

Nota de prensa

Telefónica y la UPV utilizan de forma pionera la tecnología holográfica VR aplicada a formación

- El primer caso de uso desarrollado se llama "Holograma Fallero: El Arte del Moño", donde los usuarios con gafas VR pueden seguir un tutorial guiado con expertas en peluquería valenciana.
- Telefónica y la UPV continúan trabajando en el uso de 5G lo que posibilitará más casos de uso para diferentes formaciones.

Valencia, 20 de mayo 2024. –Telefónica, en colaboración con el Instituto de Telecomunicaciones y Aplicaciones Móviles (iTEAM) de la Universitat Politècnica de València (UPV), presentan un innovador caso de uso de captura holográfica aplicada a la formación. Dentro del marco de un proyecto nacional en el que Telefónica y UPV colaboran recientemente han puesto en marcha un laboratorio de comunicaciones inmersivas en la universidad, que [fue presentado el pasado diciembre](#), pionero en el desarrollo de experiencias mediante tecnología holográfica basado en comunicaciones 5G, incluida la banda de milimétricas de 26 GHz.

El primer caso de uso desarrollado en este laboratorio entre Telefónica y la UPV se denomina "Holograma Fallero: El Arte del Moño". Consiste en una experiencia en realidad virtual (VR) donde las personas usuarias, utilizando gafas de VR, pueden seguir un tutorial guiado por expertas en peluquería valenciana. Esta experiencia ofrece una visión detallada del proceso de elaboración del peinado de fallera, que al seguirlo de forma remota y con el apoyo de tutores, permite seguir el proceso de una forma totalmente innovadora.

Como parte de este proyecto, Telefónica ha desplegado en la UPV un set de captura de vídeo volumétrico compuesto por 13 cámaras Intel Realsense D455 y una solución software de la empresa americana Evercoast. Estas herramientas permiten la captura sincronizada y el procesamiento de vídeo para generar contenido 3D de alta calidad en tiempo real.

Además, Telefónica está trabajando en la optimización de la red privada 5G en la UPV. Esta red proporcionará el rendimiento necesario para la transmisión de vídeo volumétrico en tiempo real, lo que posibilitará más casos de uso para diferentes formaciones.

El consumo de vídeo volumétrico representa una nueva forma de interactuar con el contenido, y permite a los usuarios visualizarlo desde cualquier ángulo, como si estuvieran presente físicamente. Este tipo de contenido, especialmente cuando se

Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa
email: prensatelefonica@telefonica.com
telefonica.com/es/sala-comunicacion/

utiliza con gafas de Realidad Virtual como en el caso del ‘Holograma Fallero’, ofrece una experiencia inmersiva única. En este sentido, el consumo de vídeo volumétrico también supone un desafío técnico debido a su elevado peso por segundo y los requisitos de procesamiento en tiempo real, lo que pone a prueba tanto el hardware como la red.

Se trata de la primera formación en la que se aplica la holografía un primer paso donde se llevarán a cabo más evoluciones de la investigación y nuevos casos de uso.

La puesta en marcha del laboratorio y de esta iniciativa se enmarca dentro de los proyectos “Avanzando-5G-Inmersivo” y “Avanzando-5G-Gemelos Digitales” del plan UNICO I+D 5G, financiado por el Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública de España con fondos NextGenEU de la Comisión Europea.

Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa
email: prensatelefonica@telefonica.com
telefonica.com/es/sala-comunicacion/