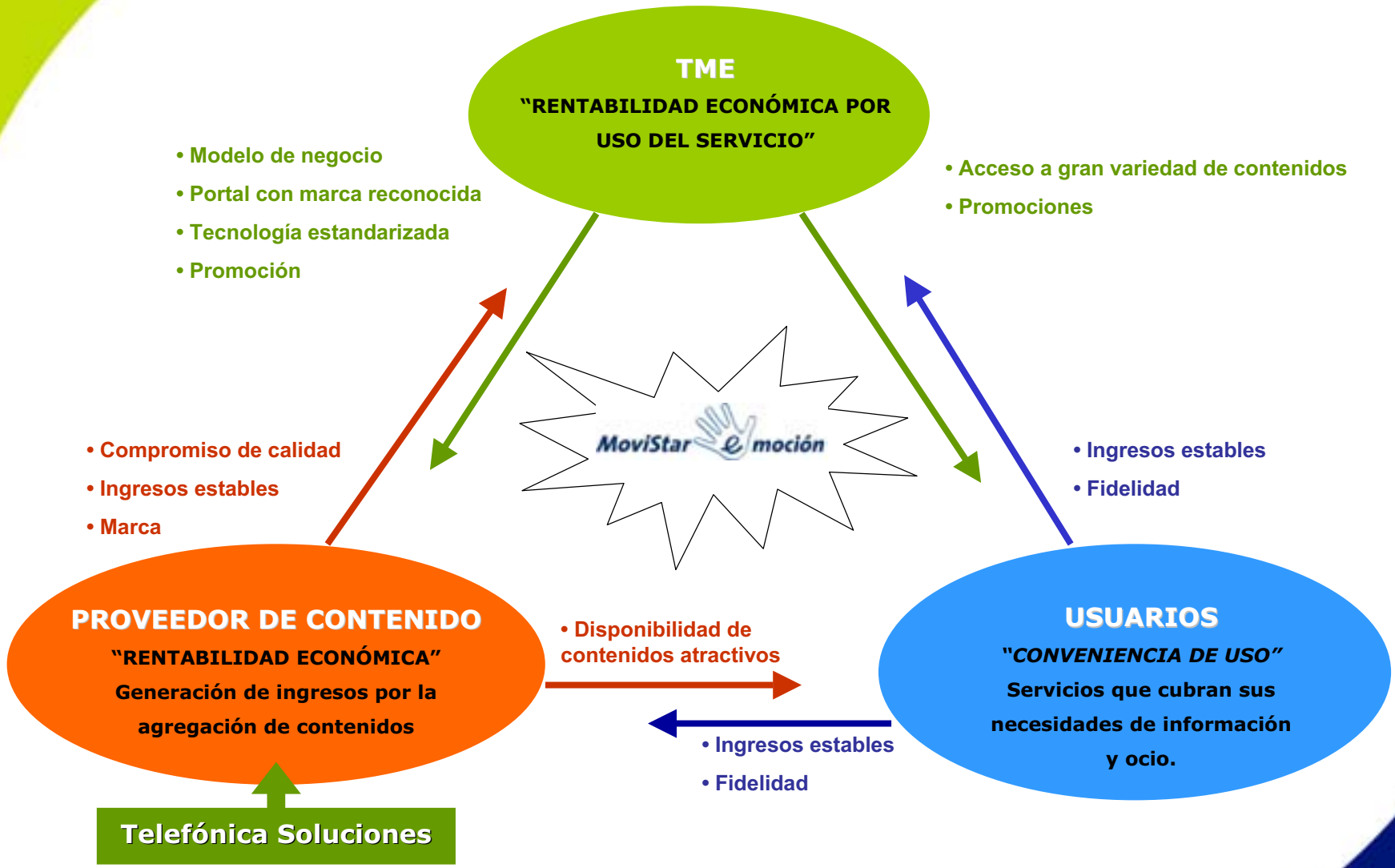
Cadena de procesos en un servicio de streaming



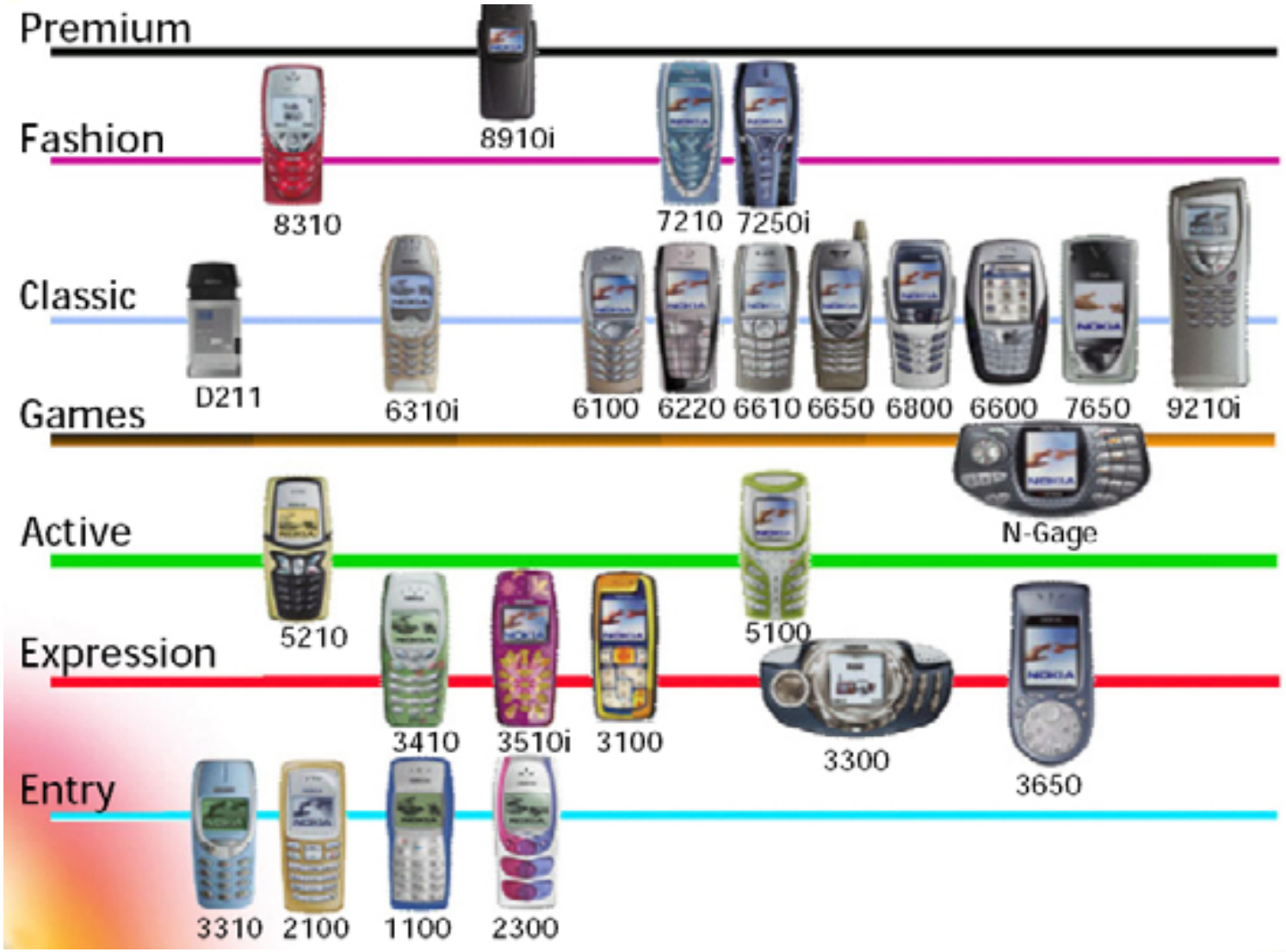
Servicios típicos y modelos de negocio

	Short P2P MMS	MMS Vídeo Clips	Vídeo WAP Descargas	Vídeo Streaming
Iniciación	P2P (persona a persona)	A2P Contenido Pull/Push a persoma	A2P Contenido Pull	A2P Contenido Pull
Pagador	Pago repartido por llamada	Solicitante paga	Solicitante paga por contenido	Solicitante paga por contenido
Características	El usuario genera el contenido	Promo-clips Pequeños archivos (< 15 seg.)	Archivos más grandes	MMS complementario Bajo demanda y Directo
Servicio típico	Vídeo auto-registrado corto P2P	Clips cortos A2P de vídeo / audio, Promociones, mensajería etc.	Vídeo de Música, Trylers de películas	Noticias Bajo demanda Vídeoclips Eventos Directo
Tamaño de archivo típico	< 100 KB (< 15 sec)	< 100 KB (< 15 sec)	> 100 KB (~300KB)	Archivos grandes Eventos Directo

e-moción: Modelo WIN-WIN-WIN



Modelos multimedia





<< Anterior